

Napoléon against Europe



TABLE DES MATIÈRES

0. INTRODUCTION	3	12. LES MOUVEMENTS TERRESTRES	15
1. CONTENU DU JEU	3	12.1 Principes	15
2. LES PIONS	3	12.2 Combinaison et consolidation des forces	16
2.1 Les unités	3	12.4 L'interception	16
2.2 Les généraux	3	12.5 L'esquive	17
2.3 Les marqueurs	4	12.6 Les campagnes majeures	17
3. LE PLATEAU DE JEU	4	13. LE RAVITAILLEMENT	17
3.1 Les zones	4	13.1 Vérification du ravitaillement	17
3.2 Le contrôle des zones	4	13.2 Les sources de ravitaillement	17
4. GLOSSAIRE	5	13.3 La ligne de ravitaillement	17
5. SEQUENCE DE JEU	6	13.4 Les dépôts	18
5.1 Interphase	6	13.5 Les effets du manque de ravitaillement	18
5.2 Phase d'activations	7	13.6 Le test d'attrition	18
5.3 Phase de conquêtes et de redditions	7	14. LA BATAILLE	19
5.4 Phase de Victoire	7	14.1 Contremarches	19
6. LES CARTES	7	14.2 calcul du rapport de forces	19
6.1 Paquets de cartes	7	14.3 Amplitude de la bataille	19
6.2 Description des cartes	7	14.4 détermination du moral	19
6.3 Attribution des cartes	8	14.5 Modificateurs de combat	20
6.4 Utilisation des cartes	8	14.6 Résolution de la bataille	20
6.5 Guerres étrangères	8	14.7 test de blessure	20
6.6 Cartes de Combat	9	14.8 Applications des pertes	20
7. L'INTERPHASE	9	14.9 Test de démoralisation	21
7.1 Phase de déclaration de guerre	9	15. FORTERESSES ET SIEGES	21
7.2 phase de Constitution des mains de cartes des joueurs	9	15.1 Les Forteresses	21
7.3 Phase de budget	9	15.2 Faire le siège	22
7.4 Phase diplomatique	10	15.3 La levée du siège	22
7.5 Phase de mouvement des puissances majeures neutres, en paix ou alliance forcée	10	15.4 Résolution de l'attaque de siège	22
7.6 Phase de redéploiement stratégique terrestre	10	15.5 Conséquences	22
8. DIPLOMATIE	11	16. LA METEO	22
8.1 Les différents statuts des pays	11	17. AFFAIRES NAVALES	22
8.2 Action diplomatique	12	17.1 Activation	22
8.3 Création de nouvelles entités politiques	12	17.2 Mouvement naval	22
9. ACTIVATIONS	14	17.3 Le combat naval	24
9.1 Principes	14	18. PHASE DE CONQUÊTES	25
9.2 Mise en réserve de PA	14	18.1 Conquête des pays mineurs	25
10. COMMANDEMENT	14	18.2 Conquête des pays majeurs	25
10.1 Le commandement	14	19. VICTOIRE	26
10.2 La hiérarchie	14	SCÉNARIOS	27
10.3 Les changements de généraux	15	EXEMPLE DE JEU	30
11. EMPILEMENT	15	SÉQUENCE DE JEU	37

Les modifications majeures de la règle par rapport à la V1 sont signalées par une puce rouge dans la marge.

De nombreuses précisions ayant été apportées, nous vous invitons à lire cette version attentivement.

0. INTRODUCTION

Ce jeu peut être joué par 2 joueurs. L'objectif du joueur français qui incarne Napoléon Bonaparte est de parvenir à établir durablement sa dynastie et préserver les conquêtes intérieures et extérieures de la Révolution ; à l'inverse la Coalition menée par l'Angleterre cherche à faire revenir la France dans sa position de 1789.

1. CONTENU DU JEU

Le jeu contient :

- un plateau de jeu,
- deux planches de pions prédécoupés,
- des aides de jeu,
- un livret de règles et de scénarios,
- 110 cartes,
- deux dés à six faces.

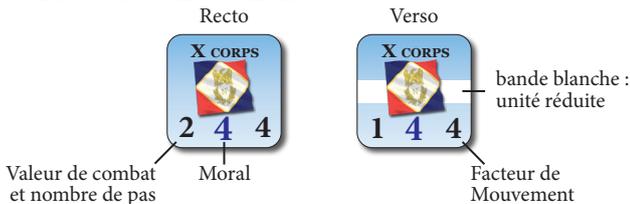
2. LES PIONS

2.1 LES UNITÉS

Les unités de combat : ces unités représentent les corps d'armée de chaque puissance.

Chaque corps dispose :

- d'une valeur de combat qui est également le nombre de « pas de perte »,
- d'une valeur de moral,
- d'un facteur de mouvement de base.



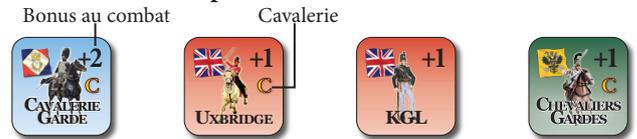
Certains corps disposent d'une (voire deux) étoile à droite de la valeur de moral. Ils sont appelés corps d'élite. Ils apportent un bonus au dé lors de la résolution des combats.	
Les corps représentent majoritairement des unités d'infanterie. Quelques corps de réserve de cavalerie sont également disponibles ; ils sont identifiés par la lettre C	
Certains corps (unités de milice et Garde Nationale) sont limités dans leur sphère de déplacement, leur facteur de mouvement est alors entouré d'un rectangle.	

Une lettre **E** rappelle que l'unité rentre en jeu via des cartes d'évènement (*La Patrie en danger, Sainte Russie...*), une lettre **V** suite à l'annexion de Venise par le Royaume d'Italie et la mention **2P** quand la Pologne comprend une 2^e province en plus de la Mazovie (Varsovie).

Un point signifie que l'unité n'est pas reconstructible.



Les unités spéciales : au nombre de quatre, elles entrent en jeu initialement via des cartes d'évènement et sont déployées **uniquement** dans des armées ravitaillées. Elles n'ont pas de valeur de combat mais disposent d'un pas de perte et accordent en plus un bonus de combat : **elle compte pour un pas pour le commandement et l'attrition mais parce qu'elles n'ont pas de valeur de combat, elles ne sont pas prises en compte pour le ratio de forces et l'amplitude de la bataille.**



Une unité spéciale est éliminée si toutes les unités de combat de l'armée dont elle dépend sont détruites ou suite à une prise de perte lors d'une bataille où son bonus a été utilisé ; une fois éliminée, une unité spéciale va dans la réserve et peut être reconstruite normalement.

Les dépôts : les dépôts permettent d'allonger les lignes de ravitaillement, réduire l'attrition et réactiver des forteresses.

Ces pions possèdent deux faces, fixe et mobile.



Les dépôts fixes **ont une valeur de combat d'un demi-point en défense uniquement s'ils sont seuls.** Dans ce cas, ils sont détruits s'ils perdent le combat. Les dépôt fixes peuvent retraiter avec des unités amies et retrouvent alors leur statut mobile.

Les dépôts mobiles sont détruits s'ils se trouvent seuls dans une zone contrôlée par l'adversaire.

Les dépôts ne sont pas des unités de combat et ne disposent pas de pas de perte.

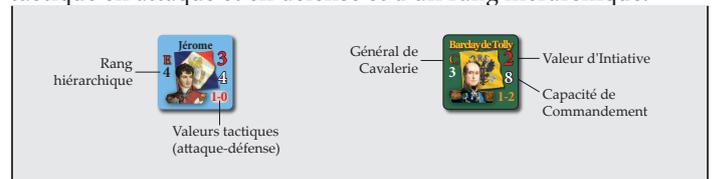
Les dépôts ne peuvent être déplacés que par un général ou une carte d'évènement.

Les flottes : chaque pion naval représente une flotte et ne dispose que d'un pas de perte. Au recto figure le drapeau du pays, la valeur d'initiative et le facteur de mouvement, au verso la valeur tactique de la flotte et éventuellement le nom de l'amiral. Certaines flottes sont limitées dans leur sphère de déplacement (*voir 17.2.3*); leur facteur de mouvement est alors entouré d'un cercle.



2.2 LES GÉNÉRAUX

Les généraux : chaque pion représente un général marquant de l'épopée napoléonienne. Chaque général dispose d'une valeur d'initiative, d'une valeur de commandement, d'une valeur tactique en attaque et en défense et d'un rang hiérarchique.



Certains généraux ont au verso une date d'entrée en jeu, avec éventuellement le nom d'un autre général barré qu'il faut retirer du jeu lors de leur entrée en jeu ou une date de retrait (date barrée).

Exemple : Brunswick est retiré du jeu lorsque Blucher devient disponible en 1809.



Un général sans unités retourne dans la réserve **immédiatement** et est indisponible jusqu'à la prochaine phase de budget.

2.3 LES MARQUEURS



Marqueurs Armée : certains pays disposent d'un marqueur armée qui apporte des avantages au général empilé avec lui.

La France dispose de 2 armées, l'Autriche, la Russie, la Prusse, l'Angleterre et la Turquie d'une seule.

Contrôle (voir 3.2)	Territoire national	Protectorat	Alliance
Round	ANNÉE Tour	VICTOIRE Points de victoire	ESCALADE Escalade
Non ravitaillé (voir 13.4)	Démoralisé (voir 14.4)	Forteresse vide	SIEGE (voir 15.3)
Piège de Bayonne Rappels d'événements (voir 6.2)		PA Stock Réserve de Points d'Activation (un par camp) (voir 9.2)	

3. LE PLATEAU DE JEU

3.1 LES ZONES

Le plateau de jeu est divisé en zones qui régulent le mouvement. Elles peuvent être de plusieurs types et contenir plusieurs informations.

Capitale : une zone avec une ville ou forteresse en rouge est la capitale d'une puissance majeure (lettres majuscules) ou mineure.

Forteresse : la ville de la zone est fortifiée. Il n'y a que deux niveaux de fortifications : citadelle (Gibraltar, Mantoue, Constantinople) et forteresse (les autres).



forteresse



forteresse capitale



citadelle capitale



citadelle

Clef : ce sont les zones qui comportent le symbole . Ces zones peuvent donner droit à une carte dans sa main par tour de jeu ; certaines zones ne bénéficient néanmoins qu'à certains pays (voir l'aide de jeu)

Port : une zone avec le dessin d'une ancre est un Port. Il peut être occupé par un maximum de 3 flottes.

Maritime : elles permettent de réguler le mouvement naval.

Frontières : il existe plusieurs types de frontières sur la carte :

	Puissances majeures : elles sont identifiées par une couleur rouge.
	Puissances mineures : elles sont identifiées par une couleur noire épaisse.
	Provinces des puissances majeures : elles sont identifiées par une couleur noire.
	Autres zones : elles sont identifiées par un trait en pointillé.

Sur le plateau de jeu, figurent également les statuts diplomatiques des pays mineurs pour le scénario démarrant en 1805.

ERRATA PLATEAU DE JEU:

- Bristol est une ville
- La ville de Barcelone doit être écrite en noir.

PRÉCISION : le passage entre l'Illyrie et l'Albanie, le Frioul et la Vénétie, le Frioul et l'Illyrie ne comprend pas de montagne.

3.2 LE CONTRÔLE DES ZONES

Chaque zone est soit contrôlée par un joueur soit de libre passage. Une zone qui ne contient ni forteresse, ni port, ni ville, ni unités adverses est toujours de libre passage. Une zone qui ne contient ni forteresse, ni port, ni ville ne reçoit jamais de marqueur de contrôle.

Au début du jeu, chaque joueur contrôle les zones de son territoire national et de ses alliés mineurs et majeurs.

Pour contrôler une zone adverse autre que de libre passage, il faut qu'il n'y ait plus de forces adverses dans la zone ET

- que la forteresse adverse ait été conquise, réactivée ou non (voir 15.5) OU

- qu'une force ravitaillée soit présente lors de la phase de conquête, un drapeau de contrôle est alors placé sans dépense de points de mouvement OU

- qu'un drapeau de contrôle ait été placé dans la zone. Pour placer un drapeau de contrôle **dans une zone sans forteresse active**, une force ravitaillée doit avoir dépensé préalablement 1 point de mouvement ou avoir remporté une bataille, un siège ou un assaut maritime (Un assaut maritime dans un port adverse sans opposition est réussi)

Lors de la phase de conquête :

- retirez tous les marqueurs de contrôle adverses des zones où sont situées des forces dépendant du camp contrôlant initialement la zone.

- si un pays majeur est conquis, les marqueurs de contrôle appartenant à la puissance conquérante sont retirés des territoires conquis et réciproquement (voir 18.2.1).

- Seules les zones contrôlées **qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement** comptent pour la victoire, la conquête, l'escalade, priver l'adversaire d'une zone clef donnant droit à une carte ou réduire les ressources de l'adversaire.

Le contrôle d'une zone maritime exige d'être le seul à disposer d'une flotte dans cette zone.

Par exemple, la France a placé un marqueur de contrôle sur Berlin. Durant le tour, une unité russe a repris Berlin mais n'a pas pu dépenser le point de mouvement nécessaire au retrait du marqueur français. Le marqueur de contrôle français est alors retiré lors de la phase de conquête en fin de tour.

Le contrôle des zones ne peut évoluer qu'au travers des occupations militaires, conquête des mineurs adverses ou des conditions de

paix à l'issue de la conquête d'une puissance majeure. En dehors de ces trois cas, il n'est pas possible de modifier l'appartenance d'une zone à une nation. Cela concerne principalement le joueur français pour qui il est ainsi impossible de modifier le contrôle d'une zone d'un de ses alliés (Alliance consentie ou forcée) afin de permettre la création d'une nouvelle entité politique.

Par exemple, la phase de conquête est terminée, la Prusse est allié forcé de l'Empire, le joueur français ne peut plus spolier la Prusse de la Mazovie pour créer la Pologne.

4. GLOSSAIRE

Ce glossaire reprend l'ensemble des termes utilisés dans les règles.

Armée : un général et un marqueur **Armée** représentent une armée. Une armée peut comprendre trois généraux subordonnés au général d'armée.

Une armée bénéficie d'un bonus lors des sièges et pour franchir des fleuves sans pont lors des batailles (capacité de génie intrinsèque).

Un général d'armée peut activer des forces dans des zones adjacentes pour les inclure dans son armée (voir 9.1)

Jusqu'à 2 armées d'un même camp peuvent s'empiler dans une zone.

Les unités dépendant d'une armée sont placées dans la case d'armée correspondante sur le plateau de jeu avec les généraux subordonnés. **Les corps de réserve de cavalerie ne peuvent être empilés qu'avec une armée.**

Un marqueur Armée sans unités de combat est remis dans la réserve et pourra être reconstruit dès la phase de budget suivante.

Attrition : cette notion représente la perte de pas de force dues aux opérations et aux mauvaises conditions logistiques (voir 13.6)

Blocus continental : la volonté de l'Empire de mise en place du blocus continental est déclenchée par le jeu de la carte événement correspondante. Pour obtenir le gain automatique en point de victoire il faut que le blocus soit en place ; tel est le cas dès lors que tous les ports de l'*Europe continentale* de Saint-Petersbourg à Zara sont sous contrôle :

- de la France,
- des alliés ou alliés forcés de la France,
- ou bien d'une puissance majeure préalablement vaincue par l'Empire et désormais neutre ou en paix forcée (cela concerne également l'Espagne à l'issue d'une guerre de libération gagnée par l'Empire).

PRÉCISIONS :

- Copenhague fait partie des ports pris en compte mais pas celui de Sicile.
- Si l'Espagne est en guerre avec la France, les ports espagnols, portugais et Gibraltar ne sont pas pris en compte si l'Empire contrôle toutes les zones de part et d'autre de la frontière pyrénéenne.

Blocus portuaire : un blocus portuaire a lieu lorsqu'une flotte occupe la case «Blocus» d'un port adverse.

Brouillard de guerre (optionnel) : il n'est pas possible d'examiner le contenu des piles ou le verso des flottes de l'adversaire. Seul le général commandant une force ou une unité seule dans une zone est visible.

Carte permanente : Une carte permanente est replacée dans la main du joueur au début de chaque tour lors de la phase de constitution des mains à condition que le pays mentionné sur la carte fasse partie du camp du joueur et que sa capitale ne soit pas contrôlée par l'adversaire (voir aide de jeu)

Coalition : les pays alliés contre l'Empire (la France et ses alliés).

Escalade : le niveau d'escalade représente l'engagement de plus en plus inconditionnel des puissances européennes contre la France. Lorsque ce niveau atteint 15 points, les cartes «*Les Châtiments*» de chaque camp sont amalgamées avec les cartes «*L'Épopée*» de la pioche et de la pile des cartes jouées et mélangées pour reformer une seule et même pioche lors de l'interphase suivante.

Europe continentale : elle comprend tous les pays à l'exclusion de : Norvège, Suède, Finlande, Royaume-Uni, les îles (Corse, Sardaigne, Sicile, Malte, Crète, Rhodes, Corfou), l'Empire Ottoman, Maroc, Algérie, Tunisie, Egypte.

Force : sur terre, une force est :

- soit une unité de combat sans général
- soit un général et ses unités,
- soit une armée,
- soit un groupe d'armées c'est-à-dire deux armées d'un même camp dans une même zone.

Sur mer, les forces sont appelées **escadres** et comprennent de une à trois flottes.

Fractions : les fractions sont arrondies à l'entier le plus proche ; 0,5 s'arrondit à l'entier supérieur.

Par exemple, 9 contre 6 donne 2 contre 1 et 8 contre 10 donne 1 contre 1.

Guerre étrangère : une carte d'évènement qui déclenche une guerre avec un pays étranger hors de la carte et qui oblige à sortir des unités du jeu pour les poser sur la case correspondante.

Guerre de Libération : l'Espagne rentre en guerre de Libération lorsque le joueur coalisé joue la carte *Dos de mayo (22C)*

La guerre ne peut se terminer que si Madrid et tous les ports de la péninsule ibérique à l'exception de Gibraltar sont contrôlés par la France. L'Espagne subit alors une paix forcée suivie d'une alliance forcée gratuite. A défaut, même si la France ne contrôle plus aucune zone en Espagne, la guerre se poursuit jusqu'à la fin du jeu.

Joueur actif : le joueur qui effectue une action pendant son tour dans un round d'activations. Son adversaire est appelé joueur inactif.

Main : toutes les cartes dont un joueur dispose pour le tour constituent sa Main.

Marche forcée : elle permet de gagner des points de mouvement supplémentaires lors de l'activation en contrepartie d'un test d'attrition.

Milices : l'Angleterre, l'Espagne, la Russie et la France (Garde Nationale) disposent d'unités de milice ; ces unités ne peuvent pas sortir de leur territoire national. Elles sont éliminées **immédiatement** si cela devait arriver. Leur facteur de mouvement est entouré d'un rectangle pour rappel.

Neutre : un pays neutre n'est en guerre avec aucun autre pays de n'importe quel camp. Il peut ultérieurement s'allier à l'un des deux camps.

Pas de perte : une unité de combat possède un ou deux pas de pertes. Le recto d'une unité représente l'unité à pleine force. Si elle subit une perte suite à un combat, elle est retournée côté verso. Si elle subit une nouvelle perte, elle est éliminée. Une unité n'ayant pas de verso (y compris les unités spéciales) ne dispose que d'un seul pas de perte. Elle est donc éliminée dès la première perte. Une unité éliminée est remise dans la réserve du joueur sauf si elle est non-reconstructible.

Péninsule ibérique : elle comprend l'Espagne et le Portugal et est régie par des règles spécifiques.

Péninsule italienne : elle comprend toutes les zones en Italie (Royaume d'Italie, Venise, Papauté, Naples, Toscane, Ligurie et Piémont) et la Sicile.

Puissances Majeures et Mineures : tous les pays sont des puissances mineures à l'exception de la France, de l'Angleterre, de l'Autriche, de la Russie, de la Prusse, de l'Espagne et de la Turquie qui sont des puissances majeures.

Points d'activation (PA) : le chiffre en haut d'une carte utilisé pour activer des forces, effectuer des actions diplomatiques...

Protectorat : pays mineur définitivement attaché à l'Empire et qui ne peut plus subir d'action diplomatique de la Coalition sauf *événement* (voir 8.1.5).

Redéploiement stratégique : mouvement stratégique se déroulant lors de l'interphase permettant de redéployer des unités sur des longues distances (voir 7.6)

Réforme militaire : l'Autriche et la Prusse peuvent effectuer une réforme militaire qui intervient soit au moyen d'un processus géré par des cartes d'évènement (*Saint-Empire (3C)*, *Scharnorst (45C)* et *Landwehr (46C)*) soit *automatiquement* dès lors que la puissance a été vaincue deux fois. Dans ce dernier cas, les unités marquées **E** sont intégrées lors de la prochaine phase de budget dans la réserve d'unités à construire.

Les effets de la carte *Saint-Empire (3C)* ne s'applique qu'à l'instant où elle est jouée. La réforme ne s'appliquera pas, grâce à cette carte, à la nation qui n'a pas encore été vaincue. Si les 2 nations ont déjà été vaincues une fois, les 2 nations réaliseront la réforme militaire.

(Règle optionnelle : lorsque le joueur coalisé joue la carte permanente autrichienne en tant qu'évènement, le corps de Grenadiers est déployé *immédiatement* sur la carte sur un site de renforts ravitaillé.)

Réserve : chaque joueur dispose d'une réserve où sont placés ses généraux disponibles et ses unités à construire lors de la phase de budget. Le joueur choisit toujours librement les généraux qu'il pioche dans sa réserve. Les unités éliminées en cours de partie sont placées dans la réserve (**SAUF** événement spécial contraire) Les généraux ne peuvent être déployés hors de la réserve que lors de la phase de budget ou *exceptionnellement* suite à des événements lors de la phase d'activations.

Révolte nationale : il en existe trois, savoir Chouans, Serbes et Tyroliens qui sont tous contrôlés par la coalition ; ils comptent comme un mineur allié tant que leurs zones d'apparition restent sous contrôle de la coalition (Pour la phase de budget notamment) mais leur sort ne dépend pas des puissances majeures de la coalition. Leurs unités peuvent quitter leur territoire mais devront tracer une ligne de ravitaillement.

Round : chaque tour de jeu comporte généralement 6 rounds d'activations ; un 7^e round peut parfois avoir lieu si l'évènement *Campagne d'Hiver (16C)* est joué.

Siège : L'attaque d'une forteresse est un siège. Un siège est la seule façon de prendre le contrôle d'une forteresse et de la zone associé.

Supériorité de cavalerie : lors d'une bataille, une esquivé ou une interception, le camp qui dispose du plus grand nombre de pas de réserve de cavalerie, d'unités spéciales de cavalerie (cavalerie de la garde française, Chevaliers Gardes russes et Uxbridge pour l'Angleterre) et de généraux de cavalerie bénéficie de cette supériorité.

Terrain difficile : tout déplacement dans une zone nécessitant la dépense de deux points de mouvement ou plus.

Territoire national : il s'agit du territoire appartenant au début du jeu à chaque puissance majeure auxquelles les provinces conquises viendront s'agréger.

Tour de jeu : chaque tour couvre une période d'une année.

Unité : une unité représente un corps d'armée et un pion naval environ une flotte.

Valeur de Commandement : le nombre de pas que le général peut commander. Ce nombre est doublé si le général dirige une armée.

Valeur d'Initiative : cette valeur influe sur la capacité à intercepter, esquivé et effectuer des contremarches. Elle représente aussi le coût en PA pour activer une force commandée par le général.

Victoire : le niveau de victoire permet de déterminer si une victoire automatique est atteinte par chacun des deux camps ; si le niveau atteint 0, la Coalition remporte une victoire automatique et si le niveau atteint 20, c'est la France qui atteint son objectif.

5. SEQUENCE DE JEU

Le jeu est joué en dix tours maximum, chacun représentant une année. Chaque tour inclut une interphase qui comprend notamment la phase de budget et la phase de diplomatie puis une phase d'activations qui comprend six rounds (sept si l'évènement *Campagne d'Hiver (16C)* est joué). Le 5^e round est un round de mauvais temps et les 6^e et 7^e des rounds d'hiver. L'année 1805 débute au 2^e round.

5.1 INTERPHASE

5.1.1 Phase de déclaration de guerre

Chaque joueur, la Coalition puis l'Empire, effectue ses déclarations de guerre aux autres puissances.

Il est interdit d'envahir un pays quel qu'il soit lors du tour en cours si une déclaration de guerre préalable n'a pas été effectuée à ce stade.

5.1.2 Phase de constitution des mains de cartes des joueurs

Avant de piocher de nouvelles cartes, chaque joueur peut défausser tout ou partie des cartes qu'il a encore en main ou les conserver.

Chaque joueur consulte la table d'attribution des cartes pour connaître le nombre dont il peut disposer dans sa main. Les déclarations de guerres préalables influent sur le total de cartes revenant à chaque joueur. Après avoir reçu les cartes permanentes autorisées, il pioche ensuite le nombre de cartes nécessaires pour compléter sa main. A l'issue, le nombre total de carte en main du joueur doit être égal au nombre défini à l'aide de la table d'attribution.

Lors de cette phase et sauf événement particulier le nombre minimum de cartes en main est de 6 et le nombre maximum est de 10.

Par exemple, l'Empire a droit à 6 cartes (Bordeaux, Anvers, Lyon, Madrid, Mantoue, Royaume de Bavière) auxquelles s'ajoute sa carte permanente (Paris) ; le joueur français détient toujours deux cartes du tour précédent qu'il souhaite conserver ; il pioche en conséquence 4 cartes complémentaires.

5.1.3 Phase de budget

Les joueurs collectent leurs points de ressources et effectuent leurs dépenses. Il n'est pas possible de conserver des points de ressources d'un tour sur l'autre. Chaque pays effectue ses dépenses et place ses nouvelles unités dans l'ordre suivant : Turquie, Espagne, Prusse, Autriche, Russie, Angleterre et France.

5.1.4 Phase diplomatique

Chaque joueur, la Coalition puis l'Empire, peut utiliser un **maximum de 2 cartes de sa main**. Chaque carte permet :

- d'effectuer une action diplomatique sur une puissance neutre mais une seule puissance majeure peut être visée par tour par un camp (*voir 8.2*),
- d'établir un protectorat sur un mineur (*France uniquement voir 8.1.5*),
- ou de jouer un évènement particulier
- de tenter de mettre fin à une guerre étrangère (*Coalition uniquement voir 6.5*),

5.1.5 Phase de déplacement des puissances majeures neutres.

Les joueurs déplacent les unités des puissances majeures neutres sans marche forcée (*voir 7.5*).

5.1.6 Phase de redéploiement stratégique

Les joueurs peuvent déplacer sur de longues distances leurs unités sous certaines conditions dans l'ordre suivant : Turquie, Espagne, Prusse, Autriche, Russie, Angleterre et France (*voir 7.6*).

5.2 PHASE D'ACTIVATIONS

Chaque phase d'activations est divisée en 6 rounds d'activation identiques. Chaque round d'activation permet à chaque camp d'effectuer une action. L'Empire effectue toujours la première action de chaque round d'activation.

A **chaque round**, chaque camp peut :

- jouer une carte en activation et utiliser le nombre de PA indiqués sur celle-ci, éventuellement complétés par des PA en réserve.
- jouer une carte en tant qu'évènement mais pas plus d'un évènement *Guerre étrangère* (*voir 6.2*) par tour,
- effectuer une opération d'un PA sans jouer de carte, éventuellement complétés par des PA en réserve.
- Mettre en réserve des PA non utilisés,
- établir un protectorat sur un mineur allié (*France uniquement voir 8.1.5*),
- passer,
- lors d'un round d'hiver, tenter de mettre fin à une guerre étrangère (*Coalition uniquement*),
- tous les deux rounds, effectuer une action diplomatique sur un mineur en jouant une carte.

5.2.1 Fin de la phase d'activation

A l'issue des 6 rounds d'activation, le ravitaillement des forces sur la carte est vérifié ; les marqueurs adéquats sont retirés ou placés selon les cas.

Les forces suivantes subissent un dernier test d'attrition :

- les forces assiégées
- les forces non ravitaillées
- les forces démoralisées

5.3 PHASE DE CONQUÊTES ET DE REDDITIONS

Les conquêtes et redditions des puissances mineures PUIS celles des puissances majeures sont vérifiées (*voir 18*).

Les marqueurs de forteresse détruite et de démoralisation sont retirés si les règles l'autorisent.

Si une puissance majeure est conquise, les marqueurs de contrôle appartenant au conquérant sont retirés des territoires conquis et réciproquement pour les marqueurs de la puissance vaincue situés en dehors de son territoire.

5.4 PHASE DE VICTOIRE

Les conditions de victoire sont vérifiées.

6. LES CARTES

6.1 PAQUETS DE CARTES

L'Empire et la Coalition ont chacune leur propre paquet de cartes. Chaque paquet est lui-même divisé en deux pioches : *L'Epopée* puis *Les Châtiments*. SAUF instructions contraires du scénario, les joueurs commencent avec les cartes intitulées *L'Epopée*.

Les cartes permanentes ne font pas partie de la pioche de cartes.

Lorsqu'un joueur doit piocher une carte mais que son paquet est épuisé, l'ensemble des cartes jouées ou défaussées (à l'exception des cartes évènement jouées en tant que telles et porteuses d'une étoile dorée) sont mélangées afin de constituer une nouvelle pioche.

6.2 DESCRIPTION DES CARTES

Chaque carte comprend au minimum les indications suivantes :

- un numéro de carte,
- une valeur d'activation de 0 à 3 qui est utilisée pour activer des forces, effectuer des actions diplomatiques...

Exception : si la Coalition comprend au moins CINQ puissances majeures (parmi Angleterre, Russie, Prusse, Autriche, Espagne et Turquie), la valeur d'activation des cartes *coalisées* est augmentée de 1 lors de la période des "Châtiments" uniquement, SAUF pour les Cartes de Combat (CC) dont la valeur reste inchangée. Le marqueur "Grande Coalition" peut être utilisé pour s'en rappeler.

- le titre d'un évènement et la description de ses effets.

Lorsque le titre de la carte est suivi d'une étoile dorée ★, cela signifie que si la carte est jouée comme évènement, elle est retirée du jeu **définitivement**.

Si l'étoile est argentée ☆, l'évènement ne pourra être joué qu'une fois au cours de la partie, mais la carte n'est pas retirée et pourra donc être utilisée **ultérieurement** pour ses PA.

Si le titre de l'évènement est en bleu, un complément de règles figure sur l'aide de jeu.

Des marqueurs peuvent être placés sur la piste des tours lorsque l'évènement du même nom est joué pour s'en rappeler.



• L'indication de la (ou des) phase(s) de jeu durant laquelle l'évènement de la carte peut être joué.

- Certaines cartes comprennent d'autres indications :

• La mention CC désigne une Carte de Combat qui apporte des bonus lors des batailles (*voir 6.6*).

• La mention GE (*Guerre étrangère*) signifie que l'évènement oblige la puissance concernée à retirer des unités du jeu et à les placer dans la case correspondante sur le plateau de jeu (*voir 6.5*).

• La mention de points d'escalade (ESC) et de points de victoire (PV). Lorsque la carte est jouée en tant qu'évènement, les points d'escalade et de victoire sont ajustés en conséquence.

• Un point rouge à côté du numéro de carte signifie que la carte est retirée du jeu pour le scénario **1809**.

• La mention «carte permanente» : une carte permanente est replacée dans la main du joueur au début de chaque tour lors de la phase de constitution des mains à condition que le pays mentionné sur la carte fasse partie du camp du joueur et que sa capitale ne soit pas contrôlée par l'adversaire.

Par exemple, début 1813, l'Autriche est en alliance forcée avec la France et la Grande Armée contrôle Moscou. La Coalition ne reçoit donc pas la carte permanente de l'Autriche ni celle de la Russie.

Seule la Coalition peut bénéficier des cartes permanentes de l'Autriche et de la Russie, même en cas d'alliance de l'Autriche ou de la Russie avec la France.

Valeur d'activation = nombre de PA disponibles	Points d'escalade / points de victoire	Carte retirée dans le scénario 1809	Numéro de carte
<p>2C L'Épopée</p> <p>Sainte Russie ★ CARTE PERMANENTE RUSSIE</p> <p>Ne peut être joué que si au moins 10 pas de combat adverse sont en Russie. Déployer les unités suivantes immédiatement : 2^e et 3^e corps de milice + général Tchigatchov + 11^e et 12^e corps. Une force russe est activée. Permet Terre brûlée (40C). DIPLOMATIE / ACTIVATION</p>	<p>34F Les Châtiments</p> <p>Guerre USA GE</p> <p>Réduire les ressources anglaises de 4 points lors du prochain budget et retirer une flotte du jeu à placer dans la case Guerres Étrangères. DIPLOMATIE / ACTIVATION</p>	<p>1F Génie Napoléon CP FRANCE</p> <p>Lignes intérieures OU marches forcées sans test d'attrition pour la force commandée par Napoléon qui peut s'activer durant ce round. A retirer du jeu si carte Malet. COMBAT/ACTIVATION</p>	
Phase(s) de jeu durant laquelle l'évènement de la carte peut être joué	Etoile argentée : l'évènement ne peut être joué qu'une fois au cours de la partie, mais la carte n'est pas retirée	Titre en bleu : un complément de règles figure sur l'aide de jeu	Etoile dorée : Carte retirée du jeu si jouée comme évènement

6.3 ATTRIBUTION DES CARTES

Lors de la phase de constitution des mains, chaque joueur peut conserver les cartes lui restant en main ou en défausser certaines ou la totalité à l'**exception** pour l'Empire des cartes *Blocus continental* (25F) et *Piège de Bayonne*. (24F)

Ensuite, il consulte la table d'attribution des cartes sur l'aide de jeu pour connaître le nombre de cartes de sa main. La taille de la main de chaque joueur dépend de la possession des zones clefs et de certains évènements.

Pour donner droit à une carte, une zone clef (ou un groupe de zones clefs) doit appartenir à un des pays de son alliance et ne pas être contrôlée selon les règles du paragraphe 3.2 par le camp adverse.

Un joueur ne bénéficie pas des zones d'une puissance majeure en alliance forcée (voir 8.1.4).

Certaines zones clefs qui donnent droit à des cartes ne bénéficient pas au conquérant mais privent le propriétaire du bénéfice de la carte.

Par exemple, la France contrôle Berlin ce qui fait perdre à la Coalition le droit à une carte mais ne fait pas gagner une carte supplémentaire à la France. En revanche, l'occupation de Mantoue fait gagner une carte à la Coalition et la France perd une carte.

Les déclarations de guerres préalables influent sur le total de cartes revenant à chaque joueur.

Par exemple, la France déclare la guerre à la Prusse en 1806 qui rentre alors dans la Coalition. La Coalition reçoit deux cartes supplémentaires lors de la pioche des cartes pour les zones clefs de la Prusse.

Lors de la phase d'attribution, le minimum d'une main est de 6 cartes et le maximum de 10 cartes. L'évènement *Misères de la Guerre* (52C) permet à la Coalition de s'affranchir de la limite maximale.

Par exemple, la Coalition contrôle Londres, Lisbonne, Gibraltar + Malte et les 2 Siciles, ce qui lui donne droit à seulement 4 cartes. Comme ce nombre est inférieur au minimum de 6, la taille de la main du joueur coalisé sera donc de 6.

Les minima et maxima cessent de s'appliquer à l'issue de la phase d'attribution.

Le joueur reçoit la carte permanente de chaque puissance majeure alliée **EN GUERRE** si le pays mentionné sur la carte fait

partie du camp du joueur et que sa capitale n'est pas contrôlée par l'adversaire. Puis, il pioche ensuite des cartes de manière à compléter sa main.

6.4 UTILISATION DES CARTES

Les cartes peuvent être jouées lors de la phase de budget, la phase diplomatique, la phase d'activations ou la phase de conquête et leurs effets s'appliquent immédiatement.

Par exemple, lors de la phase de budget, la carte « Rothschild » est jouée et accorde deux cartes supplémentaires qui sont piochées immédiatement : l'une d'elles « City » accorde un bonus de ressources ; le joueur coalisé peut la jouer de suite et dépenser les points de ressource dans cette phase de budget.

Chaque carte peut être utilisée de l'une des façons suivantes :

- pour activer une ou plusieurs forces et/ou flottes (voir 9),
- comme évènement,
- pour imposer une alliance forcée (voir 8.1.4),
- pour effectuer une action diplomatique (voir 8.2),
- pour établir un protectorat (voir 8.1.5),
- pour tenter de mettre fin à une guerre étrangère (voir 6.5),
- pour tenter une interception (voir 12.4).

Si la carte est jouée comme un évènement, ses PA ne peuvent pas être utilisés **SAUF** si la carte le mentionne expressément.

Si l'évènement est en contradiction avec les règles, c'est la carte qui prévaut. Si deux évènements se contredisent, le dernier joué prévaut.

Lorsqu'un évènement est applicable aux flottes cela est précisé sur la carte. A défaut l'évènement ne peut être appliqué qu'aux unités terrestres.

S'il n'existe pas suffisamment de forces pour satisfaire aux conditions d'un évènement, le joueur devra construire et perdre ces unités lors de la phase de budget la plus proche.

Une carte jouée est placée dans la pile des cartes jouées du joueur sauf si elle est jouée en tant qu'évènement et qu'elle possède une étoile dorée ★ auquel cas, elle est définitivement retirée du jeu. Dans le cas contraire, elle ne réintègrera la pioche que lorsque celle-ci sera épuisée ou lorsque les cartes «*Les Châtiments*» deviendront disponibles.

6.5 GUERRES ÉTRANGÈRES

Une mention «**GE**» sur la carte indique que si elle est jouée en tant qu'évènement, une guerre étrangère est déclenchée.

Un évènement «GE» implique que les unités indiquées par la carte soient placées dans la case correspondante sur le plateau de jeu avec la carte d'évènement ; c'est toujours le joueur coalisé qui choisit les unités concernées.

Ces unités ne reviennent pas en jeu avant qu'un mécanisme du jeu ne mette fin à cette guerre.

Une guerre étrangère prend fin soit grâce à un évènement soit en jouant une carte de n'importe quelle valeur lors de la phase diplomatique ou durant un round d'activation d'hiver. Le joueur lance alors un dé et ajoute la valeur de la carte jouée. Sur un résultat de **5 ou plus**, la guerre étrangère prend fin.

Si la guerre étrangère cesse, la carte de guerre étrangère est retirée du jeu **définitivement** et les unités reviennent en renforts lors de la phase de budget suivante.

6.6 CARTES DE COMBAT

Les évènements avec la mention CC accordent des bonus lors de la résolution des batailles et ne peuvent être utilisés qu'une fois par bataille à n'importe quelle phase au choix du joueur.

Lors des batailles terrestres, chaque camp peut jouer autant de cartes de combat qu'il est possible.

Lors des batailles navales, une seule carte de combat à effet naval peut être jouée par camp.

7. L'INTERPHASE

7.1 PHASE DE DÉCLARATION DE GUERRE

La Coalition puis l'Empire effectuent leurs déclarations de guerre aux puissances majeures ou mineures neutres ; **il n'est pas possible de déclarer la guerre ultérieurement dans le tour, notamment durant la phase d'activations à un pays neutre.**

Sans déclaration de guerre, les forces d'une puissance ne peuvent entrer sur le territoire d'une puissance qui ne lui est pas alliée.

Une déclaration de guerre à une puissance vaut déclaration de guerre à tous ses alliés. En outre, la puissance ainsi attaquée intègre le camp adverse dont elle devient l'alliée.

La première déclaration de guerre à une puissance majeure augmente le niveau d'escalade d'un point ; une seconde déclaration à une puissance majeure préalablement vaincue entraîne la mise en jeu automatique des cartes châtement rendant inutile le suivi du niveau d'escalade (voir 8.1.3).

Lorsqu'une puissance déclare la guerre à un pays mineur neutre celui-ci rejoint automatiquement le camp adverse en tant qu'allié de la France ou de l'Angleterre (selon le cas).

7.2 PHASE DE CONSTITUTION DES MAINS DE CARTES DES JOUEURS

Elles sont constituées selon les règles du chapitre 6.3.

7.3 PHASE DE BUDGET

La phase de budget (calcul, utilisation des ressources et placement des nouvelles unités) s'effectue dans l'ordre suivant : Turquie, Espagne, Prusse, Autriche, Russie, Angleterre et France.

Cette phase concerne les puissances en guerre, neutres, en paix forcée ou en alliance forcée.

7.3.1 Calcul des Ressources

A chaque tour, chaque puissance majeure neutre ou en guerre dispose d'un nombre de ressources indiqué sur l'aide de jeu. Ce nombre peut varier en raison d'évènements ou de perte de contrôle d'une zone clef du territoire national.

Chaque zone clef du territoire national sous contrôle adverse

diminue de 4 ressources le total de la puissance concernée mais ne fait rien gagner à l'occupant.

Exception : si Madrid est contrôlé par l'Empire durant la guerre de libération, l'Espagne ne subit pas de pénalités.

PRÉCISION : Varsovie n'est plus considérée comme une ville clé prussienne après la création de la Pologne y compris avec l'évènement Marie Walewska (22F) ; en conséquence, le niveau de ressources prussien demeure identique après la perte de Varsovie.

Un joueur peut transférer des ressources entre les puissances majeures alliées de son camp. Une puissance majeure ne peut pas recevoir de l'ensemble de ses alliés plus de 4 ressources par tour qu'elle doit utiliser immédiatement.

L'Espagne ne peut pas envoyer de ressources à la France tant que Piège de Bayonne et Blocus continental ne sont pas joués.

7.3.2 Utilisation des ressources

L'Empire gère la production de l'Espagne et de la Turquie tant qu'elles sont neutres.

La Coalition gère la production de la Prusse, de l'Autriche et de la Russie tant qu'elles sont neutres.

Chaque puissance majeure peut utiliser ses ressources pour construire des unités de sa réserve soit à plein potentiel soit réduites.

Chaque puissance peut également rétablir à plein potentiel des unités réduites dans les conditions suivantes :

- au sein de chaque armée ravitaillée à hauteur de deux unités réduites.
- Les unités réduites situées sur des zones de renforts.

Les coûts de production des unités sont indiqués sur l'aide de jeu (**tableau de production**). Le coût des unités est exprimé en points de ressources **par pas de perte**. Les unités qui disposent de deux pas de perte peuvent être construites à force réduite.

Par exemple, les 2 pas de perte de l'unité d'élite de réserve de cavalerie française peuvent être reconstruits au coût de 5 points de ressource (2 points par pas de perte de réserve de cavalerie + 0,5 point par pas de perte pour le statut d'élite). Cette unité ayant été totalement détruite ne peut être placée dans une armée que si celle-ci se trouve sur une zone de renforts.

Si une nation ne dispose pas de suffisamment de troupes en réserve pour permettre l'utilisation de ces points de ressources ceux-ci sont perdus (après un éventuel transfert de points de ressource vers une ou plusieurs puissances majeures (voir 7.3.1)).

Les constructions sont limitées aux pions disponibles.

Chaque puissance majeure disposant de flottes peut en construire au maximum une par phase de budget, SAUF l'Angleterre qui peut construire autant de flottes qu'elle le souhaite.

L'Angleterre reçoit gratuitement une flotte ou une carte supplémentaire à chaque phase de budget. En outre, l'Angleterre peut dépenser 4 ressources pour obtenir une carte supplémentaire.

7.3.3 Cas des pays mineurs

Les pays mineurs ne disposent pas de ressources.

Un pays mineur neutre ne produit rien mais toutes ses unités sont déployées sur la carte dès qu'il est attaqué.

Un pays mineur conquis doit éliminer toutes ses unités sur la carte. Celles-ci sont disponibles pour une reconstruction dès la phase de budget suivant la conquête du pays.

Chaque joueur totalise le nombre **de ses pays mineurs alliés disposant d'unités** et reçoit **un pas** de perte d'unités de combat pour deux mineurs.

Un nombre impair ne donne droit à aucun pas supplémentaire.

Par exemple, dans la coalition, l'Angleterre a pour mineurs alliés la Suède, le Portugal et Naples, la Prusse a pour alliés mineurs, la Saxe et la Hesse soit un total de 5 pays mineurs alliés disposant d'unités, il reçoit 2 pas de perte de mineurs.

Les nouveaux pays mineurs comme la **Confédération du Rhin** ou la **Westphalie** qui disposent d'unités de combat comptent comme un mineur à prendre en compte au même titre que les pays mineurs le composant.

Les mineurs entrant en jeu via des évènements de révolte comptent dans les mineurs disposant d'unités : tyroliens, chouans et serbes.

Ces pas de perte peuvent être utilisés pour reconstruire n'importe quelle unité de pays mineurs alliés pouvant être reconstruits . Le joueur choisit les pas des mineurs à construire comme il l'entend.

Par exemple, en 1810, l'Empire contrôle les mineurs suivants disposant d'unités : Confédération du Rhin, Westphalie, Hesse, Bade, Wurtemberg, Bavière, Suisse, Italie et Hollande et soit un total de 9. Il pourra donc construire 4 pas de mineurs et choisit ainsi de renforcer le corps hollandais et le corps bavarois tous deux réduits et de produire le corps suisse préalablement éliminé.

Les flottes des mineurs sont définitivement éliminées du jeu une fois détruites ou si le mineur est conquis.

7.3.4 Placement des nouvelles unités

Les nouvelles unités terrestres sont déployées dans les zones de renforts suivantes : la capitale ou les forteresses non assiégées et non occupées par des forces adverses du territoire national en respectant les règles d'empilement (*voir 11*).

Les corps de cavalerie de réserve ne pouvant être déployés que dans des armées, il faut que l'armée soit située dans une zone de renforts pour que ce type de corps soit reconstruit totalement.

Les flottes sont déployées dans des zones du territoire national comprenant un port.

Hors cas particulier des armées (*voir 7.3.5*), il n'est pas possible de déployer de nouvelles unités hors du territoire national ou dans des zones du territoire national qui ne soient pas connectées par voie de TERRE au territoire national où est située la capitale.

Par exemple, la France a intégré dans son territoire national l'Illyrie et le Frioul mais ne peut pas déployer en renforts ses nouvelles unités car cette partie du territoire national est séparée de la France par l'Italie.

Par exemple, il n'est pas possible pour l'Angleterre de déployer ses renforts à Gibraltar ou Malte.

7.3.5 Les armées

Créer une armée

Pour créer une armée, il faut un général, un marqueur **Armée** et au moins 2 pas de perte déployés dans une zone ravitaillée, y compris en dehors du territoire national.

Une armée ne peut être créée que lors de la phase de budget ; un joueur peut créer une armée PUIS reconstituer deux corps et déployer des dépôts dans cette zone au-cours de la même phase de budget.

Renforcer une armée

Il est autorisé de placer directement dans chaque armée ravitaillée (y compris hors du territoire national) :

- 2 pas de pertes y compris de réserve de cavalerie pour reconstituer des unités réduites,
- 2 unités de dépôt mobile,
- un nombre illimité d'unités spéciales,
- un maximum de 3 généraux subordonnés.

Des unités alliées réduites figurant dans une armée d'une autre nationalité peuvent être reconstituées dès lors que l'armée est

ravitaillée ; en revanche seuls des dépôts de la même nationalité que le marqueur d'armée peuvent être déployés.

7.3.6 Déploiement des généraux

De nouveaux généraux sont placés dans la réserve si la date indiquée sur le verso de leur pion correspond à l'année en cours.

Les généraux de la réserve peuvent être déployés gratuitement dans les zones de renforts ou les armées ravitaillées et toujours avec au moins une unité de combat.

Des généraux peuvent être déployés directement sur des unités des mineurs alliés situés dans leur zone de renforts.

7.3.7 Retrait d'unités

Chaque joueur peut volontairement décider de retirer de la carte des unités, des flottes, des généraux et des dépôts ravitaillés ou non. Ils sont replacés dans la réserve et ne pourront être reconstruits ou redéployés que lors de la phase de budget de l'année suivante.

7.4 PHASE DIPLOMATIQUE

Les joueurs peuvent tenter de s'allier à d'autres puissances mineures ou majeures neutres selon les règles du chapitre 8.

Une puissance qui intègre une alliance permet au joueur de piocher **immédiatement** un nombre de cartes correspondant à son nombre de zones clefs attribuant une carte.

7.5 PHASE DE MOUVEMENT DES PUISSANCES MAJEURES NEUTRES, EN PAIX OU ALLIANCE FORCÉE

Les joueurs déplacent les unités terrestres des puissances neutres de leur facteur de mouvement de base à l'intérieur des frontières de leur territoire national.

Les flottes peuvent se déplacer à condition de terminer dans un port de son territoire national ou dans une zone de mer adjacente à un port du territoire national.

L'Empire déplace les unités de l'Espagne et de la Turquie tant qu'elles sont neutres.

La Coalition déplace les unités de la Prusse, de l'Autriche et de la Russie tant qu'elles sont neutres.

7.6 PHASE DE REDÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE TERRESTRE

Les flottes ne peuvent pas être déplacées pendant la phase de redéploiement stratégique.

Les forces **ravitaillées** de chaque camp peuvent se déplacer durant cette phase à condition qu'elles ne pénètrent pas dans une zone:

- comprenant des unités adverses,
- ou comprenant une forteresse adverse non assiégée,
- ou comprenant un marqueur de contrôle adverse,
- ou dans laquelle la force ne serait pas ravitaillée.

Les redéploiements stratégiques s'effectuent dans l'ordre suivant : Turquie, Espagne, Prusse, Autriche, Russie, Angleterre et France.

Une force sans général se déplace de son facteur de mouvement inscrit sur le pion.

Une force commandée par un général peut **doubler** son facteur de mouvement.

Un test d'attrition est effectué à l'issue du déplacement si la force a dépassé son facteur de mouvement de base, mais ni les pénalités d'hiver ni de marche forcée ne s'appliquent.

Par exemple, un général français dont les troupes ont un facteur de mouvement de 4 PM ne subit aucun test s'il ne dépasse pas ce montant ; en revanche, si ce général se déplace de 5 à 8 PM, un test aura lieu.

Aucune interception n'est possible.

Des échanges d'unités sont possibles entre les généraux de la même zone ainsi que des absorptions totales ou partielles au cours de cette phase, dès lors que les règles hiérarchiques sont respectées.

8. DIPLOMATIE

8.1 LES DIFFÉRENTS STATUTS DES PAYS

La France n'a pas de statut particulier.

Les autres pays, puissances majeures (Angleterre, Prusse, Autriche, Russie, Espagne et Turquie) et pays mineurs peuvent avoir les statuts suivants :

8.1.1 Neutre

Les unités des puissances majeures neutres peuvent se déplacer uniquement lors de l'interphase dans leur territoire national ; le déplacement chez des mineurs alliés est interdit.

Les mineurs neutres ne déploient pas leurs unités.

Si un pays neutre est attaqué, il rejoint **automatiquement** le camp adverse ; ils passent sous alliance de la France ou de l'Angleterre.

Une fois sa neutralité perdue, un pays ne peut plus jamais la retrouver jusqu'à la fin du jeu sauf événement ou paix forcée.

L'Angleterre ne devient jamais neutre. Même après avoir été conquise et être passée par une période de paix forcée, l'Angleterre rejoint automatiquement la coalition.

8.1.2 Allié

Une puissance majeure ou mineure peut être alliée soit à la France soit à la Coalition ou soit à une puissance majeure neutre (mineure **uniquement**).

Il n'est pas possible pour une puissance majeure de sortir de l'alliance sauf si une paix forcée lui est imposée par le camp adverse.

Une puissance majeure ou mineure neutre ne peut devenir alliée à un camp que suite à une action diplomatique ou à une déclaration de guerre du camp adverse.

Un pays mineur une fois allié ne peut jamais revenir à la neutralité sauf événement. Si il est conquis, il deviendra un allié du conquérant.

Appartenir à une alliance permet :

- d'être automatiquement en guerre contre le camp adverse, *par exemple, la coalition réussit une action diplomatique sur la Prusse qui devient une alliée. La Prusse est donc maintenant en guerre contre la France.*
- pour les généraux de commander des unités d'une puissance majeure alliée à condition que leur nombre de pas soit strictement inférieur aux pas de la nationalité du général ; il n'y a aucune limite en revanche pour les pas des mineurs alliés.
- d'intégrer des escadres combinées pour les flottes,
- de profiter des territoires alliés pour les lignes de ravitaillement et d'utiliser les forteresses alliées comme des relais de ravitaillement,
- de combiner les zones clefs pour augmenter le nombre de cartes en main du camp,
- de pouvoir transmettre des points de ressources à un allié jusqu'à 4 points par phase de budget ; un même bénéficiaire ne peut jamais recevoir plus de 4 points par phase de budget de l'ensemble de ses alliés : ces points sont utilisables **immédiatement**.

Exception : l'Empire ne peut pas envoyer d'unités en Espagne ET l'Espagne ne peut pas envoyer de ressources si elle est alliée tant que les cartes Piège de Bayonne (24F) et Blocus Continental (25F) n'ont

pas été jouées en tant qu'évènement..

La France et l'Angleterre ne peuvent jamais s'allier.

8.1.3 Paix forcée

Lorsqu'une puissance majeure est conquise (voir 18.2), elle subit une paix forcée.

Lors de la phase de conquêtes, on détermine la durée de la paix forcée au cours de laquelle les anciens belligérants ne peuvent pas se déclarer la guerre (voir 18.2.2).

Durant la période de paix forcée :

- les forces du conquérant peuvent traverser et/ou stationner sur le territoire du pays vaincu,
- les lignes de ravitaillement du conquérant peuvent passer sur le territoire du pays vaincu (sans pouvoir utiliser ses forteresses comme des relais de ravitaillement),
- une force du vaincu et une force du vainqueur peuvent stationner dans une même zone par exception,
- les forces des nations autres que celles du conquérant et de ses alliés ne peuvent pas entrer sur le territoire du pays vaincu sans une déclaration de guerre préalable (ce qui conduirait le pays vaincu à devenir automatiquement allié du conquérant).

A l'issue de la paix forcée, la puissance majeure retourne à la neutralité à l'exception de l'Angleterre. Néanmoins, le conquérant souffrira un malus de -1 pour ses actions diplomatiques ultérieures contre cette puissance et le camp adverse bénéficiera d'un bonus de +2.

Si le vainqueur déclare la guerre au vaincu à l'issue de la paix forcée, qu'il soit neutre ou allié à l'adversaire, le vaincu double ses ressources lors de la phase de budget et les cartes **«Les Châtiments»** sont ajoutées de suite à la pioche de chaque camp quel que soit le niveau d'escalade. Le camp adverse reçoit 3 tentatives diplomatiques gratuites avec un bonus de +2, que les cibles soient des mineurs ou des majeurs neutres, même en paix ou alliance forcée.

Si une puissance majeure est vaincue une seconde fois par la même puissance, la paix forcée dure jusqu'à la fin du jeu (sauf événement).

Exception : Si l'Angleterre est conquise elle passe par une période de paix forcée au cours de laquelle elle se comporte comme une nation neutre. A l'issue de chaque période de paix forcée, l'Angleterre rejoint automatiquement la coalition.

8.1.4 Alliance forcée

Une **alliance forcée** peut être imposée par l'Empire contre une puissance majeure de la Coalition dans deux cas :

- lorsqu'une paix forcée est intervenue alors que la Coalition a joué la carte **Tambours de Guerre (27C)**.
- lorsque cette puissance majeure a été vaincue une seconde fois.

Le joueur français doit alors défausser une carte **de n'importe quelle valeur** lors de cette phase de conquêtes ; à défaut de carte, une telle alliance ne peut pas être conclue.

L'alliance forcée dure jusqu'à la fin du jeu et est une sorte de neutralité sous contrôle de la France.

Remarque : L'Autriche et la Prusse peuvent rejoindre la Coalition grâce aux cartes Scharnhorst (46C) et Schönbrunn (47C).

Dans ce cas si l'une d'elles est à nouveau conquise (C'est la troisième fois), **elle subit une paix forcée mais l'Empire peut jouer une carte pour lui faire subir une alliance forcée jusqu'à la fin du jeu.**

L'allié forcé n'est pas considéré en guerre contre les autres pays de la coalition. Les troupes de la coalition ne peuvent donc pas

librement entrer sur le territoire de l'allié forcé (**SAUF** à lui déclarer la guerre et donc à le transformer en allié «normal» de l'Empire).

Les forces de l'allié forcé ne sont pas contrôlées par l'Empire mais le choix d'une alliance forcée permet à l'Empire de jouer la carte *Corps Expéditionnaires* (40F).

L'alliance forcée permet à l'Empire d'utiliser le territoire de l'allié forcé pour se déplacer selon les règles habituelles de mouvement et d'empilement et d'utiliser ses forteresses comme relais de ravitaillement mais pas comme sources.

Aucune action diplomatique n'est possible sur un allié forcé.

Si l'alliance forcée est cassée par le jeu d'un évènement, les unités de l'Empire prennent le contrôle des zones qu'elles sont seules à occuper y compris les forteresses.

Pour les zones où cohabitent les forces de l'Empire et de la Coalition, les forces françaises peuvent :

- se replier **immédiatement** dans la forteresse dont elles prennent le contrôle,
- se replier dans une zone adjacente non contrôlée par la Coalition
- ou accepter une bataille **immédiatement** en position de défenseur avec repli possible dans la forteresse de la zone s'il en existe une.

8.1.5 Protectorat

Un protectorat est un pays **mineur** définitivement attaché à l'Empire et qui ne peut plus subir d'action diplomatique de la Coalition **SAUF** évènement.

Pour établir un protectorat, le pays mineur visé doit être un allié de la France. Le joueur français doit défausser une carte de valeur 2 minimum lors de la phase diplomatique ou de la phase d'activations ou jouer certains évènements.

L'établissement d'un protectorat accorde **un point de victoire** à l'Empire. La Pologne, la Westphalie et la Confédération du Rhin suivent leur régime particulier décrit en 8.3.

Les mineurs pouvant faire l'objet d'un protectorat sont : Danemark, Egypte, Naples, Portugal, Suède, Saxe, Pologne, Confédération du Rhin et Westphalie. Le Royaume d'Italie et la Suisse sont des protectorats dès 1805.

Lorsqu'un protectorat est conquis par la coalition, il perd son statut. Si la France le reconquiert par la suite, il devient dans un premier temps mineur allié et il sera possible de lui conférer alors le statut de protectorat à nouveau selon la procédure initiale.

8.2 ACTION DIPLOMATIQUE

Une action diplomatique a pour but de faire basculer un pays neutre dans son camp.

8.2.1 Pays majeurs

Les pays majeurs **neutres** peuvent être l'objet d'une action diplomatique lors de la phase diplomatique **uniquement** ; un seul pays majeur neutre peut être la cible d'une action diplomatique par tour et par joueur.

Les pays majeurs alliés au camp adverse, en paix forcée ou en alliance forcée ne peuvent pas faire l'objet d'une action diplomatique.

Chaque joueur peut effectuer une action diplomatique contre un seul pays majeur à chaque phase diplomatique.

8.2.2 Pays mineurs

Les pays mineurs

- neutres
- ou alliés de la France pendant la période des *Châtiments*

- ou alliés de la France et ne contenant pas au moins un pas de combat de son camp (France et ses alliés) pendant la période de *l'Épopée* peuvent faire l'objet d'une action diplomatique **lors de la phase diplomatique ou la phase d'activations.**

Un pays mineur ne satisfaisant pas aux conditions ci-dessus, en particulier un pays allié de la Coalition ou un protectorat français (que ce soit le protectorat lui-même ou les mineurs le composant) ne peut pas faire l'objet d'une action diplomatique.

8.2.3 Résolution

Pour effectuer une action diplomatique sur un pays majeur ou mineur, le joueur doit jouer une carte de sa main. La valeur d'activation doit être au minimum 3 pour une puissance majeure, 2 pour un mineur disposant d'unités et 1 pour un mineur sans unités.

Le joueur lance alors un dé modifié par :

- son bonus diplomatique figurant sur la table de diplomatie
- le bonus figurant sur une éventuelle carte d'évènement jouée à cette occasion.
- +2 si la cible est une puissance majeure vaincue **préalablement** par le joueur adverse y compris via la carte *Tilsit* (26F).
- -1 si la cible est une puissance majeure vaincue **préalablement** par le joueur y compris via la carte *Tilsit* (26F).

Si le résultat est de 6 ou plus, le pays rejoint le camp du joueur et est considéré comme allié de la France ou de l'Angleterre.

Les forces d'un pays mineur qui entre ainsi en guerre (en rejoignant une alliance ou via son alliance préexistante avec un pays majeur qui rejoint un des camps en guerre) sont **immédiatement** déployées sur le plateau de jeu dans n'importe quelle zone de leur territoire ; toutes les unités du mineur sont disponibles sauf celles disposant d'une marque spéciale comme « E », « V », « 2P » etc...

Les forces disponibles d'une puissance majeure qui entre en guerre sont celles déployées sur la carte.

Une puissance majeure ou mineure qui bascule dans un camp permet d'obtenir **immédiatement** un certain nombre de cartes supplémentaires.

Par exemple, la Coalition dispose de 7 cartes, joue une carte et fait basculer la Prusse dans son camp. La Prusse disposant de 2 zones clefs, Berlin-Koenigsberg et Varsovie, la Coalition pioche immédiatement 2 nouvelles cartes.

Si un pays mineur allié à la France bascule dans la Coalition, ses unités de combat si elles sont empilées avec des unités françaises à l'extérieur de son territoire doivent tenter de rejoindre la zone coalisée la plus proche dans le rayon de son facteur de mouvement ; s'il n'en existe pas, elles sont détruites.

Pour celles situées sur son territoire, empilées avec des unités françaises, les unités des deux camps sont éliminées à proportion d'un pas pour chaque camp.

Les forteresses reviennent à leur propriétaire d'origine sauf si une unité française occupe seule la zone.

Par exemple, la Bavière alliée à la France rejoint la Coalition ; le corps bavarois est empilé avec 1 pas français : ce dernier est éliminé ainsi qu'un pas bavarois. Les forteresses bavaroises rejoignent la Coalition sauf Ulm où un corps français est présent.

8.3 CRÉATION DE NOUVELLES ENTITÉS POLITIQUES

Au cours de la partie le joueur français dispose de la possibilité de créer de nouvelles entités politiques par regroupement de certaines provinces ou mineurs qu'il contrôle.

La création de ces nouveaux Etats rapporte à l'Empire des points de victoire, des cartes supplémentaires dans sa main et des nouvelles unités de combat.

8.3.1 Confédération du Rhin

La Confédération du Rhin peut comprendre les mineurs disposant d'un R sur leur territoire imprimé sur la carte.

Pour que la confédération puisse être mise en place il faut que 6 au moins de ces provinces soient alliées à l'Empire.

L'Autriche et la Prusse doivent avoir été vaincues.

- Le joueur Impérial peut alors jouer la carte *Triomphe d'Erfurt (20F)* en phase d'activation ou en phase diplomatique pour mettre en place la confédération du Rhin. Le jeu de cette carte augmente immédiatement de 2 points le niveau de victoire et le niveau d'escalade.

Une fois la Confédération du Rhin mise en place, elle est automatiquement considérée comme un pays mineur, dont la capitale est Erfurt, sous protectorat de l'Empire (les provinces constituant la confédération ne peuvent donc faire l'objet d'actions diplomatiques).

Au cours de la phase de budget, le décompte des pays mineurs disposant d'unités (voir 7.3.3) intègre toutes les provinces concernées de la Confédération du Rhin auxquelles s'ajoute la Confédération du Rhin elle-même.

La Confédération du Rhin octroie une carte supplémentaire à l'Empire et fait partie des conditions nécessaires à la création de la Westphalie.

La Confédération disparaît définitivement lorsque tous les mineurs la composants sont conquis ou alliés à la coalition.

8.3.2 Westphalie

La Westphalie peut comprendre les provinces de Cleves, Berg, Hesse, Hanovre et Magdebourg. Ces provinces sont repérées sur la carte par un W rouge imprimé à côté de leurs noms.

Pour que la Westphalie puisse être créée il faut que 4 au moins de ces provinces soient contrôlées par l'Empire (alliée ou appartenir au territoire nationale français) ainsi que Naples.

Afin de créer la Westphalie le joueur impérial doit avoir préalablement joué les cartes *Triomphe d'Erfurt (20F)* et *Piège de Bayonne (24F)*. Au cours de la période des Châtiments, en phase de Budget, d'activation ou de diplomatie, l'Empire peut alors jouer la carte *Europe Napoléonienne (45F)* qui met immédiatement en place la Westphalie.

La création de la Westphalie rapporte des troupes supplémentaires (corps Westphalien et Jérôme) et 1 point de victoire à l'Empire.

Une fois créée, la Westphalie est considérée comme un pays mineur, dont la capitale est Kassel, sous protectorat de l'Empire (les provinces constituant la Westphalie ne peuvent donc faire l'objet d'actions diplomatiques).

Au cours de la phase de budget, le décompte des pays mineurs disposant d'unité (voir 7.3.3) intègre toutes les provinces concernées de la Westphalie auxquelles s'ajoute la Westphalie elle-même.

La Westphalie disparaît définitivement lorsque tous les mineurs la composants sont conquis ou alliés à la coalition.

8.3.3 Royaume de Bavière

Le Royaume de Bavière est créé par l'empire en rattachant la province du Tyrol à la Bavière. Pour cela il faut que la Bavière soit alliée à l'empire et que le Tyrol soit obtenu à son profit après une victoire sur l'Autriche (voir 18.2.2). Le Royaume de Bavière est alors automatiquement créé.

La création du royaume de Bavière rapporte une carte supplémentaire à l'empire lors de la phase de pioche sauf si Munich ou Innsbruck sont contrôlées par la coalition.

Le jeu de la carte coalisée *Tyrol (18C)* n'est possible qu'après la

création du Royaume de Bavière. Cette carte permet l'apparition du corps tyrolien dans la région de Tyrol. Le Tyrol est alors considéré comme un pays mineur allié à l'Autriche. Le corps tyrolien est donc contrôlé par le joueur coalisé et sa source de ravitaillement est Innsbruck.

Si des troupes du joueur impérial sont au Tyrol au moment du jeu de cette carte, une bataille s'engage entre elles et le corps tyrolien. Une tentative d'esquive des troupes impériales est possible ainsi que d'éventuelles contremarches des troupes impériales ou coalisées adjacentes. En cas de défaite du corps tyrolien, les règles de retraite lui sont appliquées normalement.

Si un corps coalisé sans général est présent au Tyrol au moment du jeu de cette carte, l'apparition du corps tyrolien impose l'élimination automatique du corps coalisé afin de respecter les règles d'empilement (voir 11). Un général ne peut être sorti de la réserve à ce moment là pour éviter cette élimination.

Si l'Empire reconquiert le Tyrol et sa forteresse Innsbruck, le Tyrol réintègre le Royaume de Bavière. Le sort du Tyrol est indépendant des conséquences d'une conquête de l'Autriche.

8.3.4 Aggrandissement du Royaume d'Italie

Le Royaume d'Italie est en place dès le début du jeu en 1805. Il regroupe la Lombardie et la Romagne. Sa capitale est Milan.

Si l'empire bat l'Autriche et obtient la Vénétie au profit du Royaume d'Italie (territoire national Italien, voir 18.2.2), un 2ème corps Italien est ajouté aux unités à produire dans la réserve.

8.3.5 Pologne (Grand Duché de Varsovie)

La Pologne (capitale Varsovie) ou Grand-Duché de Varsovie peut être créé de deux manières différentes :

- Soit en jouant la carte *Marie Walewska (20F)* lors d'une guerre contre le pays qui possède la Mazovie, alors que l'Empire contrôle la zone de Varsovie et que le contrôle soit toujours effectif lors de la phase de conquêtes; dans ce cas, le général Poniatowski et le 1er corps polonaise arrivent en renforts **gratuitement** à Varsovie lors de la prochaine phase de budget.

Soit si le joueur impérial obtient en conditions de paix la Mazovie où est située Varsovie; il faudra annexer au moins une autre province marquée du symbole de la Pologne pour bénéficier du point de victoire; le général et le corps polonaise intègrent la réserve d'unités à construire en suivant les règles de production des mineurs. Le second corps polonaise n'est ajouté à la réserve que dès lors que la Pologne comprend la Mazovie et deux autres provinces polonaises.

Dans les 2 cas la Pologne est créé avec le statut de pays mineur sous protectorat de l'Empire et 2 points d'escalade sont enregistrés. La capitale de la Pologne, Varsovie, étant une forteresse, elle devient une source de ravitaillement pour toutes les troupes de l'Empire.

En cas de conquête de la capital de la Pologne et de ses forteresses, le Grand Duché continue la lutte aux côtés de l'Empire jusqu'à la reddition de la France qui ne perd donc pas de point de victoire; ses unités combattent jusqu'à leur destruction définitive et elles ne peuvent pas être complétées si elles sont réduites.

Les unités polonaises ne peuvent être utilisées que par la France et qu'en cas de conquête par une autre puissance majeure, elle devient soit une partie du territoire du conquérant soit un mineur allié sans troupes

9. ACTIVATIONS

9.1 PRINCIPES

Si une carte est utilisée pour une activation, le joueur peut dépenser un nombre de Points d'Activation (PA) égal à la valeur de la carte ; le joueur active ses forces les unes après les autres : il n'est pas obligé de les désigner toutes dès le début de son activation.

Le coût d'activation d'une flotte est de 1 PA.

Le coût d'activation d'une force est égal à la valeur d'initiative du général qui la commande.

Le coût d'activation d'une force constituée d'une unité sans général est de 1 PA ; il est possible d'activer un corps situé dans une force même si c'est une armée.

(Optionnel) Si ce corps pénètre dans une zone non contrôlée par son camp, le coût est porté à 2 PA.

Si ce corps effectue une marche forcée ou engage une bataille, le coût est porté à 2 PA.

Par exemple, une carte avec 3 PA permet d'activer 3 forces avec des généraux de valeur d'initiative 1 OU une force commandée par un général de valeur 1 et une force commandée par un général de valeur 2 OU une force commandée par un général de valeur 3 OU une force commandée par un général de valeur 2 et une flotte OU toute autre combinaison.

Si une force est constituée de deux armées, la valeur d'initiative du général en chef commandant l'ensemble augmente d'un point pour un maximum de 3. **Dans ce cas uniquement**, les armées peuvent s'échanger des unités avant le début du mouvement.

Un général subordonné d'une armée peut être activé séparément du reste de l'armée et constitue alors une force autonome.

Par exemple, le joueur français joue une carte de 2 PA et active Soult (initiative 2) situé dans la Grande Armée avec 3 pas pour effectuer une opération alors que la Grande Armée commandée par Napoléon n'est pas activée.

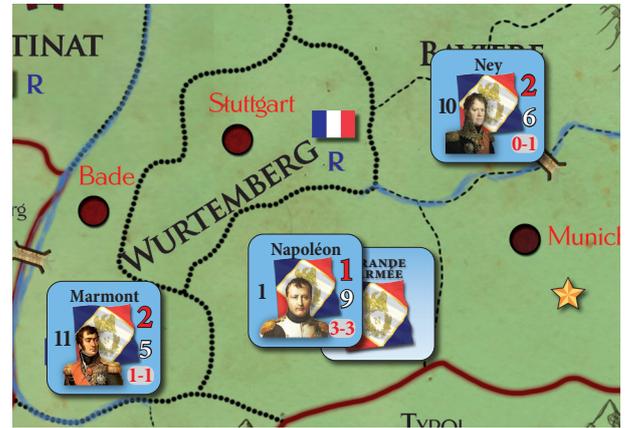
Une fois activée, une force peut se déplacer, combattre, effectuer des sièges dans la limite de ses points de mouvements. **Une bataille perdue stoppe l'activation.**

Une force doit avoir terminé ses opérations (mouvement, combat et siège) avant qu'une autre force activée lors de ce round ne débute les siennes.

Exception : lorsqu'une carte "Campagne majeure" est jouée, les forces activées peuvent se déplacer l'une après l'autre mais peuvent combattre ensemble si elles se trouvent dans une même zone sous réserve des règles d'empilement ; cette carte est contrée par la carte "Lignes intérieures" (voir 12.6). Il est toujours possible d'activer chaque force l'une après l'autre.

Cas particuliers des armées : lorsqu'un général d'armée est activé, le joueur peut activer gratuitement d'autres forces situées dans des zones adjacentes dans la limite de sa valeur de commandement. Ces forces ne peuvent pas être une armée ou être incluse dans une armée. **De plus, les forces ne doivent pas être séparées de la zone de l'armée par une rivière sans pont ou une montagne avec ou sans col.** Les forces adjacentes répondant à ces conditions peuvent alors être placées dans l'armée et le général d'armée peut commencer son activation avec un facteur de mouvement diminué d'un point.

Par exemple, le joueur français active Napoléon, commandant la Grande Armée à Ulm. Ney, ne peut pas être activé gratuitement car il est séparé de Napoléon par un fleuve sans pont. Par contre, il peut activer gratuitement Marmont qui rejoint la Grande Armée. Napoléon commence alors son activation avec son facteur de mouvement diminué d'un point.



9.2 MISE EN RÉSERVE DE PA

Si tous les PA d'une carte utilisée en activation ou le PA d'une activation sans carte n'ont pas été utilisés, volontairement ou non, le solde peut être mis en réserve en utilisant le marqueur à cet effet sur la piste d'enregistrement.



Les points d'activation ainsi mis en réserve pourront être utilisés en plus de ceux attribués **ultérieurement** soit par le jeu d'une carte d'activation attribuant des PA, d'évènement attribuant des PA ou d'un round accordant un PA ; les cartes autorisant des activations de force sans référence à des PA comme les campagnes majeures ne sont pas éligibles. Ces PA en réserve sont perdus s'ils n'ont pas été utilisés à la fin du tour en cours.

Par exemple, au round 2, le joueur coalisé joue une carte de 3 PA mais ne souhaite en utiliser que 1 ; il place en réserve les 2 PA non utilisés. Au round 4, il joue une carte de 3 PA et souhaite activer deux généraux de valeur 2 : il utilise en conséquence 1 PA de réserve. Au round 5, un évènement lui accorde 2 PA et il n'en utilise qu'un seul pour activer une flotte, le second est mis en réserve. Au round 6, il effectue une opération d'un PA sans jouer de carte un round sans cartes, or il veut activer un général nécessitant 2 PA, il utilise un PA en réserve. Sa réserve qui revient à 1 PA qui sera perdu à l'issue de ce round, qui est le dernier du tour de jeu.

10. COMMANDEMENT

10.1 LE COMMANDEMENT

Un général peut commander et donc comprendre dans sa force un nombre de pas égal à sa valeur de commandement.

Les dépôts mobiles ne comptent pas.

Un général peut commander des unités alliées mineures dans la limite de sa valeur de commandement et des unités alliées majeures dans la limite de la moitié, arrondie à l'inférieur, de sa valeur de commandement. En cas de violation de cette règle, le joueur doit éliminer les pas en surplus **immédiatement**.

Un général disposant d'un marqueur **Armée** peut commander :

- un nombre de pas égal au double de sa valeur de commandement,
- dont 2 pas de réserve de cavalerie
- et comprendre 3 généraux subordonnés de son pays ou pays majeur allié s'il y a au-moins un pas du pays majeur allié dans l'armée ; si ce pas est détruit le général retourne dans la réserve.

10.2 LA HIÉRARCHIE

Chaque pion général comporte un numéro qui le classe dans la hiérarchie des généraux de sa puissance ; **1 est le niveau le plus élevé.**

En aucun cas, un général de rang inférieur ne peut commander une force d'un général de rang supérieur.

Les corps isolés ont toujours un rang inférieur à un général quel qu'il soit.

Les règles de hiérarchie doivent être respectées à l'issue des mouvements d'esquive, d'interception, de contremarches et de retraite; le respect de cette règle est également appelée consolidation (voir 12.2).

Un général de rang inférieur peut s'empiler avec un général de rang supérieur pour lui apporter des pas en renfort. A l'issue de ce mouvement, le général de rang inférieur retourne dans la réserve **SAUF** s'il intègre une armée.

Un général de rang supérieur ne peut pas faire partie d'une armée commandée par un général de rang inférieur. Il ne peut pas être absorbé par une armée commandée par un général de rang inférieur. Par contre, il peut volontairement rejoindre une armée commandée par un général de rang inférieur, lui laisser ses unités puis retourner à la réserve.

Lorsque des généraux alliés sont présents dans la même force, le commandant est déterminé selon les critères ci-dessous dans l'ordre suivant :

- le général disposant d'un marqueur **Armée**,
- le général disposant du plus grand nombre de points de combat,
- le général issu des puissances suivantes : Angleterre ou France puis Autriche, Russie, Prusse, Suède, Espagne et enfin Turquie.

10.3 LES CHANGEMENTS DE GÉNÉRAUX

Un général commandant une force ne peut pas être démis de ses fonctions sauf après une absorption, combinaison (voir 12.2) ou destruction de sa force ou en étant remplacé par un autre général lors de la phase de budget.

Il n'est pas possible de laisser volontairement un général sans unités par exemple en activant un corps de sa force si c'est la seule unité commandée.

Un général subordonné dans une armée peut être retiré et placé dans la réserve pendant l'activation de l'armée.

Un général d'armée ne peut être démis de ses fonctions que lors de la phase de budget ou par un événement.

Dans les deux cas, le général démis est retiré de la carte et réintègrera la réserve lors de la phase de budget de l'année suivante. Un général de la réserve, s'il en existe, est choisi et placé dans la zone de l'armée ; le général avec le rang le plus élevé parmi ceux présents dans la zone est promu à la tête de l'armée.

Certains événements entraînent le retrait définitif du jeu des généraux au cours des opérations. Lorsqu'un général est démis de ses fonctions par événement, le joueur est autorisé à choisir un général disponible dans la réserve.

11. EMPILEMENT

Il ne peut y avoir qu'une seule force d'un même camp dans une zone à l'issue d'un round d'activation.

En cas de non-respect de cette règle, les unités en excès sont éliminées **immédiatement** et les généraux remplacés dans la réserve.

Les unités des deux joueurs ne peuvent pas terminer un round ensemble dans une même zone ; l'un des deux camps doit avoir quitté la zone, soit volontairement, soit suite à une retraite vers une autre zone ou dans une forteresse assiégée.

12. LES MOUVEMENTS TERRESTRES

12.1 PRINCIPES

Chaque force, une fois activée, se déplace en utilisant le facteur de mouvement des unités. Si des unités ont des facteurs de mouvement différents, c'est le plus faible qui doit être pris en compte.

Par exemple, une armée française contient 8 pas français avec un facteur de mouvement de 4 et 2 pas bavarois avec un facteur de mouvement de 3. Le facteur de mouvement de base sera donc de 3 pour cette force.

Lors des rounds de mauvais temps (5^e) et d'hiver (6^e ou 7^e), le facteur de mouvement est diminué d'un point.

Sans déclaration de guerre préalable, les forces d'une puissance ne peuvent entrer sur le territoire d'une puissance qui ne lui est pas alliée.

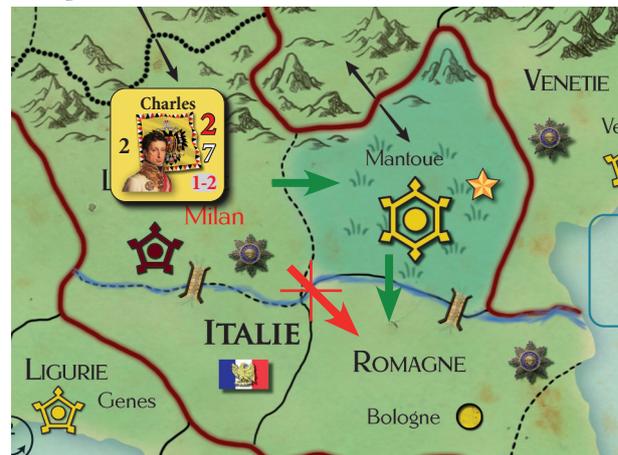
Une force dépense ses points de mouvement conformément à la table des effets du terrain (voir aide de jeu) dans la limite de son facteur de mouvement éventuellement augmenté par une marche forcée (voir 12.3). Le coût des éléments de terrain en bordure d'une zone (rivières, montagnes avec ou sans cols...) s'ajoute à celui de la zone.

Une force ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que son facteur de mouvement.

Par exemple, une unité ayant un facteur de mouvement de 2 et n'effectuant pas de marche forcée ne peut franchir une montagne sans col (coût: 1+2PM=3PM).

Le déplacement s'effectue d'une zone à une autre zone ayant une frontière commune. Il n'est pas possible de se déplacer d'une zone à une autre si elles possèdent seulement un "sommets commun".

Par exemple, il n'est pas possible de se déplacer directement de Milan à Bologne. Il faut d'abord passer par une autre zone (par exemple Mantoue).



Il n'est pas possible de traverser un détroit si une flotte adverse en mer est présente dans la zone maritime correspondante ; les flottes dans les ports ou les cases de blocus ne sont pas en mer.

Exception : le détroit interne au Danemark est toujours de libre passage.

Les fleuves ne causent aucune pénalité s'ils sont traversés aux ponts indiqués sur la carte; à défaut, une pénalité d'un point de mouvement s'applique.

Une force doit interrompre son mouvement quand elle pénètre dans une zone occupée par une forteresse adverse non assiégée ou par une force adverse non assiégée. Elle pourra continuer à se déplacer si elle est en mesure de couvrir la forteresse adverse ou de faire reculer la force adverse.

Il est interdit de pénétrer dans une zone d'un pays neutre.

Cas particuliers :

L'Égypte : une force peut aller d'Alexandretta en Turquie à d'Acres en Égypte (et vice-versa) en dépensant tout son facteur de mouvement.

La Péninsule ibérique : aucune force d'une autre puissance majeure ou pays mineur ne peut pénétrer en Espagne ou au Portugal.

L'Empire peut faire pénétrer un nombre limité d'unités dans la péninsule par le jeu des cartes *Blocus continental* et *Piège de Bayonne* ; si l'une de ces cartes est jouée, le Portugal peut être envahi par des unités françaises et espagnoles : les unités de la coalition peuvent alors pénétrer au Portugal et en Espagne.

Le jeu de la carte *Dos de Mayo* ou la période des châtiments lève toutes les restrictions.

12.2 COMBINAISON ET CONSOLIDATION DES FORCES

12.2.1 L'absorption des forces :

Une force en mouvement peut laisser en route des unités et en prendre en route tant que la hiérarchie est respectée. Si une force absorbe totalement une autre force commandée par un général de rang inférieur, ce dernier est remis **immédiatement** dans la réserve des généraux disponibles **SAUF** si la force en mouvement est une armée.

Les absorptions partielles sont autorisées.

Une armée peut absorber des unités d'une autre armée si celle en mouvement est commandée par un général de rang supérieur et que l'armée non activée dispose après cette opération d'au moins 1 pas de perte.

Une armée ne peut pas se combiner avec une autre armée en cours de mouvement SAUF à l'issue d'une bataille de campagne majeure.

Un général doit respecter sa valeur de commandement à tout instant de son activation.

Un général doit toujours se trouver avec au moins une unité de combat sous peine de retourner **immédiatement** dans la réserve.

Par exemple, Masséna (rang hiérarchique 5) qui a une valeur de commandement de 6 est activé avec 4 pas ; au cours de son déplacement, il laisse en route 2 pas et en absorbe 2 autres commandés par Oudinot de rang hiérarchique (14) inférieur. Comme Masséna a un rang supérieur mais ne commande pas d'armée, Oudinot est remis en réserve. Si Masséna avait commandé l'armée d'Italie, Oudinot aurait pu demeurer avec l'armée.

Une force autre qu'une armée peut intégrer une armée dans la limite des règles d'empilement et de commandement. **L'armée peut ensuite être activée normalement y compris avec les forces qui viennent de la rejoindre y compris si elles appartenaient à l'armée initialement**; une telle stratégie nécessite d'avoir les PA nécessaires pour activer successivement les deux forces au cours du même round.

Hors cette hypothèse, les unités d'une force ne peuvent se déplacer qu'une seule fois au cours d'un même round.

Une force en action qui pénètre dans une zone contenant une force amie qu'elle n'est pas en mesure d'absorber **doit continuer son chemin.**

12.2.2 La consolidation des forces :

Un général de rang supérieur actif peut toujours absorber les pas d'un général de rang inférieur inactif ; celui-ci est remis dans la réserve si tous ses pas sont absorbés.

Exception : *Général de rang inférieur commandant d'armée où aucune absorption n'est possible.*

Un général de rang supérieur actif peut laisser des pas à un général de rang inférieur inactif, il est remis dans la réserve s'il laisse la totalité de ses pas à un commandant d'armée.

Un général de rang inférieur actif, même commandant d'armée, ne peut jamais absorber les pas d'un général de rang supérieur inactif.

Un général de rang inférieur actif peut laisser tout ou partie de ses pas à un général de rang supérieur inactif et est remis dans la réserve sauf si le général de rang supérieur dispose d'une armée.

Une armée doit respecter la limite de trois généraux subordonnés à tout moment ; s'il advenait que l'armée comprenne plus de trois généraux, le joueur choisit librement quels généraux il souhaite retourner dans la réserve sans considération du rang hiérarchique ou de la nationalité.

12.3 LES MARCHES FORCÉES

Une marche forcée permet à une force activée de bénéficier de 1 à 3 points de mouvement supplémentaires.

Une marche forcée ainsi que le nombre de points de mouvements supplémentaires demandés doivent être annoncés par le joueur actif avant le déplacement de la force concernée.

Une marche forcée entraîne **obligatoirement** un test d'attrition (voir 13.6) pour la force :

- soit préalablement à la première bataille, que les points de mouvement supplémentaires aient été utilisés ou non,
- soit à l'issue de son mouvement si aucune bataille n'a eu lieu ET avant de détacher des pas pour réactiver une forteresse.

Par exemple, une force de facteur de mouvement 3 demande 3 points de mouvement supplémentaires et engage une bataille alors qu'elle n'en a dépensé qu'un seul ; le test s'effectue avec un malus de +3 et la force pourra terminer de dépenser ses 5 derniers points de mouvement après la bataille si elle est victorieuse.

Si des unités avec un facteur de mouvement de base inférieur sont absorbées dans la force au cours du mouvement, la force activée perd **immédiatement** les points de mouvement correspondant à la différence.

Par exemple, une force composée uniquement d'unités françaises de facteur de mouvement 4 demande 3 points de marches forcées soit un total de 7 ; elle se déplace de 2 points de mouvement et absorbe un corps badois de facteur de mouvement 3 : si elles avaient été empilées au départ, le facteur de mouvement maximum aurait été de 6 (3+3) donc la force activée ne pourra plus dépenser son 7^e point de mouvement.

12.4 L'INTERCEPTION

Si une force adverse pénètre dans une zone adjacente à des forces amies, **une seule force non démoralisée commandée par un général** peut tenter d'intercepter la force en mouvement. Une seule force peut effectuer ce test pour chaque zone pénétrée par l'adversaire, même si plusieurs forces sont en position de le faire.

La zone d'interception peut contenir une force de l'intercepteur ou une force amie non activée du joueur en mouvement. Dans ce dernier cas, la bataille est déclenchée entre la force en mouvement et l'intercepteur et l'autre force présente et non activée de la zone peut ensuite rejoindre la bataille avec un test de contre marche réussi en respectant ensuite les critères de consolidation (voir 12.2.2) ; si la force en mouvement remporte la bataille, elle peut poursuivre son mouvement mais si elle la perd, elle doit battre en retraite avec l'autre force amie non activée dans la zone par laquelle elle est arrivée.

Pour cela, le joueur doit jouer une carte d'une valeur égale ou supérieure à la valeur d'initiative du général commandant la force. Puis, il lance un dé et ajoute les modificateurs suivants :

● Supériorité de cavalerie	+1
● Valeur d'initiative du général tentant d'intercepter inférieure à celle du général en mouvement	+1
● Zone d'interception en terrain difficile	-1

L'interception réussit si le jet de dé modifié est supérieur ou égal à 5. La force qui intercepte **subit alors un test d'attrition** puis se déplace dans la zone. Une interception déclenche une bataille **où l'intercepté demeure l'attaquant**. L'intercepteur bénéficiera d'un bonus de +1 au dé de combat.

L'intercepteur peut laisser sur place une partie de ses unités en respectant les limites d'empilement.

Par exemple, Blücher tente d'intercepter une force de deux corps d'infanterie commandée Davout (initiative 1) ; Blücher est un général de cavalerie avec une valeur d'initiative de 1. Le joueur coalisé doit donc jouer une carte d'activation de valeur 1 ou + et lance un dé. Blücher bénéficie de la supériorité de cavalerie, donc +1 est ajouté au dé.

Si le test est réussi, Blücher peut avancer dans la zone de Davout en laissant éventuellement en arrière un général subordonné avec des unités.

Les interceptions sont résolues avant les esquives ; une force qui a intercepté ne peut pas esquiver, pas même dans une forteresse présente dans la zone.

12.5 L'ESQUIVE

Lorsqu'une force adverse pénètre dans une zone contenant une force amie pour l'attaquer, cette dernière **si elle est commandée par un général** peut tenter d'esquiver la bataille.

Une force qui esquive dans une forteresse ou qui est démoralisée réussit automatiquement, même SANS général (Par exemple un corps isolé). Une force peut tenter d'esquiver autant de fois qu'elle est attaquée.

Le joueur lance un dé et ajoute les modificateurs suivants :

● Supériorité de cavalerie	+1
● Valeur d'initiative du général tentant d'esquiver inférieure à celle du général en mouvement	+1
● Zone envahie par le joueur actif en terrain difficile	+1

L'esquive réussit si le jet de dé modifié est supérieur ou égal à 5. La force peut se replier dans une zone adjacente **sauf celle par laquelle est arrivé le joueur actif** ET :

- ne contenant pas d'unités adverses non assiégées
- ou ne contenant pas de forteresse adverse active non assiégée.

Si la zone répond aux critères sus-mentionnés, l'esquive est possible même si elle est contrôlée par l'adversaire ; le marqueur de contrôle adverse demeure en place.

Si le test échoue, une bataille s'engage.

Si l'esquive est réussie, La force en mouvement peut continuer à se déplacer et éventuellement poursuivre le défenseur qui pourra à son tour tenter d'esquiver, et ainsi de suite.

Par exemple, Jean (valeur d'initiative de 2) pénètre dans une zone en traversant un fleuve sans pont pour attaquer Masséna (valeur d'initiative de 1) sans cavalerie. Masséna bénéficie donc d'un bonus de +1 (différentiel d'initiative) +1 (terrain difficile) et doit faire un résultat final au dé d'au moins 3 pour réussir à esquiver (3+2 = 5)

12.6 LES CAMPAGNES MAJEURES

Une carte «Campagne majeure» permet d'activer plusieurs généraux de n'importe quelle valeur d'initiative, et permet

exceptionnellement de les faire combattre ensemble ; la carte *Lignes Intérieures* permet de contrer cette faculté.

Des règles particulières s'appliquent quand une campagne majeure est déclenchée :

- Le joueur inactif qui refuse d'esquiver ou qui échoue perd ce droit jusqu'à la résolution de la bataille même si d'autres forces adverses pénètrent ensuite dans sa zone.
- Si plusieurs forces du joueur actif se regroupent dans une même zone pour livrer une bataille ensemble :
 - chaque force doit résoudre son propre test d'attrition s'il y a lieu puis
 - elles doivent respecter les règles d'empilement et de consolidation avant de résoudre la bataille ;
 - dans l'hypothèse d'une victoire, la force consolidée selon les règles d'empilement pourra poursuivre son mouvement : le facteur de mouvement disponible sera le facteur de mouvement résiduel le plus faible des forces concernées ce qui peut amener la fin de l'activation.

Par exemple, deux forces se regroupent dans une zone, la première force dispose encore de 2 points de mouvement et la seconde de 3 ; la force consolidée disposera donc de 2 points de mouvement pour la fin de l'activation.

Lignes intérieures

Les cartes *Lignes Intérieures (15C)* et *Génie Napoléon (1F)* permettent de contrer une campagne majeure adverse ; la carte doit être jouée avant la résolution de la première bataille de l'activation du joueur en phase mais après que la première force attaquante a pénétré dans la zone du défenseur. Si une force commandée par un général de valeur tactique en défense de 2 ou 3 est attaquée par plusieurs forces, elle peut se défendre séparément contre chacune d'elles. L'ordre des combats est donné par le joueur en mouvement.

13. LE RAVITAILLEMENT

13.1 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement est vérifié au moment :

- de l'activation d'une force,
- du combat pour les deux camps en fonction de la position des forces suite aux interceptions.
- de la résolution d'un siège.
- de la phase de fin d'activations

Les unités non ravitaillées - y compris celles du joueur inactif - reçoivent un marqueur pour indiquer leur état **au moment de la vérification** et ce jusqu'à la prochaine vérification où le marqueur peut être retiré ; un marqueur de non ravitaillement peut donc être conservé d'une année sur l'autre.

13.2 LES SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Pour être ravitaillée, une force doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à :

- la capitale de son pays,
- ou une forteresse de son territoire national,
- ou la capitale d'un allié mineur s'il s'agit d'une forteresse.

Une forteresse assiégée ne peut pas servir de source de ravitaillement.

Les forces des pays mineurs peuvent utiliser les sources de ravitaillement des puissances majeures alliées.

13.3 LA LIGNE DE RAVITAILLEMENT

Une ligne de ravitaillement est constituée d'une chaîne de relais de ravitaillement depuis la force jusqu'à une source de ravitaillement.

Un relais de ravitaillement peut être :

- une forteresse active contrôlée ou alliée
- ou un dépôt **fixe** de sa nationalité ou d'une puissance majeure alliée pour un mineur.

Une forteresse assiégée ne peut pas servir de relais de ravitaillement mais ravitaile les unités qui la défendent si une ligne de ravitaillement maritime peut être tracée.

Sur terre, la distance maximum entre 2 relais est de **2 points de mouvement** ; tant que la distance entre les relais qui la composent est respectée, une ligne de ravitaillement peut avoir une longueur illimitée.

Exception : la ligne existe entre les zones d'Alexandretta et d'Acre bien qu'il faille un round de mouvement pour se déplacer entre les deux cases.

Sur mer, une ligne de ravitaillement est d'une longueur illimitée. Elle est tracée d'un port vers un autre port, les 2 étant libres de blocus, et ne peut pas traverser de zones de mer occupées **exclusivement** par des flottes adverses **en mer**.

La distance maritime entre deux relais est illimitée. **Seuls les ports non assiégés et disposant soit d'une forteresse active, soit d'un dépôt fixe, peuvent servir de relais pour une ligne tracée via la mer.**

Une ligne de ravitaillement peut combiner sans restriction tracés par voie de terre et tracés par voie de mer

Une ligne de ravitaillement :

- ne peut pas traverser une zone contenant des unités adverses sauf lors d'une bataille ou si elles sont assiégées
- ne peut pas traverser une zone contenant une forteresse adverse **non assiégée** ; une forteresse assiégée ne bloque plus la ligne adverse.
- ne peut pas traverser une zone contenant un marqueur de contrôle adverse (ou ville, port...) même si une unité amie est présente.
- ne peut pas traverser la zone par laquelle une force adverse a pénétré la zone de bataille.
- ne peut pas traverser de montagnes sans col car le coût en points de mouvement sera d'au moins de 3 points.

Une ligne de ravitaillement peut traverser une zone de libre passage même située dans le territoire de l'adversaire.

Les détroits bloquent les lignes de ravitaillement si la zone maritime est contrôlée par des flottes du camp adverse.

Les puissances mineures peuvent utiliser les sources et relais de ravitaillement de la puissance majeure qui les contrôle.

Chaque puissance majeure doit disposer de sa propre ligne de ravitaillement.

Pour les forces comprenant plusieurs pays, c'est la nationalité du commandant de la force qui compte.

Par exemple, une armée russe comprend 2 corps prussiens, ces corps dépendent de la ligne de ravitaillement de l'armée russe.

13.4 LES DÉPÔTS

Ils sont soit fixes soit mobiles ; seul un dépôt fixe peut être un relais de ravitaillement.

Un dépôt mobile peut être converti en dépôt fixe et vice versa à n'importe quel moment d'un déplacement durant la phase d'activations. Durant la phase de redéploiement stratégique, un dépôt fixe peut être converti en dépôt mobile mais l'inverse n'est pas autorisé.

La dépense d'un dépôt fixe ou mobile permet de bénéficier d'un bonus lors du test d'attrition s'il est de la même nationalité que celle du général commandant la force. Le dépôt doit se trouver

dans la zone où la force effectue son test d'attrition.

Un seul dépôt peut être dépensé par activation et par force.

13.5 LES EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT

Une force non ravitaillée subit les pénalités suivantes :

- Test d'attrition **obligatoire** avant la résolution de la première bataille de l'activation ou à la fin de l'activation si aucune bataille n'a eu lieu.
- Certaines cartes de combat ne peuvent pas être jouées.
- Pénalité au combat de -3.
- Elle peut mettre en place un siège (marqueur Siège 0) mais ne peut pas utiliser la table de siège.
- Elle ne peut pas être ralliée en cas de démoralisation (voir 14.9.4).

Note : Si une force ravitaillée agrège une force non ravitaillée, chaque partie de la nouvelle force garde son statut jusqu'à la prochaine vérification. Seule la partie non ravitaillée subira un éventuel test d'attrition. En cas de combat, la force est considérée comme non ravitaillée si au moins la moitié de ses pas sont non ravitaillés.



13.6 LE TEST D'ATTRITION

13.6.1 Un test d'attrition doit être réalisé dans les cas suivants :

- **Force activée alors qu'elle n'est pas ravitaillée.** Le test s'effectue avant la résolution de la première bataille de l'activation ou à la fin de l'activation.

Note : un siège n'est pas une bataille et ne déclenche pas un test d'attrition.

- **Force effectuant une marche forcée.** Le test s'effectue que les PM de marche forcée aient été utilisés ou non :

- avant la résolution de la première bataille de l'activation ou
- à la fin de l'activation si aucune bataille n'a eu lieu et AVANT un éventuel détachement de pas pour réactiver la dernière forteresse conquise au-cours de l'activation.

Note : une force non ravitaillée effectuant une marche forcée ne subira qu'un seul test d'attrition.

- **Force effectuant une interception ou une contremarche.**
- **Force effectuant un redéploiement stratégique supérieur à son facteur de mouvement de base.** Le test s'effectue à la fin du mouvement.

- A la fin de la phase d'activations, les forces non ravitaillées, encore assiégées ou démoralisées subissent un test d'attrition.

13.6.2 Résolution du test d'attrition

Le résultat de l'attrition dépend du nombre de pas de perte de la force et d'un jet de dé modifié comme il est indiqué sur la table d'attrition (voir aide de jeu).

Un malus s'applique si la force concernée a traversé **au moins** une zone pauvre lors de la résolution du test ou se trouve dans une telle zone lors de la phase de fin d'activations. (La zone de départ de la force n'est pas prise en compte).

Le résultat s'exprime en pas de perte éliminés.

Seuls les pas activés dans la zone de résolution du test sont pris en compte ; le test s'effectue avant le détachement éventuel d'un pas pour réactiver la dernière forteresse conquise.

Les pas de pertes laissés en arrière au cours de mouvement (même si ceux-ci ont utilisé pour partie les points de marche forcée) ou ceux présents dans la zone de test mais qui n'ont pas été activés ne sont pas pris en compte et ne subissent pas de test.

Par exemple, une force de 6 pas français et 3 pas alliés mineurs effectue une marche forcée avec 3 points de mouvement supplémentaires. Le facteur de mouvement est de 6 points de mouvement y compris pour les français car ils doivent s'aligner sur le facteur de mouvement de base le plus faible de leurs alliés. Elle

traverse une zone pauvre où elle laisse 2 pas français pour achever l'activation sur une force de 3 pas français qu'elle absorbe. Les 2 pas abandonnés et les 3 pas de la zone test ne comptent pas et le total de pas concerné sera donc de $9-2 = 7$ pas.

Le test s'effectuera sur la colonne 6-8 avec un bonus de -1 car la force est majoritairement composée de français mais avec un malus de +2 pour la zone pauvre et +3 pour la marche forcée soit un malus final de +4 (-1 +2 +3). Le joueur lance un dé et obtient $4 + 4 = 8$ soit un résultat de 2 pertes dont la première est prise sur un pas français obligatoirement et le second sur un pas allié ou français.

Si une force de deux armées doit résoudre un test d'attrition, chaque armée effectue un test séparé.

14. LA BATAILLE

La bataille se déroule dans une zone où sont présentes deux forces adverses et où le joueur inactif n'a pas pu ou pas voulu esquiver.

Exception : le jeu d'une carte "Campagne majeure" permet à plusieurs forces d'attaquer simultanément dans une même zone et de se grouper pour le combat sauf si l'adversaire joue la carte "Lignes intérieures" ce qui lui permet alors de se défendre tour à tour contre chaque force et voire même de battre en retraite dès l'issue de la première bataille.

Le joueur actif est appelé l'attaquant et le joueur inactif le défenseur.

Chaque combat est résolu en suivant dans l'ordre suivant :

- Contremarches
- Calcul du rapport de forces
- Détermination de l'amplitude de la bataille
- Détermination du moral de chaque camp
- Désignation des unités d'élite « en tête d'assaut » et des unités spéciales pour les deux camps, l'attaquant en premier.
- Calcul des modificateurs de combat de chaque joueur
- Résolution de la bataille
- Tests de blessure
- Application des pertes
- Test de démoralisation
- Poursuite de cavalerie le cas échéant
- Retraite du vaincu

Note : les cartes de combat s'insèrent dans cette séquence conformément à l'indication faite sur la carte.

Par exemple, la carte « Disgrâce » peut être dévoilée et jouée à l'issue du test de moral adverse.

14.1 CONTREMARCHES

Dans un premier temps, les forces de l'attaquant **commandées par un général** peuvent tenter de rejoindre la bataille «au canon» si elles se situent dans une zone adjacente à la zone de bataille puis le défenseur fait de même. Une force ayant raté une interception reste habilitée à tenter une contremarche. Le joueur actif réalise toutes ses tentatives de contremarche avant celles du joueur passif

Un général peut tenter une contremarche avec une partie seulement de la force qu'il commande et laisser le restant dans sa zone d'origine si les règles d'empilement sont respectées.

Un général subordonné situé dans une armée peut tenter une contremarche indépendamment de l'armée dont il dépend.

Une contremarche n'est toutefois pas possible :

- au travers d'une montagne sans col,
- au travers d'un détroit,
- par une force démoralisée,
- vers un dépôt seul.

Le joueur lance un dé pour chaque force tentant une contremarche et applique les modificateurs suivants :

● Valeur tactique en attaque (attaquant) ou en défense (défenseur) du général commandant la force qui tente la contremarche. Si un général d'armée est présent dans la zone de bataille, le joueur actif peut utiliser la valeur tactique de ce dernier.	+ #
● Zone de bataille en terrain difficile	-1

La contremarche réussit si le jet de dé modifié est supérieur ou égal à 5. La force rejoint alors la zone de bataille à condition que les règles d'empilement soient respectées dans la zone de bataille.

Un test d'attrition est effectué immédiatement par la force effectuant cette contremarche.

Une fois la zone de bataille rejointe par toutes les forces ayant réussi leur contremarche, une consolidation est obligatoirement réalisée; éliminez les unités et généraux en surplus selon les cas.

14.2 CALCUL DU RAPPORT DE FORCES

Chaque camp additionne la valeur de combat des unités engagées. **Note :** les unités spéciales, les dépôts mobiles et fixes (sauf si ils sont seuls) n'ayant pas de valeur de combat, ils ne sont pas pris en compte.

Le total des valeurs de combat de l'attaquant est divisé par le total des valeurs de combat du défenseur. Ce résultat définit un rapport de force, sous la forme d'une fraction. Le rapport de forces est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 à l'entier supérieur).

Par exemple, 6 contre 8 est arrondi à 1/1 et 5 contre 4 à 1/2.

Si le rapport de forces final est d'au moins 5/1, le camp le plus faible est **intégralement** détruit et les généraux adverses replacés dans la réserve.

14.3 AMPLITUDE DE LA BATAILLE

Il existe **trois amplitudes de batailles** : les *escarmouches*, les *batailles mineures* et les *batailles majeures* en fonction du total des valeurs de combat des deux camps ; les unités spéciales ne sont pas prises en compte.

Il s'agit d'une *bataille majeure* lorsque ce total est d'au moins 22 avec un minimum de 10 dans le camp le plus faible.

Il s'agit d'une *escarmouche* lorsque ce total est inférieur ou égal à 7.

Il s'agit d'une *bataille mineure* dans tous les autres cas.

Par exemple, si le total des valeurs de combat d'un camp est 6 et l'autre 8, il s'agit d'une bataille mineure, le total étant compris entre 8 et 21.

14.4 DÉTERMINATION DU MORAL

Chaque camp détermine le moral de la force qui est égal au moral majoritaire en nombre de pas dans la force ; les unités spéciales ne sont pas prises en compte.

Par exemple, une armée comprend 4 pas de moral 3, 3 pas de moral 2 et 2 pas de moral 5, le moral de l'armée sera de 3.

En cas d'égalité, le joueur choisit le moral retenu mais au moins la moitié supérieure des pertes seront supportées par les unités disposant du moral retenu.

Dans le cas d'une force composée de 2 armées une valeur unique de moral est déterminée pour l'ensemble de la force. A l'issue du combat, en cas de défaite, un seul test de démoralisation sera effectué en utilisant cette valeur unique de moral et le résultat sera appliqué simultanément aux 2 armées.

Si la capitale d'un pays mineur ou majeur est contrôlée par l'adversaire, le moral des unités de combat de cette puissance est diminué d'un point **SAUF** pour l'Espagne si elle est en guerre de Libération.

La Russie dispose de deux capitales, Moscou et Saint-Pétersbourg. Les unités russes ne subissent ce malus que lorsque les deux sont contrôlées par l'adversaire.

14.5 MODIFICATEURS DE COMBAT

Chaque camp additionne ensuite ses modificateurs de combat.

14.5.1 Rapport de force

Le rapport de forces accorde un modificateur de combat à l'attaquant.

14.5.2 La supériorité de cavalerie

Chaque camp additionne le nombre de pas de réserve de cavalerie dont il dispose, ses unités spéciales de cavalerie et ses généraux de cavalerie. Tous les pions marqués d'un « C » sont comptabilisés, même si le général ou l'unité spéciale n'est pas engagée. Le camp disposant d'un total supérieur à celui de son adversaire bénéficie d'un bonus au combat de +1.

Par exemple, un camp dispose d'un pas de réserve de cavalerie et d'un général de cavalerie alors que l'adversaire ne bénéficie que d'un pas de cavalerie : le premier camp dispose donc de la supériorité de cavalerie. Si aucun des deux camps ne dispose de cavalerie mais que l'un d'eux bénéficie d'un général de cavalerie, ce dernier dispose de la supériorité.

14.5.3 Les effets du terrain

Selon le terrain de la zone de bataille, l'un ou l'autre camp subit un malus.

14.5.4 La vérification du ravitaillement

Les joueurs vérifient le ravitaillement de leur force dans la zone de bataille. Une force non ravitaillée subit un malus au combat.

La force de l'attaquant doit tracer sa ligne de ravitaillement à travers la zone par laquelle elle a pénétré dans la zone de bataille.

Par exemple, dans l'image ci-dessous, Thorn est contrôlé par le joueur français et sert de relais de ravitaillement.

La force de Lannes rentre dans la zone où est situé Blücher, ce qui déclenche un combat. La ligne de ravitaillement (flèches marrons) de la force de Lannes doit traverser la zone de marais par laquelle Lannes a pénétré dans la zone de bataille. Lannes est à 3PM (2 PM pour le marais + 1 PM pour la zone de Thorn) du relais de ravitaillement le plus proche (Thorn). La force de Lannes est donc non ravitaillée.



14.5.5 Les unités d'élite et les unités spéciales

Chaque joueur peut désigner un seul corps d'élite en «tête d'assaut» afin de bénéficier de son modificateur de combat représenté par une étoile ou deux étoiles : chaque étoile donne un bonus au combat de +1. En contrepartie, la première perte devra être supportée par ce corps.

Chaque joueur peut également engager une ou plusieurs unités spéciales pour obtenir le bonus au combat inscrit sur le pion.

Les unités spéciales devront subir les pertes suivantes.

Dans le cas d'une force composée de 2 armées, l'unité d'élite en tête d'assaut et les unités spéciales peuvent provenir de l'une ou l'autre des armées.

14.5.6 Les généraux

Le général commandant la force accorde un bonus au combat égal à sa valeur tactique, en défense ou en attaque suivant le cas.

Au sein d'une armée, un (et un seul) général subordonné peut utiliser en plus sa valeur tactique. En contrepartie, il subira un **test de blessure à l'issue du combat** (voir 14.6).

Si un des camps engage 2 armées dans la bataille, le général en chef de la force est déterminé selon 10.2. Le général subordonné peut appartenir à l'une ou l'autre des armées mais ne peut être l'un des généraux commandant d'armée.

14.5.7 Cartes de combat

Chaque joueur peut jouer autant de cartes de combat qu'il le souhaite. C'est l'attaquant qui dévoile ses cartes en premier à chaque phase de la résolution du combat.

Si une carte de combat est jouée et est contrée par une carte adverse, si elle dispose d'une étoile qui oblige à la retirer du jeu, elle devra être éliminée définitivement même si elle n'a pas pu produire ses effets.

14.6 RÉOLUTION DE LA BATAILLE

Chaque joueur lance alors simultanément deux dés auquel il ajoute le total de ses modificateurs de combat, puis consulte la table de combat en fonction de l'amplitude de la bataille pour connaître les pertes infligées à l'adversaire.

Le vainqueur est celui qui obtient le résultat le plus élevé.

En cas d'égalité, si un seul des 2 joueurs obtient un résultat suivi d'un (+), l'adversaire est vaincu. Dans les autres cas, c'est l'attaquant qui perd la bataille.

En cas de victoire, la force du joueur actif pourra poursuivre son activation avec ses points de mouvement non encore dépensés.

En cas de défaite, l'activation de la force du joueur actif s'arrête.

14.7 TEST DE BLESSURE

Chaque joueur lance un dé s'il a utilisé la valeur tactique d'un général subordonné (voir 14.5.3). Si le jet de dé est égal à 6, le général subordonné est retiré de la carte pour revenir dans la réserve lors de la phase de budget suivante et n'est pas remplacé.

Note : sauf carte d'évènement, seul un général subordonné peut être blessé.

14.8 APPLICATIONS DES PERTES

Le résultat obtenu est le nombre de pas de pertes adverses éliminés. Le choix est fait par le propriétaire des unités en appliquant d'abord une perte sur le corps d'élite en «tête d'assaut», puis une perte sur chaque unité spéciale engagée.

La moitié au moins des pertes subie par chaque camp doit être attribuée à des unités de moral égal ou supérieur au moral global de la force, ainsi qu'il aura été déterminé selon 14.4. La perte sur l'unité engagée « en tête d'assaut » est prise en compte dans le total, mais pas les pertes sur les unités spéciales (qui n'ont pas de moral). Les dépôts ne peuvent pas absorber les pertes infligées par la table de combat.

En dehors des contraintes ci-dessus, l'application des pas de perte est libre y compris dans le cas d'une force composée de 2 armées.

Un camp ne peut jamais infliger à l'adversaire plus de pertes que son propre nombre de pas de combat.

14.9 TEST DE DÉMORALISATION

14.9.1 Test de démoralisation

Sauf lors des escarmouches (voir 14.3), le vaincu effectue alors un test de démoralisation en lançant un dé. La force est démoralisée si le résultat est supérieur au moral de la force.

Les modificateurs de moral sont les suivants :

• Valeur tactique utilisée lors de la bataille du général commandant la force	+ #
• Différentiel de pertes avec le vainqueur, y compris les pertes liées au repli au travers d'un fleuve ou d'une montagne sans col	- 1/pas
• Carte de combat	-/+ #

Par exemple, une force prussienne de moral 3 commandée par Blücher avec une valeur tactique en défense de 1 a subi 3 pertes de plus. La force est démoralisée si le dé est supérieur à $3-3+1 = 1$.

Dans le cas d'une force composée de 2 armées, un seul test de démoralisation est effectué pour la force en utilisant la valeur unique de moral (voir 14.4). Un échec à ce test démoralise simultanément les 2 armées.

La valeur tactique du général en chef de la force est utilisée comme modificateur pour ce test.

14.9.2 Poursuite de cavalerie

La démoralisation de la force vaincue entraîne une poursuite de cavalerie, que la force du vainqueur possède ou non des pas de réserve de cavalerie.

Le vainqueur lance un dé modifié ainsi :

• Valeur tactique du général commandant la force	+ #
• Chaque pas de réserve de cavalerie	+ 1
• Chaque général de cavalerie	+ 1
• Chaque pas ou général de cavalerie adverse (optionnel)	- 1

Dans le cas d'une poursuite de cavalerie effectuée par une force composée de 2 armées, seule la valeur tactique du général commandant l'ensemble de la force est utilisée comme modificateur.

Tout point obtenu au-delà de 6 représente le nombre de pertes supplémentaires infligées au vaincu.

Les pertes subies peuvent être soit des pas de combat soit par des dépôts.

Par exemple, Napoléon avec une valeur tactique de 3 et 2 pas de réserve de cavalerie commandés par Murat (général de cavalerie) démoralise Blücher ; Napoléon lance un dé et obtient 4 + 3 (valeur tactique) + 2 (2 pas de cavalerie) + 1 (Murat) = 10 soit 4 pertes de poursuite (10-6).

Le joueur dont la force est démoralisée répartit les pertes comme il l'entend.

14.9.3 Effets de la démoralisation

Un marqueur «démoralisation» est placé sur la force.

Toutes les forces qui viennent s'empiler avec une force démoralisée deviennent également démoralisées.

Exception : lorsqu'une armée rejoint une autre armée pour former une force unique, chaque armée est traitée séparément. Si elles doivent combattre ensemble, les pénalités de démoralisation ne s'appliquent que si la force démoralisée est la plus nombreuse en nombre de pas.



Une force démoralisée peut esquiver **automatiquement** si elle est attaquée à nouveau.

Une force démoralisée ne peut pas faire de marches forcées, d'interceptions ou de contremarches.

Si elle est forcée à combattre et qu'elle est démoralisée à nouveau, la force est **entièrement détruite**.

Une force démoralisée lors de la phase finale d'activations subit un test d'attrition et le marqueur « Démoralisation » est retiré sauf si elle n'est pas ravitaillée.

14.9.4 Durée des effets de la démoralisation :

Elle dure jusqu'à la fin de la phase d'activations **SAUF** si le général parvient à rallier sa force lors d'une activation ultérieure en effectuant un test de ralliement.

Pour tenter de rallier une force démoralisée, le général doit être activé, dépenser 2 points de mouvement par tentative et lancer un dé qui doit être inférieur ou égal à son moral augmenté de la meilleure valeur tactique du général. Une force non ravitaillée ne peut pas être ralliée. Si à l'issue du ralliement réussi, la force doit faire un test d'attrition, la pénalité liée à la démoralisation ne s'applique pas.

Dans l'hypothèse d'une force de deux armées, chacune effectue son test de manière autonome.

Si une force démoralisée remporte une bataille, elle est automatiquement ralliée.

14.10 RETRAITE DU VAINCU

Si l'attaquant a perdu la bataille, il doit se replier dans la zone par laquelle il est entré.

Si le défenseur a perdu la bataille suite à une interception, il doit se replier dans la zone par laquelle il est entré.

Si le défenseur a perdu la bataille sans interception, il ne peut en aucun cas battre en retraite dans la zone par laquelle est entré l'attaquant et se replie selon l'ordre de priorité suivant :

1. zone adjacente sous contrôle ami ou de libre passage sans forces adverses,
2. forteresse non assiégée dans la zone et sous contrôle ami,
3. zone adjacente contrôlée par l'adversaire libre d'unités adverses et de forteresse adverse ; le contrôle adverse sur cette zone demeure en place.
4. zone adjacente occupée par l'adversaire si un rapport de forces de 5/1 peut être obtenu ; dans ce cas les unités adverses sont détruites.

A défaut, l'ensemble de la force est détruite et les généraux sont remis dans la réserve ; c'est le cas notamment si la retraite n'est possible que dans une zone adverse contenant une forteresse adverse active et non assiégée.

Une retraite au travers d'un fleuve sans pont ou d'une montagne sans col entraîne une perte supplémentaire (pas ou dépôts).

15. FORTERESSES ET SIEGES

15.1 LES FORTERESSES

Il existe 2 niveaux de forteresses ; toutes sont de niveau 1 à l'exception de Mantoue, Constantinople et Gibraltar qui sont de niveau 2.

Une forteresse peut abriter un nombre de pas de combat égal aux règles d'empilement.

Une force doit stopper son mouvement dès qu'elle pénètre dans une zone contenant une forteresse adverse même s'il n'y a pas de forces alliées à la forteresse présentes dans la zone **sauf si elle peut laisser en couverture pour en faire le siège un nombre de pas de**

pertes au moins égal au **DOUBLE** du niveau de la forteresse tout en respectant les limites d'empilement.

Le reste de la force peut alors continuer son mouvement et la force en couverture ne peut pas effectuer de tentative de siège lors de ce round.

Si une force adverse est présente dans la zone, elle peut :

- soit rester sur place et une bataille s'engage alors,
- soit se replier dans la forteresse (Esquive automatique),
- soit tenter une esquive dans une zone adjacente ; certaines unités peuvent se replier dans la forteresse pendant que d'autres tentent une esquive ; si cette esquive échoue, les unités ne pourront plus se replier dans la forteresse que suite à une retraite.

15.2 FAIRE LE SIÈGE

Pour en faire le siège, aucune unité de combat alliée à la forteresse ne doit se trouver dans la zone à l'extérieur de la forteresse.

L'assiégeant doit posséder un nombre de **pas de pertes** au moins égal au **DOUBLE** du niveau de la forteresse.

Placer les assiégeants sur la forteresse avec un marqueur Siège 0 pour indiquer qu'un siège est en cours.

Pour mener une attaque de siège, il faut être **ravitailé** et dépenser 1 point de mouvement par tentative.

Exceptions :

*Si le joueur actif a remporté une bataille dans la zone de la forteresse, il peut tenter une attaque de siège **gratuitement** sans dépenser de point de mouvement.*

Une attaque de siège est gratuite lors de la phase de fin d'activations.

Une forteresse assiégée ne permet pas de déployer des renforts **MEME** si une ligne de ravitaillement peut être tracée par mer.

15.3 LA LEVÉE DU SIÈGE

Si le nombre d'unités nécessaire au maintien du siège n'est plus réuni, le siège est levé et les forces assiégeantes doivent se redéployer dans une zone adjacente conformément aux règles de retraite et en faisant en sorte d'être ravitaillées.

Si une force alliée de l'assiégé pénètre dans la zone pour attaquer les assiégeants, **les assiégés ne participent pas à la bataille** et le siège ne sera levé que si l'assiégeant doit battre en retraite ou n'a plus assez de troupes pour continuer le siège. Si le siège est levé, la force assiégée s'aggrave à toute force amie dans sa zone, en se conformant aux règles d'empilement et de consolidation.

Il est également possible que l'assiégeant dans un round postérieur à la mise en place du siège décide de quitter la zone avec toutes ses forces sans laisser de couverture même au-delà de la forteresse en territoire adverse; les assiégés ne peuvent pas intercepter ce mouvement. Cette option est très risquée car la force ne pourra plus tracer de ligne de ravitaillement d'où elle vient !

15.4 RÉOLUTION DE L'ATTAQUE DE SIÈGE

L'assiégeant consulte la table de siège (*voir aide de jeu*) en lançant un dé et applique les modificateurs. Les résultats sont les suivants :

- **Assiégeant repoussé** : l'assiégeant perd un pas de perte.
- **Stable** : aucun effet ; le siège continue.
- **Honneurs de la Guerre** : la forteresse est prise et les forces assiégées (unités de combat, généraux et dépôts) reviennent en renfort lors de la prochaine phase de budget.
- **Brèche** : la forteresse se rend ; les troupes et les généraux sont détruits et sont replacés dans la réserve des unités à construire lors de la prochaine phase de budget.

Chaque tentative de siège qui ne débouche pas sur la capture de la forteresse accorde un bonus de +1 supplémentaire à l'assiégeant

lors de ses tentatives suivantes. Le marqueur de siège avec une valeur augmentée de + 1 sur la forteresse remplace l'ancien marqueur.



Ce marqueur agit comme modificateur au dé pour les tentatives de siège suivantes. Ainsi, à chaque essai infructueux, le niveau du modificateur de siège augmente (maximum 3). Si le siège est levé (retrait des assiégeants ou niveau de force insuffisant) et que le marqueur de siège est ultérieurement remis, il repart d'une valeur initiale nulle.

Si une force amie absorbe la force assiégeante par la suite, la nouvelle force bénéficie du marqueur de siège en cours.

15.5 CONSÉQUENCES

Une forteresse conquise est détruite et la zone reçoit un drapeau de contrôle du conquérant ainsi qu'un marqueur «forteresse vide».



Le conquérant peut détacher un pas de perte (soit en réduisant une unité complète soit en éliminant une unité qui ne dispose plus que d'un pas) ou utiliser un dépôt pour réactiver la forteresse qui peut lui servir **immédiatement** de relais pour les lignes de ravitaillement.

Lors de la phase de fin d'activations, **si elle est ravitaillée**, une forteresse conquise redevient alors une forteresse pleine et entière au service du conquérant.

16. LA METEO

Les rounds d'activation 1 à 4 ne sont pas soumis aux affres de la météo de même que la phase finale d'activation.

En revanche le 5^e round est affecté par le mauvais temps et diminue le facteur de mouvement des unités d'un point.

Le 6^e round (et un éventuel 7^e) d'hiver a les mêmes effets que le 5^e et certaines cartes d'évènement sont spécifiques à ce round.

Lors d'un round d'hiver aucun mouvement naval n'est possible dans la zone de glace située dans la baltique et aucun assaut maritime n'est autorisé quelque soit la zone de la carte.

17. AFFAIRES NAVALES

17.1 ACTIVATION

Des cartes permettent d'activer les flottes soit par le biais d'un évènement (par exemple la carte permanente *Amirauté (1C)*) ou soit par la dépense de PA.

L'activation d'une flotte coûte un PA. Une escadre est donc activée pour un nombre de PA équivalents à la somme de ses flottes. Un joueur n'est pas obligé d'activer toutes les flottes qui composent une escadre.

17.2 MOUVEMENT NAVAL

17.2.1 Principes

Une fois activée, une escadre peut dépenser son facteur de mouvement de la manière suivante mais dans le respect des limites d'empilement (*voir 17.2.2*).

Chaque point de mouvement permet :

- d'entrer ou sortir d'un port ami,
- de se déplacer dans une autre zone maritime adjacente,
- d'entrer dans une case de blocus adverse (sortir d'une case de blocus, même adverse ne coûte aucun PM) ou d'entrer dans un

port ennemi depuis une case de blocus,

- de débarquer des unités dans un port adverse occupé ou non par des unités adverses (en plus du coût d'entrée dans le port).

Pour entrer dans un port, une escadre doit d'abord passer par la zone de blocus (le coût de cette traversée est de 1 PM si la zone est adverse et 0 PM si la zone est amie). Pénétrer dans un port adverse coûte donc 2 points de mouvement et effectuer un assaut maritime, 3 PM.

Une escadre activée ne peut agréger d'autres escadres au cours de son activation. Un regroupement lors d'un round précédent est nécessaire. Une escadre peut abandonner des flottes au cours de son mouvement.

Par exemple, lors du 2e round, la Coalition dépense 1 PA pour déplacer une flotte portugaise à Gibraltar pour rejoindre 2 flottes anglaises ; lors du round suivant la Coalition joue Amiralauté (IC) et peut déplacer les 3 flottes.

Si des flottes sont situées dans un port qui est capturé par l'adversaire, elles doivent **immédiatement** se déplacer vers le port ami le plus proche dans la limite de leur facteur de mouvement; si plusieurs ports sont équidistants, le joueur choisit parmi ceux-ci son port de destination. Les flottes qui se ré déploient de la sorte restent sujettes à interception par l'adversaire tout au long du parcours de leur relocalisation.

Si un blocus est en place dans le port de départ, elles sont interceptées **automatiquement** par l'escadre adverse dans la case de blocus. Les unités survivantes au combat peuvent ensuite terminer leur mouvement ; si elles souhaitent entrer dans un port ami lui-même sous blocus d'une escadre adverse, celle-ci peut tenter de les intercepter : à l'issue de la bataille, les unités peuvent pénétrer dans le port même en cas de défaite et subiront également le blocus)

17.2.2 Empilement

Une escadre ne peut jamais excéder 3 flottes.

Il ne peut y avoir qu'une escadre de chaque camp en mer dans une zone maritime ; les escadres soumises à un blocus ou effectuant le blocus ne sont pas prises en compte.

Il faut effectuer une consolidation à l'issue du mouvement si nécessaire pour respecter cette règle en éliminant s'il le faut les unités en excès.

17.2.2 Le Bosphore et Gibraltar :

Les escadres de tous les pays peuvent traverser le Bosphore tant que la Turquie est neutre.

Lorsque Constantinople est contrôlé par un joueur, seules les escadres de ce joueur peuvent traverser le Bosphore.

Gibraltar n'a aucune influence sur les mouvements navals.

17.2.3 Restrictions géographiques :

Durant les rounds d'hiver, aucun mouvement n'est possible en Baltique au nord de la limite des glaces.

Une seule flotte russe peut opérer en dehors de la mer Noire, du Détroit ou de la Baltique.

Les flottes suédoises et danoises ne peuvent opérer qu'en mer Baltique et dans le Détroit.

Les flottes turques et napolitaines ne peuvent pas dépasser Gibraltar.

17.2.4 Interception

Lorsqu'une escadre rentre dans une zone, une escadre adverse en mer dans cette zone, puis celles effectuant un blocus, peuvent tenter l'interception. Si une escadre réussit, les autres escadres qui sont susceptibles d'intercepter effectuent leur test mais de telle

sorte que l'escadre en mer qui va livrer la bataille ne dépasse pas 3 flottes.

Les escadres situées dans un port ne peuvent pas intercepter.

Par exemple, 3 flottes françaises pénètrent dans la Manche où se trouvent 2 flottes anglaises en mer ; une autre flotte anglaise est en blocus à Amsterdam et une autre à Anvers. Seule l'une des deux pourra intercepter car l'escadre anglaise dans la Manche ne peut pas contenir plus de 3 flottes. Si les flottes en mer échouent à intercepter mais que l'une des deux en blocus réussit, c'est bien une escadre de 3 flottes en mer qui engagera la bataille.

Le joueur lance un dé et ajoute la meilleure valeur d'initiative des flottes de son escadre. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, l'interception réussit.

Si aucune interception n'a réussi, l'escadre en mouvement peut continuer son mouvement ou attaquer les escadres dans la zone maritime ou en opération de blocus.

17.2.5 Esquive

Lorsqu'une escadre rentre dans une zone occupée par une escadre adverse en mer, cette dernière peut tenter d'esquiver.

Une escadre dans une case de blocus ou un port ne peut pas tenter d'esquiver.

Le joueur lance un dé et ajoute la meilleure valeur d'initiative des flottes de son escadre. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, l'esquive réussit. En cas d'échec, un combat aura lieu.

En cas de réussite de l'esquive, le joueur peut :

- soit déplacer son escadre dans un port ami de la même zone
- soit déplacer son escadre dans une zone adjacente, sauf celle par laquelle l'escadre du joueur actif a pénétré la zone. Le joueur qui esquive dans une zone adjacente s'expose aux interceptions des flottes adverses en mer selon la procédure normale.

Le joueur actif peut alors continuer à dépenser ses points de mouvement.

Les interceptions sont résolues avant les esquives.

17.2.6 Cases de blocus

Chaque port dispose d'une case de blocus qui lui est directement reliée. Pénétrer dans une case de blocus adverse coûte 1 point de mouvement à une escadre.

Lors de l'entrée d'une escadre dans une case de blocus, si une escadre adverse est présente dans le port, cette dernière peut intercepter automatiquement ce qui entraîne un combat dans la case de blocus mais sans le bénéfice d'une éventuelle forteresse.

Exception : *si le blocus est déjà en place, la relève par une nouvelle escadre de celle exerçant le blocus ne donne lieu à aucune interception et combat.*

Si l'escadre en mouvement est vaincue, elle doit quitter la case de blocus et se positionner dans la zone maritime adjacente.

Si cette escadre gagne le combat, le blocus est en place et l'escadre vaincue doit retraiter dans le port.

Si l'escadre du port ne souhaite pas combattre, aucun combat n'a lieu et le blocus est en place.

Les effets du blocus sont les suivants :

- interception automatique des escadres sortant du port.
- aucun ravitaillement par mer.

Au lieu de simplement tenter de faire le blocus, une escadre peut pénétrer dans un port occupé par une escadre adverse et un combat naval a lieu dans le port (*voir 17.3.3*).

Une escadre qui effectue le blocus d'un port adverse peut intercepter d'autres escadres dans la zone maritime ; en cas de succès, le blocus sera levé si plus aucune flotte n'est présente dans

la case suite à l'interception car cette escadre devra se positionner dans la zone maritime adjacente au port.

17.2.7 Transport naval

Chaque flotte nationale ou alliée permet de transporter :

- 2 pas de perte,
- un dépôt,
- un général
- et un marqueur **Armée**

En cas de pertes dans un combat naval, ce sont les flottes qui ne transportent pas de troupes qui sont éliminées en premier. Les flottes qui transportent des troupes sont éliminées ensuite au choix du joueur avec leur cargaison.

Pour transporter des troupes, celles-ci doivent être présentes dans un port ami lors du passage d'une escadre.

L'embarquement et le débarquement dans un port ami de troupes ne coutent aucun PM (hors coût d'entrée et sortie d'un port) et sont réalisés au cours du mouvement de la flotte.

Les troupes transportées doivent avoir débarqué dans un port à l'issue du round d'activation en cours. Si tel n'est pas le cas, les unités terrestres restées en mer sont éliminées.

Aucun mouvement terrestre de l'unité transportée n'est possible à l'issue du débarquement pendant ce round.

Le débarquement d'une unité dans un port adverse sans opposition est considéré comme un assaut maritime automatiquement réussi.

17.2.8 Assaut maritime

Si le port de destination est occupé par une force adverse ou est une forteresse contrôlée par l'adversaire, un assaut maritime a lieu.

Les unités qui effectuent un assaut maritime sont toujours ravitaillées au moment du combat.

Si des flottes adverses occupent le port de destination, il faut les détruire **préalablement** par combat naval. Si le port est une forteresse sans escadre adverse, un combat a lieu entre l'escadre et la forteresse préalablement à l'assaut maritime ; si le port ne contient qu'une forteresse et que le combat naval s'achève par une égalité, le combat se poursuit tant qu'un vainqueur n'est pas désigné ; le port se défend avec un dé de combat et l'escadre du joueur actif doit obtenir un résultat supérieur. Si l'escadre gagne le combat, le débarquement a lieu et la force terrestre doit alors assiéger la forteresse. Dans le cas contraire, l'escadre recule dans la case blocus ou dans la zone de mer par laquelle elle est arrivée et peut finir de dépenser ses points de mouvement : si les unités qu'elle transporte ne se trouvent pas dans un port ami à l'issue du déplacement, elles sont éliminées.

Il n'est pas possible d'effectuer un assaut maritime dans une zone qui ne contient **pas de port ni durant les rounds d'hiver**.

Un assaut maritime ne peut comprendre que 2 pas de perte maximum SAUF évènement.

Un combat se déroule avec des pénalités pour la force qui débarque (-3) lors de la résolution de la bataille. En cas de défaite, la force qui a débarqué ne peut pas battre en retraite dans une zone adjacente et est détruite.

La force qui a débarqué dispose ensuite de deux tentatives de siège.

Si la zone n'est pas conquise à l'issue de l'activation, la force qui a débarqué est détruite et cette escadre ne peut pas mener d'autre assaut maritime au-cours de son activation.

Par exemple, une force anglaise de 2 pas débarque à Naples qui ne contient pas de flottes adverses. La force effectue 2 tentatives de siège qui échouent ; la force est détruite et les flottes se repositionnent

dans la zone maritime du port ou peuvent rester dans la case de blocus.

A l'issue de l'assaut victorieux, les flottes peuvent continuer à dépenser le solde de leur facteur de mouvement moyennant la dépense d'un point de mouvement pour revenir dans la zone maritime du port.

17.2.9 Corsaires

L'évènement *Corsaires (35F)* réduit la main de carte coalisée sauf si la Coalition dispose d'une flotte dans la case Corsaires au moment de la phase de constitution des mains. Pour placer une flotte dans la case Corsaires, le joueur coalisé retire de la carte la flotte souhaitée et la positionne dans la case en dépensant un PA. La flotte de cette case pourra être repositionnée dans un port du territoire national lors d'un round d'activation ultérieur en dépensant un nouveau PA.

17.3 LE COMBAT NAVAL

17.3.1 Le principe :

Au cours d'un mouvement naval lorsque qu'une escadre entre dans une zone où est déjà présente une escadre adverse et que celle-ci n'a pas réussi ou souhaité esquiver, une bataille navale a lieu.

Seules les escadres en pleine mer (donc hors port et zone de blocus) peuvent tenter d'esquiver.

Le combat naval se déroule sous forme d'échanges de feu simultanés entre les escadres. Le combat naval est résolu avant la poursuite d'un quelconque autre mouvement ou activation de forces.

Chaque camp lance un dé par flotte participant au combat auquel il ajoute le bonus tactique de la flotte

Si le combat se déroule dans un port avec une forteresse, le joueur qui contrôle le port lance un dé supplémentaire.

Chaque camp additionne son total et le compare à l'adversaire. Le total le plus élevé l'emporte.

Si le différentiel est compris entre 1 et 3, le vaincu se replie sans pertes.

Si le différentiel est compris entre 4 et 7, le vaincu perd une flotte et les survivants se replient.

Si le différentiel est compris entre 8 et 11, le vaincu perd 2 flottes et les survivants se replient.

Si le différentiel est supérieur ou égal à 12, le vaincu est intégralement détruit.

Exception : *pour les combats dans un port-forteresse, une escadre qui défend dans un port annule la première perte qui lui est infligée. Un différentiel de 12 ou plus implique toujours la destruction totale du défenseur.*

C'est le propriétaire qui choisit les flottes qu'il doit perdre.

Exemple : *une escadre de 2 flottes anglaises avec un amiral 0 et avec un amiral +1 attaque une flotte française avec un amiral 0. Les anglais lancent un dé non modifié et un dé avec +1 au dé; les résultats sont 2 et 6+1 = 7 ; les français lancent un dé égal à 5. Le différentiel de 4 donne une flotte française détruite.*

En cas d'égalité le joueur inactif décide ou non de se retirer.

S'il retraite, il sera considéré comme vaincu.

S'il reste sur place, un second round s'engage sauf si le joueur actif décide de retraire : dans ce cas, il est le vaincu.

Et ainsi de suite.

A l'issue du combat si la flotte activée remporte la bataille, elle peut poursuivre son activation (par exemple en dépensant des PM

pour attaquer la flotte précédemment vaincue qui a retraité dans un port).

17.3.2 La retraite :

Elle a lieu soit :

- dans un port de la zone pour les deux camps, ce qui met fin à l'activation de la flotte du joueur actif.
- soit dans une zone maritime adjacente (joueur inactif) **SAUF celle par laquelle l'escadre du joueur actif a pénétré dans la zone.**
- soit dans la zone depuis laquelle la flotte est arrivée (joueur actif).

Si le vaincu bat en retraite dans un port, le vainqueur peut le poursuivre gratuitement pour établir le blocus.

La retraite dans un port ou la mise en place d'un blocus stoppe le mouvement de la flotte activée **de même qu'une défaite** ; si la flotte activée remporte la bataille, elle peut poursuivre son activation.

Une flotte dans un port qui est vaincue demeure dans le port et le blocus est établi.

La défaite navale met fin à l'activation navale en cours.

17.3.3 Le combat naval dans un port :

Un combat naval peut également avoir lieu dans un port si le joueur actif décide d'attaquer les unités à l'abri.

Dans cette hypothèse, les flottes au port ne peuvent pas esquiver mais en revanche reçoivent la protection des batteries côtières si le port contient une forteresse.

Un seul round naval est résolu ; **un même port ne peut être attaqué qu'une seule fois par round.**

Chaque niveau de forteresse donne un dé supplémentaire.

Une escadre qui défend dans un port-forteresse **annule la première perte qui lui est infligée.** Un différentiel de 12 ou plus implique toujours la destruction totale du défenseur.

Si l'attaquant perd la bataille, il suit les règles de retraite ci-dessus **SAUF** s'il était déjà en position de blocus au début de l'activation, auquel cas il retourne sur la case blocus et poursuit le blocus.

Si le défenseur perd la bataille, il demeure dans le port et reste soumis au blocus le cas échéant ; l'attaquant vainqueur demeure dans la case blocus ou peut poursuivre son mouvement vers une autre zone.

17.3.4 La perte des amiraux :

Sauf *Nelson (10C)*, les amiraux ne subissent pas de test de mortalité.

18. PHASE DE CONQUÊTES

Une conquête n'intervient que lors de la phase de conquêtes dans l'ordre suivant :

1. conquête des pays mineurs par la Coalition,
2. conquête des pays mineurs par l'Empire,
3. conquête des pays majeurs par la Coalition,
4. conquête des pays majeurs par l'Empire.

18.1 CONQUÊTE DES PAYS MINEURS

Un pays mineur est conquis si sa capitale et ses forteresses (y compris les forteresses rattachées au pays mineur par annexion de provinces issue des conditions de paix avec une puissance majeure, voir 18.2.2) sont contrôlées par l'adversaire.

Le contrôle de ces zones est acquis si la zone peut tracer une ligne de ravitaillement vers une source du conquérant ; le conquérant est celui qui a conquis la capitale du mineur.

Exceptions :

Le royaume de Naples est conquis dès lors que la capitale Naples est contrôlée; la Sicile reste alliée à la Coalition et devient un mineur coalisé indépendant de Naples. La flotte de Naples est retirée du jeu. Si l'Empire conquiert la Sicile, mineur coalisé, elle est obligatoirement intégrée au Royaume de Naples.

Le Grand Duché de Varsovie n'est conquis que si la France est également conquise; la perte de Varsovie est donc sans influence et n'a donc pas d'autre effet que d'interdire la reconstruction d'unités polonaises détruites.

Le mineur conquis reçoit un marqueur du conquérant "Allié" s'il dispose d'unités de combat. S'il n'en dispose pas, le conquérant choisit de placer un marqueur "Allié" ou "contrôle".

Les unités de combat et les flottes du mineur conquis encore présentes sur la carte sont détruites (même si des provinces ou des ports du pays vaincu sont encore libres d'ennemis). Cela concerne également une éventuelle flotte du pays vaincu qui serait dans la case "Guerre étrangère" ; sa disparition peut contraindre la puissance précédemment alliée au pays vaincu à envoyer une de ses flottes en remplacement.

Les unités terrestres seront à nouveau disponibles pour une éventuelle reconstruction dès la prochaine phase de budget.

Les ports d'un pays mineur conquis par l'Empire participent automatiquement à la mise en place du blocus continental que le pays ait intégré le territoire national Français ou en soit devenu allié.

Les forteresses détruites d'un mineur sont réactivées automatiquement lorsque celui-ci est conquis.

18.2 CONQUÊTE DES PAYS MAJEURS

18.2.1 Conquête

Une puissance majeure est conquise si :

- toutes ses zones clefs sont sous contrôle adverse et si la zone est en mesure de tracer une ligne de ravitaillement vers une source du conquérant.
- **OU** toutes ses zones clefs sauf une sont sous le contrôle de forces adverses ravitaillées et qu'elle ne contrôle plus sa capitale et ne dispose plus d'armées de sa nation non démoralisées sur son territoire national.

Par exemple, la France contrôle lors de la phase de victoire de 1809 Vienne et a démoralisé l'armée autrichienne ; l'Autriche se rend bien qu'elle contrôle encore Prague.

Par exemple, la France est en guerre avec la Prusse et contrôle Varsovie et Berlin ; Napoléon a détruit l'armée prussienne et en conséquence n'est pas dans l'obligation de contrôler Koenigsberg pour recevoir la reddition de la Prusse.

Exception 1 : *Espagne si l'évènement Dos de Mayo (19C) est joué ; l'Espagne n'est conquise que si Madrid et tous les ports de la péninsule ibérique à l'exception de Gibraltar sont contrôlés par la France.*

Exception 2 : *carte Tambours de Guerre (27C); elle permet à une puissance majeure qui remplit les conditions de reddition de poursuivre la lutte.*

Exception 3 : *carte Tilsit (27F) qui permet d'imposer la paix à une puissance majeure sans conquête.*

Exception 4 : *seule la zone clef de Londres est prise en compte pour la conquête de l'Angleterre.*

Le contrôle des zones doit être exercé selon les règles du paragraphe 3.2 et impliquent notamment de pouvoir tracer une ligne de ravitaillement.

Une fois que le contrôle des zones clé a été vérifié et que le pays majeur est déclaré conquis, les marqueurs de contrôle appartenant au conquérant sont retirés des territoires conquis.

18.2.2 Conditions de paix

A chaque fois qu'elle est conquise, la puissance majeure vaincue se voit infliger des conditions de paix par les vainqueurs, à savoir :

- Si la France est vainqueur, elle impose le Blocus Continental que l'évènement *Blocus Continental (25F)* ait été joué ou non à tous les ports de la puissance majeure vaincue tant que cette dernière ne rejoint pas à nouveau la Coalition.

- **Le joueur conquérant et ses alliés peuvent annexer 3 provinces** (4 si l'évènement *Tambours de Guerre (22C)* a été joué) du vaincu et les intégrer à leur territoire national. Le vainqueur choisit les provinces annexées. Elles intègrent le territoire national du conquérant et reçoivent un marqueur territoire national aux couleurs du pays qui les annexe.

Les provinces contenant des zones clés du territoire national d'origine délimité par une frontière rouge **ne peuvent pas être choisies**.

Par exemple, des provinces comme la Sicile et la Sardaigne peuvent être choisies mais pas Gibraltar ou l'Irlande.

Exception : *La Mazovie bien que contenant une zone clef (Varsovie) peut être annexée pour créer la Pologne.*

Un mineur toujours allié au vaincu au moment de sa reddition peut remplacer une province ; ce mineur devient alors allié au conquérant ou est intégré au territoire national. Un pays mineur fraîchement conquis par le vaincu peut être choisi comme territoire annexé au titre des conditions de paix imposées à une puissance majeure elle-même conquise le même tour.

Un allié mineur non conquis d'une puissance majeure conquise, qui n'a pas été choisi pour remplacer une province de la puissance majeure, reste allié au vaincu.

Le vainqueur peut répartir les attributions de province comme il veut entre les pays de son camp.

Exemple : le joueur français attribue le Tyrol à la Bavière, ce qui permet de créer le Royaume de Bavière (voir 8.3.3).

S'il n'y a plus de provinces disponibles, le vainqueur prélèvera **4 ressources** par province manquante sur le prochain budget du vaincu.

Les provinces choisies après la conquête doivent être adjacentes au territoire national du conquérant ou un de ses alliés mineurs ou majeurs. Les annexions peuvent servir à agrandir des mineurs alliés ou des ensembles régionaux comme le royaume d'Italie ou de ou Bavière, la Confédération du Rhin, la Westphalie.

Exception : *Marie Walewska (22F) et la création de la Pologne qui devient un mineur avec unités de combat sous protectorat français.*

Par exemple, la France peut choisir la Vénétie, le Frioul et l'Illyrie.

Le vainqueur reçoit **une carte supplémentaire** lors de la phase de pioche suivante **ou 4 ressources dans son budget**.

18.2.3 Les effets de la paix concernant les puissances majeures

Les unités du conquérant peuvent au choix demeurer dans le territoire du vaincu ou le quitter.

Dans ce dernier cas, les unités sont simplement replacées dans la zone frontière la plus proche en nombre de points de mouvement contenant une forteresse, au choix du propriétaire (Si l'Angleterre est conquise, les unités françaises sont replacées dans une forteresse côtière française de la Manche) ; aucun test d'attrition n'est réalisé. Les marqueurs de contrôle sont retirés.

Toutes les forces précédemment alliées à la puissance vaincue se trouvant dans le territoire national du pays vaincu doivent être replacées dans la zone frontière la plus proche en nombre de points de mouvement, contenant une forteresse au choix du propriétaire. Aucun test d'attrition n'est réalisé.

Par exemple, la France vient de vaincre l'Autriche et l'armée russe est à Brunn : cette armée est replacée à Brest-Litovsk. Napoléon et la Grande Armée qui sont à Vienne sont repositionnés à Ulm.

Remarque : *s'il s'agit d'un pays mineur, elles peuvent y demeurer. En effet, celui-ci est devenu un allié du conquérant et est donc un territoire adverse.*

Les forces appartenant au pays défait et qui ne se trouvent pas dans leur territoire national sont replacées dans les zones clé sans attrition ; une réorganisation totale des forces est possible avec changement de général d'armée le cas échéant et repositionnement des flottes dans les ports du territoire national.

Les forteresses détruites d'une puissance majeure conquise sont réactivées automatiquement.

Tant que dure la paix forcée, le conquérant peut traverser le territoire du pays vaincu et y stationner des troupes ou des lignes de ravitaillement sans pouvoir cependant bénéficier des relais de forteresse du vaincu.

L'adversaire du conquérant ne pourra quant à lui pas pénétrer sur le territoire de la puissance en paix forcée, à moins de lui déclarer la guerre.

Durant cette période, une force du vaincu et une force du vainqueur peuvent stationner dans une même zone.

A l'issue de la paix forcée, le conquérant doit évacuer le territoire national. Si cela n'est pas le cas, ses unités sont détruites.

Durée de la paix forcée : Le conquérant et ses alliés ne peuvent pas déclarer la guerre au pays conquis et à ses mineurs alliés durant la paix forcée et réciproquement ; à la fin de chaque année après la conquête, le vaincu lance un dé pour savoir si la paix forcée est terminée. Tel est le cas sur un résultat de 5+ ; chaque année à compter de la deuxième accorde un bonus de +2.

Par exemple, la France vient de vaincre l'Autriche et intègre la Vénétie à l'Italie, le Tyrol à la Bavière et Rome, toujours allié mineur de l'Autriche à l'Empire. A la fin de l'année suivante, l'Autriche lance un dé et obtient 3 et donc la paix forcée continue une année de plus; l'année suivante, elle obtient un 4 +2 = 6 soit la fin de la paix forcée qui aura durée deux ans.

Application du blocus continental : les ports d'une puissance majeure vaincue en paix forcée, alliance forcée ou neutre participant automatiquement à la mise en place du blocus continental jusqu'à ce que cette puissance majeure rejoigne à nouveau la coalition.

19. VICTOIRE

19.1 Lorsque le niveau de victoire atteint **20 points**, l'Empire remporte la partie.

Les points de victoire s'obtiennent comme indiqué sur l'aide de jeu. Ils peuvent augmenter et diminuer selon la situation sur la carte.

Par exemple, la France a mis en place un protectorat sur Naples et obtient un point de victoire; ultérieurement, la Coalition reconquiert Naples ce qui fait perdre à la France ce point de victoire tant qu'elle n'aura pas reconquis Naples et réinstauré le protectorat.

19.2 La Coalition remporte la victoire **automatique** lorsque le niveau de victoire atteint 0.

19.3 Dans l'hypothèse où ni l'Empire ni la Coalition ne remportent une victoire **automatique** :

- La Coalition remporte la partie si elle contrôle toutes les zones clés du territoire national de la France ; cela peut arriver avant la fin de la partie mais ne constitue pas automatiquement une victoire automatique coalisée qui ne peut s'obtenir que si le marqueur de victoire est à 0.

- ▶ L'Empire remporte la partie si :
 - Il contrôle toutes les zones clés de son territoire national,
 - Il contrôle la zone de Mantoue,
 - L'événement *Europe Napoléonienne (45F)* a été joué.

Si ce n'est pas le cas, la partie s'achève sur la défaite des deux camps.

SCÉNARIOS

20.1 SCÉNARIO D'INTRODUCTION : 1815 OU LES CENT-JOURS

Début du scénario : 1815

Phase d'opérations : 2^e round ; l'Empire joue en premier

Fin du scénario : phase de conquêtes 1815

Cartes :

Les cartes suivantes constituent la pioche de chaque joueur :

- Empire : 1, 2, 3, 6, 8, 13, 19, 27, 28, 29, 31, 32, 43, 47, 50
- Coalition : 1, 4, 5, 11, 12, 14, 15, 16, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 39, 42, 43, 54

La France pioche 6 cartes et la Coalition 8 cartes.

Diplomatie et contrôle :

La France n'a que Naples pour allié. Elle ne contrôle plus le Piémont (Autriche), Gênes (Autriche), la Toscane (Autriche) et les Flandres (Angleterre).

La Coalition regroupe l'Angleterre, la Russie, la Prusse, l'Autriche et l'Espagne et contrôle les pays mineurs comme indiqué sur la table diplomatique.

Retrait d'unités du jeu :

La France doit retirer *Lannes*, *Masséna*, *Marmont*, *Mac Donald* et *Saint Cyr* ainsi que la flotte Villeneuve.

L'Autriche doit retirer *Charles*.

La Prusse doit retirer *Brunswick*

L'Angleterre doit retirer *Moore* et la flotte Nelson.

La Russie doit retirer *Bagration*, *Benningsen* et *Koutouzov*.

Règles spéciales :

Les forces royalistes sont automatiquement ravitaillées dans les provinces de Poitou et de Bretagne; à défaut la source doit être un port contrôlé avec un dépôt britannique.

La France peut placer en remplacement 2 pas de pertes par armée à chaque round où l'armée est activée sauf durant le round d'hiver.

Conditions de victoire :

La Coalition remporte la partie si elle a conquis la France et la France ne dispose plus d'aucune armée non démoralisée ou si Napoléon est retiré du jeu.

La France remporte la partie si elle n'est pas conquise et qu'elle possède au moins une armée non démoralisée.

Dans les autres cas, il s'agit d'un match nul.

Placement : Coalition puis Empire

France

- Bourgogne : un corps
- Gascogne : un corps
- Languedoc : un corps
- Marseille (Provence) : un corps GN

- Provence : *Suchet*, Armée d'Italie, 2 corps
- Champagne ou Picardie : *Napoléon*, Grande Armée, Garde, réserve de cavalerie, 3 corps, unité spéciale Cavalerie Garde, un dépôt mobile, *Ney* et *Jérôme*
- Metz (Lorraine) : un corps et un général
- Lille (Nord) : un corps
- Paris (Ile de France) : *Davout* avec 2 corps et un corps GN
- Berry : un corps
- Strasbourg (Alsace) : un général et 2 corps
- Naples : *Murat* et le corps de Naples
- 3 flottes à raison d'une dans un port de Méditerranée et deux en Atlantique ou dans la Manche

Espagne

- Dans les zones adjacentes à la France en Espagne : 1 dépôt mobile, 2 corps et un général
- Madrid : un corps et un général
- Une flotte dans un port espagnol

Russie

- Dans les provinces polonaises : *Barclay de Tolly*, 1^{re} Armée, 3 corps, réserve de cavalerie, un dépôt mobile, un général
- Prusse Orientale : un général de commandement 6 avec le corps Garde et 2 corps, un dépôt mobile
- Une flotte dans un port de Mer Noire et une en mer Baltique

Angleterre

- Anvers (Flandres) : un corps réduit et un dépôt
- Bruxelles (Flandres) : *Wellington*, Armée de la Péninsule, Clinton, 2 corps d'élite britanniques, corps Hollande, corps Hesse, unités spéciale Uxbridge et KGL, un dépôt mobile
- Poitou (France) : corps royaliste
- Angleterre : un corps, une milice et un général
- Déployer 9 flottes anglaises y compris en blocus de flottes françaises

Prusse

- Clèves : *Kleist* et 2 corps avec un dépôt mobile
- Namur (Flandres) : *Blucher*, Armée de l'Elbe, *Yorck*, 3 corps, 2 corps de Landwehr et un dépôt mobile
- Mayence (Palatinat) : corps Bade
- Magdebourg (Prusse) : un général et 2 corps avec un dépôt mobile

Autriche

- Munich (Bavière) : *Schwarzenberg*, Armée d'Allemagne, *Ferdinand*, corps Grenadiers, 2 corps, corps de Landwehr, corps Wurtemberg et réserve de cavalerie
- Ulm (Bavière) : un général, un corps et un corps Bavière.
- Zurich (Suisse) : un général et un corps
- Turin (Piémont) : un corps
- Milan (Lombardie) : *Bellegarde*, 3 corps et un dépôt mobile
- Florence (Toscane) : un général et 2 corps

20.2 GRANDE CAMPAGNE 1805-1814

Début du scénario : 1805

Phase d'opérations : 2^e round ; la France joue en premier

Fin du scénario : phase de victoire 1814

Marqueur de victoire : case 5

Marqueur d'escalade : case 0

Cartes :

La France, l'Angleterre, l'Autriche et la Russie sont en guerre et disposent de leurs cartes permanentes.

Au début du scénario, chaque camp doit avoir 7 cartes dont les cartes permanentes.

Enlever de la pioche de la France et de la Coalition, les cartes portant la mention "*Les Châtiments*" qui intégreront la pioche ultérieurement.

Mélangez les cartes et tirez au hasard les cartes complémentaires pour constituer la main initiale de chaque camp.

Règles spéciales :

1°) Les forces autrichiennes doivent assiéger les forteresses de Mantoue et d'Ulm; la forteresse de Mantoue ne peut être assiégée que par la force autrichienne commandée par Charles et celle d'Ulm par une force commandée par un général.

Tant que cette condition n'est pas remplie, aucune autre action de la Coalition ne peut être entreprise (navale, diplomatique etc...).

Cette obligation disparaît si une ou plusieurs forces de l'Empire ont pénétré ou traversé une zone du territoire national de l'Autriche.

Le joueur Empire ne peut pas jouer l'événement *Colonne de Marche* sur Mack lors de sa première activation.

2°) (Optionnel) L'armée prussienne : tant qu'une force adverse n'a pas pénétré dans le territoire de la Prusse, l'armée prussienne doit demeurer dans une zone adjacente à un territoire adverse (territoire national ou mineur allié), cette zone peut être située dans un pays mineur allié à la Prusse (Saxe, Hesse ou Clèves).

Placement : Neutres, Coalition et France.

Mettre de côté les unités et généraux portant un sigle E, V ou 2P, ou ayant une date d'entrée en jeu postérieure à 1805 ainsi que les unités spéciales.

France

- **Lille** : *Napoléon*, Grande Armée, Davout, Murat, 4 corps d'élite, 2 corps, Garde réduite, Réserve de Cavalerie et un dépôt mobile
- **A Hanovre** : un corps d'élite
- **En Hollande** : *Marmont* et un corps d'élite réduit
- **Milan (Lombardie)** : *Masséna*, Armée d'Italie, 2 corps dont un sur verso et corps Italie avec un dépôt mobile
- **En Toscane** : *Gouvion St Cyr* avec un corps et un dépôt mobile
- **Brest (Bretagne)** : un corps d'élite et 2 flottes dont Ganteaume
- **Rochefort (Gascogne)** : un corps et flotte Missiessy
- **Toulon (Provence)** : un corps et une flotte
- **Cadix (Espagne)** : flotte Villeneuve
- **Amsterdam (Hollande)** : corps Hollande réduit et flotte hollandaise.
- **En Bade** : corps Wurtemberg réduit
- **En Bavière** : corps Bavière réduit

Déployer avec les unités de son choix 3 généraux choisis dans la réserve et un dépôt mobile.

Autriche

- **Salzbourg (Autriche)** : *Mack*, Armée d'Allemagne, *Ferdinand*, 3 corps, un corps de réserve de cavalerie réduit et un dépôt mobile

- **Venise (Vénétie)** : *Charles*, 4 corps dont un réduit et un dépôt mobile
- **Innsbruck (Tyrol)** : *Jean* et un corps
- **Budapest (Hongrie)** : *Bellegarde* avec un corps et un dépôt mobile

Russie

- **Brest-Litovsk (Russie)** : *Buxhwooden* avec corps Garde et un corps
- **Vilna (Russie)** : *Benningesen*, avec un corps et un dépôt mobile.
- **Lublin (Pologne)** : *Koutouzov*, 1^{ère} Armée, 2 corps d'élite.
- **Moscou (Moscovie)** : un corps
- **Saint-Petersbourg (Carélie)** : un général et un corps avec une flotte
- **Kiev (Ukraine)** : *Tormassov* et un corps
- **Sébastopol (Crimée)** : une flotte
- **Odessa (Ukraine)** : une unité de milice

Prusse

- **Magdebourg (Prusse)** : *Brunswick*, Armée de l'Elbe, *Ruchel*, 2 corps et un dépôt mobile
- **Breslau (Silésie)** : *Hohenlohe*, un corps et un dépôt mobile
- **Berlin (Brandebourg)** : un corps réduit
- **Varsovie (Pologne)** : un corps réduit

Espagne

- **A Madrid (Nouvelle Castille)** : *Castanos*, un corps
- **La Corogne (Galice)** : *Blake*, un corps réduit et une flotte et un dépôt mobile
- **Cadix (Andalousie)** : flotte Gravina
- **Carthagène (Murcie)** : *La Romana*, un corps et une flotte

Turquie

- **Constantinople (Turquie)** : un général, le corps de Janissaires avec une flotte
- **Adrianople (Turquie)** : un général et corps Nizami cedit
- Déployer les 4 corps féodaux (unités marqués F) dans les forteresses de leurs provinces respectives.

Angleterre

- **Londres (Angleterre)** : un général, corps de milice et un corps d'élite avec un dépôt mobile.
- **Manche** : une flotte
- **Amsterdam (blocus)** : flotte Keith
- **Brest (blocus)** : 2 flottes dont Cornwallis
- **Golfe de Gascogne** : flotte Stirling
- **Cadix (blocus)** : 2 flottes dont Nelson
- **Golfe du Lion** : une flotte
- **Atlantique Sud** : flotte Collingwood
- **A Lisbonne (Portugal)** : corps Portugal et flotte Portugal
- **A Naples (Napolitaine)** : corps Naples et flotte Naples
- **A Stockholm (Suède)** : corps Suède et flotte Suède

20.3 CAMPAGNE 1809-1814

Début du scénario : 1809

Phase d'opérations : 1^{er} round ; seule la Coalition peut jouer durant ce round ; l'Empire jouera ensuite son 2^e round.

Fin du scénario : Phase de victoire 1814.

Retrait d'unités du jeu :

La France doit retirer la flotte Villeneuve.

L'Autriche doit retirer *Mack*.

La Prusse doit retirer *Brunswick*.

L'Angleterre doit retirer *Moore* et la flotte Nelson.

La Russie doit retirer *Koutouzov*

Les généraux retirés pourront revenir en jeu via un événement.

L'Espagne doit retirer toutes ses flottes.

Les flottes danoises, napolitaines et portugaises sont éliminées.

Mettre de côté les unités spéciales anglaises et russes.

Les landwehr prussiennes sont dans la réserve.

Niveau de victoire : 15

L'escalade : les règles d'escalade ne s'appliquent plus car le jeu est dans la période des Châtiments.

Cartes :

Les cartes Epopée et Châtiment forment une pile unique.

Il convient de retirer les cartes suivantes pour chaque camp :

Empire : 4,5, 7, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26 et 27.

Coalition : 6, 10, 17, 18, 19, 20, 24, 22, 24 et 27.

La France dispose de 9 cartes dont la n°29 et 36 et la carte permanente de la France.

La Coalition dispose de 7 cartes dont la n°9 et 42 et les cartes permanentes Angleterre et Autriche. La carte permanente de l'Autriche a été jouée comme évènement et ne demeure que pour ses points d'activation.

Evènements en cours

Sont en jeu le Blocus Continental et la Guerre de Libération.

Situation politique :

La France a institué les protectorats suivants : Danemark, Pologne (Posnanie et Mazovie), Saxe et Naples ainsi que la confédération du Rhin. La Bavière a annexé le Tyrol pour former le royaume de Bavière. Le Royaume d'Italie a annexé la Vénétie. La France a annexé le Hanovre, le Frioul et Magdebourg. La France contrôle les provinces espagnoles suivantes, forteresses comprises : Galice, Nouvelle Castille, Vieille Castille, Aragon, Catalogne, et Leon sauf Ciudad Rodrigo.

L'Angleterre est alliée à l'Espagne et à l'Autriche.

La Prusse est en paix forcée avec la France jusqu'à la fin de l'année 1810 puis en alliance forcée.

La Russie et la Turquie sont neutres.

Placement : Neutres, France et Coalition.

France

- **Ulm** : *Masséna*, deux corps d'élite français
- **En Bavière au sud de Wurtzbourg** : *Davout*, un corps d'élite, un corps, corps Bavière, un dépôt mobile
- **Stuttgärt** : *Oudinot* avec corps Wurtemberg et corps Rhin
- **Strasbourg** : **Napoléon**, Grande Armée, *Lannes*, un corps, Garde, cavalerie de la Garde, réserve de cavalerie et un dépôt mobile
- **Hambourg** : corps Danemark
- **Dresde** : *un général français* avec corps Saxe et corps Hesse
- **Trieste** : *Marmont* et un corps français réduit
- **Venise (Italie)** : *Eugène*, un corps réduit et un corps italien, 1 dépôt mobile.
- **Florence** : *Murat* avec corps Naples
- **Porto** : *Soult* et un corps d'élite français
- **Saragosse** : un général avec un corps et un corps réduit
- **Barcelone** : *Suchet*, un corps d'élite et un dépôt mobile
- **Madrid** : **Joseph**, armée d'Italie, *Ney*, un corps d'élite, un corps et un dépôt mobile
- **Bordeaux** : un corps
- **Varsovie** : corps d'élite Pologne
- **Lille** : un corps de Garde Nationale
- **Paris** : un corps
- **Anvers** : un corps réduit
- **Brest (Bretagne)** : 2 flottes dont *Ganteaume*
- **Rochefort (Gascogne)** : 1 flotte *Missiessy*.
- **Toulon (Provence)** : 1 flotte
- **Amsterdam (Hollande)** : corps Hollande réduit et flotte Hollande.

Autriche

- **Salzbourg (Autriche)** : **Charles**, Armée d'Allemagne, *Hiller*, 3 corps, corps de Réserve, Grenadiers, réserve de cavalerie et 1 dépôt mobile
- **Au sud de Salzbourg face à Venise** : *Jean*, 3 corps et 1 dépôt mobile
- **Prague** : *un général* et 2 corps
- **Cracovie** : *Ferdinand*, 2 corps et un dépôt mobile
- **Tyrol** : corps Tyrol

Russie

- **Riga (Livonie)** : *un général* avec un corps
- **Moscou (Moscovie)** : **Barclay de Tolly**, 1^{ère} Armée, *un général*, réserve de cavalerie et deux corps d'élite, un dépôt mobile.
- **Saint-Petersbourg (Carélie)** : *Benningsen*, corps de Garde, un corps et une flotte.
- **Kiev (Ukraine)** : *Tormassov* et deux corps
- **Odessa (Ukraine)** : *un général*, un corps, une unité de milice et une flotte

Prusse

- **Berlin (Prusse)** : Armée de l'Elbe, *Blücher*, *un général*, 2 corps et un dépôt mobile
- **Breslau (Silésie)** : *un général* avec un corps réduit

Espagne

- **Valence (Valence)** : *un général*, un corps réduit et un corps de milice
- **Séville (Andalousie)** : *un général* avec un corps et un corps de milice avec un dépôt mobile
- **Cadix (Andalousie)** : *un général* et deux corps de milice
- **Ciudad Rodrigo (Leon)** : *La Romana* avec un corps

Turquie

- **Constantinople (Turquie)** : un général, un corps et une flotte.
- **Adrianople (Turquie)** : **Grand Vizir**, Armée turque, corps de janissaires, corps Nizami cedit, un corps et un dépôt mobile
- Déployer les 4 corps féodaux (unités marqués F) dans les forteresses de leurs provinces respectives

Angleterre

- **Londres (Angleterre)** : un corps de milice
- **Lisbonne (Portugal)** : **Wellington**, armée de la Péninsule, *Beresford*, un corps d'élite, un corps réduit, corps Portugal et un dépôt mobile.
- **Porsmouth (Angleterre)** : un corps d'élite et une flotte
- **Manche** : 1 flotte
- **Amsterdam (Blocus)** : 1 flotte *Keith*
- **Brest (blocus)** : 2 flottes dont *Cornwallis*
- **Rochefort (Blocus)** : 2 flottes *Stirling et Calder*
- **Mer du Nord** : une flotte
- **Toulon (Blocus)** : 1 flotte
- **Méditerranée Centrale** : 1 flotte

EXEMPLE DE JEU

Cet exemple a pour but d'illustrer l'essentiel des règles à travers un début de partie sur la grande campagne 1805-1814. Il ne prétend pas exposer les meilleures stratégies pour l'un ou l'autre camp. Aux joueurs de faire mieux !

La France dispose de sa carte permanente Génie Napoléon (valeur 3) et tire au hasard dans la pile : Soldats de l'An 2 (1), Perse (3), Schulmeister (2), Cavalerie de la Garde (2), Mouvement tournant (2) et Blocus continental (0).



La France place son unité de dépôt mobile avec Napoléon et choisit dans la réserve des généraux, Soult qu'il affecte à la Grande Armée, et Ney qu'il affecte à l'armée d'Italie.

La Coalition dispose des cartes permanentes Amiralauté (3), Sainte Russie (2) et Saint Empire (2). Pour compléter sa main, il tire au hasard dans la pile : Blessure (2), Nelson (3), Campagne majeure (3) et Tyrol (2).



1805 Le jeu commence au deuxième round de la phase d'activations.

2^e round :

Le joueur français choisit de jouer la carte *Perse* qui attribue 3 PA mais n'en utilise que 2 afin d'activer le général Marmont en Hollande. Le dernier point est mis en réserve en vue d'une utilisation ultérieure.



Marmont a pour mission de regrouper les forces dispersées dans le nord de l'Europe et de les amener en Bavière. Au début de l'activation, le joueur français déclare que Marmont va effectuer une marche forcée et demande 3 PM supplémentaires. La force a un facteur de mouvement de base de 3 (lié au corps hollandais) soit 6 PM avec la marche forcée. Marmont se déplace en Hanovre pour agréger le corps d'élite français. Comme il ne peut pénétrer en Hesse qui est neutre en 1805, il traverse le Berg pour envahir la Thuringe alliée de l'Autriche où il dépense un PM supplémentaire pour en prendre le contrôle avant de terminer son mouvement avec le corps bavarois situé à Wurtzbourg.

Suite à cette marche forcée, Marmont doit effectuer un test d'attrition. Seuls les 5 pas (3 français et 2 hollandais) qui se sont déplacés avec Marmont sont pris en compte. Les modificateurs au dé sont de +3 (3 PM de marche forcée) et -1 car la force est composée d'une majorité d'unités françaises. Marmont obtient un 5 porté à 7 soit un résultat "1*" ; Marmont relance un dé à cause de l'étoile et obtient un "3" soit aucune perte supplémentaire. Le VI^e corps français est réduit; en effet, le premier pas de perte doit être supporté par une unité française.

(Note : dans chaque cercle, figure le nombre de PM dépensés).

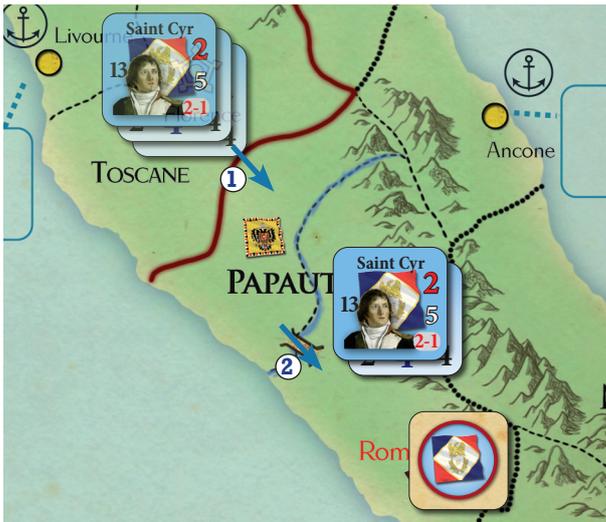
C'est au tour de la Coalition : le joueur coalisé choisit la carte *Tyrol* pour activer le général autrichien Charles et ainsi respecter les règles spéciales du scénario qui interdisent toute activation coalisée tant que Mantoue et Ulm ne sont pas assiégées ou que les forces françaises aient pénétré en Autriche.

Charles ne demande pas de marche forcée et dispose donc de 3 points de mouvement ce qui est suffisant pour pénétrer dans les marais autour de Mantoue (2 PM). Le joueur français ne tente pas d'interception avec Masséna. Charles peut effectuer une tentative de siège (1 PM) sur la citadelle puisqu'il dispose de 7 pas soit plus du double du niveau de la forteresse (2).



Charles lance un dé sur la table de siège modifiée par sa valeur tactique en attaque (+1) et par le malus de citadelle (-2). Il obtient un 6 - 1 = 5 soit un résultat "stable". Le siège continue et un marqueur de siège +1 est placé dans la zone.

3^e round :



Le joueur français choisit une opération de 1 PA sans jouer de carte auquel il ajoute le PA conservé en réserve pour activer le général Gouvion Saint-Cyr à Florence qui ne demande pas de marche forcée et dispose donc de 4 PM.

Gouvion Saint-Cyr se dirige sur Rome (2PM) et effectue une première tentative de siège : le général français dispose de sa valeur tactique en attaque (+2) et lance un dé égal à 2 + 2 = 4 soit un résultat "stable" ; un marqueur de siège "+1" est placé sur Rome.

Gouvion Saint-Cyr décide de dépenser son dernier point de mouvement pour une ultime tentative de siège dont le modificateur sera désormais de +3 (valeur tactique en attaque de +2 et +1 pour le marqueur de siège). Le général français obtient un 3 + 3 = 6 soit "Honneurs" : la forteresse se rend et le général français décide de dépenser son unité du dépôt mobile immédiatement pour la réactiver à son profit afin de maintenir sa ligne de communication avec sa source de ravitaillement, Florence, en vue de sa future campagne sur Naples.

Le joueur coalisé choisit d'activer Mack en vue d'assiéger Ulm. Il choisit la carte *Nelson* avec ses 3 points d'activation nécessaires pour activer le brillant général Mack ! Mack avec l'armée d'Allemagne demande une marche forcée d'un PM supplémentaire et pénètre dans Munich. Mack dépense un PM pour prendre le contrôle de la zone afin de permettre le passage du ravitaillement jusqu'à Salzbourg.



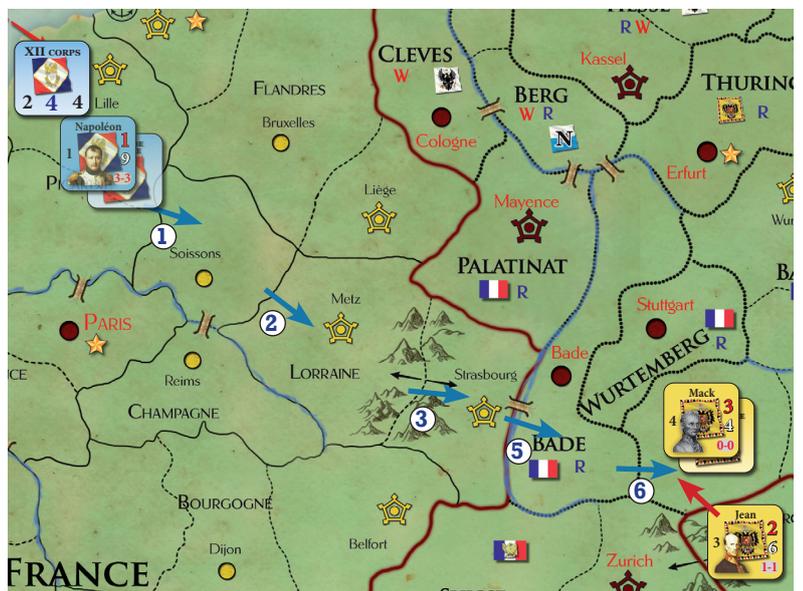
Mack pénètre ensuite dans la zone d'Ulm et utilise son dernier PM pour effectuer une tentative de siège : Mack bénéficie d'un bonus de +1 grâce à son armée ; il obtient un 6 + 1 = 7 soit "Honneurs". La forteresse se rend et Mack dépense son unité de dépôt mobile pour la réactiver à son profit.

4^e round :

C'est le dernier round de beau temps et l'Empereur décide d'utiliser sa carte *Génie Napoléon* en choisissant d'appliquer l'événement qui lui permet d'effectuer une marche forcée sans attrition soit un facteur de mouvement de 4+3 = 7 PM. Napoléon laisse face à l'Angleterre un corps et fonce avec la Grande Armée sur Ulm via Soissons, Metz, Strasbourg et Bade (soit 6 PM).

Mack devant le danger tente d'esquiver. Napoléon joue la carte *Mouvement tournant* ! Mack lance le dé et obtient un "6" qui lui permettrait en temps normal d'esquiver mais en raison du malus de "-3" lié au mouvement tournant, la tentative échoue et Mack doit livrer bataille.

Jean tente d'effectuer une contremarche depuis le Tyrol pour renforcer Mack. Jean obtient un 4 + 1 (valeur tactique en défense de Jean) = 5 et parvient à rejoindre l'armée d'Allemagne. Un test d'attrition est effectué avec un modificateur de "+1" (nombre de PM dépensés pour rejoindre la bataille) . Jean obtient un 3+1 = 4 soit aucune perte. Le général Jean est replacé dans la réserve puisqu'il dispose d'un rang hiérarchique supérieur à Mack et ne peut donc être son subordonné.



Le total des valeurs de combat des Français est de 13 et celui des Autrichiens de 9, soit un rapport de forces 1/1 (car arrondi au plus proche).

Le moral des Français est de 5 et celui des Autrichiens de 3.



Il s'agit d'une bataille mineure car si le total des valeurs de combat des 2 camps est de 22, l'un des deux camps ne dispose que de 9 points alors qu'un minimum de 10 points de chaque côté est requis.

Mack ne bénéficie d'aucun modificateur.

Napoléon dispose des bonus suivants :

- sa valeur tactique en attaque = +3
- supériorité de cavalerie = +1 (2 pas de réserve de cavalerie et le général Murat contre 1 pas de réserve de cavalerie autrichien).
- valeur tactique en attaque de Soult en général subordonné = +2
- corps d'élite désigné comme tête d'assaut = +1

Soit un total de +7 !

Chaque joueur lance 2 dés sur la colonne 8-21.

Napoléon obtient 8 aux dés +8 = 15 soit un résultat "4C". Mack répond et obtient 6 soit 1+.

Napoléon remporte la bataille et perd un pas d'infanterie d'élite sur son unité tête d'assaut.

Mack perd 4 pas dont un pas de réserve de cavalerie. Soult obtient 3 pour son test de blessure et en sort indemne.

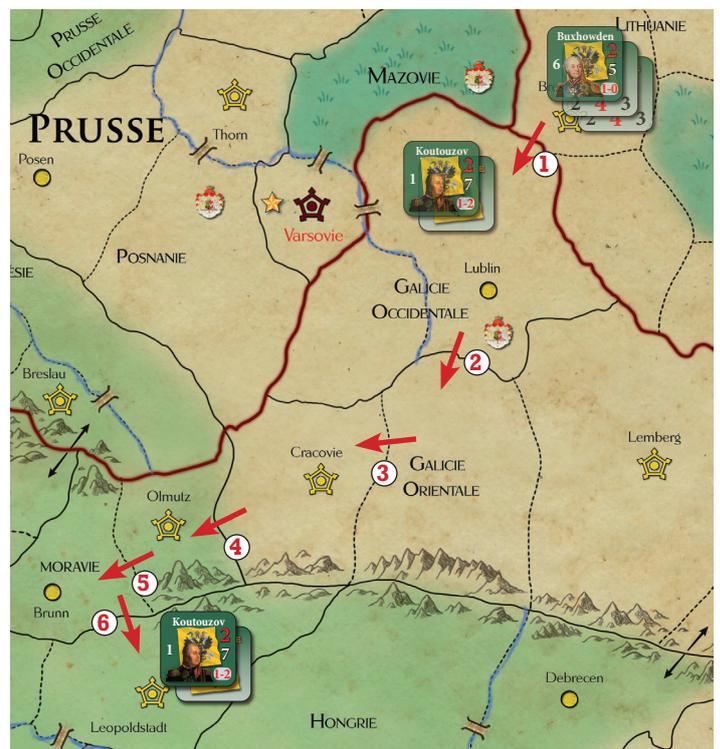
Mack doit effectuer un test de moral : son moral de 3 est ramené à 0 en raison du différentiel de pertes. Le test de moral est donc automatiquement manqué ; un marqueur de démoralisation est placé sur l'armée et une poursuite est lancée par Napoléon. Le joueur français lance dé (5) modifié par la valeur tactique en attaque de l'empereur (+3), 2 pas de réserve de cavalerie (+2) et Murat, général de cavalerie (+1), soit un total de 11 d'où 5 pertes supplémentaires pour Mack dont l'armée est totalement détruite. Les unités, le marqueur d'armée et les généraux retournent dans la réserve et pourront être reconstruits lors de la prochaine phase de budget.

Napoléon ayant remporté la bataille peut effectuer une tentative de siège sur Ulm sans dépenser de PM ; il obtient un 4+3 (valeur tactique de Napoléon) +1 (marqueur Armée) = 8 soit une brèche : la forteresse se rend. Napoléon choisit de dépenser un de ses dépôts mobiles pour réactiver Ulm.

Napoléon ayant remporté la bataille peut poursuivre son activation et dépense son dernier point de mouvement pour pénétrer à Munich mais ne reprend pas le contrôle de la zone car il lui faudrait un PM supplémentaire.

La Coalition décide de jouer la carte *Sainte Russie* pour faire avancer les forces russes vers Vienne. L'armée russe de Koutouзов (2 corps d'élite) est activée et une marche forcée de 3 PM est demandée pour un FM total de 6.

Dans un premier temps, Buxhowden et les 2 corps de Brest Litovsk sont intégrés à l'armée russe moyennant 1 PM. Les 5 derniers points sont dépensés pour parvenir jusqu'à Leopoldstadt. Un test d'attrition doit être effectué par Koutouзов et ses 8 pas qui obtient un 3 +3 (3PM de marche forcée) +2 (zone pauvre traversée) -1 (Force composée exclusivement de Russes) = 7 soit "1*". La Coalition perd un pas sur un des corps de Buxhowden et lance un dé (2) qui ne génère aucune perte supplémentaire.



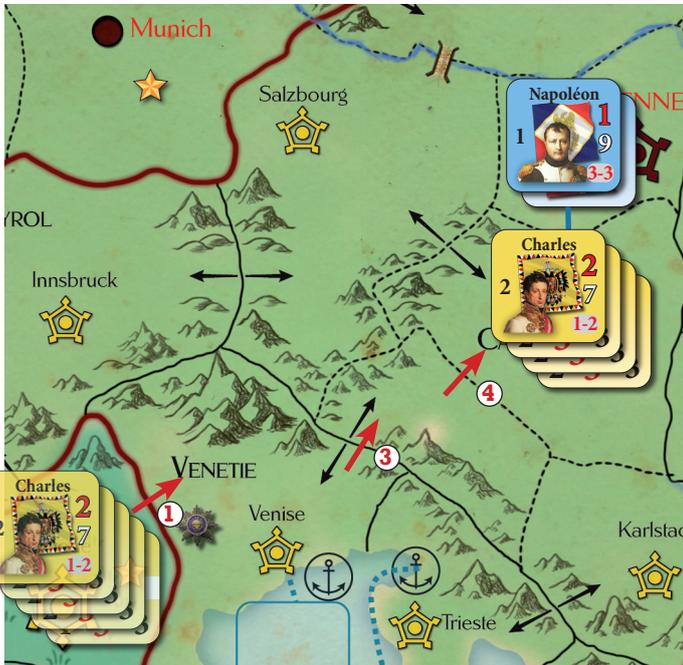
5^e round :

Napoléon ayant détruit l'armée autrichienne, le joueur français doit capturer Vienne pour obtenir la reddition de l'Autriche et ce malgré ce round de mauvais temps qui diminue le FM de toutes les forces d'un PM. Prudemment, il opte pour une opération sans carte qui attribue un PA suffisant pour activer Napoléon et la Grande Armée. Avec son FM ramené de 4 à 3, Napoléon demande deux PM de marche forcée afin d'obtenir 5 PM. Napoléon dépense 1 PM pour reprendre le contrôle de Munich puis pénètre à Salzbourg (1 PM), dépense un point de mouvement pour effectuer une tentative de siège qui réussit avec un dé de 3 +4 = 7 (Honneurs). Napoléon décide de réactiver la forteresse en dépensant son dernier dépôt mobile afin de maintenir sa ligne de ravitaillement avec Ulm qui est à 2 PM.

Napoléon poursuit son mouvement et pénètre dans Vienne qu'il assiège avec son dernier point de mouvement. Napoléon obtient avec un dé de 4 +4 = 8 qui résulte en une brèche. Vienne se rend et un marqueur "Forteresse vide" est placé sur Vienne avec un marqueur de contrôle français sur la zone qui est attribué gratuitement suite au siège réussi.

Les opérations de siège constituant des mouvements, le test d'attrition est résolu à la fin de l'activation. La Grande Armée comprend 12 pas et obtient un 4 +1 (1 PM de marche forcée) -2 (Force composée exclusivement de Français) = 3 soit "1*". Napoléon lance un dé complémentaire et obtient 5 soit un second pas de perte. L'empereur décide d'éliminer son corps non élite.

La Coalition joue sa carte "*Campagne Majeure*" qui va lui permettre d'activer trois forces avec la faculté le cas échéant de les faire combattre ensemble.

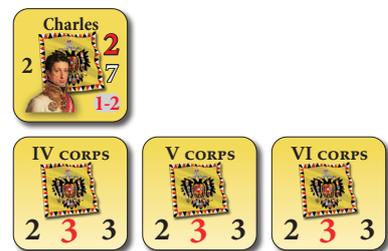
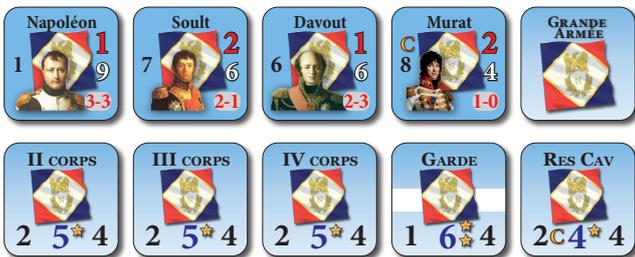


Charles est activé le premier et demande 3PM de marche forcée soit un FM de 2+3=5, maximum possible. Le joueur coalisé hésite entre tenter de couper la ligne de ravitaillement de la Grande Armée à Salzbourg ou se regrouper avec l'armée russe vers Vienne. Il opte pour la seconde stratégie afin de bénéficier d'une supériorité numérique. Charles lève le siège de Mantoue et déplace sa force au sud de Vienne et à cet instant, Napoléon décide de tenter une interception dans cette zone en jouant une carte d'une valeur égale à son initiative (1) : il choisit la carte "Soldats de l'An 2" et lance un dé égal à 3 +1 (supériorité de cavalerie) +1 (meilleure initiative) = 5 qui lui permet de réussir son interception.

Une bataille s'engage avec Charles dans le rôle de l'attaquant. Napoléon bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 grâce à l'interception.

Charles résout au préalable son test d'attrition sur sa force de 7 pas en dépensant son dépôt mobile ; il obtient un 6-2 (dépôt mobile dépensé) +3 (marche forcée de 3 PM) -2 (déplacement intégral dans le territoire national) = 4 soit une perte qui élimine le corps réduit autrichien.

Il s'agit encore d'une bataille moyenne entre la force de Charles qui dispose d'un moral de 2 car sa capitale Vienne est contrôlée par la France et celle de Napoléon qui dispose d'un moral de 5.



Les valeurs de combat sont de 6 contre 12 soit un rapport de force de 1/2, ce qui donne un malus de "-1" pour Charles qui dispose de sa valeur tactique en attaque de "+1" soit un modificateur net de 0.

Napoléon bénéficie de sa valeur tactique en défense (+3), du bonus d'interception (+1), de la supériorité de cavalerie (+1), de la valeur tactique en défense de Davout (+3) et d'un corps d'élite réduit en tête d'assaut (+1) soit un total de +9.

Charles obtient un 8 soit "1+" qui détruit le corps d'élite français réduit et Napoléon un 7+9 = 16 soit un "4+C". Charles est vaincu et doit effectuer un test de démoralisation; le moral de la force de Charles est de 0 (2 + 1 de valeur tactique en attaque de Charles - 3 de différentiel de pertes) et est donc automatiquement démoralisé.

Davout ne subit pas de blessure suite à son engagement.

Napoléon lance la poursuite et obtient un 2 modifié par la valeur tactique en attaque de l'empereur (+3), 2 pas de réserve de cavalerie (+2) et Murat, général de cavalerie (+1), soit un total de 8 d'où 2 pertes supplémentaires pour Charles dont la force est totalement détruite. Charles retourne dans la réserve des généraux.

Koutouзов, prudent devant la tournure des évènements, décide de simplement reprendre le contrôle de Vienne avec son facteur de mouvement réduit à 2PM du fait du mauvais temps. Napoléon n'intercepte pas.

Koutouзов dépense son second point de mouvement pour retirer le marqueur de contrôle français. Puis il détache un pas de perte dans la forteresse pour la réactiver ; le corps non élite de Buxhowden est détruit.

La Coalition dispose d'une troisième activation ; elle hésite entre renforcer l'armée russe avec le dernier corps autrichien de Budapest ou tenter de chasser les français de Rome avec le corps de Naples. C'est finalement cette dernière option qui est retenue.



Il s'agit d'une escarmouche, deux facteurs de combat étant engagés de chaque côté soit un total de 4 (colonne 1-7). La Coalition ne dispose d'aucun modificateur et Gouvion Saint-Cyr de sa valeur tactique en défense de "+1". Le moral n'a pas d'importance dans ce type de bataille car aucune démoralisation n'est possible à la suite d'une escarmouche.

La Coalition obtient un 6 soit un résultat de "0" et le français 7+1 = 8 soit "0+". Aucun camp ne subit de pertes mais grâce au résultat "+" c'est le français qui remporte la bataille ; le corps napolitain doit se replier sur Naples et stopper son activation suite à la défaite.



6^e round :

Napoléon décide de jouer la carte *Schulmeister* en tant qu'évènement ; la carte est donc définitivement retirée du jeu car elle comporte une étoile.

La France déplace l'armée russe de son facteur de mouvement de base égal à 2 PM du fait de l'hiver et la positionne au nord de Budapest.

Puis Napoléon pénètre dans Salzbourg pour laisser Davout et un corps d'élite en vue de surveiller les lignes de communication, puis pénètre dans Vienne et effectue une tentative de siège qui réussit sur un dé de 2 +4=6 soit Honneurs. Napoléon ne réactive pas la forteresse et prend gratuitement le contrôle de la zone.



Ne disposant pas de la carte *Campagne d'Hiver* qui aurait permis de prolonger la phase d'activations d'un round supplémentaire, la Coalition constate que la reddition de l'Autriche est imminente sauf à reprendre Vienne ou à couper la ligne de ravitaillement de la Grande Armée car seule une zone ravitaillée est prise en compte dans les conditions de victoire.



La Coalition décide de jouer sa carte permanente *Amirauté* pour ses 3 PA. Deux d'entre eux servent à activer Koutouзов qui demande une marche forcée de 2 PM pour porter son total à 4 PM. L'armée russe se dirige sur Budapest et intègre la force de Bellegarde (un corps et un dépôt) ce qui est autorisé car la majorité des pas demeure russe puis fonce sur Vienne pour engager la bataille avec Napoléon.

L'armée coalisée effectue au préalable son test d'attrition et obtient un 2+2 (Hiver) +2 (2PM de marche forcée) = 6 soit une perte qui peut être prise sur le corps autrichien car le bonus russe n'a pas pu être utilisé. Notez que le dépôt mobile autrichien n'a pas pu être utilisé car il n'est pas de la nationalité du commandant de la force, russe en l'occurrence.

Napoléon ne dispose plus que de 7 facteurs de combat contre 7 austro-russes ; il s'agit donc encore d'une bataille mineure.



Le moral français est de 5 et celui des coalisés, 4.

Koutouzov obtient un 10+1 (valeur tactique en attaque de Koutouzov) +1 (valeur tactique en attaque du général subordonné Buxhwooden) +1 (unité d'élite tête d'assaut) = 13 soit un résultat de "3".

Napoléon obtient de son côté un résultat de 8 et bénéficie de sa valeur tactique en défense (+3), de la supériorité de cavalerie (+1), de la valeur tactique en défense de Soult (+1) et engage la Garde en tête d'assaut (+2) soit un total de +7 qui donne un total de 15 soit "4C".

La Grande Armée repousse l'armée coalisée au prix de la destruction de la Garde et d'un corps d'élite ; il ne reste plus que 4 pas à l'empereur. L'armée russe doit détruire son corps d'élite tête d'assaut, le dernier pas autrichien et réduire son second corps d'élite. Ni Soult ni Buxhwooden ne sont blessés suite à leur engagement.

Koutouzov doit effectuer son test de démoralisation ; son moral est désormais de 4+1 (valeur tactique en attaque) -1 (différentiel de pertes) soit 4. Il obtient un 3 soit inférieur ou égal à son moral et donc demeure en ordre ; il se replie dans la province à l'est de Vienne d'où il était venu.

Son activation est terminée bien qu'il lui reste un PM.

Il reste un PA à la Coalition qui décide d'activer la flotte anglaise de Ball patrouillant dans le Golfe du Lion. Cette flotte pénètre dans la case de blocus de Toulon pour tenter de bloquer la flotte d'Emériaux ; ce dernier décide d'intercepter la flotte anglaise ce qui est automatique dans une case de blocus. Un combat naval s'engage ; chacune des flottes lance un dé modifié par sa valeur tactique. Ball obtient un 3+2 = 5 et Emériaux un 2+0 = 2. Le différentiel est de +3 en faveur de Ball qui remporte la bataille mais ne coule pas Emériaux qui se retrouve bloqué à Toulon et qui sera forcément intercepté s'il tente de sortir ; il aurait fallu obtenir un différentiel de 4 pour couler la flotte française !



La phase d'activations s'achève. Aucun siège en cours n'est à résoudre ni aucun test d'attrition final puisqu'aucune force n'est démoralisée ou assiégée.

Les joueurs constatent que la Thuringe est sous contrôle français ; Napoléon décide de lui conférer le statut d'allié de la France et place le marqueur correspondant.

La Papauté est également sous contrôle français et l'empereur décide de l'intégrer dans l'Empire : un marqueur territoire national est placé à Rome ; l'intérêt est de faire de Rome une source de ravitaillement française où les nouvelles unités pourront être déployées lors des phases ultérieures de renfort.

Enfin, Napoléon reçoit la reddition de l'Autriche car il contrôle Vienne et a détruit l'armée autrichienne ce qui lui évite de devoir contrôler Prague, la seconde zone clef de l'Autriche et impose les conditions de paix suivantes :

- Les ports autrichiens feront partie du blocus continental durant la paix forcée entre la France et l'Autriche.
- L'Empire décide d'annexer le Tyrol et crée ainsi le Royaume de Bavière qui lui donnera une carte supplémentaire lors de toutes les pioches ultérieures. Puis l'Empire choisit d'annexer la Vénétie pour compléter le royaume d'Italie ce qui permet de intégrer le second corps Italien dans la réserve d'unités à construire. Enfin, l'Empire annexe le Frioul et l'intègre dans la France. Un marqueur Territoire National est placé à Trieste ; Trieste deviendra une source de ravitaillement française mais les renforts ne pourront pas y être déployés car ce territoire n'est pas connecté au territoire national où se trouve Paris.

La paix forcée est en place pour au-moins une année et sa fin sera déterminée à l'issue du tour de 1806.

Tous les marqueurs de forteresse vide sont retirés et les forteresses sont réactivées gratuitement en faveur du joueur qui les contrôle.

Les forces françaises décident de ne pas rester en Autriche et sont redéployées immédiatement vers la forteresse amie la plus proche soit Ulm.

Ce qui reste de l'armée russe est redéployé à Neminov, forteresse la plus proche en nombre de PM.

Le tour de 1805 se termine et la France marque un point de victoire supplémentaire pour avoir vaincu l'Autriche (soit 6 points de victoire) et le niveau d'escalade monte également d'un cran (1).

1806

Phase de déclaration de guerre

La Coalition déclare qu'elle ne fait aucune déclaration de ce type puis l'Empire s'abstient à ce tour. Cela signifie qu'il ne sera pas possible de déclarer la guerre à un pays mineur ou majeur neutre au cours du tour à venir !

Phase de constitution des mains

Chaque joueur peut défausser les cartes qui lui restent. La France décide de conserver *Cavalerie de la Garde* et est obligé de conserver *Blocus continental* qui ne peut être défaussé. La Coalition garde sa carte *Blessure*.

L'Empire a droit à la carte permanente française *Génie Napoléon* car elle contrôle Paris. Le joueur peut détenir 7 autres cartes (Conquête de l'Autriche, Mantoue, Royaume de Bavière, Bordeaux, Lyon, Anvers et Madrid). Ayant conservé 2 cartes, il tire dans la pioche 5 nouvelles cartes et obtient : *Brigade infernale* (2), *Gros temps* (2), *Triomphe d'Erfurt* (3), *Talleyrand* (3) et *Son du canon* (2).

La Coalition a droit à la carte permanente anglaise car elle contrôle Londres et à la carte permanente russe car elle contrôle Moscou ; elle peut détenir 5 autres cartes (Lisbonne, Saint-Petersbourg, Odessa+Kiev, Gibraltar+Malte, Les Deux Siciles). Comme la Coalition a conservé une carte, elle peut tirer de la pioche 4 nouvelles cartes : *Bombardement de Copenhague* (2), *Galions espagnols* (2), *Intrigues* (1) et *City* (3).

Phase de budget

Même les puissances majeures neutres (Turquie, Prusse et Autriche) peuvent produire de nouvelles unités. L'Empire décidera de la production de la Turquie et l'Angleterre de celles de la Prusse et de l'Autriche.

Les généraux blessés et ceux dont la date d'arrivée est 1806 sont disponibles.

La Turquie choisit de construire une armée (2) à Constantinople et un corps d'infanterie (2).

L'Espagne renforce le corps réduit à La Corogne (1) et construit son dernier corps d'infanterie à Madrid (2) ; le dernier point est perdu. La Prusse construit son corps d'élite à Magdebourg (3) ; le coût normal est porté de 1 à 1,5 du fait de l'étoile présente sur chaque pas du corps. Les deux corps réduits de Varsovie et Berlin sont portés à pleine puissance (2).

L'Autriche reconstruit son armée (2) à Vienne dont le commandement est donné à Charles avec 5 corps d'infanterie (10).

La Russie doit renforcer son armée sauvée des désastres de la campagne précédente qui ne compte plus que 3 pas.

Le Tsar décide de renforcer le corps d'élite réduit (1,5), construit un dépôt mobile (0,5) et 5 corps d'infanterie (10) dont 2 à Vilna avec Benningsen et 3 avec l'armée de Koutouzov.

L'Angleterre choisit de construire une flotte (5) et un corps non élite réduit (1) qu'il place à Londres. Le joueur coalisé utilise sa règle spéciale pour tirer une carte supplémentaire plutôt que de recevoir une flotte gratuite supplémentaire ; il pioche la carte *Campagne d'Hiver* (3).

L'Angleterre compte 3 mineurs alliés disposant d'unités de combat : Suède, Naples et Portugal qui lui donnent droit à 1 pas de renfort de mineurs ; n'ayant perdu aucun pas de mineurs et aucune unité n'étant disponible dans la réserve, ce renfort est perdu.

La France ne peut pas renforcer la Grande Armée car seules les unités réduites (maximum de 2) peuvent être renforcées or l'armée ne compte plus que le corps de réserve de cavalerie et un corps d'élite tous deux intacts.

Napoléon choisit alors de jouer la carte *Cavalerie de la Garde* qui est défaussée définitivement du jeu et place l'unité spéciale correspondante dans l'armée avec 2 unités de dépôt mobile (1).

La France construit 3 corps d'élite (9) et 2 corps d'infanterie (4) qui sont déployés avec des généraux à Liège et Strasbourg.

La France compte comme mineurs alliés disposant d'unités de combat, le Royaume d'Italie, la Suisse, la Bavière, le Bade, le Wurtemberg et la Hollande soit un total de 6 ce qui lui donne droit à 3 pas de renforts. La France choisit de compléter le corps hollandais (1 pas), produire le second corps italien (1 pas) et le corps de Bade (1 pas).

Phase diplomatique

Un maximum de 2 cartes peut être joué par camp durant cette phase.

La Coalition choisit de jouer la carte *Bombardement de Copenhague* sur l'Égypte qui dispose d'une façade maritime : le joueur obtient un 4 au dé et la tentative pour faire basculer l'Égypte est donc un échec.

La carte est retirée du jeu et le niveau d'escalade progresse d'un point (2).

La Coalition cherche de nouveaux alliés sur le continent suite à la reddition de l'Autriche ; elle joue la carte *Intrigues* pour tenter d'influencer la Prusse. Il convient de remarquer que cette carte est puissante car il faut en principe une carte de 3PA pour effectuer une action diplomatique sur une puissance majeure !

La Coalition dispose d'un bonus diplomatique de +2 sur la Prusse et d'un bonus spécifique de +2 avec la carte ; elle lance un dé et obtient $2+2+2 = 6$, la tentative est réussie et la Prusse rejoint la Coalition qui reçoit immédiatement deux cartes supplémentaires de la pioche (zones clés : Berlin+Koenigsberg et Varsovie).

Les forces des mineurs alliés de la Prusse (Saxe et Hesse) sont déployées sur la carte.

L'Empire jouant après la Coalition, il ne peut pas contrer la diplomatie anglaise. Napoléon tente d'influencer l'Égypte grâce à la carte *Talleyrand*. La France lance un dé de $3+2$ (carte) $+1$ (bonus de la France sur l'Égypte) = 6 ; l'Égypte entre dans l'alliance française et la France reçoit une carte supplémentaire pour Le Caire.

Phase de déplacement des puissances majeures neutres

Les joueurs décident de ne pas déplacer les forces de l'Autriche et la Turquie qui sont neutres.

Phase de redéploiement stratégique

Les puissances en guerre effectuent leurs redéploiements stratégiques en vue de la phase d'opérations à venir.

Castanos avec ses deux corps se dirige sur Léon dans la limite de son facteur de mouvement (3) afin d'éviter un test d'attrition.

Le corps hessois et le corps prussien de Berlin rejoignent l'armée de l'Elbe à Magdebourg tandis que Hohenlohe quitte Breslau pour se regrouper avec le corps saxon à Wittemberg.

L'armée russe de Koutouzov décide de doubler son potentiel de mouvement (Il faut un général pour que cela soit possible) pour rejoindre au plus vite le théâtre d'opérations vers la Prusse au sud ouest de Vilna. Un test d'attrition est obligatoire mais ni les pénalités d'hiver ni de marche forcée ne sont applicables ; en l'occurrence, les modificateurs sont ceux de l'armée russe (-1), territoire national (-2) et zone pauvre (+2). La force compte 10 pas et obtient un $2-1 =$ aucune perte.

Benningsen s'avance de son côté sur Koenigsberg.

La France dirige la Grande Armée à Wurtzbourg où les renforts de Liège et de Strasbourg la rejoignent.

L'armée d'Italie se déplace jusqu'à Mayence en intégrant le corps de Bade ; le test d'attrition obligatoire ne donne aucune perte. Le corps hollandais rejoint l'armée d'Italie.

Le corps de Brest rejoint Reims et le corps de Toulon, Florence.

La campagne de 1806 peut commencer...

SÉQUENCE DE JEU

INTERPHASE

Phase de déclaration de guerre

Chaque joueur, la Coalition puis l'Empire, effectue ses déclarations de guerre aux autres puissances.

Il est interdit d'envahir un pays quel qu'il soit lors du tour en cours si une déclaration de guerre préalable n'a pas été effectuée à ce stade.

Phase de constitution des mains de cartes des joueurs

Avant de piocher de nouvelles cartes, chaque joueur peut défausser tout ou partie des cartes qu'il a encore en main ou les conserver.

Chaque joueur consulte la table d'attribution des cartes pour connaître le nombre dont il peut disposer dans sa main. Les déclarations de guerres préalables influent sur le total de cartes revenant à chaque joueur. Après avoir reçu les cartes permanentes autorisées, il pioche ensuite le nombre de cartes nécessaires pour compléter sa main.

Phase de budget

Les joueurs collectent leurs points de ressources et effectuent leurs dépenses. Il n'est pas possible de conserver des points de ressources d'un tour sur l'autre.

Phase diplomatique

Chaque joueur, la Coalition puis l'Empire, peut utiliser un **maximum de 2 cartes de sa main**. Chaque carte permet :

- d'effectuer une action diplomatique sur une puissance majeure neutre ou mineure (*voir 8.1.5*),
- d'établir un protectorat sur un mineur (*France **uniquement** voir 8.3*),
- de tenter de mettre fin à une guerre étrangère (*Coalition **uniquement** voir 6.5*),
- ou de jouer un évènement particulier.

Phase de déplacement des puissances majeures neutres, en paix ou alliance forcée.

Les joueurs déplacent les unités terrestres et navales des puissances majeures sans marche forcée (*voir 7.5*).

Phase de redéploiement stratégique

Les joueurs peuvent déplacer sur de longues distances leurs unités sous certaines conditions dans l'ordre suivant : Turquie, Espagne, Prusse, Autriche, Russie, Angleterre et France (*voir 7.6*).

PHASE D'ACTIVATIONS

Chaque phase d'activations est divisée en 6 rounds d'activation identiques. Chaque round d'activation permet à chaque camp d'effectuer une action. L'Empire effectue toujours la première action de chaque round d'activation.

A chaque round, chaque camp peut :

- jouer une carte en activation et utiliser le nombre de PA indiqués sur celle-ci,
- jouer une carte en tant qu'évènement mais pas plus d'un évènement *Guerre étrangère* (*voir 6.2*) par tour,
- effectuer une opération d'un PA sans jouer de carte,
- établir un protectorat sur un mineur allié (*France **uniquement** voir 8.1.5*),
- passer,
- **lors d'un round d'hiver**, tenter de mettre fin à une guerre étrangère (*Coalition **uniquement***),
- **tous les deux rounds**, effectuer une action diplomatique sur un mineur en jouant une carte.

Fin de la phase d'activation

A l'issue des 6 rounds d'activation, les forces assiégées subissent un **ultime** test de siège. Puis, les forces qui sont :

- non ravitaillées,
- ou encore assiégées
- ou démoralisées (si elles sont ravitaillées, elles perdent leur marqueur de démoralisation)

subissent un test d'attrition.

PHASE DE CONQUÊTES ET DE REDDITIONS

Ajustement des marqueurs de contrôle

Contrôle des conditions de conquête des puissances mineures PUIS des puissances majeures.

Carte Tambours de Guerre

Carte Tilsit

Déclaration des alliances forcées.

Les forteresses sous contrôle sont réactivées.

Retrait des marqueurs de démoralisation

Redéploiement des anciens pays en guerre.

Test des paix forcées en cours

PHASE DE VICTOIRE

Les conditions de victoire sont vérifiées.