



NAPOLEON

1815

Livret de règles



NAPOLEON 1815

Bienvenue dans Napoléon 1815, le jeu d'histoire pour tous !

Après son abdication en 1814, Napoléon est revenu de son exil au printemps 1815 et a chassé Louis XVIII pour reprendre le pouvoir. Les Coalisés ne peuvent accepter ce retour. Menés à nouveau par l'Angleterre, ils se rassemblent pour envahir la France. Napoléon tente de les prendre de vitesse et pénètre en Belgique afin d'éliminer deux de ses adversaires : les Anglais de Wellington et les Prussiens de Blücher.

Avec *Napoléon 1815* prenez en charge l'une des armées qui se sont combattues. Déplacez vos troupes pour surprendre l'ennemi et le vaincre lors de batailles décisives.

Napoléon 1815 est un jeu épique qui sent la poudre destiné aux férus d'Histoire et de stratégie.

Serez-vous capables de mener vos soldats à la victoire ?

Présentation du jeu – *Napoléon 1815* est un jeu d'affrontement pour 2 ou 3 joueurs. Après avoir choisi l'un des scénarios et placé les éléments nécessaires à la partie, chaque joueur, à tour de rôle, va effectuer une opération pour déplacer et/ou faire combattre ses troupes sur le plateau de jeu. Ces opérations entraîneront de la fatigue pour les soldats ainsi que des pertes en cas de bataille. Fatigue et pertes seront notées sur une aide de jeu nommée ordre de bataille. Après avoir terminé leurs opérations, les joueurs pourront mettre au repos leurs hommes pour qu'ils puissent récupérer de leurs efforts.

Le joueur qui sera parvenu à s'emparer des fermes et villes fortifiées clefs du jeu tout en préservant ses troupes sera déclaré vainqueur. Les règles de *Napoléon 1815* sont scindées en deux parties pour un apprentissage progressif. La première nommée *Règles du Conscrit* permet d'acquérir toutes les notions du jeu aisément. La seconde, *Règles du Grogard*, apporte plus de finesse en introduisant un brouillard de guerre favorable aux embuscades et pièges qu'il sera possible de tendre à votre adversaire.

Par ailleurs, le livret de démarrage de 4 pages fourni vous permettra de découvrir les principaux mécanismes de jeu et commencer votre première partie en quelques minutes.

Crédits

Un jeu de **Denis SAUVAGE**

Développement : **Julien BUSSON**

Graphismes : **Nicolas TREIL et Ulric STAHL**

Relectures et tests : un grand merci à tous ceux qui nous ont fait des retours précieux sur *Napoléon 1806* et *Napoléon 1807*

et à l'équipe de testeurs encadrée par

Renaud ESTIENNE : Pascale GUET, René

BURGHOLZER, Jean-Yves CALDERON,

Christian GUERIN, Michel GUERIN, Gilles

SAVELLI et Laurent STANER.

Traduction anglaise : **Joël BORIE, Julien**

BUSSON et Paul COMBEN



Pincement d'oreille à tous nos contributeurs grâce à qui vous pouvez jouer à ce jeu aujourd'hui.

SOMMAIRE

- Contenu de la boîte – p.3
- Mise en place – p.4
- Les Règles du Conscrit – p.6
 - > Définitions – p.6
 - > Séquence de jeu – p.8
 - > La manœuvre – p.10
 - > Le combat – p.12
 - > Déterminer la Victoire – p.14
- Les Règles du Grogard – p.15
- Les règles à 3 joueurs – p.16
- Précisions sur les cartes – p.17

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

Napoléon 1815 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques.

Napoléon 1815 encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque.

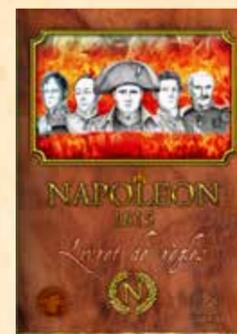
Le livret de démarrage ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et convivial consacré aux jeux d'Histoire.

Bonnes parties à tous !

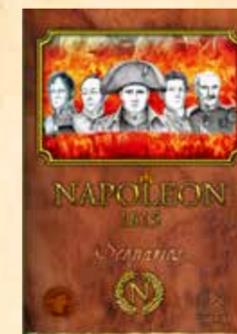
Contenu de la boîte



1 plateau de jeu



1 livret de règles



1 livret de scénarios



3 aides de jeu (ordres de batailles)



1 livret de démarrage



3 paravents :
1 anglais (rouge),
1 prussien (gris)
et 1 français (bleu)



3 sacs en suédoise
1 bleu, 1 rouge et 1 noir



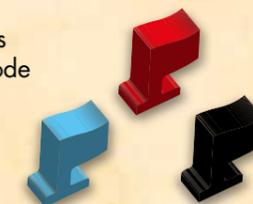
12 pavés noirs
14 pavés rouges
17 pavés bleus
4 pavés blancs



2 jeux de 36 cartes
+ 5 cartes pour le mode
3 joueurs



104 cubes
Points de Force en bois
rouges (21), orange (7), bleus (31),
jaunes (11), gris (28) et violets (6)



22 drapeaux en bois
marqueurs Contrôle
7 rouges, 5 noirs
et 10 bleus

2 planches de 45 autocollants
à coller sur les pavés



15 dés de combat
5 rouges, 5 bleus
et 5 gris



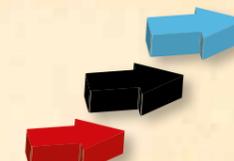
2 pions en bois
marqueurs Tour et
Points de Victoire



3 cubes blanc en bois
marqueurs Pont détruit



80 cylindres
Fatigue en bois



7 flèches en bois
marqueurs Axe de retraite
2 rouges, 2 noirs
et 3 bleus

Mise en place

Les règles présentées de la page 4 à 15 décrivent le jeu pour 2 joueurs, un joueur français et un joueur coalisé. Les spécificités du jeu à 3 joueurs sont décrites en page 16. Placez entre vous le plateau de jeu et choisissez le scénario que vous souhaitez jouer. L'un de vous prend le rôle de Napoléon et se place au sud du plateau, son adversaire celui de Wellington et Blücher et s'assoit au nord. Suivez ensuite les indications du scénario.

Les pavés **commandants** ou **corps d'armée** représentent les troupes et leurs chefs qui ont participé à cette campagne. Les pavés **coalisés** sont **rouges** pour les **anglais** et **noirs** pour les **prussiens**, les pavés **français** sont **bleus**. Ils sont placés à plat ou debout si vous souhaitez dissimuler leur identité à votre adversaire. Avant votre première partie, décollez soigneusement les autocollants et placez-les sur les grands pavés :



Vérifiez bien que les autocollants sont adossés dans le même sens : le sommet du A sur le drapeau doit correspondre à celui du portrait ou de l'illustration sur son verso.

Pour **vaincre** à *Napoléon 1815* vous devez :

- Eliminer des points de force adverses ①
- Contrôler certaines villes ②
- Contrôler les fermes fortifiées ③
- Contrôler les villes fortifiées ④

Le jeu comporte divers **marqueurs** que l'on place sur le plateau comme indiqué :

- Tour **A**
- Points de Victoire **B**
- Position renforcée **C**



Vous disposez d'un **Ordre de Bataille** cartonné où sont placés les **Points de Force** de vos différents corps d'armée. Ces points de force sont représentés par des petits cubes de couleur :

- infanterie française
- cavalerie française
- infanterie anglaise
- cavalerie anglaise
- infanterie prussienne
- cavalerie prussienne



Chaque cube équivaut à 1 point de force. Au cours de la partie, les corps d'armée vont subir de la **fatigue** représentée sur l'ordre de bataille par les cylindres orange

Pour cacher l'ordre de bataille à votre adversaire, utilisez votre **paravent**. Les principales règles du jeu se trouvent sur cet écran ainsi que les symboles utilisés sur les divers supports du jeu.



Coalisés



Français

Les cartes à jouer vont vous permettre de déplacer et faire combattre vos corps d'armée. Vous avez votre propre pile indiquée par sa couleur d'appartenance.

Les cartes 78, 79, 80, 81 et 82 ne sont utilisées que pour le jeu à 3 joueurs.



Les cartes 73 à 77 correspondent à l'état d'avancement de l'invasion française en Belgique. Leur utilisation et leur placement sont décrits dans le livret de scénario.



Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions :

Les corps d'armée sont toujours placés sur les zones, jamais sur les connexions.



Il y a 5 types de zones :



Mais à quoi servent les dés ? Il n'est fait aucune mention de l'utilisation des dés dans les règles. Ce n'est pas une erreur, mais une option de jeu. Il est possible pour tous les combats de remplacer l'utilisation des cartes par des lancés de dés – si le joueur doit révéler trois cartes, il lancera trois dés de sa couleur. Les probabilités sont identiques. L'utilisation des dés au lieu des cartes rend globalement la partie un peu plus aléatoire, mais ne favorise pas un camp plus que l'autre (la probabilité de voir un résultat de combat est la même avec un dé ou une carte). Par contre, les paquets de cartes des joueurs tourneront moins rapidement et, de fait, un événement défaussé reviendra moins vite. Le choix de l'option retenue doit se faire en début de partie et doit s'appliquer pour les deux joueurs.

Une table rappelle les effets de chaque terrain en cas de combat.

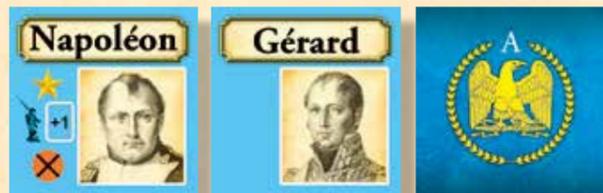
Regles du Conserit

Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants qui sont employés dans la règle.

Commandants et Corps d'armée

Les commandants et les corps d'armées sont représentés par les grands pavés posés à plat sur le plateau de jeu. Si le pavé est sur son côté portrait visible, cela veut dire qu'il est encore disponible pour effectuer une opération. On dit qu'il est à Activer. S'il est placé sur son côté drapeau, cela veut dire qu'il a été Activé. Il ne peut donc plus effectuer d'opération. On distingue un pavé commandant d'un pavé corps d'armée par ce symbole : ★

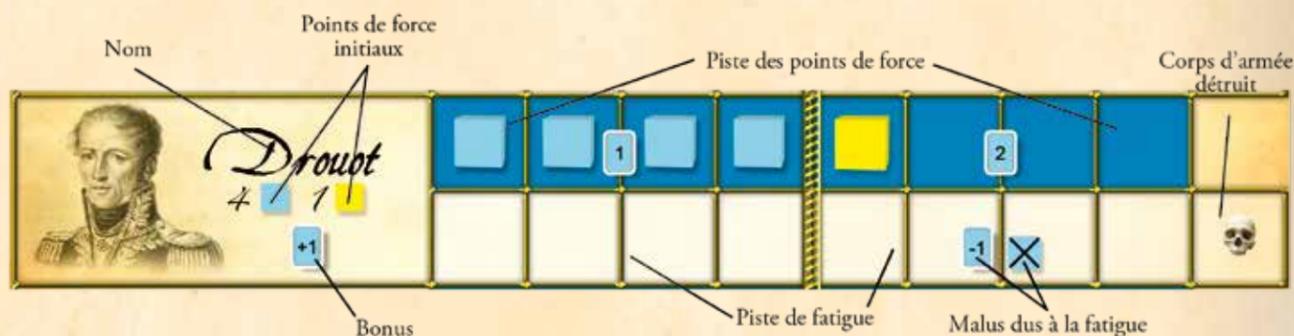
Un commandant ne se déplace jamais seul, il doit toujours accompagner un ou plusieurs corps d'armée. Un commandant qui se retrouve seul dans une zone en raison de l'élimination du ou des corps d'armée qu'il accompagne est également éliminé.



Commandant Corps d'armée Face à été Activé
Face à Activer

Ordre de bataille

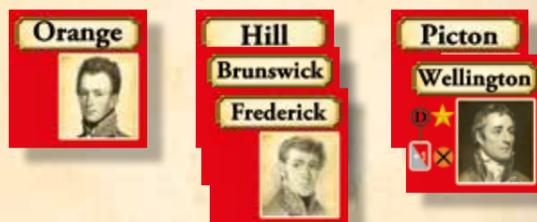
Sur l'ordre de bataille, la piste du haut indique le nombre de points de force du corps d'armée. Cette valeur évoluera au cours du jeu en fonction des pertes subies et d'éventuels renforts. La piste du bas indique le nombre de fatigues accumulées par le corps d'armée.



Pile

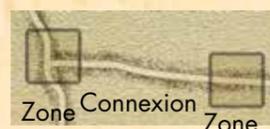
Un ou plusieurs corps d'armée amis situés sur la même zone qui agissent ensemble avec éventuellement un commandant.

Exemples de piles :



Connexions et zones

Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions :



Il y a 5 types de zones (voir page 5). Les corps d'armée sont toujours placés sur les zones, jamais sur les connexions.

Par exemple, si la règle dit de subir 3 fatigues, le joueur doit affecter 3 cylindres orange à son corps d'armée. Si le corps perd des points de force, enlever les cubes de points de force librement et décaler les cubes restant vers la gauche. Si le corps subit de la fatigue, ajouter les cylindres de fatigue de gauche à droite. Enfin si le corps enlève de la fatigue, enlever les cylindres de droite à gauche.

Définitions

Cartes à jouer

Note : La description et l'utilisation des cartes Invasion se trouvent pages 2 et 3 du livret de scénarios.

On dit qu'une carte est :

- **Piochée** lorsqu'elle est piochée du dessus du paquet du joueur et mise dans sa main.
- **Révlée** lorsqu'elle est piochée du dessus du paquet du joueur et jouée immédiatement.
- **Jouée** lorsqu'elle est jouée depuis la main du joueur.

Une carte a des effets différents selon le moment où elle est utilisée :

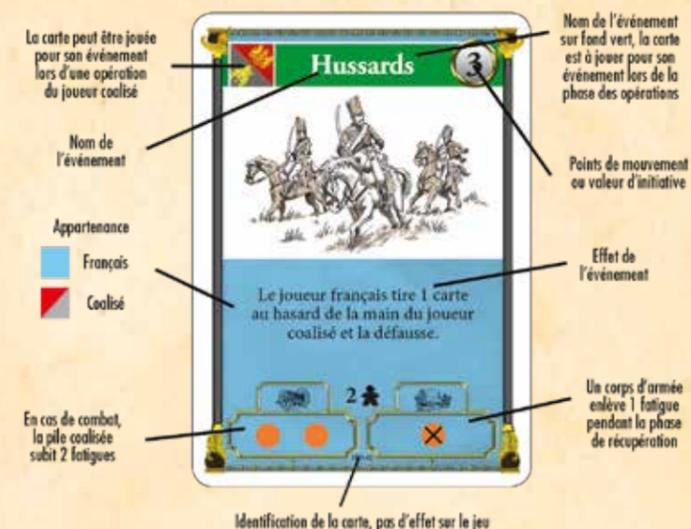
- Elle peut être piochée et gardée dans la main du joueur pendant la phase de pioche.
- Elle peut être révlée pendant la phase d'initiative pour donner la valeur d'initiative du camp.
- Elle peut être révlée pendant une opération pour donner le nombre de points de mouvement d'une pile.
- Elle peut être révlée pendant un combat pour déterminer les résultats d'un combat.
- Elle peut être jouée depuis la main du joueur comme événement lors de la phase indiquée par la carte.
- Elle peut être jouée depuis la main du joueur pendant la phase de récupération pour enlever 1 ou plusieurs fatigues à un corps d'armée.

Les couleurs de fond du nom de l'événement sur la carte donnent des renseignements sur son utilisation :

PLUIE Fond rouge, la carte **doit** être jouée immédiatement pour son événement pendant la phase de pioche du tour de jeu.

INTUITION Fond bleu, la carte **peut** être jouée pour son événement pendant la phase d'initiative du tour de jeu.

FOURRAGER Fond vert, la carte **peut** être jouée pour son événement pendant la phase d'opérations du tour de jeu.



Pour les cartes avec un fond vert, un symbole supplémentaire indique quand la carte peut être jouée pour son événement :

La carte peut être jouée durant la partie manœuvre d'une opération du joueur coalisé uniquement. Elle ne peut pas être jouée pendant un combat ou une poursuite.

La carte peut être jouée durant la partie manœuvre d'une opération du joueur français uniquement. Elle ne peut pas être jouée pendant un combat ou une poursuite.

La carte peut être jouée au début d'un combat.

La carte peut être jouée pendant la retraite ou la poursuite après combat.

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que l'on peut conserver dans sa main. Une carte jouée est ensuite placée dans la pile de défausse du joueur. Les joueurs ne peuvent pas consulter les piles de défausse. Si la pioche du joueur est vide, mélanger les cartes de la défausse et reformer une nouvelle pioche.

Zones libres et contestées

Une zone est dite libre pour l'un des joueurs, si elle n'est pas occupée par des corps d'armée du camp adverse. Une zone est dite contestée si elle est occupée par des corps d'armée des deux camps.

Positions renforcées

Les 4 marqueurs Position renforcée sont placés sur les zones de fermes fortifiées selon les indications du scénario. Ils apportent des bonus au combat uniquement pour le joueur coalisé. Ils sont enlevés si une pile française se retrouve seule dans la zone ou si le joueur français y remporte un combat.

Séquence de jeu

Chaque tour de jeu suit la séquence suivante :

- Pioche.
- Initiative.
- Opérations.
- Récupération.

Il faut avoir terminé complètement une phase avant de passer à la suivante.

Pioche

Chaque joueur pioche de 1 à 4 cartes selon les indications de la carte *Invasion* active et les place dans sa main. Ces cartes s'ajoutent aux cartes éventuellement conservées du tour précédent. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que l'on peut avoir en mains. Les cartes avec le nom de l'événement sur fond **rouge** doivent être jouées immédiatement pendant la phase de pioche et les effets de l'événement appliqués. Le joueur ne pioche pas de carte de remplacement et la carte est placée dans la défausse du joueur une fois l'événement résolu.



Cet emplacement sur le plateau de jeu permet de placer une carte **rouge** dont les effets perdurent durant tout le tour, comme la carte *Pluie* par exemple.

Si plusieurs cartes rouges sont piochées, par le même joueur ou non, elles sont défaussées sans appliquer leurs effets.

Initiative

Chaque joueur peut jouer **1 seule carte de sa main** avec le nom de l'événement sur fond **bleu**. La carte est placée dans la défausse du joueur une fois l'effet résolu. Le joueur français doit déclarer en premier s'il joue une carte puis c'est au joueur coalisé de le faire.

Ensuite, chaque joueur révèle 1 carte de sa pioche. Le joueur avec la plus forte valeur jouera en premier lors de la phase d'opérations. En cas d'égalité, c'est le joueur français qui jouera en premier. Les cartes révélées sont défaussées.

Pioche et Initiative (exemple de jeu)



Pioche - Le joueur coalisé vient de piocher ses 3 cartes.
Il doit jouer immédiatement la carte *Inactivité* pour son événement car le nom de l'événement est sur un fond **rouge**.



Initiative - Le joueur coalisé n'a plus que 2 cartes en main. Il décide de jouer la carte *Renforts* pour son événement car le fond du nom de l'événement est **bleu**. Il ne peut pas jouer la carte *Marche forcée* car le fond du nom de l'événement est **vert**.
Les joueurs révèlent maintenant 1 carte de leur pioche pour connaître le premier joueur du tour :



Les deux joueurs révèlent une carte de valeur 4. C'est une égalité et dans ce cas c'est le joueur français qui débutera la phase des opérations. Les deux cartes sont immédiatement défaussées.

Séquence de jeu

Opérations

A tour de rôle, chaque joueur effectue l'une des opérations suivantes en commençant par le joueur qui a gagné l'initiative :

- **Passer** : Si un joueur passe, il ne peut plus effectuer d'opérations mais peut toujours jouer 1 carte dont le nom est sur fond **vert** pour appliquer son événement à chaque opération de son adversaire. Son adversaire enchaîne les opérations jusqu'à passer également. Lorsque les deux joueurs ont passé, la phase des opérations est terminée. Un joueur qui a activé tous ses corps d'armée, et ses vedettes pour les *Règles du Grogard*, est obligé de passer.

- **Effectuer une opération** : durant une opération un joueur va désigner une pile où chacun des corps qui la compose est à *Activer*, donc sur sa face portrait. Il n'est pas obligé de désigner tous les corps d'armée présents dans une zone.

Important - le joueur coalisé ne peut pas désigner une pile composée de corps anglais et de corps prussiens.

Les corps activés pourront effectuer :

- o **une manœuvre,**
- o **un combat,**
- o ou les deux, manœuvre puis combat, que l'on appelle une **attaque en marche**.

A la fin de l'opération, retourner le/les corps d'armée activés sur leur face *a été Activé*, même si les corps ne se sont pas déplacés, ainsi que tous les corps ayant participé à un combat, en attaque ou en défense.

Pour chaque opération, chacun des joueurs peut jouer 1 seule carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond **vert**. La carte est placée dans la défausse du joueur une fois l'effet résolu.

Récupération

Pendant la phase de récupération, les joueurs effectuent dans l'ordre les actions suivantes :

1) Chaque corps d'armée qui est sur sa face à *Activer* enlève la totalité de ses fatigues.

2) Pour chacun de ses corps d'armée, le joueur peut jouer 1 carte de sa main et une seule et enlever le nombre de fatigues indiqué dans le cadre récupération en bas à droite de la carte.

3) Tous les corps d'armée qui ont entre 5 et 8 fatigues perdent 1 point de force simultanément.

4) Retourner tous les corps d'armée sur leur face portrait pour indiquer qu'ils sont à *Activer* pour le prochain tour.

5) Avancer le marqueur *Tour* et recommencer la séquence de jeu.

Très important : à n'importe quel moment du jeu où un corps d'armée n'a plus de points de force ou a plus de 8 fatigues, il est immédiatement retiré du jeu de façon définitive. Les points de force perdus à cause de la fatigue comptent pour les points de victoire.

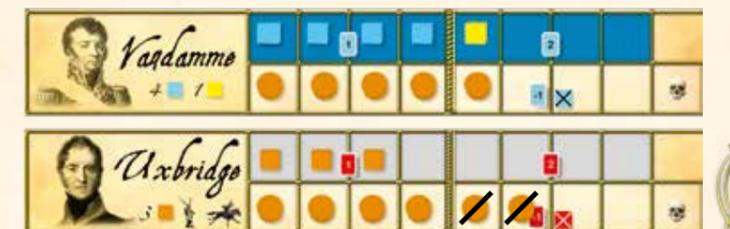
Exemple de récupération

Les deux joueurs ont passé, c'est donc la phase de récupération qui débute. Le joueur français n'a plus de cartes, il ne peut donc rien faire. Le joueur coalisé n'a qu'une seule carte qu'il joue pour le corps d'Uxbridge :

Le corps d'Uxbridge n'aura donc plus que 4 fatigues.

Le corps de Vandamme a plus de 4 fatigues, il perd 1 point de force. Les points de victoire sont augmentés de 1.

Les pions corps d'armée sont retournés sur leur face à *Activer*, le marqueur de tour est avancé et un nouveau tour peut débuter.



La manoeuvre

Le joueur peut déplacer la pile activée en respectant la procédure suivante.

1) Déterminer les points de mouvement. Révéler une carte. La valeur en haut à droite de la carte correspond au nombre de points de mouvement de la pile. La carte est ensuite défaussée. Ce nombre de points de mouvement initial peut être modifié :

A. Enlever 1 point de mouvement pour chaque corps d'armée au-delà du premier.

B. Ajouter ou enlever des points de mouvement selon la carte jouée éventuellement par chaque joueur avec le nom de l'événement sur fond **vert** et avec le symbole  ou .

C. Ajouter 1 point de mouvement si Napoléon accompagne la pile.

D. Ajouter 1 point de mouvement si un corps

d'armée a un symbole  et qu'il est le seul corps d'armée dans la pile. Si la pile contient plusieurs corps, le bonus de mouvement de ces corps ne s'applique jamais.

Si la pile a 0 point de mouvement ou moins elle ne se déplace pas et est retournée immédiatement sur sa face a été Activé.

2) Déplacer la pile en suivant un chemin continu de connexions dans la limite de ses points de mouvement. La pile ne peut pas être scindée pendant ce déplacement. Chaque connexion franchie compte pour 1 point de mouvement – **exception**, une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière compte pour 3 points de mouvement. Il est possible de ne pas dépenser tous ses points de mouvement mais les points perdus ne sont pas conservés pour une opération ultérieure. Dès que la pile a dépensé tous ses points de mouvement ou dès qu'elle pénètre dans une zone occupée par une pile amie ou ennemie, elle est obligée de s'arrêter dans cette zone. Une pile qui prend le contrôle d'une ville fortifiée lors d'un déplacement doit s'arrêter et subir 1 fatigue. Si cette fatigue supplémentaire entraîne l'élimination du corps d'armée, le marqueur *Contrôle ennemi* n'est pas remplacé.

3) Déterminer la fatigue, à la fin du déplacement.

A. 1 fatigue par corps d'armée pour chaque point de mouvement dépensé au-delà du troisième.

B. 1 fatigue à la pile si elle débute son déplacement dans une zone contestée.

C. 1 fatigue à la pile si elle termine son déplacement dans une zone contestée.

D. La pile reçoit ou enlève des fatigues selon la carte jouée éventuellement par chaque joueur avec le nom de l'événement sur fond **vert** et avec le symbole  ou .

E. 1 fatigue de moins si Napoléon ou Wellington accompagne la pile.

4) Répartir les fatigues reçues, équitablement, entre le ou les corps d'armée de la pile. Le solde est attribué librement par le joueur qui contrôle la pile.

Axe de retraite : dans le cas où la pile pénètre dans une zone occupée par une pile adverse, la zone devient contestée. La pile est obligée de stopper son déplacement. Le joueur place un marqueur *Axe de retraite* de son camp sur la connexion qu'il vient de franchir.

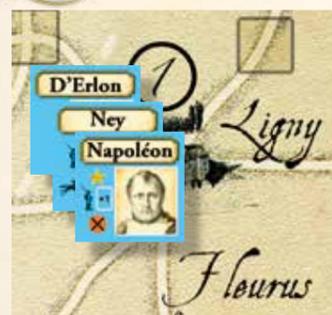
- Si une nouvelle pile amie pénètre dans la zone, quelle que soit la connexion utilisée, son *Axe de retraite* sera obligatoirement celui de la pile amie déjà présente.
- Si une nouvelle pile ennemie pénètre dans la zone, elle ne place pas d'*Axe de retraite*. Il ne peut donc n'y avoir qu'un seul *Axe de retraite* par zone.
- Si une nouvelle pile ennemie pénètre dans la zone par la connexion avec le marqueur *Axe de retraite*, la pile amie déjà présente dans la zone subit 2 fatigues à répartir équitablement. **Cette perte de fatigue ne peut se produire qu'une seule fois par tour.**
- Si la zone n'est plus contestée, le marqueur *Axe de retraite* est enlevé.

Au début d'une opération si une pile décide de se déplacer depuis une zone contestée les restrictions suivantes s'appliquent :

- Une pile doit suivre une connexion avec un marqueur *Axe de retraite* de son camp – s'il existe.
- Une pile ne peut pas utiliser une connexion avec un marqueur *Axe de retraite* adverse.

La manoeuvre

Exemple de manoeuvre



C'est le début d'une opération française. Le joueur français désigne à Ligny une pile dont tous les corps d'armée et commandant sont sur leur face à Activer. Plusieurs possibilités s'offrent à lui. Soit il active le corps d'armée de D'Erlon seul, soit il active celui de Ney seul, soit il active les deux corps ensemble. Le commandant n'est pas obligé de se joindre à la pile activée mais il ne pourra pas rester seul dans la zone. Après avoir révélé une carte, il obtient 4 points de mouvement (4). Selon le choix initial du joueur français, la pile aura le nombre de points de mouvement suivant :

D'Erlon : Pas de modificateur, la pile aura 4 points de mouvement.

Ney : La pile reçoit 1 point de plus car Ney a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.

D'Erlon + Napoléon : La pile reçoit 1 point de plus car Napoléon a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.

Ney + Napoléon : La pile reçoit 2 points de plus car Ney et Napoléon ont un symbole , elle aura donc 6 points de mouvement.

D'Erlon + Ney + Napoléon : La pile ne reçoit pas de point de plus pour le symbole  du corps de Ney car il n'est pas le seul corps d'armée de la pile. Elle reçoit par contre le point de plus pour celui de Napoléon. Elle perd 1 point car elle est composée de 2 corps. Elle aura donc 4 points de mouvement.

Le joueur français choisit de manoeuvrer avec l'ensemble de la pile.

Cas A – la pile dépense 1 point de mouvement par connexion et donc 4 en tout. Elle subit 1 fatigue par corps pour le 4^e point de mouvement dépensé  , mais en subit 1 de moins grâce au bonus de Napoléon .

Cas B – la pile dépense 2 points de mouvement mais doit s'arrêter car elle entre dans une zone occupée par une pile amie.

Cas C – la pile dépense 2 points de mouvement mais doit s'arrêter car elle entre dans une zone avec une pile ennemie. La zone devient contestée. La pile française subit 1 fatigue  car elle est entrée dans une zone contestée mais le bonus de Napoléon  lui permet de l'ignorer. Le joueur français place un marqueur *Axe de retraite* en direction de Marbais.

Dans tous les cas, au terme de son déplacement, les corps et le commandant sont retournés sur leur face a été Activé. .

C'est au joueur coalisé d'effectuer une opération.



Le joueur français a placé un *Axe de retraite* après son déplacement. Si lors d'une activation ultérieure, Pictou souhaite quitter cette zone, il pourra utiliser uniquement les connexions indiquées par une flèche **rouge**.

Comme une zone ne peut contenir qu'un seul *Axe de retraite*, si une nouvelle pile française entre dans cette zone, elle aura le même *Axe de retraite* en direction de Marbais. Si c'est une pile coalisée on n'ajoute pas de marqueur *Axe de retraite* du joueur coalisé. Dans le cas particulier où une pile coalisée entrerait par la connexion en provenance de Marbais, la pile française subirait 2 fatigues immédiatement.

Le combat

Le joueur peut faire combattre la pile activée dans une zone contestée au début de son activation ou suite à une manœuvre.

Le joueur qui a initié le combat est nommé l'attaquant, son adversaire le défenseur.

Le défenseur doit faire combattre l'ensemble des corps d'armée de la zone, même si le joueur coalisé a des corps anglais et prussiens ensemble dans la zone, qu'ils soient sur leur face à Activer ou a été Activé. Un combat suit la procédure suivante :

1) Déterminer le nombre de cartes de combat que chaque joueur devra révéler.

A. Jouer éventuellement 1 carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond **vert** et avec le symbole , le joueur attaquant en premier puis le joueur défenseur.

B. Ajouter 1 ou 2 cartes selon le nombre de points de force de chaque corps : 1 carte s'il a entre 1 et 4 points de force, 2 cartes s'il a entre 5 et 8 points de force.

C. Enlever 1 carte si la pile a manœuvré durant cette opération et effectue donc une **attaque en marche**.

D. Enlever 1 carte par corps qui a plus de 4 fatigues. Si à cette étape, le nombre de cartes à révéler pour l'attaquant est nul ou négatif, alors l'attaque est annulée. La pile activée est retournée sur sa face a été Activé et rien d'autre ne se passe. C'est au joueur adverse d'effectuer une opération.

E. Ajouter 1 carte au défenseur si celui-ci se trouve dans une zone boisée.

F. Ajouter 1 carte au défenseur si celui-ci se trouve dans une zone avec une ville fortifiée et que la zone contient un marqueur *Contrôle* de son camp.

G. Ajouter 1 carte à une pile coalisée en défense qui combat dans une zone de ferme fortifiée avec un marqueur *Position renforcée*.

H. Ajouter le ou les bonus du/des corps d'armée et du commandant si celui-ci fait partie de la pile. Contrairement au déplacement, ce bonus s'applique même si le corps concerné n'est pas seul dans la pile.

I. Ajouter ou enlever des cartes selon les événements joués par les joueurs.

2) Révéler les cartes de combat simultanément.

3) Déterminer les effets du combat. Chaque joueur consulte le cadre, effet du combat, en bas à gauche des cartes. Chaque symbole  ou  correspond à 1 perte infligée à son adversaire et chaque symbole  à 1 fatigue infligée à son adversaire. Le défenseur dans une ville subit 1 fatigue de moins. Une pile coalisée en défense dans une zone de ferme fortifiée avec un marqueur *Position renforcée* subit 2 fatigues de moins.

4) Répartir les résultats du combat – fatigues d'abord et pertes ensuite – équitablement entre les corps d'armée de la pile. Le solde est attribué librement par le joueur qui contrôle la pile. Si une pile subit plus d'une perte, l'une de celles-ci, au moins, doit être attribuée à un point de force de cavalerie si c'est possible.

5) Déterminer le vainqueur du combat. Le joueur ayant infligé le plus grand nombre de pertes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu. S'il n'y a pas de vainqueur, les deux piles restent dans la zone du combat et il n'y a pas de retraite ni de poursuite.

6) Retraiter. La pile ayant perdu le combat doit retraiter d'un nombre de connexions égal à la différence de pertes infligées entre les deux camps.

Exception : une pile coalisée peut défausser le marqueur *Position renforcée* de la zone pour ne pas retraiter. Si la pile perdante dispose d'un *Axe de retraite* de sa couleur, la première connexion de retraite doit être celle où se trouve son marqueur. La retraite est libre ensuite mais une pile ne peut pas utiliser deux fois la même connexion lors de sa retraite et doit obligatoirement s'éloigner de la zone où s'est déroulé le combat. Si la pile perdante ne dispose pas de marqueur *Axe de retraite* de son camp, elle est libre de reculer au choix du joueur, sauf via l'*Axe de retraite* du vainqueur s'il en existe un. Si lors de sa retraite elle entre dans une zone occupée par une pile ennemie ou une zone contestée, elle doit s'arrêter et subit 2 fatigues supplémentaires par corps adverse présent. Si elle entre dans une zone occupée par une pile amie elle s'arrête également sans subir de fatigue supplémentaire. Une pile peut retraiter à travers une connexion avec un marqueur *Pont détruit* mais subit 2 fatigues supplémentaires. Toutes les fatigues subies pendant la retraite sont cumulées puis réparties équitablement entre les corps d'armée de la pile. **Précision : si le vaincu est le joueur coalisé et qu'il a combattu avec des corps anglais et prussiens, ces corps retraitent ensemble.**

7) Poursuivre. Si le vainqueur a plus de points de force de cavalerie que son adversaire et que la zone du combat n'est pas une zone interdite aux poursuites – boisée, ville fortifiée - il y a poursuite. Le vainqueur révèle de sa pioche une carte plus une carte supplémentaire pour chaque corps disposant du symbole  présent dans sa pile et ajoute ou enlève des cartes selon les événements joués par les joueurs. Il consulte ensuite le cadre effet du combat des cartes révélées. La pile poursuivie subit les fatigues mais pas les pertes, qui sont ignorées, et les répartit équitablement entre les corps d'armée de la pile.

Le combat

C'est le début d'un nouveau tour. Le joueur français a obtenu l'initiative et décide de combattre dans une zone de terrain clair. Le joueur coalisé défend avec ses deux corps, même si Picton est sur sa face a été Activé.



																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Déterminer la Victoire

La victoire est déterminée en augmentant ou diminuant le nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu. Toutes les modifications de points de victoire se font immédiatement.

- 1 point de victoire par point de force adverse éliminé, que ce soit suite à un combat ou à cause d'une fatigue excessive.
 - Valeur de la zone en points de victoire (Maubeuge 2, Beaumont 1, Bruxelles 2, Namur 2, Ath 1, Alost 1, chaque ferme fortifiée 1) lorsqu'un joueur place un marqueur *Contrôle* sur l'une de ces zones. Pour changer le marqueur *Contrôle* d'une zone, il faut la traverser ou l'occuper avec une pile de son camp sans qu'elle soit contestée.
- Pour rappel**, une pile qui prend le contrôle d'une ville fortifiée lors d'un déplacement doit s'arrêter et subir 1 fatigue. Si cette fatigue supplémentaire entraîne l'élimination du corps d'armée, le marqueur *Contrôle* ennemi n'est pas remplacé.
- 1 point de victoire à la fin de chaque tour pour le joueur coalisé s'il a au moins 7 marqueurs *Contrôle* de son camp sur le plateau.
 - 3 points de victoire pour le joueur coalisé si le commandant Napoléon participe à un combat et le perd.

- 2 points de victoire pour le joueur français si le commandant Wellington ou Blücher est éliminé.

Lorsque le joueur français gagne des points de victoire, on les soustrait au nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu. Lorsque le joueur coalisé gagne des points de victoire, on les ajoute au nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu.

Si le nombre de points de victoire est égal à 20, la partie s'arrête immédiatement par une victoire coalisée.

Si le nombre de points de victoire est égal à 0, la partie s'arrête immédiatement par une victoire française.

Si à la fin de la partie, aucun des joueurs ne l'a emporté, c'est le joueur coalisé qui gagne la partie. Il n'y a pas de match nul.

Cas particulier : si le commandant Napoléon est éliminé, le joueur coalisé gagne immédiatement la partie. L'élimination d'un commandant coalisé n'a par contre aucun effet.



Règles du Grognard

Les Règles du Grognard introduisent de nouvelles options pour les joueurs tout en complexifiant légèrement le jeu. Elles impliquent que les deux joueurs se fassent confiance.

Brouillard de Guerre

Lors des opérations, les deux joueurs conservent cachée l'identité de leurs corps d'armée en plaçant les pavés debout. Ceux-ci se déplacent toujours avec la face drapeau présentée à l'adversaire.

Les identités des corps d'armée ne sont dévoilées qu'au moment où l'un des deux joueurs initie un combat dans une zone, avant de jouer éventuellement une carte pour son événement durant ce combat. Les piles attaquant et défendant dans la zone sont alors placées à plat face visible. A la fin du combat, après la poursuite, tous les corps d'armée ayant participé sont replacés debout, cachés.



à Activer

a été Activé

Pour indiquer si le corps d'armée est à *Activer* ou a été *Activé* on utilise la procédure suivante : si le A du drapeau est à l'endroit le corps d'armée est à *Activer*, s'il est à l'envers le corps d'armée a été *Activé*. On ne parlera plus de face comme pour les Règles du Conscrit.

Vedettes de Cavalerie



Pour créer de l'incertitude dans le jeu, les joueurs vont utiliser des vedettes de cavalerie. Les vedettes représentent les patrouilles de cavaliers légers comme les hussards que les armées envoyaient en reconnaissance pour découvrir le dispositif adverse et masquer le sien. Ce sont des grands pavés de la couleur de son camp avec un autocollant *Vedette* d'un côté et l'autocollant *Drapeau* habituel de l'autre.

En début de partie après avoir placé ses corps d'armée sur le plateau, chaque joueur ajoute un certain nombre de vedettes suivant les indications du scénario.

Pendant une opération, le joueur peut désigner une ou plusieurs vedettes d'une zone pour les déplacer. Le nombre de points de mouvement disponibles pour la vedette ou pour les vedettes qui se déplacent ensemble correspond à la valeur de la carte révélée plus 1. Les fatigues n'ont aucun effet. Pour duper son adversaire, chaque joueur devra donc cacher une partie de la réserve de cylindres de fatigue derrière son paravent et faire semblant de les placer sur l'un de ses corps d'armée.

Les vedettes ne peuvent pas se combiner avec des corps d'armée pour une opération. Elles doivent se déplacer seules.

Toute vedette qui se retrouve dans une zone avec une pile ennemie est éliminée instantanément quelle que soit la situation :

- Une vedette qui entre dans une zone occupée par une pile ennemie est éliminée – même si la zone est contestée.
- Une pile qui entre dans une zone avec une vedette ennemie, seule ou non, l'élimine. Si la vedette est seule, la pile en mouvement ne reçoit pas de fatigue en entrant dans cette zone et peut poursuivre son déplacement.
- Une pile qui retraite dans une zone avec une vedette ennemie, seule ou non, l'élimine. Si la vedette est seule, la pile en retraite continue sa retraite si nécessaire.
- Deux vedettes adverses qui se retrouvent dans une même zone s'éliminent réciproquement.

Par conséquent, une vedette qui pénètre dans une zone occupée par une pile adverse ne permet pas d'en déterminer la composition exacte, mais permet juste de savoir si la zone contient un ou plusieurs corps d'armée et/ou d'éliminer les vedettes adverses. La vedette est elle-même éliminée par cette reconnaissance.

Cas particuliers :

- Les vedettes peuvent occuper des zones de ville ou des zones de fermes fortifiées avec un marqueur *Contrôle* adverse et les faire passer sous le contrôle de leur camp. Les vedettes françaises éliminent le marqueur *Position renforcée* d'une zone de ferme fortifiée si celle-ci est libre de pile coalisée.
- Les vedettes ne peuvent pas entrer dans une zone de ville fortifiée avec un marqueur *Contrôle* adverse.
- Une vedette amie n'arrête pas le déplacement ou la retraite d'une pile amie. Inversement, une pile amie n'arrête pas le déplacement d'une vedette amie.
- Une vedette qui pénètre dans une zone contestée via une connexion avec un marqueur *Axe de retraite* ennemi n'a aucun effet – la pile ennemie ne subit pas de fatigue.

Règles à 3 joueurs

Les Règles à 3 joueurs sont compatibles avec les Règles du Conscrit ou les Règles du Grogard. Les coalisés sont scindés en 2 camps, un anglais et un prussien. Les règles ne changent pas pour le joueur français mais sont légèrement modifiées pour les deux autres joueurs. Les joueurs coalisés gagnent ou perdent la partie ensemble.

Mise en place

Remplacez les cartes 25, 42, 61, 67 et 70 par les cartes 78, 79, 80, 81 et 82 respectivement.



Le joueur prussien prend en charge le commandant Blücher et les corps/vedettes prussiennes. Le joueur anglais prend en charge le commandant Wellington, les corps/vedettes anglaises.

Communication

Les joueurs coalisés ne peuvent pas communiquer, se montrer ou s'échanger leurs cartes sauf si la carte Aide de camp a été jouée lors de la phase d'initiative ou si les deux commandants Blücher et Wellington sont dans la même zone ou des zones adjacentes (reliées entre elles par une connexion).

Phase de pioche

Le paquet de cartes coalisées et sa défausse sont communs aux deux joueurs. Chaque joueur pioche le nombre de carte(s) indiquée(s) sur la carte Invasion en cours. Chaque joueur a sa propre main de cartes.

Phase d'initiative

Après le joueur français, en commençant par le joueur prussien puis le joueur anglais, chaque joueur peut jouer **1 seule carte de sa main** avec le nom de l'événement sur fond **bleu**.

Si aucune carte Intuition n'a été jouée, chaque joueur révèle 1 carte pour savoir qui aura l'initiative. Remporter l'initiative permet de jouer en premier lors de la phase des opérations. Ce tirage permet aussi de désigner qui, parmi les 2 joueurs coalisés, sera le **leader** pour la phase des opérations.

En cas d'égalité entre les deux camps, l'initiative est donnée au joueur français. En cas d'égalité entre les joueurs coalisés, le joueur anglais est le **leader**.

Si une carte Intuition a été jouée, chaque joueur coalisé doit révéler une carte pour déterminer celui qui sera **leader**.

Phase d'opérations

A tour de rôle, chaque camp effectue une opération en commençant par le joueur qui a gagné l'initiative. Lorsque c'est au camp coalisé de jouer l'un des joueurs effectue une opération. C'est le joueur leader qui décide lequel des joueurs coalisés effectue l'opération.

Exemple - Les 3 joueurs ont révélé une carte de valeur 2 lors de la phase d'initiative. Le joueur français effectue la première opération. Puis c'est au tour du joueur anglais de décider qui, entre lui et le joueur prussien, effectuera une opération. Après cette opération ce sera à nouveau au joueur français de jouer, puis le joueur anglais décidera à nouveau qui, entre lui et le joueur prussien, effectuera une opération, ... et ainsi de suite.

Le joueur coalisé qui effectue une opération ne peut pas faire agir les corps/vedettes de son partenaire. Comme pour les règles à 2 joueurs, des corps/vedettes prussiennes et anglaises ne peuvent pas se combiner dans une même opération. Si le joueur coalisé désigné passe, il ne pourra plus activer de corps durant ce tour. Son partenaire le pourra jusqu'à ce qu'il passe à son tour. En cas de litige, c'est toujours le joueur coalisé leader qui prend la décision.

Exemple - le joueur anglais est le leader. Un corps anglais et un corps prussien ont perdu un combat et doivent retraiter. Le joueur anglais décide du chemin de retraite des deux corps.

Les cartes

Les joueurs coalisés ne peuvent jouer qu'1 seule carte pour son événement lors d'une opération. C'est toujours le joueur leader **qui décide en premier** s'il joue une carte ou non. Si l'événement s'applique à des corps/vedettes coalisés, il ne peut affecter que les corps/vedettes du joueur qui a joué la carte. Lors de la phase de récupération, les cartes jouées par un joueur permettent de retirer des fatigues à ses corps d'armée uniquement.

Exemples
(1) le joueur prussien joue la carte Au son du canon. Il ne peut pas déplacer un corps anglais.
(2) le joueur anglais ne peut pas jouer la carte Marche forcée pour qu'une pile prussienne gagne 1 point de mouvement.
(3) Le joueur prussien a la carte Frederick. Il ne peut pas la jouer pour son événement.
(4) Le joueur anglais ne peut pas jouer de carte pour enlever de la fatigue à des corps prussiens lors de la phase de récupération.

Précisions sur les cartes

RAPPEL - Pour chaque opération, chacun des joueurs peut jouer 1 seule carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond **vert**. Cela signifie par exemple qu'un joueur utilisant une carte pendant le déplacement de sa pile ne pourra pas utiliser de carte pour le combat qui suivra s'il attaque en marche. D'une manière identique, le joueur défenseur utilisant une carte lors du déplacement de la pile adverse ne pourra pas jouer une carte pendant le combat si son adversaire effectue une attaque en marche.

Les cartes sont listées par ordre alphabétique.

A BRUXELLES - cet événement est valable pour tout le tour. A chaque fois qu'une pile coalisée effectue un déplacement, elle reçoit 1 point de mouvement supplémentaire si elle se rapproche de Bruxelles. Se rapprocher veut dire avoir moins de connexions la séparant de cette zone à la fin de son déplacement qu'au début.

AIDE DE CAMP - à 2 joueurs, le joueur coalisé consulte les cartes en mains de son adversaire. A 3 joueurs, la carte coalisée permet aux 2 joueurs de discuter librement et d'échanger les cartes qu'ils ont en main.

ANTICIPATION - choisir une carte dans sa pioche et la placer dans sa main sans la montrer à son adversaire. Une carte avec le nom de l'événement sur fond **rouge** ne peut pas être choisie. Mélanger les cartes restantes et reconstituer la pioche.

ARRIERE GARDE - événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où un corps coalisé est seul en défense. Le corps coalisé retraite immédiatement de 2 connexions. Il perd 1 point de force et subit 1 fatigue. Il n'y a pas de poursuite. Ce corps et la pile française attaquante sont retournés sur leur face *a été Activé*.

AUDACE - événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où une pile française est attaquante. La pile coalisée ne gagne pas de carte de combat supplémentaire en se défendant dans une zone boisée, une ville fortifiée ou une ferme fortifiée avec un marqueur *Position renforcée*.

AU SON DU CANON - un seul corps d'armée, activé ou non, dans une zone libre adjacente à ce combat - séparé par une seule connexion de la zone où se déroule ce combat, même avec un marqueur *Pont détruit* - est déplacé dans la zone du combat et participe à celui-ci, que ce soit en attaque ou en défense. Les commandants peuvent accompagner ce corps. Le corps ne subit pas de fatigue. S'il entre dans la zone par une connexion avec un *Axe de retraite* ennemi, la pile ennemie subit 2 fatigues immédiatement à répartir équitablement.

CARRE - la pile coalisée reçoit 2 fatigues de moins au résultat du combat si la pile française qu'elle combat a au moins 1 point de force de cavalerie au début de celui-ci.

CAMBRONNE - cet événement ne peut être joué que si une pile française doit effectuer une retraite. La pile ne subit pas de poursuite.

CHARGEZ - lors d'un combat, une pile française avec le corps de Ney ou de Grouchy ou une pile coalisée avec le corps d'Uxbridge ou de Gneisenau pioche 1 carte de combat supplémentaire. Le corps de Ney, Grouchy, Uxbridge ou Gneisenau subit 1 fatigue immédiatement.

CONFUSION - événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile adverse pénètre dans une zone non contestée d'où partent au moins 3 connexions. La pile doit arrêter son déplacement quel que soit le nombre de points de mouvement qu'il lui reste et est retournée sur sa face *a été Activé*.

CONTRE ORDRE - événement qui ne peut être joué qu'après que le joueur adverse a joué une carte pour son événement. Cet événement est alors annulé. Cet événement ne peut pas annuler un événement de combat, de retraite ou de poursuite.

COORDINATION - événement qui ne peut être joué qu'à la fin d'une opération. Le joueur français effectue consécutivement une nouvelle opération avec une autre pile.

DEPLOIEMENT RAPIDE - la pile française ne combat pas avec 1 carte en moins si elle effectue une attaque en marche.

ECLAIREURS - à 2 joueurs, le joueur français consulte les cartes en main de son adversaire. A 3 joueurs, il choisit l'un de ses adversaires et consulte ses cartes.

ELAN - événement qui ne peut être joué que lors d'un combat ou une pile française attaque. La pile française révèle 1 carte de combat supplémentaire.

Précisions sur les cartes

EMBUSCADE – la pile française subit 1 fatigue immédiatement à répartir librement par le joueur français.

ENCOMBREMENT – événement qui doit être joué après que le joueur adverse ait révélé la carte attribuant les points de mouvement à une pile. Cette dernière perd immédiatement 1 point de mouvement. Si une carte *Marche forcée* est jouée ensuite par le joueur effectuant l'opération, il peut toujours se déplacer d'une zone.

FATIGUE – événement qui ne peut être joué qu'à la fin du déplacement d'une pile adverse. La pile adverse subit 1 fatigue supplémentaire. Si la pile est composée uniquement de vedettes, l'événement n'a pas d'effet.

FREDERICK – le corps d'armée coalisé Frederick est placé immédiatement à Alost, sur sa face à *Activer*. Ajoutez 1 vedette si vous jouez avec les *Règles du Grognard*. Si la zone est occupée uniquement par une pile française, la carte ne peut pas être jouée pour son événement. Si le corps de Frederick est déjà sur le plateau, jouer l'événement de cette carte comme une carte *Renforts*. A 3 joueurs seul le joueur anglais peut jouer cette carte pour son événement.

GRANDE BATTERIE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile française possède au moins 3 corps d'armée. La pile coalisée subira 1 perte supplémentaire au résultat du combat. Tous les corps français de la pile subissent 1 fatigue immédiatement.

GROUCHY – cet événement se joue juste après qu'une pile avec le corps de Grouchy a révélé la carte pour ses points de mouvement. Le joueur français peut la défausser et en révéler une autre à la place.

HUSSARDS – à 2 joueurs, le joueur tire au hasard 1 carte de la main du joueur adverse et la défausse. A 3 joueurs, le joueur français choisit de tirer cette carte de la main du joueur adverse de son choix.

INACTIVITE – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Le joueur qui la subit désigne une zone où se trouve une pile de son camp. Tous les corps et les vedettes de la pile occupant la zone sont retournés sur leur face *a été Activé*. Une pile ne contenant que des vedettes ne peut pas être désignée. A 3 joueurs, le joueur français désigne lequel des joueurs coalisés subit l'événement.

INTUITION – événement qui doit être joué avant la détermination de l'initiative. Le joueur ayant joué l'événement gagne l'initiative automatiquement sans révéler de carte. Si le joueur adverse joue également cet événement, les deux cartes sont défaussées sans effet et l'initiative est déterminée normalement.

LA GARDE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où le corps de *Drouot* fait partie de la pile française engagée. La pile française reçoit 1 carte de combat supplémentaire. Si le joueur français perd le combat, chaque corps de sa pile subit 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat.

LA LIGNE ROUGE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où une pile coalisée est en défense et contient l'un ou plusieurs des corps suivants : *Picton*, *Orange* ou *Hill*. La pile alliée révèle 1 carte de combat supplémentaire.

LAMARQUE – le corps d'armée français Lamarque est placé immédiatement en France sur une zone de ville où à *Maubeuge*, sur sa face à *Activer*. Ajoutez 1 vedette si vous jouez avec les *Règles du Grognard*. Si toutes ces zones sont occupées uniquement par une pile coalisée, la carte ne peut pas être jouée pour son événement. Si le corps de Lamarque est déjà sur le plateau, le joueur français peut ajouter 1 point de force d'infanterie à un corps de son choix sauf celui de *Drouot*.

L'EMPEREUR SOUFFRANT – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Pendant tout le tour les bonus de Napoléon (1 point de mouvement supplémentaire, 1 carte de combat supplémentaire, 1 fatigue en moins lors d'une manœuvre) ne sont pas utilisables pour la pile qu'il accompagne.

LE ROUGEAUD – événement qui ne peut être joué que si le corps d'armée de NEY participe au combat. Le joueur français révèle 1 carte. Si la valeur utilisée pour les points de mouvement est 1, 2 ou 3, le corps d'armée de NEY subit 2 fatigues immédiatement. Si la valeur est 4 ou 5, le joueur français révèle 1 carte de combat supplémentaire.

MARCHE D'APPROCHE – événement qui est valable pour tout le tour. Toutes les piles ou vedettes françaises activées ce tour disposent de 3 points de mouvement pour leur déplacement sans révéler de carte. Les divers bonus ou malus s'appliquent normalement (pile de plusieurs corps, commandant accompagnant la pile, événement de carte...). La pile qui se déplace ne peut pas débiter dans une zone contestée ni pénétrer dans une zone occupée par une pile ou vedette coalisée.

MARCHE FORCEE – événement joué lors du déplacement d'une pile amie. La pile reçoit 1 point de mouvement supplémentaire. Une pile qui a un total négatif ou nul de points de mouvement peut toujours se déplacer d'1 connexion grâce à cette carte

Précisions sur les cartes

ORGANISATION – événement qui ne peut être joué qu'au moment où une pile française entre dans une zone non contestée avec une autre pile française. La pile qui se déplace n'est pas obligée de s'arrêter.

PANIQUE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat perdu par une pile française pendant sa retraite. La pile française doit retraiter d'une connexion supplémentaire et subit 2 fatigues à répartir équitablement.

PLUIE – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. A chaque fois que l'un des deux joueurs active l'une de ses piles celle-ci subit 1 fatigue immédiatement à répartir librement. **Exception** : une pile qui est retournée sur sa face *a été Activé* parce qu'elle a été attaquée ne subit pas cette fatigue. Si la pile se déplace elle perd, en plus, 1 point de mouvement.

PONT DETRUIT – à n'importe quel moment de son déplacement, si une pile coalisée (sauf vedettes) est dans une zone libre adjacente à une connexion avec un pont, placer un marqueur *Pont détruit* sur cette connexion. La pile dépense 1 point de mouvement pour détruire le pont et peut poursuivre son déplacement. Si la pile n'a pas de points de mouvement au début de son déplacement, elle peut quand même détruire un pont adjacent. Dans tous les cas, la pile est ensuite retournée sur sa face *a été Activé*. Il faut dépenser 3 points de mouvement pour franchir une connexion avec un marqueur *Pont détruit*. On ne peut détruire qu'un seul pont avec cet événement.

RAVITAILLEMENT – le joueur coalisé choisit une pile coalisée et enlève 2 fatigues au total au(x) corps de son choix.

REACTION – événement qui ne peut être joué qu'au début d'une opération adverse après que le joueur a désigné une pile et avant qu'il ne révèle une carte. Activée ou non, une pile amie peut se déplacer d'une zone libre vers une autre zone libre adjacente. Il est possible de franchir ainsi une connexion avec un marqueur *Pont détruit*.

RENFORTS – le joueur coalisé ajoute 1 point de force d'infanterie à n'importe quel corps sur le plateau de jeu. Il ne peut pas recréer un corps d'armée éliminé avec ce point de force supplémentaire. Ce point de force supplémentaire ne rapporte pas de point de victoire.

RENFORTS RETARDES – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Un corps prussien arrivant en renfort est retardé d'un tour. C'est le joueur coalisé qui décide du corps affecté. S'il n'y a plus aucun corps prussien devant arriver, le joueur coalisé ne pourra pas jouer de carte pendant la phase de récupération.

RESERVE – le joueur pioche 2 cartes et les ajoute à sa main. Les cartes piochées avec le nom de l'événement sur fond rouge sont défaussées sans prendre en compte leur événement – ne pas piocher de carte de remplacement dans ce cas.

RETRAITE EN ORDRE – cet événement ne peut être joué que si la pile qui retraite a encore au moins 1 point de force de cavalerie. Dans ce cas, elle ne subit pas de poursuite.

TENIR – une pile coalisée qui vient de perdre un combat peut jouer cet événement. Elle subit 1 perte supplémentaire et 3 fatigues de moins. Elle peut décider de ne pas retraiter.

TIRAILLEURS – la pile coalisée subit 1 fatigue immédiatement à attribuer librement par le joueur coalisé.

TRAHISON – lors d'une opération française, le joueur coalisé désigne 1 pile française avec 1 seul corps sauf le corps de *Drouot* ou la pile contenant Napoléon. Le corps est retourné sur sa face *a été Activé*. Pour les *Règles du Grognard*, si le corps désigné est celui de *Drouot*, il est révélé mais reste sur sa face à *Activer*. Si c'est une vedette, elle est éliminée.

ULTIME EFFORT – événement qui ne peut être joué qu'au début d'une opération adverse après que le joueur a désigné une pile pour manœuvrer et avant qu'il ne révèle une carte. Une pile coalisée sur sa face *a été Activé* peut se déplacer d'une zone libre vers une autre zone adjacente – libre ou contestée. Il est possible de franchir ainsi une connexion avec un marqueur *Pont détruit*. Tous les corps de la pile subissent immédiatement 2 fatigues. Pénétrer dans une zone contestée ne provoque pas de fatigue supplémentaire. Si la pile entre dans une zone contestée par une connexion avec un marqueur *Axe de retraite ennemi*, la pile adverse subit 2 fatigues immédiatement.

UNION DES FORCES – le joueur coalisé peut activer une pile composée de corps anglais et prussiens pour effectuer une opération.

VIVE L'EMPEREUR – tous les corps de la pile accompagnant Napoléon enlèvent 1 fatigue.



NAPOLEON

1815

