

Age of Napoleon

1805 – 1815

- 1.0 Introduction
- 2.0 Composants
- 3.0 Situation Diplomatique
- 4.0 Organisation militaire
- 5.0 Cour général du jeu
- 6.0 Phase Diplomatique
- 7.0 Phase d'Insurrection
- 8.0 Phase de Stratégie
- 9.0 Phase de Renforcement
- 10.0 Phase de campagne - Général
- 11.0 Phase de campagne - Mouvement
- 12.0 Phase de campagne – Bataille
- 13.0 Phase de reddition
- 14.0 Phase d'usure d'hiver
- 15.0 Phase contrôle de victoire

1.0 INTRODUCTION

A. Age de Napoléon 1805-1815 est un jeu à deux joueurs basé sur la montée et la chute d'un des plus grands commandants militaires de l'histoire : Napoléon Ier, empereur des Français. Le but du joueur français est de réaliser la domination du continent européen, alors que le but du joueur de coalition est de forcer l'abdication de Napoléon une fois pour toutes.

B. Le jeu contient trois scénarios différents, commençant en 1805 (le scénario principal), 1809, et 1813. Les joueurs au courant du jeu peuvent finir le scénario 1813 en 45 minutes.

2.0 COMPOSANTS

Chaque copie de Age of Napoléon 1805-1815 contient : - 1 plateau de jeu - 55 cartes de jeu - 162 pions de jeu - 2 cartes d'aide de joueur - 1 livret de règles - 1 livret de scénario - 2 dés

2.1 Le plateau de jeu :

A. Est une représentation simplifiée de l'Europe au début du 19ème siècle. Chaque secteur est baptisé du nom d'une région de l'Europe, qui est habituellement l'agrégation de plusieurs régions historiques. La plupart des noms de secteur sont dans leur langue maternelle, alors que d'autres sont en anglais.

B. Pays mineur : Bayern - Danmark - Italia - Hannover - Schweiz - lo stato della Chiesa – Napoli – Portugal – Pomern
Sverige – Westfalen – Holland – Württemberg.

Pays majeur : Prusse - l'Autriche - France - Grande Bretagne – Russie - Espagne

C. Terme de la carte :

Deux secteurs sont

- "**adjacents**" s'ils partagent au moins une frontière commune.
- "**côtiers**" s'ils ont des plages même minime, cependant, les secteurs encadrant la Mer Noire ne sont pas reconnus en tant que secteurs côtiers pour les renforts de mer (voir 9.5), le mouvement (voir 11.2) ou les retraites (voir 12.3.2). Westfalen n'est pas un secteur côtier et n'empêche pas le mouvement entre la Hollande et Hanovre.
- "**capitales**" sont des secteurs qui contiennent les capitales des pays principaux, indiqué par des drapeaux sur le plateau de jeu.
- "**marais**", la "**montagne**" et les secteurs "**stériles**" sont spécifiquement marqués sur le plateau de jeu. Les secteurs suivants sont stériles : tous les secteurs espagnols exceptés Cataluña ; Westgalizien ; Ostgalizien ; Transylvanien ; Ungarn ; Ostpreussen ; Polen ; Sverige ; et tous les secteurs russes (sur la carte, les noms des secteurs stériles sont écrits en caractères blancs). Les lacs montrés sur la carte doivent être ignorés.

- "**Patries**" sont des secteurs de la même nationalité que les corps jouant ces pions

Exemple : Tous les secteurs français sont les secteurs patrie aux corps français jouant des pions autres que ceux fournis par les alliés mineurs et les dominations Française. Bayern est un secteur patrie aux corps de Lefebvre et de Wrede. Ces corps sont disponibles pour la France et pour l'Autriche, respectivement, lorsqu'ils commandent le Bayern (voir 2.2.1).

D. Autrement dit : la nationalité des corps alliés mineurs est indiquée par l'étiquette sur les pions du jeu, pas par la couleur de fond du pion. Ainsi, Louis est hollandais et la Hollande est le secteur patrie de Louis quoique Louis a un fond bleu (français).

E. Le plateau de jeu contient également trois plus grands box. De haut en bas ceux-ci sont :

Box de prisonniers (pour placer les corps capturés jusqu'à la phase suivante de renfort)

Box de bataille (pour placer des corps impliqués dans une bataille)

Box de pertes de bataille (pour placer des pertes de bataille jusqu'à la fin de la bataille).

F. Le tour de jeu et les marqueurs phases de campagne sont placés dans leurs emplacements respectifs sur le plateau de jeu (voir 2.2.2).

2.2 Les unités du Jeu

2.2.1 Les unités corps

- A. L'unité militaire de base dans Age of Napoléon 1805-1815 s'appelle le **corps** et représente un commandant supérieur de Napoléonien, son personnel, et ses troupes.
Note de Conception : même si dans la réalité historique les corps ne représentait pas techniquement la même chose. Cependant, pour le jeu le terme "corps" est utilisé par commodité.
- B. Les corps ont des codes de couleurs suivant : blanc pour les Autrichiens et leur allié mineur bavarois ; rouge pour les Anglais, portugais, napolitain, Hannoverian et alliés mineurs hollandais ; bleu pour le Français et leurs dix alliés mineurs ; noir pour le Prussiens et leur allié mineur les Saxons ; vert pour les Russes et leur alliés mineurs les suédois ; et jaune pour les Espagnols.
- C. Tous les corps ont un côté avant avec force pleine et un côté arrière avec force réduite, avec ce dernier marqué par une raie horizontale d'une couleur différente et des chiffres en rouge. Les corps deviennent en force réduite suite à de la marche forcée et des combats.
- D. En plus du nom de son commandant et de son identification nationale, chaque corps a trois estimations. De gauche à droite ceux-ci sont :
1 Estimation de bataille (une valeur de 1 à 8) mesure la force de combat du commandant et de ses troupes
2 Estimation de mouvement (une valeur de 1 à 4) détermine la capacité de mouvement de ces corps
3 Estimation de commandement (une valeur de 1 à 8) indique combien de corps, y compris les siens, le commandant peut diriger une fois qu'il est assigné à la conduite de cette armée (plusieurs corps empilés).
- E. Certains corps ont une règle spéciale d'activation, repéré par la présence d'un mot clé sur le pion de jeu, qui est à vérifier toutes les fois qu'ils doivent être déployés. Dans la plupart des cas, la règle spéciale d'activation exige que le pays mineur indiqué par le mot clé et le pays principal duquel le pays mineur dépend doivent être sous votre commandement.
Exemple : Wrede est à la disposition du joueur de la coalition quand Österreich/Austria et Bayern sont sous le commandement de la coalition.
- F. D'autres corps marqué avec le nom d'un pays mineur dans la couleur d'un pays majeur sont à la disposition d'un joueur seulement quand il commande le pays principal approprié et le pays mineur. Si le pays principal ou le pays mineur n'est plus commandé, les corps alliés mineurs doivent être enlevés de la carte.
Exemple : Charles John serait à la disposition du joueur contrôlant la Russie et Sverige ; si ce joueur perd la commande de la Russie ou de Sverige, Charles John doit être enlevé de la carte.
- G. Des corps alliés mineurs français ou britanniques devraient également être enlevés de la carte si le nombre de pays mineurs commandés par la France ou la Grande-Bretagne tombe sous la limite exigée, selon la carte 2 d'aide de jeu - diagramme de renfort. Tous ces corps doivent être immédiatement enlevés après que les événements les déclenchant se produisent (typiquement dans la phase de diplomatie ou dans la phase de reddition).
Exemple : si la France a 6 corps alliés mineurs et commande seulement 11 pays mineurs, 1 corps allié mineur français doit être enlevé
- H. Certains événements déclenchent la disponibilité de certains corps spécifiques. Une fois des corps sujet à une règle spéciale sont devenus disponibles, ils restent disponibles au joueur commandant son pays d'origine jusqu'à ce qu'ils soient enlevés de manière permanente, juste comme n'importe quels autres corps.
Les événements d'activation de ces corps les rendants disponibles sont :
- Cinq corps autrichiens deviennent disponibles (signifie qu'ils sont placés dans la réserve) juste après que la carte de Radetzky a été jouée
 - Six corps prussiens deviennent disponibles (signification qu'ils sont placés dans la réserve) juste après que la carte de Stein a été jouée.

- Quatre corps espagnols deviennent disponibles quand l'Espagne devient un pays insurgé (suite au jeu d'une carte d'insurrection).
- Neuf corps russes deviennent disponibles seulement après que la Russie a été envahie par au moins un corps ennemi. "Envahis" signifie qu'un ou plusieurs corps ennemis sont entrés dans n'importe quelle région de la Russie.

I. Tous les corps qui ne sont pas sur le plateau de jeu mais disponibles pour le jeu sont dans la réserve. Ces corps sont sur la table près du plateau de jeu.

2.2.2 Marqueur tour de jeu et Marqueur phase de campagne : Le marqueur de tour de jeu indique l'année en cours (de 1805 à 1815). Le marqueur de rounds de campagne sert à nous rappeler période de l'année on se trouve (il y en a 6).

2.2.3 Des marqueurs d'Alignement : des marqueurs d'alignement sont employés pour maintenir l'alignement diplomatique de tous les pays. Exception : l'alignement de la Grande-Bretagne et de la France ne change jamais. Dans le cas des pays principaux les marqueurs sont placés sur les secteurs capitales (voir 3.3).

2.2.4 Marqueurs Britannia, Stein et de Radetzky : A. Quand les cartes de Britannia, de Stein ou de Radetzky ont été jouées, mettez les marqueurs respectifs dans leurs cases respectives sur le plateau en tant que rappel. Ces marqueurs n'ont aucune autre fonction.

B. Le jeu de la carte de Stein est exigé pour employer les nombres des corps de la Prusse reformée sur les diverses tables. De même, le jeu de la carte de Radetzky est exigé pour employer les nombres de corps pour l'Autriche reformée.

2.3 Les Cartes de jeu :

A. Le jeu contient 55 cartes de jeu employées par les deux joueurs. Chaque carte indique au joueur dans quel phase(s) elle peut être jouée et énumère son effet(s).

B. La plupart des textes des cartes sont explicites. Il y a également dans le livret de scénario (voir 19.0) des explications avec exemples pour certaines cartes "complexes".

C. Quelques cartes peuvent être jouées légèrement "hors de l'ordre", par exemple, le joueur français peut jouer l'indécision bien que celle-ci soit une carte du joueur de la coalition lors de la phase campagne. Sauf indication contraire, une carte peut être jouée à tout moment pendant la phase(s) indiquée sur la carte. Sauf indication contraire, l'ordre de jeu doit être respecté comme indiqué pour la phase sauf quelques exceptions. Les exceptions principales se déroulant lors de la phase de diplomatie et de résolutions de bataille.

D. À moins qu'il soit spécifiquement interdit, n'importe quelle carte peut être jouée par l'un ou l'autre joueur. Si le texte d'une carte indique que les deux joueurs peuvent faire quelque chose, seulement celui jouant réellement la carte peut suivre ses instructions.

Exemple : Le joueur Français joue la carte de Talleyrand. Il peut suivre ses instructions (membre de la coalition converti un pays de la coalition en un pays neutre ou convertir un pays neutre en allié français) ; le joueur de la coalition ne peut rien faire.

E. Aucune carte n'est jamais enlevée du jeu après qu'elle soit jouée ; elle est toujours et immédiatement placée face visible dans la pile d'écart.

F. Quelques cartes peuvent être jouées comme événements seulement une fois, comme indiqué par leur texte.

G. Les joueurs peuvent seulement regarder la pile d'écart quand ils jouent la carte de Napoleonica.

H. S'il y a besoin de savoir qui a joué une carte d'abord, le joueur français à la priorité entre 1805-1810 et le joueur de coalition à la priorité entre 1811-1815.

2.4 Les cartes d'aide : le jeu inclut deux cartes d'aide. Elles énumèrent les diagrammes et les tables les plus importants et devraient être maintenues en main par les joueurs.

2.5 Le Livret de Scénario : pour l'installation des trois scénarios du jeu, des règles facultatives, des parties d'un jeu témoin d'âge de Napoléon 1805-1815, d'un manifeste des cartes de jeu, et des notes de conception.

2.6 Les Dés : Le jeu contient deux dés, un pour chaque joueur. Plusieurs fonctions du jeu sont résolues en tirant le dé.

2.7 Abréviations : Les abréviations suivantes sont employées dans toutes les règles :

- BR** : Valeur Bataille
- CM** : membre de la coalition
- FA** : Allié Français
- FD** : Domination Française
- IC** : Pays insurgés
- MR** : valeur de mouvement
- NC** : Pays neutre
- SR** : Valeur de commandement
- TBM** : Modificateur d'égalité

3.0 SITUATION DIPLOMATIQUE

3.1 L'Europe dans le jeu Age of Napoléon

6 pays principaux et 13 mineurs sont représentés dans l'âge de Napoléon 1805-1815. Tous les pays majeurs, excepté la Grande-Bretagne, comportent 6 secteurs ou plus, alors que tous les pays mineurs comportent seulement un seul secteur.

3.2 Secteurs Détachables :

Dans la mise en place du scénario 1805, Tirol et Dalmatien font partie de l'Autriche, alors que la Pologne et le Sachsen font partie de la Prusse. Ces quatre secteurs peuvent être détachés de leur patrie et transformés en dominations françaises quand le joueur français joue la carte territoriale de concessions. Cependant, un secteur isolé retourne habituellement à sa patrie c.-à-d. Autriche dans le cas de Tirol et de Dalmatien ; Prusse dans le cas de la Pologne et du Sachsen - une fois reconquis (même s'il redevient neutre voir 13.1 pour plus de détails) par la coalition. En outre, Tirol devient toujours insurgé toutes les fois que l'Autriche devient un membre de la coalition ou quand celui-ci devient un pays insurgé lui-même 3.3.2.

3.3 Alignement diplomatique :

- A. Tout les pays excepté la Grande-Bretagne et la France, peuvent être dans l'une situation qui suit :
 - Domination française (contrôle de la France)
 - Pays insurgés (sous contrôle limité de la coalition)
 - Pays membres de la coalition (sous contrôle de la coalition)
 - Pays alliés des Français (contrôle de la France)
 - Pays neutres (sous aucun contrôle)
- B. Note : Le commandement dans Age of Napoléon 1805-1815 se rapporte au commandement diplomatique ou politique ; l'occupation militaire ne fournit pas obligatoirement le commandement.
- C. L'alignement diplomatique s'applique toujours à un pays entier ; donc les différents secteurs d'un pays majeur ne peuvent jamais avoir différents alignements diplomatiques, quoiqu'ils puissent être occupés par des armées ennemies. Cette règle ne s'applique pas aux secteurs isolés (voir 3.2).

3.3.1 Membres de la Coalition (CM) :

- A. Ils fournissent au joueur de la coalition des corps et des cartes. Le joueur français peut normalement employer la force ou la diplomatie pour modifier leur alignement diplomatique, bien que les membres de la coalition qui étaient précédemment insurgés soient toujours imperméables à la diplomatie française.
- B. Des membres de la coalition peuvent le devenir par le jeu de carte (Talleyrand, Metternich, Alexandre I, Pitt et l'or anglais pour des circonstances spécifiques), en raison des insurrections réussies (voir 7.2), ou par la conquête militaire (voir 13.1). Dans chacun des trois scénarios, quelques pays commencent le jeu comme membres de la coalition.

3.3.2 Pays Insurgés (IC)

- A. Ils fournissent au joueur de la coalition les corps qui peuvent seulement combattre pour libérer leurs propres pays de la domination française ou si neutre de l'occupation Française. Ils fournissent des cartes au joueur de la coalition mais moins que s'ils étaient membres de la coalition. Le joueur français ne peut jamais employer la diplomatie (cartes) pour modifier l'alignement diplomatique des pays qui deviennent insurgés, même après que leur insurrection est finie. Cependant, il peut reconstituer leurs statut de domination française en les occupant si actuellement insurgés (voir 7.1) ou en forçant leur reddition si précédemment insurgés (voir 13.0).
- B. Les pays insurgés sont créés par la carte d'insurrection .Ces pays étaient des dominations française et des pays neutres occupés par les Français ou leurs alliés et deviennent grâce a cette carte de insurgés. Dans les 1809 et 1813 scénarios, quelques pays commencent le jeu en tant que pays insurgés.

3.3.3 Pays Neutres (NC) :

- A. Ces pays ne sont pas commandés ni par l'un ou ni par l'autre joueur et ne fournissent aucun corps ou cartes. Cependant, le joueur peut généralement employer la force ou la diplomatie pour modifier leur alignement diplomatique. La violation de la neutralité d'un pays résulte toujours de l'union avec l'un ou l'autre pays et changeant ainsi son alignement diplomatique de pays neutre en membre de coalition ou allié français, selon les circonstances (voir 11.5). Cependant, les règles spéciales s'appliquent aux pays neutres occupés sans interruption par un côté où l'autre après qu'ils se rendent (voir 13.2 D-E).
- B. Des pays neutres peuvent être créés par les cartes (voir Napoléon I, Talleyrand, Metternich, Alexandre I, Pitt et l'or anglais pour des circonstances spécifiques), ou par la conquête militaire (voir 13.2). Dans les scénarios 1805 et 1809, quelques pays commencent le jeu en tant que pays neutres.

3.3.4 Alliés Français (FA) :

- A. Ils fournissent au joueur français des corps et des cartes. Le joueur de coalition peut employer la force ou la diplomatie pour modifier leur alignement diplomatique.
- B. Des alliés français peuvent être créés par les cartes (voir Napoléon I, Talleyrand, Metternich, Alexandre I et le coup d'état pour des circonstances spécifiques), ou par la conquête militaire (voir 13.1). Dans chacun des trois scénarios, quelques pays commencent le jeu en tant qu'alliés français.

3.3.5 Dominations Française (FD) :

- A. Ils fournissent au joueur français des corps et des cartes. Le joueur de la coalition peut employer la force ou l'insurrection pour modifier leurs statut diplomatique. Ils sont imperméables à l'action des cartes diplomatie de la coalition.
- B. Des dominations française peuvent être créés par le jeu des cartes (voir la dynastie napoléonienne, le Joseph et les concessions territoriales pour des circonstances spécifiques), ou sont créés partout où le joueur Français défait les insurrections (voir 7.1). Dans chacun des trois scénarios, quelques pays commencent le jeu en tant que dominations françaises.

3.3.6 La Grande-Bretagne :

- A. Grande-Bretagne fournit au joueur de la coalition des corps et des cartes. Dans tout le jeu, la Grande-Bretagne est toujours un membre de la coalition. Elle est imperméable à la diplomatie française et, grâce à la marine royale, elle peut ne jamais être conquise.

3.3.7 La France :

- A. La France fournit au joueur français la plupart de ses corps et de ses cartes. Dans tout le jeu, la France est toujours sous le commandement de Napoléon. Elle est imperméable à la diplomatie de la coalition .Elle peut être conquise militairement par les forces de la coalition.

4.0 ORGANISATION MILITAIRE

4.1 Corps et armées :

- A. Chaque corps dans l'âge de Napoléon 1805-1815 représente un commandement et ses troupes d'approximativement 40.000 hommes.
- B. Tous les corps amis occupant le même secteur ou se déplaçant ensemble doivent être empilés et former une armée.
- C. La composition d'une pile d'armée peut seulement être passée en revue par son joueur, excepté quand une bataille a lieu, dans ce cas la composition d'une pile d'armée doit être divulguée à l'autre joueur.
- D. Il n'y a aucune limite aux nombres de corps qui peuvent occuper un secteur; cependant, le nombre de corps qui peuvent être déplacés ou engagés dans une bataille ne peut jamais excéder la valeur de commandement du chef d'armée. Les corps en excès doivent être laissés lors des déplacements ou laissés non engagés lors des combat.

4.2 Les Chefs d'Armée :

- A. Dans chaque armée, le chef d'armée doit être à tout moment le commandant avec la valeur de commandement la plus élevée dans le secteur. Son corps doit être placé sur la pile. S'il y a une égalité, le joueur peut choisir qui sera le chef d'armée.

5.0 COURS GÉNÉRAL DU JEU

- A. Le jeu se déroule en tours annuels qui suivent toujours la même séquence de jeu, comme décrit ci-après, sauf au début après l'installation du scénario le jeu commence toujours dans une des phases campagne suivant le scénario.

Phase de diplomatie jouez des cartes pour affecter l'alignement diplomatique de certains pays et effectuez les changements

Phase insurrection Déterminez les résultats des insurrections existantes et si d'autres pays deviennent insurgés
Phase stratégie mélangez le jeu de carte s'il y a lieu et distribuez les cartes d'après la situation et jouez celles qui doivent être jouées dans cette phase .

Phase de renfort Déployez les renforts, mettez les corps force réduite à force pleine et rapatriez les prisonniers vers la réserve.

Phase campagne Déplacez vos armées et combattez.

Phase de Reddition Forcez la reddition de pays ennemis occupé par vos armées

Phase Usure d'Hiver Enlevez les pertes d'usure d'hiver éventuelles.

Phase vérification victoire Déterminez si l'un ou l'autre côté a gagné.

6.0 PHASE DE DIPLOMATIE

C'est pendant cette phase de diplomatie que vous pouvez jouer les cartes diplomatie (s'ils vous en restent) sauf la carte « peace talks ». Ces cartes changent l'alignement diplomatique des pays visés.

6.1 Ordre de Jeu : Le joueur français décide de jouer, en premier ou en second lieu, ses cartes diplomatiques dans les scénarios entre 1806-1810. Le joueur de la coalition a ce choix entre 1811-1815. Si l'un ou l'autre joueur choisit de passer son tour, il peut ne pas jouer de cartes pendant la phase.

6.2 Actions Diplomatiques :

- A. Toutes les cartes appropriées d'un joueur sont jouées avant que leurs conséquences soient appliquées.
- B. Il est possible que les deux joueurs visent le même pays, dans ce cas leurs actions diplomatiques s'annulent sans conséquence. Il est interdit qu'un joueur vise deux fois dans le même tour le même pays.
- C. Les cartes diplomatiques jouées par le joueur français n'affectent jamais : La Grande-Bretagne - Les pays qui sont où étaient les pays insurgés - Les pays neutres qui sont occupés par des corps de la coalition.
Les cartes diplomatiques jouées par le joueur de la coalition n'affectent jamais :
La France - Les Dominations de la France - Les pays neutre sous occupation des corps Français
- D. Règle optionnelle : ne jouer qu'une carte diplomatie par pays majeur et par tour de jeu

6.3 Conséquences :

A Les marqueurs d'alignement (ceux avec les drapeaux) sont changés si nécessaires. Toutes les fois qu'un pays, mineur ou majeur, devient neutre en raison d'une action diplomatique, tous ses corps doivent être enlevés du plateau de jeu et retournent dans la réserve. Tous les corps étrangers occupant ses secteurs restent en place, mais doivent s'occuper de la règle de violation de neutralité dorénavant (voir 11.5).

B. Toutes les fois qu'un pays cesse d'être neutre et rejoint un côté ou l'autre en raison d'une action diplomatique, il peut immédiatement déployer ses corps de « patrie » selon les règles de renfort (voir 9.2 et 9.4).

7.0 PHASE D'INSURRECTION

D'abord, les joueurs déterminent quelles révoltes insurrectionnelles réussissent. Puis, le joueur de la coalition peut déclencher de nouvelles insurrections.

7.1 L'insurrection échoue : N'importe quel pays insurgé retourne à l'alignement Domination Française si **tous** ses secteurs sont occupés par le Français ou leurs alliés. Gardez son marqueur d'insurrection (drapeau qui brûle) en place (pour rappel que ce pays a voulu s'insurger contre Napoléon), mais placez un marqueur de domination française sur lui.

7.2 L'insurrection réussit : Un pays insurgé devient à un membre de la coalition si sur son territoire il n'y a pas de corps français et /ou Alliés. Gardez son marqueur d'insurrection en place (pour rappel qu'il s'est insurgé), mais placez un marqueur de membre de la coalition sur lui.

7.3 Nouvelle Insurrection :

A. Le joueur de coalition peut déclencher une insurrection dans n'importe quel pays sous domination française ou n'importe quel pays neutre occupé par le Français ou leurs alliés (voir 13.2) en jouant une carte d'insurrection pendant la phase diplomatique. Le joueur de la coalition peut viser un pays où il vient d'y avoir une insurrection ayant échoué.

B. Le joueur de coalition peut déclencher autant d'insurrections qu'il a de cartes d'insurrection. Si vous avez les deux cartes d'insurrection et les deux cartes de Napoleonica, vous pourriez déclencher quatre insurrections dans le même tour du jeu.

C. En outre si c'est une domination Française, Tirol devient toujours un pays insurgé toutes les fois que l'Autriche devient un membre de la coalition ou un pays insurgé lui-même (voir 3.3.2). Ensuite, les mêmes règles s'appliquent à Tirol comme n'importe quel pays précédemment insurgé. Sauf que si le Tirol est rattaché à l'Autriche son passé d'insurgé est oublié (enlevez son marqueur insurgé).

D. Placez un marqueur d'insurrection sur le pays insurgé et enlevez son marqueur de domination française ou de pays neutre.

E. Enlevez tous les corps du pays s'insurgeant qui sont déployé en dehors de leurs secteurs « patrie » et remettez les dans la réserve.

F. Tous les pays qui s'insurgent contre la France deviennent imperméables à la diplomatie française pour le reste du jeu. Comme rappel, les marqueurs d'insurrection ne sont jamais enlevés une fois placés, indépendamment des changements qui suivent l'alignement diplomatique !

8.0 PHASE DE STRATÉGIE

Pendant la phase de stratégie, les deux joueurs reçoivent de nouvelles cartes (maximum 10) pour refaire leurs mains.

8.1 Les cartes :

A. Avant d'en prendre de nouvelles les deux joueurs doivent jeter les cartes qu'ils leurs restaient en main. Aucune carte ne peut être jouée avant que toutes les cartes restantes aient été jetées (voir également le 2.3.G). Si un pays majeur s'est rendu au tour précédent ou s'il reste moins de 20 cartes dans le paquet, ce paquet est mélangé avec les cartes écartées.

B. Le nombre de cartes que le joueur peut prendre est basé sur les pays qu'il commande, mais avec un maximum de 10. Ceci est montré sur le tableau de stratégie de la carte d'aide du joueur # 1

Exemple : La Grande-Bretagne, la Russie et 4 pays mineurs sont des membres de la coalition ; l'Espagne est un pays insurgé. Basé sur les pays que le joueur commande, celui-ci a droit à 9 cartes (4 pour la Grande-Bretagne + 3 pour la Russie + 1 pour l'Espagne + 1 pour les pays mineurs d'après le tableau.

C. Note : Le joueur de la coalition prend une carte en moins pour chaque pays majeur insurgé et ne reçoit pas de carte pour les pays mineurs insurgés.

D. Vous pouvez jouer ces cartes dans n'importe laquelle de phases énumérées sur celle ci.

E. Le joueur Français choisi qui joue en premier lieu dans les scénarios entre 1805-1810 et la Coalition entre 1811-1815.

F. Les nouvelles cartes stratégie venant d'être pêchées **doivent** être jouée immédiatement

G. Règle Spéciale : Toutes les fois que le joueur français jette la carte Britannia, le joueur de la coalition peut jeter une de ses cartes et prendre la carte Britania dans sa propre main. Cependant, elle est inutile au joueur de coalition si le joueur français la jette parce qu'elle ne peut pas être jouée dans cette phase de stratégie et le joueur de coalition devrait le jeter aussi immédiatement.

9.0 PHASE DE RENFORT

Pendant la phase de renfort, vous pouvez choisir les corps disponibles dans la réserve et les déployer sur le plateau de jeu.

9.1 Ordre de jeu

Le joueur Français choisi qui joue en premier lieu dans les scénarios entre 1805-1810 et la Coalition entre 1811-1815.

9.2 Renforts

A. Des renforts sont fournis par les pays sous votre commandement, plus, dans le cas du joueur de la coalition seulement, par les pays majeurs insurgés.

B. Les renforts sont sujets à des deux limites comme indiquées sur le diagramme de renfort de la carte d'aide des joueurs # 1.
+ La colonne de mobilisation indique combien de corps les pays énumérés peuvent avoir sur le plateau de jeu à tout moment.
+ La colonne de déploiement indique combien de corps les pays énumérés peuvent déployer comme renforts chaque tour, s'ils ne dépassent pas leur propre limite de mobilisation.

C. Les corps des états mineurs alliés de l'Autriche, la Prusse et la Russie (respectivement Wrede, Sachten Weimar et Charles John) comptent pour atteindre les limites de ces pays. Alors que les pays alliés mineurs de la France et de l'Angleterre son sujet à des limites séparées.

D Exemple : Au début de la phase de renfort, la France a 5 corps « patrie » et 1 corps alliés mineurs sur le plateau et un commandement total de 12 alliés et dominations de pays mineurs. La France peut déployer jusqu'à 5 corps additionnels sur ses secteurs « patrie » plus jusqu'à 4 corps alliés mineurs **additionnels** (parce que $12/3 = 4$).

Note : cet exemple était correct dans les règles originales et a été inexactement modifié dans les règles vivantes antérieures.

E. Les corps en renforts peuvent seulement venir de la réserve. Tous les renforts sont sur le côté force entière, y compris les corps qui étaient à force réduite quand ils ont été enlevés de la carte.

9.3 Corps Insurgés

A. Les corps insurgés ne peuvent jamais attaquer à l'extérieur de leurs pays d'origine et ne peuvent jamais se déplacer ou être forcés de retraiter de plus d'un secteur de leurs pays d'origine. S'ils devraient retraiter de plus d'un secteur de leurs pays d'origine (parce que ce serait la seule option de retraite), ils sont placés dans le box des prisonniers à la place
Exception : les régions détachables sont encore considérées comme régions « patries », par exemple, pour le scénario 1813, les corps prussiens insurgés peuvent attaquer en Saxe même lorsque la Saxe est détachée de la Prusse.

Note : On permet aux corps insurgés d'entrer dans un secteur à côté de leur pays d'origine même si ils s'y trouvent suite à une interception et qu'ils sont les attaquants de cette interception.

B. Si les corps insurgés devraient retraiter à plus d'un secteur de leurs pays d'origine (parce que ce serait la seule option de retraite), ils sont placés dans le box des prisonniers à la place.

9.4 Déploiement

A. Tous les corps de renforts doivent être déployés dans les secteurs centraux libre de corps ennemis (exception : les renforts déployés juste après une violation de neutralité (11.5). Si un tel secteur n'est pas disponible, des renforts ne peuvent pas être déployés. Ils peuvent être déployés avec les armées existantes, ou dans des secteurs vides pour créer de nouvelles armées. Les joueurs doivent déterminer le chef d'armée de n'importe quelle armée de création récente ou renforcée (voir 11.0). Exemple : Bagration pourrait seulement être déployé dans un secteur russe libre d'ennemis, ou Charles John pourrait seulement être déployé dans un Sverige libre ennemis (en supposant la Russie et Sverige sont sous le commandement de la coalition).

Exception : Des corps français « Patrie » peuvent également être déployés dans des secteurs d'insurrection adjacents à des secteurs français libres d'ennemis.

9.5 Britannia

Si la carte Britannia a déjà été jouée, comme indiqué par la présence du marqueur Britannia sur le plateau, le joueur de la coalition peut déployer un de ses corps dans un secteur côtier sous son contrôle libre d'ennemis.

9.6 Récupération des corps réduit

Un joueur jette une ou plusieurs de ses cartes pour récupérer la force entière de ses armées au coût d'une carte par armée (indépendamment du nombre des corps à force réduite dans cette armée).

9.7 Rapatriement des corps prisonniers

À la fin de la phase de renfort, remettez dans la réserve tous les corps présents dans le box des prisonniers.

9.8 Pas d'échange gratuit

Il n'est pas possible d'échanger librement des corps de la réserve avec des corps sur le plateau de jeu.

10.0. PHASE DE CAMPAGNE – GÉNÉRAL

Pendant chaque phase de campagne, un joueur peut déplacer ses armées et les engager dans la bataille contre d'autres armées.

10.1 Ordre de jeu

Le joueur Français choisi qui joue en premier lieu dans les scénarios entre 1805-1810 et les Anglais entre 1811-1815.

Une fois que le premier joueur a été déterminé, le jeu continue avec le même joueur en 1^{er} et l'autre en 2nd pendant toute la durée de la phase de campagne. Déplacez le marqueur de campagne sur son emplacement de façon à suivre l'avancement de la campagne

10.2 Fin de la campagne

La phase de campagne dure six rounds bimensuels (excepté dans l'installation des scénarios de 1805, 1809 et 1813). Les cinquièmes et sixièmes sont des rounds d'"hiver" ; visibles sur un fond de couleur différente sur le plateau du jeu.

10.3 Entretiens de paix

Cette carte, doit être jouée au début du round elle bloque toutes les opérations entre les joueurs pendant 2 phases de campagne, mais son effet ne peut pas se reporter à la fin d'un tour de jeu (c.-à-d., si cette carte est jouée au début du sixième round, le premier round de la prochaine phase campagne n'est plus affecté).

10.4 Quartiers d'hiver

La carte de résidences d'hiver, qui doit être jouée au début du round hiver, bloque toutes les opérations de une ou des deux phases hivernales. Cette carte doit être jouée avant tout mouvement.

11.0 PHASE DE CAMPAGNE – MOUVEMENT

A. Déplacer une armée n'est jamais obligatoire.

B. Le joueur peut normalement déplacer seulement une armée par round campagne. Cependant, en jouant la carte de campagne principale, jusqu'à trois armées différentes peuvent être déplacées par round. Afin d'effectuer ces déplacements, une carte doit être écartée pour chaque mouvements. Il n'est pas permis à un joueur de jouer la carte campagne majeure s'il a déjà effectué un mouvement pendant ce round. Afin de jeter des cartes (voir le G. ci-dessous) chaque mouvement d'armée conduit pendant une campagne majeure compte.

C. Le joueur peut déplacer une armée entière ou détacher des corps pour former une nouvelle armée et déplacer cette dernière. Un joueur ne déplace jamais une armée avec plus de corps que la valeur de commandement de son chef d'armée. Les corps en surplus, doivent être laissés dans le secteur du départ avant tout mouvement.

D. N'importe quelle armée en mouvement peut prendre où laisser des corps amis lors de son déplacement tant qu'elle garde toujours le même chef d'armée et que sa valeur totale de mouvement n'excède jamais la valeur de mouvement de son chef d'armée.

Le fait qu'une armée ne peut pas prendre des corps avec une valeur plus élevée de commandement que son chef et se déplacer n'empêche pas la dite armée de se déplacer sur un secteur où il y a des corps amis avec une valeur plus élevée de commandement.

E. L'autre joueur a l'occasion de déplacer une ou plusieurs de ses armées en réaction au mouvement(s) de l'armée du joueur en phase en ce qui concerne le retrait avant une bataille ou l'interception (voir 11.3 et 11.4).

F. Il y a deux types de mouvement : mouvement sur terre entre des secteurs adjacents (voir 11.1) et mouvement sur la mer entre des secteurs côtiers (voir 11.2).

G. Tout mouvement et interception - à l'exclusion du premier de la phase campagne, indépendamment du round dans lequel il a lieu - exige de jouer ou de jeter une carte (vous devez montrer à votre adversaire la carte écartée). Les retraits avant les batailles ne nécessitent pas le jeu d'une carte.

H. En jouant la carte campagne majeure, vous devez écarter en plus une carte pour chaque armée que vous voulez déplacer.

I. Le joueur doit cesser son déplacement dès qu'il a épuisé sa valeur de mouvement (voir 11.1) ou dès qu'il entre dans un secteur occupé par un ennemi.

J. Les joueurs doivent résoudre chaque bataille au moment où elle se produit à moins que le joueur en mouvement a joué une carte campagne majeure, dans ce cas les joueurs doivent résoudre toutes les batailles seulement après que tous les déplacements des armées, y compris les retraits et les interceptions soient accomplis.

K. Note : Dans une campagne majeure, plusieurs armées peuvent attaquer simultanément une seule armée. Le nombre de corps que peuvent utiliser les armées attaquantes est limité par la valeur de commandement la plus élevée. Par exemple, trois armées françaises avec 4 corps chaque attaquent une armée autrichienne. En supposant que Napoléon (sr=8) commande l'une d'entre elles, le maximum de corps que ces 3 armées peuvent utiliser pour combattre ensemble est 8 corps

11.1 Mouvement terrestre

A. Toutes les armées peuvent se déplacer par voie terrestre entre des secteurs adjacents.

B. La valeur de mouvement d'une armée, c.-à-d., le nombre maximum de secteurs qu'elle peut successivement pénétrer pendant son mouvement, est égale à la valeur de mouvement de son chef d'armée, ajustée comme suit :

-1 en hiver

-1 pour s'engager dans une bataille (même si l'ennemi se retire, mais pas s'il intercepte)

-1 si soumise à la carte boue

+1 si une carte marche obligatoire est jouée

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

C. Quand une bataille a lieu suite à une interception ou parce qu'une armée ennemie est déployée dans le secteur pénétré par l'armée du joueur actif en réponse à une violation de neutralité, la valeur de mouvement de l'armée n'est pas affectée (c.-à-d., il n'y a aucune pénalité parce que l'attaque n'a pas été projetée par l'armée en mouvement).

D. Si une armée n'emploie pas toute sa valeur de mouvement pour se déplacer, elle est perdue pour le reste du jeu.

11.1.1 Cas spéciaux

A. Le mouvement de terre est possible entre Sverige et Lithuanie pendant les rounds de campagne d'hiver. La région de la mer baltique compte en tant qu'un secteur. Parce que ce mouvement peut se faire uniquement en hiver, il y a une pénalité de mouvement (comme décrit antérieurement) et en plus l'armée se déplaçant à travers la mer est sujette à l'usure de marche (voir 11.1.2).

B. Les armées contrôlées par les Français peuvent seulement se déplacer par terre entre Sverige et Danmark, si ni Danmark ni Sverige ne sont membres de la coalition. Les armées de la coalition peuvent toujours se déplacer par terre entre Sverige et Danmark.

11.1.2 Usure de marche

A. Toute armée faisant un :

Mouvements sur 4 secteurs ou mouvements d'au moins 3 secteurs et attaques, et/ou

Mouvements avec l'aide d'une carte marche forcée, et/ou

Mouvements, interception retrait ou retraite dans ou par un secteur de montagne ou de marais, et/ou

Mouvements, interception, retrait ou recul pendant un round campagne d'hiver ;

est sujette à des pertes d'usure de marche, et tous ses corps deviennent avec force réduite à fin du mouvement (ils sont retournés), **avant que n'importe quelle bataille résultante ne soit résolue.**

Note : une armée qui utilise la carte marche forcée pour intercepter ou pour se retirer n'est pas sujette à des pertes d'usure de marche.

B. Si un corps est laissé sur un secteur en cours du mouvement, mais après au moins une cause d'usure de marche, il devient alors à force réduite et est pris en considération pour le tir du dé d'usure de marche. Si des corps sont pris au cours du mouvement, mais ne font face à aucune cause d'usure de marche avant la fin du mouvement, il ne deviennent pas à force réduite et pas de tir dé pour usure de marche.

C. Tirer un dé par cause. Vérifier sur le Tableau March Attrition de la carte #2 d'aide de jeu en croisant le résultat du dé le plus bas et le nombre de corps présents pour déterminer les pertes de l'armée. Tous les corps deviennent à force réduite à la fin du mouvement, mais avant que n'importe quelle bataille ne soit résolue.

Exemple : si deux causes d'usure de marche tirent 2 dés. Résultat 3 et 6 tenez compte du 3 pour vérifier sur le tableau.

D. Les pertes subies suite à ce test lors des rounds d'hiver sont permanentes. Les corps enlevés comme pertes permanentes deviennent indisponibles pour le reste du jeu (même si vous jouez la carte jeu des vétérans) ; Les pertes d'usure de marche dans toutes les autres circonstances sont provisoires, cela signifie que les corps enlevés comme pertes provisoires sont placés dans le box des prisonniers.

E. Les corps qui sont à force réduite au début du mouvement doivent être enlevés en premier lieu.

Exemple : L'armée de Blücher avec 3 corps fait un mouvement de 4 secteurs avec la carte marche forcée et attaque les Français, tirage de deux dés. Le joueur de coalition tire le 2 et 6, le résultat inférieur (le 2) doit être pris en compte avec la taille de l'armée (trois corps). Après vérification sur le Tableau March Attrition, il y a 1 perte pour les Prussiens. Les deux corps restants de l'armée de Blücher sont retournés sur leur face force réduite avant que la bataille avec les Français ne soit résolue. Note de Conception : Il est important de se rendre compte que des pertes d'usure de marche peuvent être évitées simplement en se déplaçant plus "lentement" dans les saisons hivernales. Mais si vous voulez forcer vos troupes à l'avancement et au combat à tout prix, spécialement tard dans la saison de campagne, vous devez vous résoudre à perdre des hommes

11.2 Mouvements en mer

A. Si la carte Britannia a été jouée (non écartée), dans les rounds de la phase de campagne, le joueur de la coalition peut déplacer un corps de la coalition de n'importe quelle nationalité d'un secteur côtier à l'autre (rappelez-vous que les secteurs encadrant la Mer Noire ne sont pas considérés comme secteurs côtiers selon (2.1)). À la différence que lorsque cela arrive dans la phase renfort il peut y avoir des corps ennemis dans la zone de débarquement, mais un corps attaquant à la fin d'un mouvement en mer subit une pénalité de -2 points au facteur combat.

B. Le joueur Français ne peut jamais effectuer des mouvements en mer.

C. Note : Le mouvement en mer hors de, ou à travers, la mer Baltique (les secteurs de mer entre Danemark à Livonia) est interdit pendant les rounds de campagne d'hiver. Cependant, il est possible de se déplacer du Danemark à un secteur côtier non Baltique.

11.3 Retrait

A. Le joueur attaqué par une armée ennemie qui entre dans son secteur, **peut choisir de se retirer avec un ou avec tous ses corps** vers un secteur adjacent et libre d'ennemi (autre que celui d'où venait l'attaquant) afin d'éviter la bataille. Pour cela il faut que la valeur de mouvement du chef de l'armée se défendant soit égale ou plus grande que la valeur de mouvement du chef de l'armée attaquante.

B. Si l'armée attaquante a déjà fait face au moins à une cause d'usure pendant son mouvement, employez la valeur réduite de mouvement de son chef d'armée pour faire la comparaison.

C. Si la carte Britannia est activée, un corps de la coalition par round peut à la place se retirer par la mer sur un secteur libre d'ennemis

D. Il est interdit de se retirer avant une bataille une fois que l'on a accepté le combat. Ainsi si le joueur attaquant joue la carte campagne majeur, le joueur se défendant ne peut pas attendre de voir par combien de corps il sera attaqué et puis décider en fonction du résultat de faire ou non son retrait.

E. Si un joueur laisse un ou plusieurs corps sur le secteur quand il se retire, l'armée attaquante doit cesser de se déplacer et livrer bataille à ces corps restants ; autrement, s'il n'y a plus de corps sur le secteur et s'il n'a pas encore épuisé toute sa valeur de mouvement, elle peut s'arrêter, se déplacer vers l'armée qui fait son retrait, ou se déplacer vers un autre secteur.

F. Si une armée attaquante suit les corps qui font un retrait, celle-ci peut choisir de se retirer (en partie ou tous) encore, aussi longtemps qu'elle n'a pas fini leur valeur de mouvement.

Exemple : Une armée menée par un commandant avec une valeur de mouvement de 3 pourrait se retirer trois fois dans un Round de campagne non hivernal ou deux fois en hiver.

G. N'importe quelle armée qui se retire dans un secteur de montagne ou de marais ou pendant l'hiver est sujette à l'usure de marche (voir 11.1.2).

11.4 Interception

A. Une armée entrant dans un secteur adjacent à une armée ennemie (secteur d'interception), peut se faire intercepter. Pour ce faire l'armée ennemie se déplace (avec le nombre de corps qu'elle souhaite) vers ce secteur et contraint la première armée à s'arrêter et accepter le combat. Dans ce cas-ci aussi, la valeur de mouvement de l'intercepteur doit être au moins égale au chef du premier joueur. Le joueur qui fait l'interception doit écarter une carte pour le paiement de cette action.

B. Note : Le chef arrêtant l'armée dans ce contexte est le chef de l'armée ennemie occupant le secteur d'où part l'ordre d'interception, même si pour cette interception un autre chef est envoyé.

Exemple : si Kutuzov (MR=3 ; SR=6) et Bagration (MR=4 ; SR=4) sont dans un même armée, et que Bagration se déplace pour faire l'interception, le chef de référence pour faire le combat est Kutuzov.

C. Si l'armée se déplaçant a déjà fait face au moins à une cause d'usure avant d'entrer dans l'espace d'interception, employez la valeur réduite de mouvement de son chef d'armée pour la comparaison et, si cette armée est en effet interceptée, elle doit subir l'effet de l'usure de marche avant de résoudre la bataille.

D. Le joueur interceptant choisit s'il attaque ou s'il se défend dans la bataille découlant de cette interception.

E. Exception : Si l'interception se fait dans un secteur où il a déjà une armée amie (qui est sur le point d'être attaquée), l'intercepteur devient automatiquement défenseur. (Renforcement d'une position amie)

F. Une armée dans un secteur d'interception peut être arrêtée par plusieurs d'armées ennemies qui sont en mesure de l'intercepter, si une carte est écartée pour chaque interception.

G. Une armée A qui intercepte une armée B peut elle-même être interceptée par une armée amie de B si elle est en mesure de le faire. Cependant, c'est toujours le premier intercepteur (A) qui décide de qui est l'attaquant ou le défenseur.

Exemple : Une armée Française (MR = 3) entre dans la Lithuanie venant d'Ostpreussen et est interceptée par une armée de Russe (MR = 4) venant de Livonia. Le joueur français peut renforcer son armée interceptée en interceptant à son tour avec une autres de ses armées (MR = 4) occupant la Pologne. Cependant, c'est le joueur de coalition qui décide qui attaque ou qui défend.

Illustration p12 à droite

H. Une armée interceptée ne peut pas faire une retraite pour éviter la bataille.

I. Toute armée qui intercepte dans une montagne, un secteur de marais ou pendant l'hiver est sujette à l'usure de marche avant que la bataille qui en résulte ne soit résolue, mais après que la validité de l'interception ait été déterminée (en d'autres termes, le MR approprié est celui qui existe avant que l'interception soit accomplie et pas après).

11.5 Violation de neutralité

A. Une violation de neutralité intervient immédiatement dès qu'une armée :

Dépose un ou plusieurs corps dans un pays neutre, accomplit son mouvement d'interception, de retrait ou se retire (voir 12.3.2) dans un pays neutre, ou entre dans la capitale d'un pays majeur neutre.

B. Exception : Il n'y a aucune violation de neutralité si une des actions ci-dessus est accomplie par l'un ou l'autre côté dans un pays qui est devenu neutre après occupation (voir 13.2). Par exemple, si la France occupe la Prusse neutre et que Napoléon est forcé de retraiter de Minsk à Polen, il n'y a aucune violation. Cependant, si Kutuzov entre en Polen, la neutralité de la Prusse est violée et la Prusse devient alors à un allié français.

C. Le pays violé abandonne immédiatement sa neutralité en se joignant à l'autre joueur, aussi bien allié français que membre de la coalition, et peut immédiatement déployer ses corps dans sa patrie selon les règles de renfort.

D. Les nouveaux corps peuvent être déployés dans n'importe quel secteur(s) du pays violé, y compris ceux qui sont occupés par vos corps. Si c'est le cas, une bataille doit immédiatement avoir lieu.

12.0 PHASE DE CAMPAGNE – BATAILLE

A. Une bataille se produit automatiquement si une armée entre dans un secteur (le secteur de bataille) occupé par une armée ennemie qui ne s'est pas retirée en sa totalité. Si une armée ne peut pas lancer une bataille (parce qu'elle n'aurait plus aucune valeur de mouvement), elle peut ne pas entrer dans le secteur en question.

Note de Conception : Une bataille dans l'âge de Napoléon 1805-1815 est habituellement une série de petites et grandes batailles dans un secteur donné.

B. Une bataille doit être résolue après que tous les mouvements des armées ont eu lieu, que les interceptions et les retraits ont été accomplis et que tous les effets d'usure de marche ont été déterminés et appliqués.

12.1 Procédure

A. Tous les corps du secteur où ont lieu la bataille sont placés dans le box de bataille.

B. Le nombre maximum des corps que un joueur peut engager dans une bataille est égal à la valeur de commandement du chef d'armée dans le secteur de bataille.

C. Si un joueur a plus de corps dans le secteur de bataille qu'il peut en engager, il doit déclarer quels corps il souhaite engager dans la bataille. L'attaquant doit déclarer en premier lieu.

D. Même si un joueur décide de ne pas engager son chef d'armée, c'est toujours la dernière valeur de commandement qui compte pour déterminer combien de corps le joueur peut engager dans la bataille.

E. Un joueur peut également choisir d'engager moins de corps qu'il est permis, dans ce cas il doit déclarer quels corps il souhaite engager et mettre les corps non « engagés » de côté. Dans ce cas les corps non engagés peuvent ne pas être montrés à l'adversaire. L'attaquant doit déclarer le premier.

F. La carte lignes intérieures est inexactement classées comme carte de bataille ; c'est vraiment une carte de campagne à jouer quand une armée est attaquée par deux armées ennemies ou plus dans le contexte d'une campagne majeure. Elle permet à l'armée se défendant de combattre toutes les armées attaquantes dans des batailles séparées (fractionnement) jusqu'à la défaite. Le jeu de la carte brouillard de guerre n'efface pas ces effets.

12.2 Résolution bataille

A. La force de la bataille des armées protagonistes est déterminée en additionnant la valeur de combat de tous les corps engagés, y compris celle des chefs d'armée.

B. Des modificateurs appropriés suivant la situation sont appliqués à la valeur de combat pour chaque joueur :

+1 pour chaque corps se battant dans sa patrie

-2 pour chaque corps se battant à la fin d'un mouvement en mer.

C. Des cartes applicables aux batailles sont jouées ; la carte jouée doit affecter uniquement la bataille en cours. L'attaquant doit jouer toutes ses cartes d'abord, y compris la carte « brouillard de guerre ». Un joueur ne peut pas jouer deux cartes identiques dans la même bataille. Voir les notes en 12.1 et ci-dessous, concernant les cartes « les lignes intérieures » et « la mort du héros ».

D. Les 2 joueurs tirent un dé, le résultat est comparé sur Tableau de résultats de bataille sur la carte #2 d'aide de joueur afin de déterminer le nombre de pertes infligées par l'armée.

E. Note : La carte « la mort du héros » est une carte spéciale de bataille parce qu'elle doit être jouée juste après que la bataille soit résolue, juste comme la carte « poursuite », pas avant que les dés de bataille ne soient tirés. Le jeu de la carte brouillard de guerre n'efface pas ces effets.

F. Note : Afin de jouer des cartes dépendantes de la nationalité (par exemple, grande batterie), tous les corps en rouges dans le jeu sont considérés comme Anglais, tout le bleu comme corps français, etc...

G. La victoire est automatiquement attribuée à celui qui inflige le plus de pertes. En cas d'égalité, chaque joueur tire de un autre dé, ajoutant le modificateur TBM indiqué sur la dernière rangée des résultats du Tableau bataille ; le joueur avec le résultat de dé le plus haut après ajout du facteur de modification gagne la bataille.

Exemple : Une armée française a une force de bataille de 18 et tiré un 4 au dé, entraînant 1 perte. Son adversaire de la coalition a une force de bataille de 12 et tire également un 4, entraînant 1 perte. Le nombre de pertes infligées est identique, ainsi les joueurs doivent tirer de nouveau un dé, avec pour le joueur français un TBM +3 et celui de la coalition un TBM+2.

H. Si victoire sans égalité, les pertes du perdant sont augmentées de 1 perte. (Perte du tableau+1)

Exemple : Dans la situation décrite ci-dessus, si le joueur français avait tiré un 6, entraînant de ce fait 2 pertes, l'armée française gagnerait sans besoin de revanche, et les pertes réelles de la coalition seraient de 3.

12.3 Résultats de Bataille

12.3.1 Pertes

A. La moitié des pertes d'une armée sont permanente(ne pourront plus être jouée pendant tout le reste du jeu) et toutes autres pertes sont provisoires. Si l'armée a un nombre impair de pertes, la dernière perte (impair) est permanente. Si votre armée perd la bataille ou la gagne après une égalité les pertes sont provisoires.

Note : Si un côté subit juste une perte, cette perte est considérée comme la dernière perte (impair) ; donc, si ce côté gagnait la bataille après une égalité ou perd la bataille, sa perte est permanent ; autrement, elle est provisoire.

B. Chaque joueur choisit ses propres pertes ; cependant, un joueur peut jouer la carte « mort du héros » pour choisir une des pertes permanentes de l'autre joueur.

C. Toutes les pertes provisoires encourues par le perdant doivent être placées dans le box des prisonniers tandis que celles encourues par le gagnant doivent retourner dans la réserve. Tous les corps survivants qui ont été engagés des deux côtés deviennent à force réduites (face retournée). Les corps non engagés restent tels qu'ils étaient. Les corps qui ont commencé la bataille à force réduite ne sont pas pénalisés

D. Il est possible, mais peu probable qu'on élimine tous les corps des deux côtés dans une petite bataille. Cependant ce résultat est permis.

E. Il est également possible que le gagnant perde tous ses corps alors que le perdant pas, cette situation ne change pas les résultats de la bataille.

F. Un joueur ne peut avoir plus de pertes que de corps dans l'aire de bataille. Par exemple, si un côté a 2 corps et subit 3 pertes, il n'y a pas de 3ème perte puisqu'il y a seulement 2 corps.

12.2.2 Retrait

A. Les corps survivants du perdant (inclus les non engagés), doivent retraités dans un secteur adjacent libre d'ennemis, en priorité vers le secteur capital de la patrie de la majorité des corps (choix du perdant en cas d'égalité). Si nécessaire, tirer un dé pour l'usure de marche (voir 11.1.2).

B. Le défenseur, retraitant, ne peut pas retraiter dans le secteur d'où vient l'armée attaquante.

C. L'attaquant ou l'intercepteur, s'il est battu et forcé de retraiter, doit retraiter vers le secteur duquel il est parti.

D. Le joueur de la coalition peut retraiter par la mer avec maximum un corps. Si la carte Britannia n'est pas été jouée, ou si aucun de ces secteurs n'est disponible, une retraite par la mer est impossible.

Exemple : Les corps russes de Sverige pourraient seulement retraiter par la mer vers Sverige, Sverige supposé être libre d'ennemis et commandé par la Coalition.

E. Tous les corps qui doivent retraiter mais qui ne peuvent pas répondre aux critères ci-dessus sont enlevés du plateau de jeu et placés dans le box des prisonniers. Le perdant peut toujours choisir d'enlever tous ses corps survivants et de les placer tous dans le box des prisonniers au lieu de leur faire subir une retraite dans un pays neutre avec pour conséquence une violation de neutralité. Tous les corps insurgés qui sont forcés de retraiter à plus d'un secteur de leur pays d'origine sont également enlevés du plateau de jeu et placés le box des prisonniers.

12.3.3 Victoire

A. Les corps survivants du gagnant, y compris ceux non engagés, restent dans le secteur de la bataille. Le gagnant peut jeter (pas jouer) une carte pour retourner ses corps restants du côté force entière.

B. Exception : Il ne peut pas faire ainsi s'il joue la carte « poursuite »

C. Note : Ce n'est pas possible de mettre à force réduite les troupes entre les batailles successives qui pourraient avoir lieu en raison du jeu de la carte « lignes intérieures ».

13.0 PHASE DE REDDITION

A. Les conditions de reddition doivent être vérifiées dans l'ordre suivant : tous les pays mineurs, Espagne, Prusse, Autriche, Russie et France.

B. Notes : la carte « aucune reddition » peut empêcher la reddition d'un pays

Rappelez-vous les pays insurgés ne se rendent jamais dans la phase de reddition.

C. Règle optionnelle : La carte "aucune reddition" est inefficace en 1815. Si un joueur la tire, il doit immédiatement la jeter et tirer une autre carte.

13.1 Pays Mineur

A. Les pays mineurs se rendent automatiquement et se joignent aux armées qui les occupent. Un pays mineur se rendant aux français devient un allié français à moins qu'il ait été précédemment un pays insurgé, dans ce cas celui-ci devient une domination française. Un pays mineur se rendant à la coalition devient un membre de la coalition.

Exception pour n'importe quel des 4 pays mineur précédemment détaché de l'Autriche ou de la Prusse par le joueur français doit immédiatement revenir à son pays d'origine, s'il se rend aux armées de la coalition **et** que son pays d'origine est un membre de la coalition. Si cette dernière condition n'est pas réunie, ces pays mineurs restent détachés mais sous contrôle de la coalition.

B. Tous les corps des pays se rendants doivent retourner dans la réserve

13.2 Pays Majeur

A. Un pays majeur doit se rendre si :

- Sa capitale est occupée par au moins un corps ennemis **et**
- Le nombre de corps ennemis occupant ses secteurs est plus grand que le nombre de corps amis restants dans n'importe lequel de ses secteurs, ou s'il n'a plus de corps dans aucun de ses secteurs patrie.

B. Quand un pays majeur se rend, il devient neutre, **et tous** ses corps restants doivent être enlevés du plateau de jeu et retournés dans la réserve. Un marqueur neutre d'alignement est placé sur son secteur capital.

C. Les corps étrangers précédemment alliés au pays majeur se rendants et présents dans n'importe quel de ces derniers secteurs sont enlevés et placés dans le box des prisonniers, s'ils sont entourés, par les secteurs occupé par l'ennemi ou par la mer ; autrement ils doivent être immédiatement redéployés dans un secteur libre d'ennemi et sous commandement amical le plus proche, indépendamment du lieu où il se trouve. **Si** la carte Britannia est en jeu, **alors** un corps de coalition occupant un secteur côtier peut également être redéployé dans un secteur libre d'ennemi, sous commandement amical la plus proche

D. Tant que le vainqueur maintient **au moins un corps** dans le secteur capitale d'un pays majeur qu'il a forcé a se rendre, ce pays majeur est dit un « pays neutre occupé » et la règle de violation de neutralité est suspendue pour les forces d'occupation uniquement.

E. Un pays neutre occupé est imperméable aux cartes diplomatiques jouées par l'autre joueur. Cependant, s'il est occupé par le Français ou leurs alliés, il peut être transformé en pays insurgé par le jeu d'une carte d'insurrection.

F Si Napoléon retourne ! la règle optionnelle est active (voir 17.1 dans le livret de scénario) le joueur français peut également choisir la reddition de la France même si les conditions ci-dessus ne sont pas réunies.

14.0 PHASE D'USURE D'HIVER

A. Toutes les armées avec trois corps ou plus sont sujettes à l'usure d'hiver indépendamment de leurs positions.

B. Dans chaque secteur où un joueur a une armée avec trois corps ou plus, le joueur doit tirer un dé. Les modificateurs appropriés sont appliqués et la vérification du résultat ce fait d'après la taille de l'armée sur le Tableau d'usure d'hiver sur la carte #2 d'aide du joueur. Cela permet la détermination du nombre de pertes subies par cette armée.

Modificateurs : +2 si jeu de la carte « de dépôt »

+2 dans un secteur amical

+ 1 dans un secteur capital

+ 1 dans un secteur neutre

-2 si le joueur ennemi joue la carte « terre roussie »

-2 si se sont des corps français ou des alliés des français dans un secteur insurgé

-2 dans un secteur stérile

C. Toutes les pertes d'usure d'hiver sont permanentes. Le joueur enlève les corps de son choix. Si le modificateur de dé est un nombre négatif, les pertes sont augmentées de ce chiffre.

Exemples : L'armée de Napoléon avec 8 corps finit la phase de campagne à Moscou. Le joueur français tire le dé 4, + 1 (pour le secteur capital), - 2 (pour le secteur stérile) pour un résultat modifié de tir de dé de 3. L'armée de Napoléon doit donc subir 2 pertes permanentes.

Si l'armée de Napoléon avait fini la phase de campagne dans un autre secteur russe et avait tiré au dé un 1, son résultat modifié de tir de dé serait -1 et l'armée subirait 3 pertes permanentes.

D. notes : Amical signifie être "dans le même camp". Ainsi, la Russie recevrait le modificateur +2 pour un secteur amical si c'est un membre de la coalition, situé dans Böhmen, et que l'Autriche est un membre de la coalition, aussi.

Il est possible de jouer Napoleonica pour récupérer une carte de dépôt qui vient juste d'être jouée et de jouer cette carte de dépôt encore. La même règle s'applique à la carte terre roussie.

15.0 PHASE DE CONTRÔLE DE VICTOIRE

A. Un pays est sous le commandement français si c'est un allié ou un domination française. Un pays est sous le commandement de la coalition si c'est un membre de la coalition ou un pays insurgé (c'est une commandement limité de la coalition, mais qui est suffisant).

15.1 Conditions de victoire Française :

A. Victoire Marginale :

Tous les pays adjacents de la France doivent être sous la commandement français ; et que l'un ou l'autre de ces pays l'Autriche ou la Russie soit sous la commandement français ou occupé par les Français ou leurs alliés tandis que l'autre doit être neutre ou sous le commandement français ; **et** le tour de jeu se situe en 1811 ou plus tard.

B. Victoire Décisive :

- Tous les pays adjacents à la France doivent être sous contrôle Français **et**
- Russia, Austria and Prussia doivent être sous commandement Français ou occupé par les Français ou leurs alliés; **et**
- Tous les autres pays excepté Angleterre, doivent être neutre ou sous commandement Français.

15.2 Conditions de Victoire de la Coalition :

A. Victoire marginale de la coalition : Le Français ne commande plus que les régions de la France.

B. Victoire Décisive : La France se rend ou le corps de Napoléon est supprimé de manière permanente.

15.3 Fin du Jeu

A. Si un des joueurs remplit les conditions d'une victoire marginale dans la phase de vérification de victoire, il peut immédiatement finir le jeu. Cependant, il peut également continuer à jouer afin de gagner une victoire décisive plus tard. Mais si la chance tourne, il ne peut plus réclamer sa première victoire marginale s'il ne remplit plus les conditions.

B. Une victoire morale est attribuée à la France si ni l'un ni l'autre joueur ne remplit pas de condition de victoire à la fin du tour de 1815. Ceci compte comme véritable victoire française lors de tournoi.

Carte #1 d'Aide de Jeu

Notes : Le jeu antérieur de la carte Stein est exigé pour employer les nombres de corps de la Prusse reformée sur les diverses tables et le jeu antérieur de la carte Radetzky est exigé pour employer les nombres de corps Autriche reformée.

La pénalité de la carte imposé au joueur de coalition pour les pays insurgés (voir *) s'applique aux pays actuellement insurgés, pas aux pays précédemment insurgés (quoique le marqueur d'insurrection reste en place une fois pour toutes).