NAPOLEON

1807

Livret de règles

SHAKOS

NAPOLEON 1807

Napoléon 1807 est un jeu destiné à simuler la difficile campagne de Pologne en 1806 et de 1807 où les troupes françaises seront finalement victorieuses des forces coalisées russes et prussiennes lors de la bataille de Friedland après les échecs sanglants de Pultusk et Eylau. Chaque joueur prend en charge l'une des armées qui se sont affrontées.

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

Les règles de *Napoléon 1807* sont divisées en deux parties. Les *Règles du Conscrit* permettent d'acquérir toutes les notions du jeu aisément. Les *Règles du Grognard* apportent plus de finesse en incluant le brouillard de la guerre. Il est conseillé de lire les *Règles du Conscrit* et de mener plusieurs parties avant d'aborder le niveau suivant. Les encadrés correspondent à des exemples de jeu.
Pour les joueurs qui ont déjà mené des parties sur *Napoléon 1806*, les règles sont identiques, mis à part les particularités de cette campagne de Pologne : conditions météorologiques et sièges des citadelles en particulier.
Le joueur qui aura en charge les troupes coalisées russes et prussiennes sera nommé joueur russe. Le corps de L'Estocq est composé essentiellement de troupes prussiennes, il est cependant considéré comme un corps russe.

Crédits

Un jeu de **Denis SAUVAGE**

Développement : **Julien BUSSON**

Graphismes : **Nicolas TREIL**

Traduction anglaise : **Joël BORIE** et **Paul COMBEN**

Glossaire

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

Commandant

C'est le commandant en chef de l'armée - pour le camp français Napoléon, pour les Russes, Bennigsen, Kamenski ou Buxhowden. Ces pavés sont placés à plat sur la carte, côté portrait visible. 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. 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 : ★

Connexion

Les connexions représentent les routes et chemins qui relient les zones sur le plateau de jeu. Les corps d'armée ne sont jamais placés sur les connexions mais sur les zones. Une connexion représente environ 20 kilomètres.
On distingue deux types de connexions : les routes et les chemins. Cette distinction n'a pas d'influence sauf si la carte *Boue* est active.
Certaines connexions traversent des fleuves, d'autres des rivières. Cette distinction n'a pas d'influence sauf si le pont est détruit. Dans ce cas la connexion sur le fleuve devient infranchissable.

Connexion de route avec un pont sur un fleuve

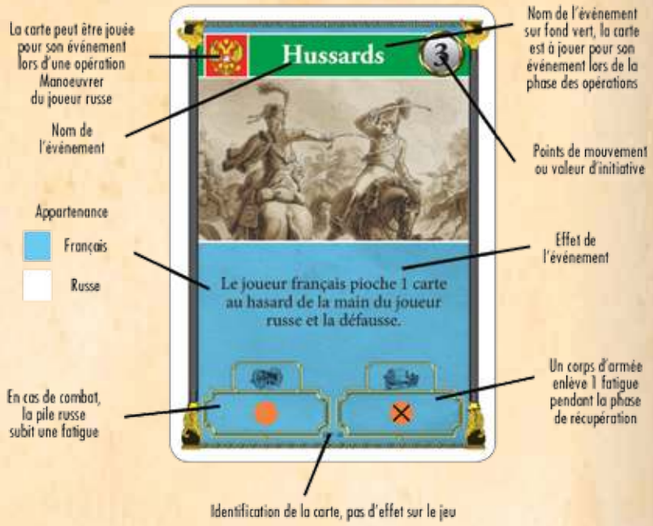
Connexion de chemin avec un pont sur une rivière

Corps d'armée

Les corps d'armée sont représentés par les grands pavés posés à plat sur le plateau de jeu. Les pavés bleus sont ceux de l'armée française, les verts ceux de l'armée russe. 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.

Cartes à jouer

Les cartes sont l'un des mécanismes central du jeu. Chaque joueur a sa propre pile de cartes indiquée par sa couleur d'appartenance, blanche pour les Russes ou bleue pour les Français.



Une carte a des effets différents selon le moment où elle est piochée ou jouée :

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

Le nombre de cartes qu'il est possible de jouer depuis sa main est limité :

- Lors de la **phase d'initiative**, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte pour appliquer son événement.
- Lors de **chaque opération**, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte pour appliquer son événement.
- Lors de la **phase de récupération**, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte par corps d'armée pour enlever des fatigues.

Pour les cartes avec un fond vert, un symbole supplémentaire indique pendant quel type d'opération la carte peut être jouée pour son événement :

La carte peut être jouée pendant une opération ***Manœuvrer*** du **joueur prussien uniquement**.

La carte peut être jouée pendant une opération ***Manœuvrer*** du **joueur français uniquement.**

La carte peut être jouée au début d'un combat lors d'une opération ***Combattre ou Attaquer en marche*** de **n'importe quel joueur**.

La carte peut être jouée pendant la retraite après un combat lors d'une opération ***Combattre ou Attaquer en marche*** de **n'importe quel joueur**.

Il n'y a pas de priorité d'ordre entre les joueurs sauf pour les deux situations suivantes :

- Lors de la phase d'initiative, le joueur français annonce d'abord s'il joue une carte pour son événement et la montre à son adversaire, puis c'est au joueur russe de jouer éventuellement une carte.
- Lors d'une phase d'opérations avec un combat, le joueur attaquant annonce d'abord s'il joue une carte pour son événement et la montre à son adversaire, puis c'est au joueur en défense de jouer éventuellement une carte.

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que l'on peut conserver dans sa main.
Une carte utilisée est 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.

Fatigue

La fatigue est simulée par les petits cylindres orange. Chaque cylindre représente 1 point de fatigue. Si la règle dit de subir 3 fatigues, le joueur doit affecter 3 cylindres orange à ses corps d'armée. Ces cylindres représentent la désorganisation des troupes. Si un corps d'armée a trop de ces cylindres, il perdra des points de force, sera moins efficace au combat et risquera de se désagréger totalement.

Marqueurs

Le jeu comporte divers pions que l'on place directement sur le plateau de jeu.

Marqueur Tour ou Points de victoire

Marqueur Contrôle Bleu : français Vert : russes

Marqueur Pont détruit

Marqueur Axe de retraite Bleu : français Vert : russes

Marqueur Citadelle Bleu : français Vert : russes

Marqueur Siège

Marqueur Match Nul

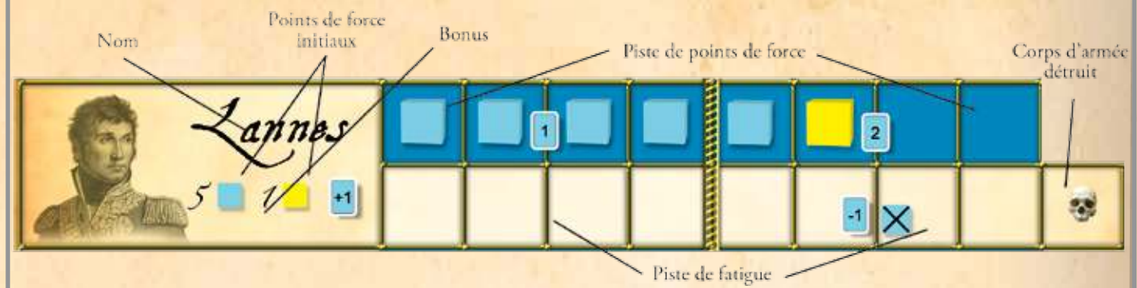
Marqueur Fin de Partie

- Le marqueur *Tour* à poser sur la première case du compteur de tours en début de partie.
- Le marqueur *Points de victoire* à poser sur l'une des cases du compteur des points de victoire en début de partie selon les indications du scénario.
- Les marqueurs *Pont détruit* à poser sur les connexions avec un symbole de pont quand un joueur joue l'événement *Pont détruit*.
- Les marqueurs *Contrôle* à poser en début de partie sur les zones de villes fortifiées de Heilsberg, Allenstein, Osterode et Elbing. Chaque scénario indique s'il faut placer un marqueur bleu (Français) ou vert (Russe).
- Les marqueurs *Axe de retraite* qui indiquent la connexion par laquelle une pile doit retraiter après un combat perdu. Pour indiquer cet axe, on place une flèche en bois dans la direction de retraite : bleue pour les Français, verte pour les Russes.
- Les marqueurs *Citadelle* à poser en début de partie sur les zones de citadelles de Warsaw, Thörn, Graudenz et Königsberg. Chaque scénario indique s'il faut placer un marqueur bleu (Français) ou vert (Russe).
- Les marqueurs *Siège* à poser en début de partie sur les zones de citadelles assiégées selon les indications du scénario.

- Les marqueurs *Match Nul* à poser sur les cases du compteur des points de victoire en début de partie selon les indications du scénario.
- Le marqueur *Fin de Partie* à poser sur la case du compteur de tour indiquée par le scénario. Ce marqueur indique le tour où la partie se termine.

Ordre de bataille

Chaque joueur dispose d'un ordre de bataille cartonné où sont placés les points de force de ses différents corps d'armée.
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 (événement). Lors des combats, un corps ayant 1 à 4 points de force permettra de piocher 1 carte de combat, un corps ayant 5 à 8 points de force 2 cartes de combat.
La piste du bas indique le nombre de fatigues accumulées par le corps d'armée. De 1 à 4 fatigues, il n'y a pas d'effet, de 5 à 8 le joueur piochera 1 carte de combat en moins pour ce corps et ce corps perdra 1 point de force à la fin de la phase de récupération. Dès que le corps d'armée a accumulé plus de 8 fatigues, il est détruit et retiré du jeu.
Si le corps perd des points de force, enlevez les cubes de points de force librement et décalez les cubes restants vers la gauche.
Si le corps subit de la fatigue, ajouter les cylindres de fatigue de gauche à droite.



Le corps d'armée du maréchal Lannes a 6 points de force en début de partie :
on place 5 cubes bleus d'infanterie et 1 cube jaune de cavalerie. Il pourra donc combattre avec 2 cartes de combats.
Il débute sans aucun cylindre de fatigue.

Paravent

Ce dépliant placé debout permet de cacher son ordre de bataille à la vue de son adversaire lorsque l'on joue avec les *Règles du grognard*. De plus, sur ce paravent est indiqué un rappel des principales règles du jeu.

Pile

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

Points de force

Les points de force sont représentés par des petits cubes de couleur. Chaque cube est égal à 1 point de force.

- Chaque cube bleu représente environ 3.500 soldats français et l'artillerie qui les accompagne.
- Chaque cube jaune représente environ 2.500 cavaliers français et l'artillerie qui les accompagne.
- Chaque cube gris représente environ 3.500 soldats russes et l'artillerie qui les accompagne.
- Chaque cube violet représente environ 2.500 cavaliers russes et l'artillerie qui les accompagne.

Zone

Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions. Un corps d'armée est toujours placé sur une zone, pas sur une connexion. Il y a 4 types de zone :

Terrain clair, qui est sans effet particulier sur le jeu.

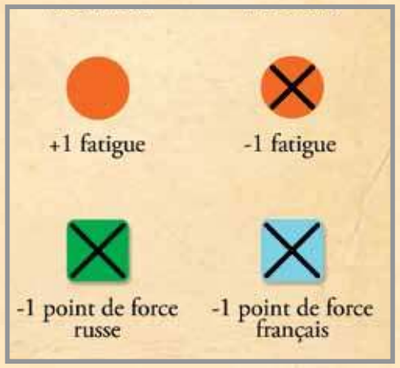
Terrain boisé, qui permet au défenseur de piocher une carte supplémentaire lors des combats.

Ville fortifiée, qui permet au défenseur de piocher une carte supplémentaire lors des combats si un marqueur *Contrôle* de son camp est placé dessus.

Citadelle, qui permet au joueur ayant un marqueur *Citadelle* de son camp de piocher une carte supplémentaire de combat en attaque et en défense, même si la citadelle est assiégée. Une citadelle peut être assiégée en début de scénario. On place alors un marqueur *Siège* sur la zone. Le marqueur *Siège* est enlevé définitivement si une pile appartenant au même camp que le marqueur *Citadelle* est seule dans la zone.
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.

Symboles

Sur les différents supports du jeu : règles, cartes, ordre de bataille, pions…peuvent apparaître divers symboles qui simplifient la prise en main des mécanismes du système :



Mise en place

Préparation du jeu

Avant votre première partie, décollez soigneusement les autocollants et placez-les sur les grands pavés comme indiqué sur l'illustration.
Vérifiez bien que les autocollants soient adossés dans le même sens : le sommet *A* doit correspondre à celui du portrait ou de l'illustration sur son verso.

Disposition du jeu

les joueurs placent entre eux le plateau de jeu et choisissent le scénario qu'ils souhaitent jouer. L'un des joueurs prend le rôle de Napoléon et se place à l'ouest du plateau de jeu, son adversaire celui de Bennigsen et s'assoit à l'est du plateau de jeu. Ils suivent ensuite les indications du scenario choisi.

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.

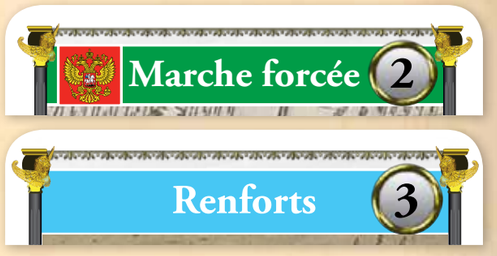
Pioche

Chaque joueur pioche 3 cartes de sa pioche et les place dans sa main. 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. Un emplacement sur le plateau de jeu permet de placer une carte obligatoire dont les effets perdurent durant tout le tour, comme la carte *Pluie* par exemple.
Si plusieurs cartes obligatoires sont piochées, par le même joueur ou non, elles sont défaussées sans appliquer leurs effets.

Le joueur russe 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

Chaque joueur peut jouer 1 seule carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond bleu. Jouer ces cartes n'est pas obligatoire. 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 russe de le faire.



Dans le cas précédent, le joueur russe 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.

Ensuite, chaque joueur tire 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 piochées sont défaussées.

Les deux joueurs piochent 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.

Opérations

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

- **Passer**
- **Manœuvrer**
- **Combattre**
- **Attaquer en marche**

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 enchaine 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 Grognard*, est obligé de passer.

Manœuvrer Le joueur peut déplacer ses corps d'armée sur le plateau de jeu en respectant la procédure suivante :

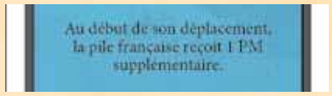
• Choisir une zone sur le plateau de jeu et désigner une pile où chacun des corps qui la composent est *à Activer*, donc sur sa face portrait. Le joueur n'est pas obligé de manœuvrer avec tous les corps d'armée présents dans la zone. Il peut en laisser dans sa zone de départ qu'il pourra faire manœuvrer lors d'une opération ultérieure.

• Piocher 1 carte. La valeur en points de mouvement 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 si la pile est composée de 2 corps d'armée,
B. enlever 2 points de mouvement si la pile est composée de 3 corps d'armée,
C. enlever 3 points de mouvement si la pile est composée de 4 corps d'armée, etc…
D. 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 ,
E. ajouter 1 point de mouvement si Napoléon accompagne la pile.
F. 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.
Les cas A, B et C ne se cumulent pas entre eux mais se cumulent avec les cas D, E et F.
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*.

• Déplacer la pile en suivant un chemin continu de connexions dans la limite de ses points de mouvements. La pile ne peut pas être scindée pendant ce déplacement. Chaque connexion franchie compte pour 1 point de mouvement – exceptions, une connexion avec un marqueur *Pont détruit* compte pour 3 points de mouvement et une connexion de chemin lors d'un tour de *boue* compte pour 2 points de mouvement. Il est possible de ne pas dépenser tous ses points de mouvements 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.

C'est au joueur français de mener une opération. Il décide d'activer la pile à Altenbourg composée des corps de Ney et de Soult.
Il pioche une carte et obtient :

Il dispose donc de 4 points de mouvements auxquels il faut enlever 1 point de mouvement car la pile est composée de deux corps d'armée.
*Comme il souhaite aller jusqu'à Neidenburg, il lui manque 1 point de mouvement pour atteindre cette zone. Le joueur français joue donc de sa main 1 carte Marche forcée pour son événement car c'est une carte avec son nom sur fond vert avec le symbole - opération **Manœuvrer** du joueur français :*



Avec ce point de mouvement supplémentaire, la pile a désormais 4 points de mouvement (4 de sa carte -1 car pile de 2 corps et +1 de marche forcée).
La pile débute son déplacement, se rend à Neidenburg où elle est obligée de s'arrêter car elle n'a plus de points de mouvement mais également parce qu'elle arrive en zone contestée.

• A la fin du déplacement, collecter les fatigues :
A. 1 fatigue par corps d'armée si la pile a dépensé 4 points de mouvement,
B. 2 fatigues par corps d'armée si la pile a dépensé 5 points de mouvement,
C. 3 fatigues par corps d'armée si la pile a dépensé 6 points de mouvement,
D. 4 fatigues par corps d'armée si la pile a dépensé 7 points de mouvement,
E. 5 fatigues par corps d'armée si la pile a dépensé 8 points de mouvement,
F. la pile reçoit 1 fatigue si elle débute son déplacement dans une zone contestée,
G. la pile reçoit 1 fatigue si elle termine son déplacement dans une zone contestée,
H. 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 ,
I. enlever des fatigues selon le ou les bonus du/des corps d'armée et du commandant si celui-ci accompagne la pile. Contrairement au déplacement, ce bonus peut s'appliquer même si le corps concerné n'est pas seul dans la pile.
Les cas A, B, C, D et E ne se cumulent pas entre eux mais se cumulent avec les autres cas.

• Répartir équitablement les fatigues reçues entre le ou les corps d'armée de la pile. Le solde est attribué librement par le joueur qui contrôle la pile.
Retourner le ou les corps d'armée sur leur face drapeau pour indiquer que chaque corps d'armée *a été Activé*, même si les corps ne se sont pas déplacés.

Dans l'exemple précédent, le joueur français doit désormais collecter les fatigues dues à son déplacement :
- *1 fatigue par corps d'armée car la pile a dépensé 4 points de mouvement, soit 2 fatigues.*
- *1 fatigue supplémentaire car la pile termine son mouvement dans une zone contestée.*
- *1 fatigue en moins grâce au bonus du corps de Soult.*

Au total 3 fatigues qui sont réparties équitablement entre les deux corps d'armée donc 1 pour Soult et 1 pour Ney, et la dernière au choix du joueur.
Les deux corps sont retournés sur leur face a été Activé.
C'est au joueur russe de mener une opération.

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 par la connexion avec le marqueur *Axe de retraite*, la pile amie déjà présente dans la zone subit 2 fatigues à répartir équitablement et le marqueur est enlevé.
Le marqueur *Axe de retraite* est également enlevé dès que la zone n'est plus contestée.
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.

A la fin de l'opération précédente, un marqueur Axe de retraite français est placé sur la dernière connexion utilisée par la pile française. Les corps de Soult et de Ney sont retournés sur leur face a été Activé.
C'est au tour du joueur russe de mener une opération. S'il décide de manœuvrer avec Olsufiev, les seuls déplacements autorisés sont ceux indiqués par une flèche verte. Le corps russe ne peut donc pas se déplacer via la connexion avec l'axe de retraite français.

Combattre Un joueur peut faire combattre ses corps d'armée sur le plateau de jeu dans une zone contestée s'ils n'ont pas été activés.
Le joueur qui a initié le combat est nommé l'attaquant, son adversaire le défenseur.
L'attaquant est libre de ne pas faire combattre tous les corps d'armée de la zone. Il pourra en faire manœuvrer ou combattre lors d'une opération ultérieure.
Le défenseur doit faire combattre l'ensemble des corps d'armée de sa pile, qu'ils soient sur leur face *à Activer* ou *a été Activé*.
Un combat suit la procédure suivante :
• Choisir une zone sur le plateau de jeu où le joueur souhaite combattre.
• Jouer éventuellement une 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.
• Comptabiliser le nombre de cartes de combat que chaque joueur devra piocher :

A. 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.
B. Enlever 1 carte par corps qui a plus de 4 fatigues. **Si à cette étape, le nombre de cartes à piocher 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.
C. Ajouter 1 carte au défenseur si celui-ci se trouve dans une zone boisée.
D. 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.
E. Ajouter 1 carte à la pile qui combat dans une zone avec un marqueur *Citadelle* de sa couleur.
F. 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.
G. Ajouter ou enlever des cartes selon les événements joués par les joueurs.
Tous les cas se cumulent entre eux.

• Déterminer les effets du combat. Chaque joueur pioche le nombre de cartes comptabilisé

et consulte le carte en bas à gauche. Chaque symbole ⊠ ou ⊠ correspond à 1 perte infligée à son adversaire et chaque symbole ● à 1 fatigue infligée à son adversaire.

• 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.

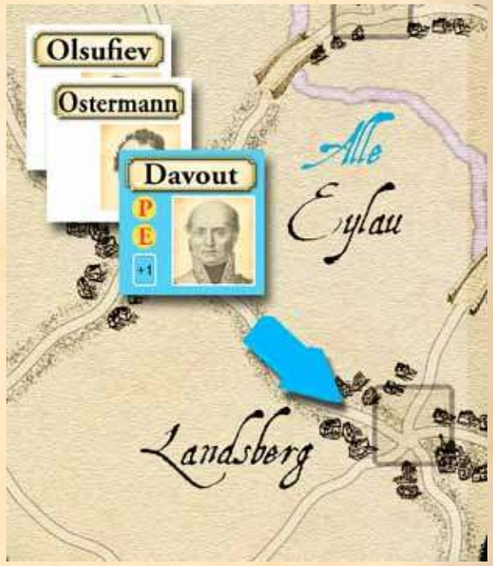
• Déterminer le vainqueur du combat. Le joueur ayant infligé le plus grand nombre de pertes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu.

• 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. 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. Si la pile perdante ne dispose pas de marqueur *Axe de retraite* de son camp, elle est libre de reculer au choix du joueur. 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 à répartir équitablement par son possesseur. 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* sur une rivière mais ne peut pas utiliser une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur un fleuve. Si la retraite est impossible, la pile est éliminée complètement. S'il n'y a pas de vainqueur, les deux piles restent dans la zone du combat.

• 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 ou citadelle - il y a poursuite. Le vainqueur pioche une carte de base, 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 situé en bas à gauche des cartes piochées. La pile qui retraite subit les fatigues mais pas les pertes, qui sont ignorées, et les répartit équitablement entre les corps d'armée de la pile.

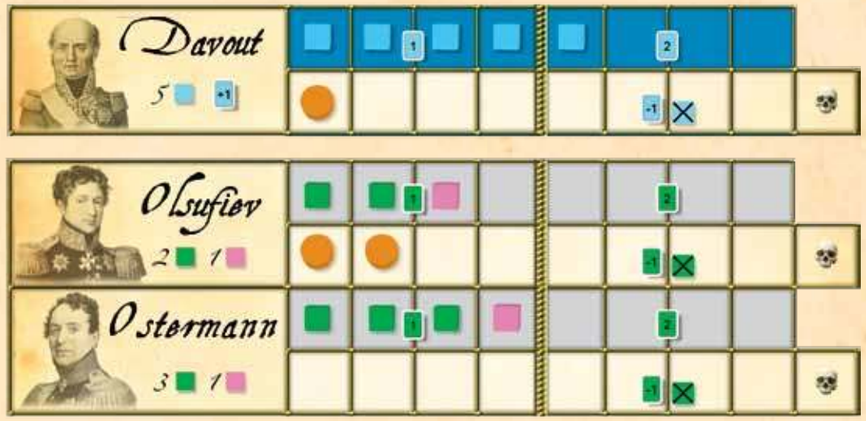
• Pendant la retraite et la poursuite chaque joueur peut jouer une carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond vert et avec le symbole 🏃 .

• Retourner tous les corps d'armée ayant participé au combat, en attaque ou en défense sur leur face *a été Activé*.



C'est le début d'un nouveau tour. Au tour précédent, le corps de Davout est arrivé de Landsberg jusqu'à P.Eylau. Un marqueur «Axe de retraite» a été placé sur la dernière connexion franchie car la zone était occupée par les corps d'Olsufiev et Ostermann.

Le joueur français a obtenu l'initiative et décide de combattre. Sur les ordres de batailles respectifs, la situation est la suivante :



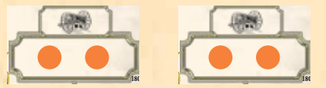
Les trois corps ont leurs effectifs de départ mais ont subi de la fatigue : 1 pour Davout et 2 pour Olsufiev.
Le joueur français étant l'attaquant, il décide en premier de jouer 1 carte pour son événement à ce combat – cette carte doit avoir son nom sur fond vert avec le symbole ⚔ .

Il joue Tirailleurs, ce qui implique que la pile russe subit 1 fatigue avant le combat qui est attribuée au corps d'Ostermann qui passe à 1 fatigue désormais. Le joueur russe qui est défenseur peut jouer une carte pour son événement avec le symbole ⚔ , mais ne le souhaite pas.
Le joueur français comptabilise ses cartes de combat à piocher : 5 points de force de Davout (2 cartes), bonus de Davout (1 carte) pour un total de 3 cartes.
Le joueur russe comptabilise ses cartes de combat à piocher : 3 points de force d'Olsufiev (1 carte), 4 points de force d'Ostermann (1 carte) pour un total de 2 cartes.
Les deux joueurs piochent les cartes simultanément.

Français :

La pile russe subit 2 pertes et 3 fatigues. Les fatigues sont réparties équitablement : 1 pour chaque corps et la dernière à Ostermann.
Comme il y a plus d'une perte, le joueur russe doit enlever au moins 1 point de force de cavalerie à la pile. 1 point de force d'infanterie est enlevé à Olsufiev et 1 point de force de cavalerie est enlevé à Ostermann. Les points de victoire sont diminués de 2.

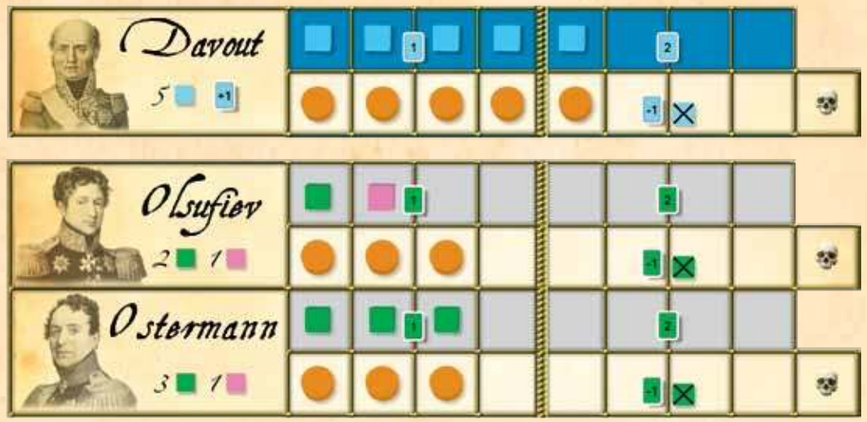
Russes :



La pile française subit 4 fatigues. Les fatigues sont toutes attribuées à Davout qui passe à 5 fatigues.

La pile russe perd le combat puisqu'elle a subi plus de pertes que la pile française. Elle doit donc effectuer une retraite de deux connexions (2 pertes subies pour aucune à son adversaire) en s'éloignant de P.Eylau sans utiliser la connexion avec le marqueur Axe de retraite français.
La pile russe ayant plus de points de force de cavalerie que Davout, il n'y a pas de poursuite.
Les 3 corps d'armée sont retournés sur leur face a été Activé.

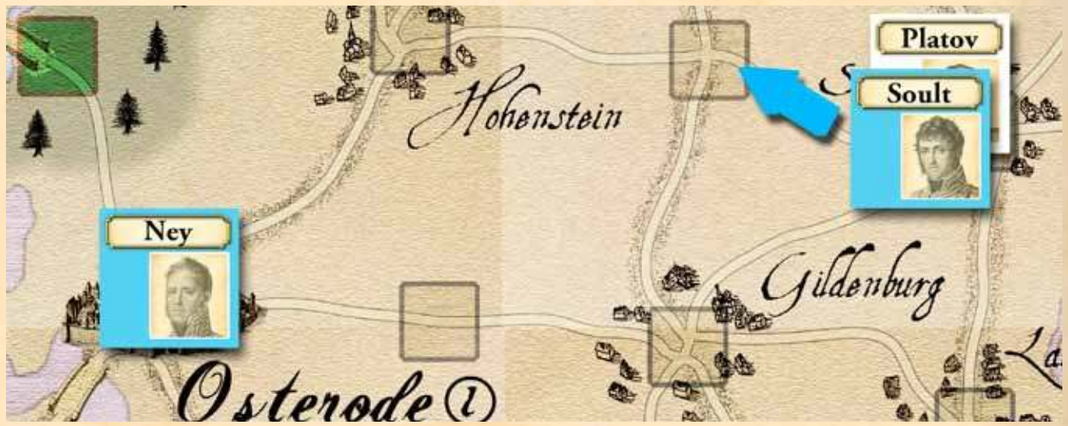
C'est au tour du joueur russe d'effectuer une opération.
Sur l'ordre de bataille, la situation est désormais la suivante :



Attaquer en marche

Une attaque en marche cumule dans une même opération une manœuvre et un combat. Les procédures de la manœuvre et du combat sont identiques mais après s'être déplacée et être entrée dans une zone contestée, une pile doit combattre immédiatement. Elle aura néanmoins 1 carte de moins pour ce combat.

L'attaque en marche est déclarée au début de l'opération. Si la pile n'a pas assez de points de mouvements pour atteindre un corps adverse, l'opération est considérée comme étant une manœuvre simple.
Seuls les corps d'armée de la pile qui vient d'être activée combattent. Si des corps amis étaient déjà présents dans la zone contestée, ils ne pourront pas se joindre à ce combat.



Les corps de Platov et Soult sont en zone contestée. C'est au joueur français de déclarer une opération. Il déclare une attaque en marche avec le corps de Ney et obtient 3 points de mouvement après avoir pioché sa carte.
Ney entre dans la zone contestée par Platov et subit donc 1 fatigue. Son axe de retraite est celui de Soult. Le combat est ensuite résolu. Ney combattra avec 1 carte de moins car il attaque en marche. Le corps de Soult ne participera pas au combat.
A la fin du combat, quel que soit le résultat, les corps de Ney et de Platov seront retournés sur leur face a été Activé alors que celui de Soult demeurera disponible pour l'activation.

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 le tirage des cartes par des lancers de dés – si le joueur doit tirer 3 cartes, il lancera 3 dés. Les probabilités sont identiques. Cela n'a pas d'influence sur les résultats des combats. Par contre, les paquets de cartes des joueurs tourneront moins rapidement et donc, un événement défaussé reviendra moins vite…A vous de choisir mais les joueurs doivent suivre la même option.

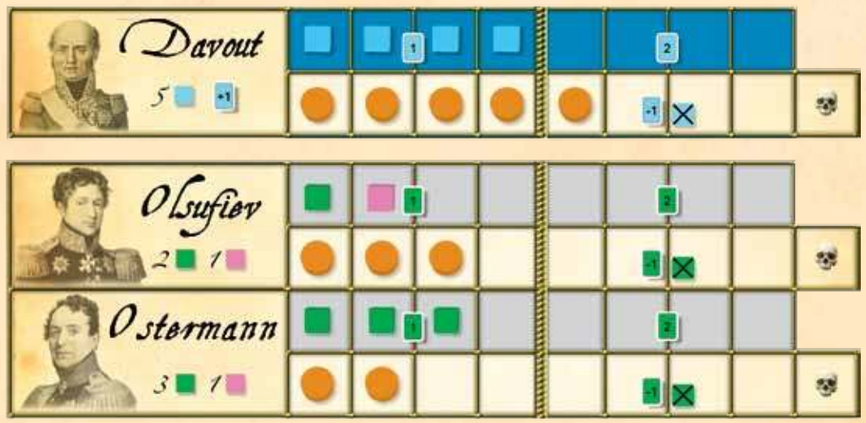
Récupération

Pendant la phase de récupération, les joueurs effectuent dans l'ordre suivant 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.

A la suite du combat de P.Eylau et après d'autres opérations, 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 russe n'a qu'une seule carte qu'il joue pour le corps d'Ostermann :

Le corps d'Ostermann n'aura donc plus que deux fatigues.
Le corps de Davout a plus de 4 fatigues il doit donc perdre 1 point de force. Les points de victoire sont augmentés de 1. La situation est désormais la suivante sur les ordres de bataille :



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

Déterminer la Victoire

La victoire est attribuée 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 soit en cours de scénario, immédiatement, soit à la fin du scénario, au terme du dernier tour.

En cours de scénario :
A. 1 point de victoire par point de force adverse éliminé, que ce soit suite à un combat ou à cause d'une fatigue excessive.
B. 1 point de victoire lorsqu'un joueur place un marqueur *Contrôle* sur une zone fortifiée.
A la fin du scénario, après la phase de récupération du dernier tour :
C. Valeur en point(s) de victoire de chaque zone avec un marqueur *Citadelle* ennemi occupée par une pile amie seule, et pour chaque zone avec un marqueur *Citadelle* ennemi assiégée (marqueur *Siège*).

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 russe gagne des points de victoire, on les ajoute au nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu.

Un joueur contrôle une zone de ville fortifiée s'il a un marqueur *Contrôle* de sa couleur sur la zone. Pour changer le marqueur *Contrôle* d'une zone de victoire, il faut traverser ou occuper la zone avec une pile de son camp sans que la zone soit contestée.
Chaque scénario définit les marqueurs *Contrôle*, *Citadelle* et *Siège* à placer en début de partie.

Si le nombre de points de victoire est égal à 20, la partie s'arrête immédiatement par une victoire russe.
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, se reporter aux conditions de victoire définies pour chaque scénario.

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

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.
En début de partie après avoir placé ses corps d'armée sur le plateau, chaque joueur ajoute le nombre de vedettes indiqué par le scénario. Les vedettes sont placées librement selon les indications du scénario.
Les pavés sont placés debout, drapeau face au joueur adverse avec le *A* en haut. Ainsi chaque joueur ne peut pas connaitre l'identité ou le type de pavé qu'il a en face de lui.

Quand les deux joueurs sont prêts, les paravents sont placés devant l'ordre de bataille pour le dissimuler à son adversaire.

Brouillard de Guerre

à Activer

a été Activé

Lors des manœuvres, les deux joueurs conservent cachée l'identité de leurs corps d'armée ou de leurs vedettes. 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 amies et ennemies 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.
Pour indiquer si le corps d'armée ou la vedette 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 ou la vedette est *à Activer*, si il est à l'envers le corps d'armée ou la vedette *a été Activé*. On ne parlera plus de face comme pour les «Règles du conscrit».

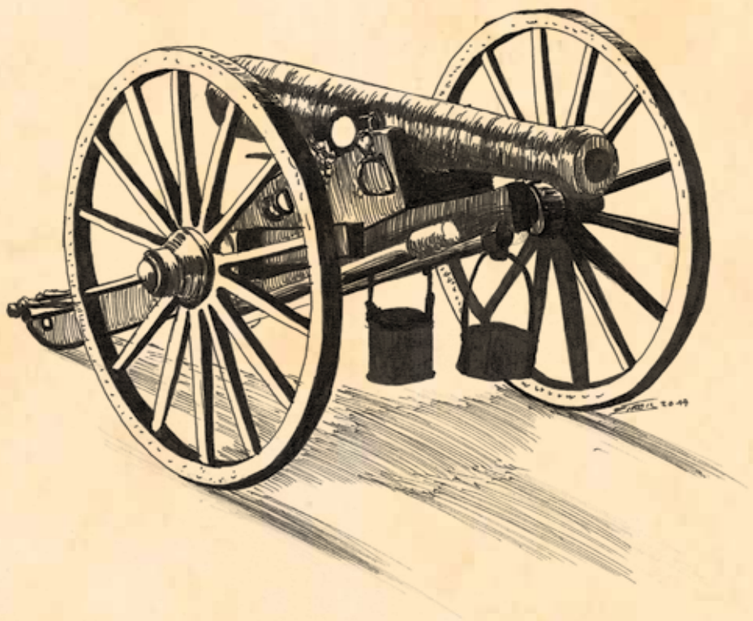
Vedette de Cavalerie

Les vedettes 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.
Les vedettes servent à créer de l'incertitude dans le jeu. Elles représentent les patrouilles de cavaliers légers comme les hussards que les armées envoyaient en reconnaissance pour découvrir le dispositif adverse et masquer le sien.
Pendant une opération de manœuvre, le joueur peut désigner une ou plusieurs vedettes d'une zone pour se déplacer. On applique les règles de base comme si les vedettes étaient des corps d'armée mais 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 à la fin de la manœuvre.

Les vedettes ne peuvent pas se combiner avec des corps d'armée pour une opération de manœuvre. 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, élimine la vedette ennemie. Si la vedette est seule, la pile en mouvement ne reçoit pas de points de fatigue pour entrer dans cette zone et peut poursuivre son déplacement.
• Une pile qui retraite dans une zone avec une vedette ennemie seule ou non, élimine la vedette ennemie. 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 de déterminer la composition exacte de cette pile, mais permet juste de savoir si la zone contient un ou plusieurs corps d'armée et/ou d'éliminer les vedettes adverses présentes. La vedette est elle-même éliminée par cette reconnaissance.

Cas particuliers :
• Les vedettes peuvent occuper des zones de ville fortifiée avec un marqueur *Contrôle* adverse et les faire passer sous le contrôle de leur camp.
• Les vedettes ne peuvent pas entrer ni être placées dans une zone de Citadelle avec un marqueur *Citadelle* 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 – le marqueur n'est pas enlevé et la pile ennemie ne subit pas de points de fatigue.



Les cartes sont rangées par ordre alphabétique.

Rappel

Chaque joueur ne peut jouer qu'une et une seule carte pour son événement pendant une opération. Cela signifie par exemple qu'un joueur effectuant une attaque en marche et utilisant une carte pendant le déplacement de sa pile ne pourra pas utiliser de cartes lors du combat qui suivra. Autre exemple, le joueur défenseur utilisant une carte lors du déplacement de la pile adverse ne pourra pas joueur une carte pendant le combat. Pour éviter les oublis, il est conseillé de garder une carte jouée pour son événement pendant une opération devant soi et de ne la défausser qu'à la fin de l'opération.
Les cartes avec un effet valable sur l'ensemble du tour sont placées sur le plateau de jeu à l'emplacement réservé à cet effet et sont défaussées en fin de tour :

ANTICIPATION – choisir une carte dans sa pioche et la placer dans sa main sans la révéler 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 russe est seul en défense. Le corps russe 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 russe ne gagne pas de carte de combat supplémentaire en se défendant dans une zone boisée, une ville fortifiée ou une citadelle
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* sur une rivière (rappel : une connexion sur un fleuve avec un marqueur *Pont détruit* est infranchissable) – 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.
BOUE – Cette carte n'appartient jamais à la pioche des joueurs. Elle devient effective au début d'un nouveau tour si un événement *Pluie* ou *Neige* a été joué au tour précédent et si aucun événement *Pluie* ou *Neige* n'est joué pour ce tour. L'événement est valable pour tout le tour. Toute pile qui est activée pendant le tour subit 1 fatigue immédiatement. Les connexions de chemin coûtent 2 points de mouvement au lieu de 1 point de mouvement.

CARRE – la pile française reçoit 2 fatigues de moins au résultat du combat si la pile russe qu'elle combat a au moins 1 point de force de cavalerie au début de celui-ci.
CONSCRITS – le joueur français 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.
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 ait joué une carte pour son événement. Cet événement est alors annulé.
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 que celle qu'il vient d'activer.
COSAQUES – le joueur russe pioche au hasard 1 carte de la main du joueur français et la défausse.
DEPLOIEMENT RAPIDE – événement qui ne peut être joué que lors d'une opération d'attaque en marche du joueur français. La pile française ne combat pas avec 1 carte en moins en raison de l'attaque en marche.
DOS A LA RIVIERE – événement qui ne peut être joué que par le vainqueur d'un combat si la première connexion franchie par la pile en retraite contient un pont. La pile qui retraite subit immédiatement la perte de 1 point de force attribuée librement par le joueur ayant perdu le combat.
ELAN – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat ou une pile française attaque. La pile française reçoit 1 carte de combat supplémentaire.
EMBUSCADE – la pile française subit 1 fatigue immédiatement à répartir librement par le joueur français.
FATIGUE – événement qui ne peut être joué qu'à la fin du déplacement d'une pile adverse. La pile adverse subit 1 ou 2 fatigues supplémentaires. Si la pile est composée uniquement de vedettes, l'événement n'a pas d'effet.
FOURRAGER – événement qui ne peut être joué qu'au début du déplacement d'une pile si celle-ci a au moins 2 points de mouvement. Enlever 2 fatigues à la pile mais la pile perd 2 points de mouvement.
FROID – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Au début de la phase de récupération, tous les corps sur le plateau de jeu, qu'ils soient sur leur face *à Activer* ou *a été Activé*, subissent 1 fatigue. Cette fatigue supplémentaire est attribuée avant toute récupération.
GRANDE BATTERIE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile françaises possède au moins 3 corps d'armée. La pile russe subit 1 perte au résultat du combat. Tous les corps français de la pile subissent 1 fatigue immédiatement.
GRANDE CHARGE – événement qui ne peut être joué qu'à l'issue d'un combat où la pile française effectue une poursuite. La pile française pioche 1 carte supplémentaire de poursuite.
GUE – à n'importe quel moment de son déplacement un corps seul peut franchir une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière sans payer le surcoût de 2 points de mouvement. Cet événement ne peut pas être utilisé pour une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur un fleuve.
HUSSARDS - le joueur français pioche au hasard 1 carte de la main du joueur russe et la défausse.
IMPATIENCE A PARIS - cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Les points de victoire sont augmentés de 1 immédiatement.
INACTIVITE – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Le joueur 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, il faut qu'au moins un corps ami soit présent dans cette pile pour être choisie.
INTUITION – événement qui doit être joué avant la détermination de l'initiative. Le joueur ayant joué l'événement gagne l'initiative automatiquement sans piocher de carte. Si le joueur adverse joue également cet événement, les deux cartes sont défaussées sans effet et l'initiative est déterminée normalement.
KAMENSKI – le joueur russe enlève définitivement le pavé du commandant Kamenski du jeu. Si

cette carte est piochée à nouveau par la suite, elle ne pourra être utilisée que pendant la phase de récupération.
LA GARDE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où le corps de Lefebvre (scénario Pultusk) ou Bessières (scénarios Eylau ou Friedland) 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.
LOBANOV – le corps d'armée russe Lobanov est placé immédiatement à Allenburg ou Rastenburg au choix du joueur russe, sur sa face *à Activer*. Si les deux zones sont non contestées et occupées uniquement par des piles françaises, la carte ne peut être jouée pour son événement. Si cette carte est piochée à nouveau par la suite, elle ne pourra être utilisée que pendant le phase de récupération.
MARCHE FORCEE – carte qui ne peut être jouée qu'au début 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.
MITRAILLE – la pile française subit 2 fatigues supplémentaires au résultat du combat.
NEIGE – 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 pour manœuvrer elle perd 1 point de mouvement.
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 russe après sa retraite. La pile russe doit retraiter d'une connexion supplémentaire et subit 2 fatigues à répartir librement.
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 (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 après avoir détruit le pont et peut poursuivre son déplacement. Si la pile n'a pas de point de mouvement au début de son déplacement, la pile peut quand même détruire un pont adjacent. Dans tous les cas, la pile est ensuite retournée sur sa face *a été Activé*. Il faudra dépenser 2 points de mouvements supplémentaires pour franchir une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière, donc 3 au total. Une connexion de fleuve avec un marqueur *Pont détruit* est infranchissable. On ne peut détruire qu'un seul pont avec cet événement.
PONT DE BATEAUX - à n'importe quel moment de son déplacement, si une pile russe (sauf vedettes) est dans une zone libre adjacente à une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière ou un fleuve, enlever le marqueur *Pont détruit* de cette connexion. La pile russe dépense 1 point de mouvement après avoir réparé le pont et peut poursuivre son déplacement. Si la pile russe n'a pas de point de mouvement au début de son déplacement, la pile peut quand même réparer un pont adjacent. Dans tous les cas, la pile est ensuite retournée sur sa face *a été Activé*. On ne peut réparer qu'un seul pont avec cet événement.
PONTONNIERS - à n'importe quel moment de son déplacement, si une pile française (sauf vedettes) est dans une zone libre adjacente à une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière ou un fleuve, enlever le marqueur *Pont détruit* de cette connexion. La pile française dépense 1 point de mouvement après avoir réparé le pont et peut poursuivre son déplacement. Si la pile française n'a pas de point de mouvement au début de son déplacement, la pile peut quand même réparer un pont adjacent. Dans tous les cas, la pile est ensuite retournée sur sa face *a été Activé*. On ne peut réparer qu'un seul pont avec cet événement.
POSITION RENFORCEE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où une pile russe

est en défense. La pile russe pioche une carte de combat supplémentaire.
POUR LE TSAR – le joueur russe désigne une pile russe et enlève 1 fatigue à chaque corps de la pile.
QUARTIERS D'HIVER – cette carte n'appartient pas à la pioche des joueurs en début de partie. Chaque joueur place sa carte à l'emplacement réservé à cet effet :

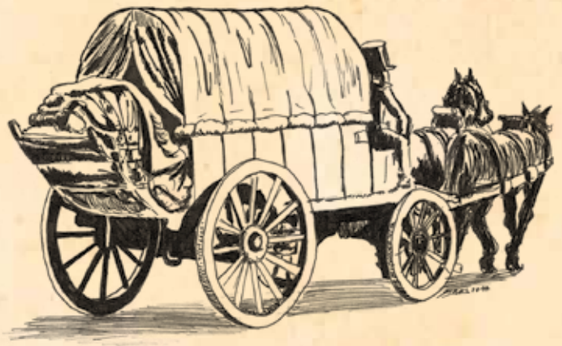
français

russes

Les points de force perdus pendant la partie sont placés sur ces cartes. Le joueur qui subit sa 6e perte ajoute sa carte dans la défausse. Si après reconstitution de la pioche, cette carte est piochée, elle est placée sur le bord du plateau. Elle n'a pas d'effet et on pioche une autre carte pour la remplacer. Si les deux cartes ont été placées sur le bord du plateau, la partie se termine à la fin du tour en cours sans tenir compte du nombre de tours indiqué par le scénario. Au cas où les joueurs utilisent les dés pour résoudre les combats, la carte *Quartier d'hiver* est placée directement dans la pioche du joueur et non dans sa défausse. La pioche est mélangée immédiatement.

RAVITAILLEMENT – le joueur russe choisit une pile russe 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 adverse ait désigné une pile et avant qu'il ne pioche 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* sur une rivière mais pas sur un fleuve.
RETRAITE STRATEGIQUE – cet événement est valable pour tout le tour. A chaque fois qu'une pile russe effectue un déplacement, elle reçoit 1 point de mouvement supplémentaire mais doit se rapprocher de la zone de Königsberg. Se rapprocher veut dire avoir moins de connexions la séparant de cette zone à la fin de son déplacement qu'au début. Si la pile ne peut pas se rapprocher de Königsberg, le déplacement est interdit.
REDDITION - cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Si la zone avec la citadelle de Graudenz contient un marqueur *Siège*, remplacer le marqueur *Citadelle* russe par un marqueur *Citadelle* français. Les points de victoire diminuent de 1. Dans le cas où la citadelle n'est pas assiégée, la carte est défaussée sans effet.
RENFORTS – le joueur russe 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.
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.
SACRIFICE - la pile russe engagée dans ce combat pioche 1 carte de combat supplémentaire et subit 2 fatigues immédiatement à répartir librement.
SOINS – placer un cylindre de fatigue sur un corps français ayant perdu 1 ou plusieurs points de force d'infanterie. Lors de la phase de récupération de ce tour, si le corps est toujours sur sa face *à Activer* ce corps d'armée récupère 1 point de force d'infanterie et enlève en outre toutes ses fatigues. Le nombre de points de victoire diminue de 1.

TEMPETE DE NEIGE – si la pile française contient au moins 3 corps d'armée, l'un de ses corps, choisi par le joueur français, n'ajoute pas ses cartes de combat et subit 1 fatigue immédiatement. Ce corps subit ensuite le résultat du combat normalement et est retourné sur sa face *a été Activé* à la fin du combat.
TIRAILLEURS – la pile russe subit 1 fatigue immédiatement à attribuer librement par le joueur russe.



LISTE DU MATERIEL

- 1 plateau de jeu format 90 cm x 60 cm épaisseur 2 mm
- 3 aides de jeu (ordres de bataille) sur feuilles cartonnées format A4
- 2 paravents couleur 3 volets
- 1 livret de règles de 24 pages en couleur
- 1 livret de scénarios de 24 pages en couleur
- 2 jeux de 42 cartes à jouer
- 80 cylindres orange en bois
- 40 cubes bleus en bois
- 30 cubes verts en bois
- 15 cubes jaunes en bois
- 20 cubes roses en bois
- 5 cubes rouges en bois
- 6 flèches en bois (3 bleues, 3 vertes)
- 8 drapeaux en bois (4 bleus, 4 verts)
- 10 forteresses en bois (5 bleues, 5 vertes)
- 2 étoiles jaunes en bois
- 25 pavés bleus corps français en bois
- 25 pavés verts corps russes en bois
- 4 disques blancs en bois
- 2 pions orange en bois
- 1 planche d'autocollants (54)
- 5 dés verts de combat (Russe)
- 5 dés bleus de combat (Français)

Napoléon 1807
est un jeu édité par **SHAKOS**,
58 chemin de la plaine, 07200 AUBENAS, France
shakos@orange.fr
https://www.facebook.com/shakosgames

NAPOLEON

1807

SHAKOS