



## [2/0] Matériel et concept

«Ne laissez pas la plume de certain diplomate détruire une fois de plus ce que le le peuple a chèrement acquis par son dur labeur.»  
Blucher

- Une carte en couleur de l' Europe (28 x 43cm)
- Une planche monochrome « Tour de Jeu » (21,6 x 28cm)
- Une planche monochrome « Pions & Marqueurs » (21,6 x 28cm)
- Une planche recto/verso monochrome d' Aide de jeu (21,6 x 28cm)
- Une planche de 176 pions couleurs recto/verso (marqueurs et unités)
- Un livret de règles (12 pages que vous lisez en ce moment !)
- Un livret (8 pages) Scénarios et d' Événements Aléatoires
- Trois dés à six faces (1D6 signifie UN Dé à six faces ; 2D6 signifie deux dés)

«Une révolution est une idée qui a trouvé ses baïonnettes.»  
Napoléon Bonaparte

### RÈGLES DU JEU

[1/0]	Introduction . . . . .	1
[2/0]	Matériel et concept . . . . .	1
[3/0]	Mise en place . . . . .	3
[4/0]	Phase Politique . . . . .	3
[5/0]	Phase Diplomatie . . . . .	5
[6/0]	Phase d' Intrigue . . . . .	6
[7/0]	Phase Grande Armée . . . . .	7
[8/0]	Phase Coalition . . . . .	7
[9/0]	Résolution des batailles . . . . .	8
[10/0]	Phase Personnalités . . . . .	11
[11/0]	Phase Abdication . . . . .	11
[12/0]	Phase Accidents . . . . .	12

Vous devez utiliser deux bols qui contiendront les marqueurs Politiques (voir 4/5) pour le premier, les Corps d' Armée Français dans le second (voir 7/0).

**[2/1] La Carte :** La carte représente les régions d' Europe où les actions terrestres ont eu lieu, ainsi que des cases en références aux théâtres extérieurs (comme l' Egypte et les États-Unis) dans lesquels les combats se sont étendus.

**[2/1/1] Les Nations et les cases vertes :** La carte est divisée en 5 grandes cases colorées, chacune attenante à une case verte. Chacune de ces grandes cases est nommée Nation et sa case verte savamment appelée Case verte. Ces dernières ont un symbole de Dé qui indique la valeur aléatoire sur 1D6 qui provoquera le placement de certaines unités dans la Nation correspondante. Les lignes en pointillés indiquent quelles autres Nations sont adjacentes à celle-ci.

Quatre de ces nations correspondent exactement à des entités politiques historiques (France, Espagne, Autriche et Italie). « L' Allemagne » est à considérer comme la Prusse, même si nommée « Allemagne » sur la carte. La Prusse étant intégrée à cette dernière pour les besoins du jeu.

## [1/0] Introduction

«Un chef est un marchand d' espoir.»  
Napoléon Bonaparte

**N : The Napoleonic Wars** est un jeu **solitaire**, niveau stratégique, pour la période troublée entre 1792 et 1815, lorsque l' Europe était agitée par la Révolution française et les guerres napoléoniennes. Vous jouez la **coalition des monarchies européennes**, conduite par l' Angleterre, luttant pour renverser « l' ogre Corse » et restaurer la paix, l' ordre, et les droits des couronnes sur le continent. N n' est pas un jeu de simulation tactique détaillée, mais conçu comme un jeu amusant illustrant les guerres et les événements historiques de la période. N est le second titre de la série **British Wars Trilogy**, et est basé sur le système de jeu de l' auteur *Don' t Tread on Me* sur la révolution américaine (White Dog Games, 2014/15). Si vous avez joué à *DTOM*, de nombreux mécanismes de N vous seront familiers.

Chacun des 16 Tours de jeu dure environ 10 minutes (un peu plus pour les débutants). Il y a deux scénarios courts (voir Livret Scénarios) si vous ne souhaitez pas entreprendre la grande campagne couvrant toute la période.

**[2/1/2] Les Cases Brunes** représentent les différents théâtres des « Conflits Mineurs » (4/9).

Ces 16 conflits périphériques affectent l' issue de la guerre principale en Europe. La valeur dans l' hexagone indique la difficulté pour le joueur de gagner la guerre, tandis que le symbole **Ancre de marine** (par exemple dans la case États-Unis) indique que ce conflit mineur peut-être affecté en cas de contrôle maritime (4/9/2). Le **disque Jaune** (ex : Irlande et Haïti) signifie que la case reçoit un marqueur 1F pour symboliser le commerce maritime afin de faciliter la gestion économique au joueur (4/1). Le symbole **drapeau Russe dans un cercle** (ex : Finlande et Caucase) est un repère de placement pour les marqueurs des Guerre Russes (4/10). Et le symbole **N avec une couronne de lauriers** (ex : USA) indique un territoire d' importance stratégique (4/9/1).

**[2/1/3] Les Cases statuts** sont grises, et marquées dans le coin d' un drapeau (Espagne, Suède, Prusse, Autriche et Russie). Elles sont utilisées, avec un marqueur statut (6/2) pour indiquer le statut politique du pays en Neutre, pro-français, coalisé, ou ayant capitulé.

**[2/1/4] Les autres cases** sur la carte ont les fonctions suivantes :

- La **case Londres** est principalement votre base de jeu. Elle contient votre réserve d' argent (4/1), contient vos diplomates (6/1), et sert de lieu pour l' exil des personnalités européennes (10/2). *Londres est immunisée aux invasions françaises ; exception règle 14/0 sur Trafalgar.*
- La **case des forces neutres** (nord de Londres) est utilisée pour stocker les unités des pays neutres ou conquis (6/2). Ne pas la confondre avec ceux placés sur la Planche Pions & Marqueurs (2/3).
- La **case de Haute Mer** (« High Seas ») permet d' indiquer la nation - s' il y en a une - qui a la maîtrise de la mer. Si vous l' avez, placez le marqueur britannique. Cette case sert également à préciser si le blocus continental est actif ou pas (4/1/1).
- La case **statut religieux** sert à indiquer quel est la politique religieuse (ou anti-religieuse) en France. Voir 2/7.

- La **case Hôtel** sert à stocker les Diplomates français (5/1).
- La **case Juifs d'Europe** montre le statut des juifs, et si leur émancipation de la discrimination chrétienne par Napoléon est active ou non. Voir 2/8.
- le **lit de Napoléon** : Napoléon y est placé s' il se remarie (15/DIV), et à la fin de chaque tour. Le marqueur Joséphine y est placé s' il n' est pas en jeu. (15/JEV).
- La **case Pertes** contient tous les corps français et de la coalition éliminés au combat (9/7).
- La **case Portugal** (Ouest de l' Espagne) est une zone spéciale que peut utiliser les forces de la coalition en Espagne pour retraiter. Voir 9/8/3.

**[2/2] La planche Tour de Jeu** possède 17 cases numérotées de 0 à 16. Exceptée pour la case 0, elles représentent les 16 Tours du jeu. La case 0 est utilisée ainsi que les seize autres pour indiquer le niveau d' argent de votre trésor (celui-ci peut tomber à zéro!), ainsi que le niveau de ferveur des différentes nations (2/9).

La durée d' un tour dépend de ce qui a pu se passer historiquement pendant un laps de temps donné, et varie de 6 mois intenses pour certains tours, à 5 ans pour des périodes relativement pauvres en événements. Le tour 1 par exemple couvre la période de 1792 à 1794, tandis que le tour 13 ne couvre que la seconde moitié de l' an 1813. Pour les besoins du jeu, un tour de jeu vaut un autre tour de jeu.

**[2/2/1] les événements** sont **imprimés en noir** sur le tableau Tour de jeu (ex **Valay** le tour 1). Ils sont expliqués aux chapitres 4/4 et 13/0.

Les **événements** sont des points particuliers de l' histoire. Ils surviennent toujours dans le tour où ils sont mentionnés, tant que leurs conditions sont présentes. Ils ne doivent pas être confondus avec les notes concernant la **Diplomatie** (4/5), ni avec les résultats de jets de Dé pour les **Accidents** (12/0), même si leurs effets sont souvent similaires.

Dans **N** beaucoup de choses aléatoires se produisent. Il s' agit d' un jeu solitaire, aussi les actions de la France doivent être rendues de cette façon afin de créer une sorte « d' intelligence artificielle ». Les autres guerres aléatoires, les événements et les **Accidents** vous permettent, vous le joueur, de vous transporter dans le tourbillon incontrôlé de la vie et de la politique en Europe à la fin du XVIIIème siècle et du début du XIXème siècle.

**[2/2/2] La réserve des forces** est utilisée pour stocker la réserve de corps de la coalition que vous pouvez construire (8/1 et 8/2).

**[2/2/3] La table Infanterie légère** détermine le nombre semi-aléatoire d' infanterie légère/tirailleurs dans une bataille. Voir 9/2.

**[2/2/4] La table de résolution des batailles** (TRB) est utilisée avec le jet d' un D6 pour déterminer l' issue d' une bataille (9/6 et 9/7).

**[2/3] La planche Pions & Marqueurs** sert à placer tous les pions et unités utilisés dans le jeu, en attente d' être joués (3/0). Ceci vous permet une mise en place du jeu plus rapide et pratique. En attendant que le jeu commence, il vous permet d' y placer toutes les unités qui ne sont pas encore entrées en jeu, et permet de les retrouver plus facilement au besoin. A ne pas confondre avec les réserves des Forces ; voir 2/2/2.

Vous êtes peut-être un peu jeune pour savoir ce que de telles planches représentent ! Croyez moi, c' est formidable et elles nous ont affreusement manquées !

**[2/4] Les unités** : Jeu de marqueurs colorés (appelés **unités**) qui représentent les forces armées qui combattirent à l' époque Napoléonienne. Les Unités sont différenciées par nationalité, type et force, comme indiqué par les valeurs et symboles imprimés.

**[2/4/1] les Unités terrestres** (Corps d' armée) représentent de grandes formations d' environ 30.000 hommes incluant infanterie, cavalerie et artillerie.

Elles sont marquées d' un **drapeau** (ou **cavalier** dans le cas de corps de cavalerie) et d' une couleur propre à la nationalité d' appartenance. Bleu = Français ; Rouge = Anglais ; Noir = Prussien ; Blanc = Autrichien ; Vert = Russe ; Jaune = Espagnol. Le chiffre sur chaque corps indique la valeur en **points de force** de l' unité en bataille (voir 9/4). Excepté pour les marqueurs Force blancs des Duchés (2/4/2), chaque Corps à le nom de son commandant.

**[2/4/1/1] Les unités de Cavalerie** sont comptées comme les autres unités mais peuvent également réagir en étant projetées (si les règles optionnelles 9/1 sont utilisées).

**[2/4/2] Les Forces des Duchés** : Les Corps d' armée marqués en blanc avec des armoiries diverses sont considérés comme génériques, et peuvent être levés et déployés (8/1, 8/2) pour n' importe quelle nation. Les forces des Duchés restent toujours au joueur ; en aucun cas elles ne sont pro-françaises. Contrairement aux autres unités, les forces des Duchés peuvent rester sur la carte à la fin du tour (voir 11/8).

Les unités blanches avec un **drapeau** sont autrichiennes ; les unités blanches avec des **armoiries** sont les forces génériques des Duchés. Ne les confondez pas. Les forces des Duchés peuvent représenter des troupes autrichiennes, russes, britanniques, espagnoles ou d' autres pays mineurs de la coalition (saxons, portugais, etc.) sans être explicitement nommées comme telle. Les raisons sont liées au système de jeu, mais l' idée est de limiter le nombre de pions. Ce sont vos troupes ; utilisez les et faites vous plaisir. Leur nom en couleur représente les diverses troupes spécialisées de l' époque telle que Chasseurs, Grenadiers, Mousquetaires et Fusiliers.

**[2/4/3] Les Unités navales** : Les marqueurs « Royal Navy » et « Flotte Française » indiquent quel camp possède la maîtrise de la mer (2/1/4). La présence de « Nelson » indique le bonus stratégique apporté par l' amiral britannique Horatio Nelson (1758-1805) dans une bataille navale, mais il ne contrôle pas lui même les mers.

**[2/5] Les Diplomates** sont utilisés pour la diplomatie (5/0, 6/0), où les marqueurs diplomates **rouges de la coalition** et ceux en **bleu français** se « battent » dans d' excitantes négociations où le vin coule à flot et où sont parfois malmenées les perruques poudrées ! Si vos diplomates « perdent » la joute, Napoléon envoie son armée pour appuyer son point de vue (7/3).



**[2/6] Napoléon** lui-même est représenté par **trois** marqueurs différents représentant les trois étapes de sa vie durant les 29 années que couvre le jeu. Le pion « B » pour Bonaparte représente le jeune héros fringant. Le pion « N » pour l' Empereur Napoléon, au sommet de sa gloire. Le pion « V » comme Vieillissant pour Napoléon dans sa période de déclin. **Le pion en usage est indiqué par Napoléon-B, Napoléon-N ou Napoléon-V respectivement, lorsque la distinction est indispensable.**

« V » peut être aussi interprété pour « Violette » (Caporal la Violette), ce nom de code lui étant donné par ses amis lorsqu' il était en exil sur l' ile d' Elbe (car comme les violettes, il devait revenir au printemps).

Napoléon affecte le jet de Dé lors du tirage pour les événements historiques aléatoires appelés **Accidents** (15/0) ; il a le commandement suprême stratégique (8/5) ; il commande la Garde Impériale (9/3) ; et il peut faire balancer en sa faveur l' opinion publique d' une Nation qu' il combat (9/10).

**[2/7] Politique religieuse** : Les pratiques anti-religieuses de la France durant la révolution et l' Empire ont joué un rôle important dans le succès, mais aussi l' impopularité de la cause révolutionnaire en Europe.

Le jeu possède 5 marqueurs religions blanc et noir pour indiquer la politique de la France envers l' Eglise Catholique et la religion en général. Le marqueur placé dans la case « État religieux de la France » (côté Est de la France) indique quelle politique la France poursuit en ce moment. Les **Accidents** (15/FR, 15/GUI) détermine comment est renforcée cette politique, et peut aussi la modifier.

**[2/8] Les Juifs d' Europe** : En 1806, Napoléon émancipe les juifs des discriminations sociales et religieuses. Cet acte laïque sans précédent au cœur de la vieille Europe eut l' effet d' une bombe, et eut des effets positifs à travers tout le continent. Dans la case « Juifs d' Europe » (proche de la Suisse) la présence du marqueur Lois du Ghetto (« Ghetto Laws ») indique que les discriminations sont actives. Un **Accident** (15/EDJ) émancipe les juifs et remplace ce marqueur par celui d' « Émancipation ».

**[2/9] Ferveur Nationale** : Chaque Nation (France, Allemagne, Autriche, Italie et Espagne) possède son propre marqueur « Ferveur », mesurant le

degré de défiance de la population envers le status quo (droit divin royal, aristocratie féodale et religion). Plus haut est le niveau de ferveur, plus important est le soutien du peuple envers la France et Napoléon (et au plus bas c'est vous qu'il soutiendra).

La « Ferveur » est une des clés du jeu. La Révolution française fut une révolte bourgeoise, de la nouvelle classe aisée contre la vieille aristocratie en place. Les chefs Révolutionnaires, comme Bonaparte, durent leur gloire et leur fortune à leur talent et leur travail plutôt qu'à leur héritage, et la bourgeoisie émergente rechercha le pouvoir non seulement en France mais dans toute l'Europe. La France révolutionnaire n'eut aucun mal à trouver des alliés et des collaborateurs à travers tout le continent.

Une fois que Napoléon devint dictateur (Consul à vie) et ensuite, de façon incompréhensible se couronna Empereur en 1804 et distribua les couronnes à ses frères, cette ferveur révolutionnaire déclina car de plus en plus de gens virent Napoléon comme un assoiffé de pouvoir arbitraire et opportuniste, et non plus comme le champion des libertés de la bourgeoisie.

**[2/10] Séquence de jeu :** Une partie consiste en 16 Tours de jeu débutant au Tour 1 (1792-94) et s'achevant au Tour 16 (1818-21). Chaque Tour, se compose de différentes phases à réaliser dans un ordre précis listées dans la **Séquence de jeu détaillée** (2/11) sur la planche correspondante.

## [3/0] Mise en place

« Essayez vous de stopper la contrebande ? »  
Napoléon à un général qui avait réparti ses troupes le long de la frontière sans conserver de réserve.

**[3/1]** Vous avez besoin de **deux Bols** propres pour constituer les pioches des marqueurs aléatoires, un pour les corps français (7/0) et un pour les Pions Politiques (4/5).

**[3/2]** Verser tous les pions unités sur la table, et les placer de dos (lettre dans un cercle) côté verso. Trier tous les pions par lettre (Tous les A ensemble, tous les B ensemble, etc.).

Si vous avez la version « print-and-play » du jeu, vous n'avez pas besoin de placer les pions côté lettre dans un cercle ; placez seulement tous les pions dans les bonnes boîtes du Tableau des Pions & Marqueurs avant la mise en place du jeu.

**[3/3]** Sur la Planche des Pions & Marqueurs, placez chaque groupe de lettre dans la case correspondante (tous les pions « A » dans la case « A », etc.).

**[3/4]** Finalement, retournez tous les pions faces visibles, en les laissant dans leur case sur la planche. **Exceptions :** laisser le groupe « C » (Personnalités) et le groupe « J » (États Clients) **faces cachées** dans leur cases respectives. Ils seront utilisés aléatoirement depuis leur boîte une fois la partie commencée. Placez le corps Garde Impériale Française sur la case grise (à l'intérieur de la case « E »).

**[3/5]** Vous êtes prêt à installer le jeu. Choisissez un des trois scénarios et la mise en place associée : **Bonaparte 1792**, **Napoléon 1805** ou **La Fin 1813**. Chacun n'a pas de fin définie, ce qui signifie que vous pouvez poursuivre le scénario aussi loin que vous le souhaitez.

**[3/6]** Tous les pions doivent rester sur la Planche des Pions & Marqueurs (2/3) sauf ceux concernés par les instructions de la mise en place choisie.

**[3/7]** Avant de jouer, décidez de l'utilisation ou non des règles optionnelles 9/1, « Poursuite de cavalerie », et/ou le niveau de jeu « vétéran » (12/4) qui modifie toutes les règles annotées d'un symbole 8

## [4/0] Phase Politique

« Ma famille ne m'a pas aidé.  
Ils sont follement ambitieux,  
ruineusement extravagant, et dépourvus de talent. »  
Napoléon

Familiarisez vous avec la Planche des Séquences de jeu détaillée donnée en annexe. Vous l'utiliserez constamment.

**[4/1] Levée de Fonds :** la première étape d'un Tour est de récupérer votre argent £ (Livres), que vous placerez dans votre **Trésor**. Le joueur reçoit un nombre de £ en fonction de la situation sur la carte.

Pour le contrôle de **Londres**, vous recevez 4£ si le marqueur « £4 » est sur Londres ; sinon vous recevez 3£ (comme imprimé sur la carte).

+ 2£ pour la **Prusse et l'Autriche**, chacun, s'ils sont du côté de la coalition. (Un symbole « £2 » dans un disque jaune est imprimé sur la carte pour le rappeler).

+ 1£ pour chaque **Personnalité** (10/2) présente à **Londres** (exclusivement).  
+ 1£ pour chaque marqueur « £1 Trade » présent sur la carte.

Additionnez ce total et déplacez le marqueur noir Trésor « £ Treasury » vers l'emplacement correspondant.

**[4/1/1] Blocus (« Continental System ») :** Si le marqueur **Continental System** (Blocus) se trouve dans la case Haute Mer, jetez un Dé et **réduisez** votre trésor d'autant de £ que donné par le résultat du jet.

Exemple : Nous sommes au Tour 10 (Fin 1809). Nous avons déjà 3£ dans le trésor reliquat du Tour précédent. L'Autriche est toujours dans la coalition mais la Prusse s'est rendue. Deux Personnalités, Beethoven et Goya sont à Londres, comme le marqueur £4. Il y a trois jetons Trade sur la carte, en Irlande, Mysore et le Cap de Bonne Espérance. Le marqueur Blocus se trouve sur la case Haute Mer.

Ainsi vous recevez 4£ pour Londres, 2£ pour l'Autriche (mais rien pour la Prusse), 2£ pour Beethoven et Goya, et 3£ pour l'ensemble du commerce (1£ Trade pour Irlande, Mysore et Cap de Bonne Espérance). Ce qui fait un total de 11£, mais vous devez lancer un Dé à cause du Blocus (Continental System) : son jet donne 4 donc vous perdez 4£. Les revenus de l'Angleterre ce tour-ci sont donc de 7£. Vous pouvez déplacer le marqueur £ de +7, de la case 3 vers la case 10. Vous avez 10£ à dépenser.

**Minor War Fund:**  
Indicates the number of £ you have to spend on Minor Wars (only).

**Admiralty Budget:**  
Spend this on Naval Battles (only).

**Treasury:**  
This is what you can spend on everything else besides Naval Battles and Minor Wars.

**[4/2] La Caisse des conflits mineurs et le budget de l'Amirauté :** Après avoir reçu votre allocation financière pour le Tour, vous devez vous acquitter des dépenses suivantes : Les frais de participation aux conflits mineurs (4/2/1) et l'entretien de la flotte (4/2/2).

**[4/2/1] Caisse des conflits mineurs :** vous pouvez transférer une certaine somme de votre trésor à la caisse dédiée au financement des conflits mineurs. Déplacez pour cela le marqueur « Minor War Fund » du montant alloué et diminuez d'autant votre trésor. **L'argent de cette caisse ne peut être utilisé qu'à financer les conflits mineurs (4/9). Il pourra être plus tard transféré dans le Trésor, ou vers le budget de l'Amirauté (11/9).**

**[4/2/2] Le budget de l'Amirauté :** Vous pouvez également transférer de l'argent de votre Trésor vers le budget de l'Amirauté. **L'argent de cette caisse ne peut être dépensé que lors des Batailles Navales (15/BN). L'argent du budget de l'Amirauté ne peut jamais être transféré vers une autre caisse. La Royal Navy est jalouse de ses privilèges.**

A la fin d'un Tour, vous pouvez répartir l'argent entre toutes les caisses (Trésor, Conflit Mineur, ou Amirauté). A aucun moment une de ces caisses ne doit avoir plus de 16£ ; tout excès est immédiatement perdu (corruption).

Techniquement, vous pouvez avoir 16£ dans votre Trésor, encore 16£ dans la Caisse des conflits mineurs, et encore 16£ dans le budget de l'Amirauté, pour un total général maximal de 48£ ! Bonne chance avec ça !

**[4/3] Désignation de la Nation « Cible » (But) :** Le marqueur vert « But » indique vers quelle des cinq Nations Napoléon a porté son attention. Elle est notée sur la Table des Tours. **Tour 1** il s'agit de la France, **Tour 2** l'Allemagne, **Tour 3** l'Italie et ainsi de suite. Lorsque cette cible (But) est désignée, placez le marqueur « But » sur la case verte de la Nation concernée pour mémoire.

Quand un dé est lancé pour sélectionner aléatoirement une Nation, un résultat de 6 conserve celle prévue pour le Tour, sinon la Nation correspondante au jet de dé.

**[4/4] Les Événements prescrits :** certains Tour de jeu ont un ou deux Événements imprimé(s) dans leur case ; par exemple VALMY pour le Tour 1. Lorsqu'un tel événement survient, consultez leurs effets dans la liste 13/0 et suivez les instructions. Lorsque l'instruction « Ajoutez » est mentionnée, prenez les pions concernés et placez les dans le bol Politique (4/5).

**VOIR LE LIVRET SCÉNARIOS (13/0) POUR LA LISTE DES ÉVÉNEMENTS**

**[4/5] Pioche des marqueurs Politiques :** Piochez maintenant des pions dans le Bol Politique. Leur nombre dépend du Tour en cours, et varie de 0 à 3 comme indiqué dans le cercle : un 2\* signifie de piocher 2 marqueurs. Ils sont prélevés un par un et appliqués au fur et à mesure avant de passer au suivant. Une fois qu'un marqueur est pioché et appliqué, il est définitivement défaussé du jeu (sauf si instruction contraire). Ne jamais les replacer dans le bol.

**VOIR LE LIVRET SCÉNARIOS (14/0) POUR LA LISTE DES MARQUEURS POLITIQUES**

**[4/6] États clients :** quand un marqueur État client est pioché aléatoirement, lancez un Dé pour savoir où en Europe les Français ont créé cette république ou royaume. Un résultat de 6 désigne la Nation cible («But Nation»). Ces entités sont désignées dans les règles sous le nom de «États» (9/2/1).



Un des aspects remarquablement moderne de l'Europe Napoléonienne fut l'apparition d'états satellites. Sensibles dans un premier temps aux idées de la Révolution, ils laissèrent la place à des royaumes dirigés par des membres de la famille de Napoléon. Considérez les comme des extensions de l'Empire Français. Les symboles de drapeau sur les marqueurs sont à titre purement décoratif.

Aucun État ne peut être créé en France ou en Espagne conquise (6/3/3 ; relancez le Dé si c'est le cas). Si un État doit être placé dans une Nation en contenant déjà un, défaussez l'ancien État.

Pour les besoins du jeu, l'ancien État n'est pas éliminé physiquement mais considéré comme d'intérêt stratégique moindre au regard du nouvel État créé.

Exemple : Un marqueur État est pioché au Tour 4 (année 1799) et le Dé de positionnement donne « 4 ». Ce résultat désigne l'Italie pour recevoir cet État ; la France a ainsi créé un État ami quelque part en Italie. (Dans ce cas particulier, ceci peut provoquer un conflit avec le Pape - voir 4/8.)

**[4/7] Duché de Varsovie :** Si le marqueur Duché de Varsovie (Duchy of Warsaw) est pioché, il est placé en Allemagne, où il remplacera éventuellement un marqueur État déjà présent. Le Corps « Poniatowski » est alors placé dans le Bol contenant les Corps français pour représenter le soutien du peuple polonais à l'armée Napoléonienne. La nation polonaise chante aujourd'hui encore des éloges sur Bonaparte !

Le Duché de Varsovie peut être remplacé par un autre état plus tard dans le jeu, mais le corps d'armée Poniatowski reste en jeu (à moins qu'il soit éliminé ; 11/7).

**[4/8] République de Rome :** Si le Pape est en Italie, et qu'un État y est placé, le Pape est placé en détention ; défaussez le marqueur Pape.

**[4/9] Conflits mineurs :** Quand un marqueur brun Conflit Mineur (« War ! ») est pioché, il correspond à l'une des cases brunes d'état outremeur sur la carte (par exemple, piocher le marqueur conflit Mineur « Egypt » signifie que la guerre éclate en Égypte).



Consultez la case brune concernée et notez le nombre en rouge dans un hexagone. Pour l'Égypte par exemple, c'est 11. Pour gagner cette guerre,

vous devez réaliser un jet de Dé au moins égal à ce nombre, en suivant la procédure suivante :

1. Vous pouvez dépenser des £ depuis la caisse conflit Mineur (« Minor War ») (uniquement) pour augmenter le jet de Dé de +1 pour chaque £ dépensé.
2. Appliquez un modificateur de +2 ou -2 selon que vous ayez la maîtrise de la mer ou non (Case Haute Mer).
3. Si la case des Conflits mineurs contient l'armée Ottomane, appliquez un modificateur de -2.
4. Les Conflits Russes (repérés d'un drapeau circulaire russe) : Vous pouvez détacher (suivre la procédure en 12/3) 1 infanterie ou cavalerie russe de sa réserve de force pour appliquer +1 au jet de Dé, mais uniquement si la Russie est dans le camp de la coalition.
5. lancez 2D6 et appliquez les modificateurs ci-dessus. Vous pouvez aussi décider de perdre automatiquement ce conflit, sans lancer les Dés.

**[4/9/1] Les effets d'un conflit mineur :** Il y a trois types de conflits mineurs.

- Conflits mineurs russes, repérés d'un drapeau circulaire russe.
- Conflits mineurs commerciaux, repérés par un rond jaune.
- Conflits mineurs stratégiques, repérés par un « N » entouré de laurier.

**[4/9/1/1] En cas de Victoire :** Si vous gagnez un conflit mineur, placez le marqueur du conflit face visible sur sa case brune, et appliquez les résultats suivants :

- Conflits mineurs russes : déplacez le marqueur drapeau « Russian War » de la case brune vers la case orange « Russian Wars » (en haut à droite de la carte). Le poser face drapeau visible. S'il y a maintenant quatre marqueurs dans cette case, rendez vous immédiatement à la règle 4/10.
- Conflits mineurs commerciaux : Pas d'effets (vous pouvez garder le marqueur argent de 1£ de la case brune, s'il s'y trouve encore).
- Conflits mineurs stratégiques : Avancez le marqueur Napoléon Abdication d'une case (vers la case 16).

**[4/9/1/2] En cas de Défaite :** Si vous perdez un conflit mineur, placez le marqueur du conflit face cachée (« D » visible) dans la case brune. Perdre un conflit mineur nuit à votre diplomatie, en augmentant les dépenses d'alignements - voir 6/3. Appliquez ensuite les résultats suivants :

- Conflits mineurs Russes : déplacer le marqueur drapeau « Russian War » de la case brune vers la case orange « Russian Wars » (en haut à droite de la carte). Le poser face cachée (« G » visible). S'il y a maintenant quatre marqueurs dans cette case, rendez vous immédiatement à la règle 4/10.
- Conflits mineurs commerciaux : Remettez le marqueur 1£ actuellement dans la case brune vers la case « U » de la Planche Pions & Marqueurs.
- Conflits mineurs stratégiques : Reculez le marqueur Napoléon Abdication d'une case (vers la case 0).

**[4/9/2] Manœuvres Navales qui affectent les conflits mineurs :** Une case brune de conflit mineur contenant une ancre de marine est influencée par la guerre navale sans coût supplémentaire.

- Si aucun camp n'a la maîtrise de la mer (2/1/4), pas d'influence.
- Si la Royal Navy a la maîtrise de la mer, ajoutez +2 au jet de Dé de résolution du conflit.
- Si la flotte française a la maîtrise de la mer, appliquez -2 au jet de Dé de résolution du conflit, sauf si vous décidez d'affronter la flotte Française.
- Si vous affrontez la flotte française, résolvez une bataille navale (15/BN). Une seule bataille navale est autorisée par conflit mineur. Si vous emportez l'affrontement naval, appliquez son résultat et vous obtenez un bonus de +2 au jet de dé pour la résolution du conflit mineur ; si vous perdez la bataille navale, appliquez son résultat et le modificateur de -2 s'applique au jet de dé pour le conflit mineur qui est immédiatement résolu.

Les batailles navales ne peuvent avoir lieu que :

- 1) quand un pion conflit mineur est pioché correspondant à une boîte brune contenant une ancre, et que le joueur souhaite déclencher un tel affrontement ;
- 2) lorsque l'événement aléatoire 15/BN survient, le joueur doit réaliser une bataille navale ;
- 3) Quand le marqueur Trafalgar est pioché

Exemple : L'indicateur d'Abdication de Napoléon est sur le niveau 5, et l'Angleterre possède la maîtrise de la mer (le marqueur Royal Navy est sur la case High Seas). Vous piochez « Egypt » donc cela signifie que Napoléon a envahi l'Égypte. Un 11 est dans l'hexagone donc vous devez réaliser au moins 11 au jet de 2D6 pour en chasser les Français. 11 y a également une ancre de marine sur le pion « Egypt » ce qui vous donne automatiquement +2 au jet de dés en raison de la maîtrise de la mer par votre flotte. Parce que l'Égypte est économiquement importante (1£

dans un rond jaune), vous souhaitez vraiment gagner cette guerre. Aussi vous décidez d'alloquer 3€ de la caisse dédiée aux conflits mineurs (« Minor War Fund »), ce qui porte votre modificateur aux dés à +5. Le jet de dés donnera 4+2+6, soit juste ce qu'il faut avec votre bonus pour gagner ce conflit (vous avez été bien inspiré de placer 3€ dans ce conflit!). Placez ce pion conflit face visible en Égypte (ceci ne ternira pas votre influence diplomatique - 6/3).

**[4/10] Napoléon envahit la Russie !** Au moment où les quatre marqueurs Conflits mineurs Russes sont dans les cases oranges relatives aux guerres russes (en haut à droite de la carte), le Tsar se sent assez fort pour défier Napoléon. Défaussez le marqueur Blocus Continental, les deux marqueurs Traité de Tilsit, et l'unité Ottomane « Grand Vizir ». Placez le marqueur Paris (6/3/4) en France, et changez l'alignement de la Russie, sans coût, en statut Coalisé.

Démobilisez immédiatement (12/3) les unités autrichiennes et prussiennes de la case Forces Neutres (seulement), une de ses unités - au choix du joueur - pour chaque diplomate Français en Autriche et Allemagne, respectivement. Ceci représente les forces que Napoléon a contraint à le suivre dans cette campagne.

Les représailles de Napoléon envers la Russie : **Combattez un conflit mineur dans la case brune russe**, en utilisant les règles normales des conflits mineurs (4/9). Mais observez ces marqueurs « Russian War » dans la case car lorsque vous lancerez les dés pour résoudre la bataille, vous appliquerez un modificateur de +1 pour chacun des conflits russes face visible, et -1 pour chaque conflit Russe face cachée (« G » visible). Vous pouvez aussi « démobiliser » une unité Russe (voir 4/9 et 12/3) pour bénéficier d'un bonus de +1 l'unité démobilisée. Appliquez les résultats suivants :

\* **Si la France gagne** : (11 ou moins), placez le marqueur Napoléon-V dans le bol Politique (il remplacera Napoléon-N lorsqu'il sera pioché). La Russie se rend immédiatement (6/2/1). Baissez d'un point (-1) le niveau d'Abdication de Napoléon, et augmentez le niveau de ferveur en France, Allemagne et Autriche de +5 (chacun). Enfin, lancez 1D6 et défaussez aléatoirement le nombre de corps d'armée français correspondant au jet de dé. (Les unités françaises défaussées sont piochées dans le Bol Grande Armée, et doivent être des unités françaises ou polonaises, mais pas espagnoles, napolitaines ou bavaroises).

\* **Si le joueur gagne** (12 ou plus) : Napoléon-V remplace maintenant Napoléon-N. La Russie, la Prusse et l'Autriche rejoignent tous le camp de la coalition immédiatement, sans coût (changez leur marqueur statut et retirez toutes les conditions de blocage ; y compris Lien du mariage). **Augmentez le niveau d'abdication de Napoléon de +1.** Déplacez l'armée bavaroise dans la case où se trouve la réserve des unités autrichiennes ; les considérer comme des unités autrichiennes pour le reste du jeu. Diminuez le niveau de ferveur en France, Allemagne et Autriche de -1D6 (un jet par Nation). Enfin lancez 2D6 et **défaussez** aléatoirement le nombre de corps d'armée français correspondant au jet de dé (idem paragraphe précédent). *Si vous n'êtes pas satisfait avec votre dernier jet de 2D6, vous pouvez opter pour lancer une dernière charge désespérée russe : réduisez de -1 le niveau d'Abdication de Napoléon, et relancez les dés. (Ceci sera votre tentative finale et vous devez en accepter le résultat.)*

**[4/11] L'ulcère espagnol** : c'est le résultat de la tentative de Napoléon d'imposer en Espagne sa domination, et du soulèvement du peuple qui va embraser toute la péninsule pour en chasser les Français. Défaussez le marqueur Espagne française (ainsi que celui de l'union par mariage si il est en Espagne) et remplacez le par le marqueur Espagne coalisée ; **défaussez le Traité de San Ildefonso** et placez le marqueur **Ulceré espagnol** en Espagne. *Voir 7/5 pour ses effets sur les déploiements français.* Baissez le niveau de ferveur de l'Espagne de -10. Placez les deux corps espagnols dans votre réserve de Force.

**[4/12] Achat d'un pion Politique** : Le joueur peut choisir de dépenser 3€ pour acheter un autre pion Politique du bol. Diminuez le trésor de 3€, piochez le pion et résolvez ses effets.

**[4/13] Lien du Mariage** : Le marqueur « Linked by Marriage » sera utilisé lorsque Napoléon divorcera de Joséphine et prendra une nouvelle épouse dans une des cours européennes (15/DIV). **Quand il est placé, ajoutez deux pions Pas de Guerre (« No War ! ») dans le bol Politique.**

Lorsque le marqueur « Lien du Mariage » est placé, la Nation majeure concernée - Autriche, Prusse (pour l'Allemagne), Espagne ou Russie - doit immédiatement changer son alignement. L'Autriche, la Prusse ou la Russie deviennent Neutre ; placez un marqueur « Neutre » sur la case statut de la puissance et appliquez la règle 6/2/1. Si la mariée est espagnole, placez le marqueur « Espagne française » sur la case de statut

de l'Espagne (même s'il était défaussé) et appliquez la règle 6/3/3. En plus, le placement du marqueur « Lien du Mariage » rend Napoléon très « occupé » pour le restant du Tour. Consultez la règle 6/3/2 pour les effets du Mariage sur l'alignement des puissances majeures.

**[4/14] Napoléon est occupé** : Deux événements - le conflit contre l'Égypte et le Divorce - rendent Napoléon occupé jusqu'à la fin du Tour. Cela se traduit par le placement immédiat du pion Napoléon, soit en Égypte (conflit) ou dans son lit (Divorce). Tant qu'il est occupé, Napoléon ne peut plus bouger pour le reste du Tour (ignorez donc la règle 8/5).

La virée de Napoléon en Égypte l'éloigne de la France pour de longs et cruels mois. Plus tard, sa liaison avec Marie-Louise, sa seconde femme autrichienne, produisit un héritier pour son trône, vit sa calvitie naître tandis qu'il profitait des joies d'être père et négligeait son Empire qui commençait à s'embraser.

## [5/0] Phase Diplomatie

« La guerre est une chose bien trop sérieuse pour être confiée à un militaire. »  
*Talleyrand*

**[5/1] Les Diplomates** : Si des Diplomates français se trouvent dans la case Hôtel, des jets de dé vont être réalisés pour envoyer deux d'entre eux en délégation auprès de puissances majeures, c'est à dire dans des cases vertes en Europe. Lancez deux dés et placez les Diplomates dans les cases correspondantes. (Un jet de 1 place un Diplôme dans la case verte de la France ; un jet de 2 sur la case verte de l'Allemagne ; et ainsi de suite. Un résultat de 6 au jet de dé envoie le Diplôme vers la puissance cible (But Nation)). Si seulement un seul Diplôme se trouve à l'Hôtel, ne lancez qu'un seul dé. Aucun jet si pas de Diplomates disponibles.

Le premier Diplôme envoyé en mission doit être **Talleyrand**, si possible ; sinon **Reinhard**. Puis n'importe lequel.

**[5/2] Limitation des Diplomates à 2** : Pas plus de deux Diplomates français ne peuvent occuper la même case verte ; tout Diplôme en excédant est maintenant renvoyé à l'Hôtel.

## [6/0] Phase Intrigue

« Dix millions d'ignorances ne font pas un savoir. »  
*Taine*

**Règle générale** : Chacun des quatre Diplomates de la coalition (en rouge) ne peut être utilisé qu'une seule fois par Tour, et pour un seul type de mission : Joute/Affrontement avec les Diplomates français ((6/1), lobby pro-coalition auprès des pays mineurs (6/1/1), ou négociation auprès des puissances neutres de rejoindre la coalition (6/3). Ce sont Metternich (Autrichien), Castlereagh (Anglais), Hardenberg (Prussien) et Razumovsky (Russe). Pour les besoins du jeu, ils sont tous considérés comme étant anglais et sont tous placés dans la case Londres.

Excepté lorsqu'ils sont désignés par le hasard suite à un Accident, tous les Diplomates de la coalition travaillent toujours pour le joueur - même si leur Nation d'origine (Russie, Prusse ou Autriche) sont neutres. Même neutres, ils cherchaient toujours à stopper Napoléon !

**[6/1] Négociations** : Le joueur peut utiliser ses Diplomates (rouges) pour entamer des négociations avec les Diplomates français. Prenez un des Diplomates de la case Londres et placez le dans la case verte à côté du Diplôme avec lequel vous voulez débattre. Il n'y a aucune limite sur

Le nombre de Diplomates qui peuvent se trouver dans une case verte. Pour chaque Diplomate de la coalition en pourparlers, vous devez payer 1f de votre Trésor. *La Diplomatie coûte cher, surtout par les côtés mise en œuvre pour parvenir à ses fins ! (dîners, opérations de charme...).*

Les Diplomates doivent avoir des opposants désignés avant de lancer les dés pour chacun d'eux, et un Diplomate ne peut être utilisé que de cette façon une seule fois par tour.

Lancez un dé : si vous négociez avec un Diplomate nommé tel que Talleyrand (2) ou Reinhard (1), **ajoutez la valeur de ce Diplomate français à votre jet de dé**. Un Diplomate coalisé réussit à « battre » un diplomate français lorsque son jet de dé est inférieur ou égal à sa propre force. Chacun ne peut faire qu'une seule tentative par Tour. Si vous le placez sur une case verte, vous devez jeter le dé.

Si vous réussissez, placez le Diplomate français dans la case Hôtel. (Si vous échouez, rien ne se passe. Les deux Diplomates restent où ils se trouvent.)

Exemple : Talleyrand (2) et un autre Diplomate français sont en Allemagne. Vous envoyez Metternich (4) et Razumovsky (3) pour débattre avec eux. Payez 2f pour leurs frais. Metternich vise Talleyrand tandis que Razumovsky visera l'autre Diplomate. Vous faites 1 au dé pour Metternich, auquel vous ajoutez 2 (valeur de Talleyrand) pour un résultat final de 3. Ce résultat de 3 étant inférieur à la valeur de Metternich (4), vous remportez la confrontation et vous renvoyez Talleyrand dans la case Hôtel. Pendant ce temps, Razumovsky réalise 6 au dé, auquel il n'y a pas de modificateur car il affronte un Diplomate basique et échoue dans sa tentative de déloger le Diplomate français (il devait faire 3 au maximum pour réussir).

Si vous envoyez deux (ou plus) Diplomates coalisés pour affronter un seul Diplomate français, la confrontation cesse dès que le Diplomate français est « battu » ou lorsque vos Diplomates ont tous échoués.

**[6/1/1] Offensive de charme :** Vous pouvez envoyer un Diplomate de la coalition inutilisé dans une case brune afin de retirer le marqueur « Conflit mineur perdu » qui s'y trouve (voir 4/9). Payez 1f du Trésor et lancez un dé : si vous faites plus que le total de marqueur de conflit mineur face cachée (lettre D visible) sur la carte, alors vous gagnez ; tout autre résultat est un échec. *(Mais vous pouvez répéter la tentative en payant 1f à chaque fois.)* Réussir une telle tentative de charme vous permet seulement de retourner le marqueur face visible ; ne permet pas de recouvrer les 1f perdu !

**[6/2] Neutralité et Capitulation :** Trois pays (Autriche, Prusse et Russie) peuvent commencer le jeu avec le statut Neutre, ou peuvent capituler durant le jeu. Un marqueur « Neutre » ou « Capitulé » (« Surrender ») est placé dans la case Statut du pays pour indiquer son statut actuel.

Pour les besoins du jeu, « Surrender » et « Neutral » sont les mêmes choses. Ce n'est que pour une raison narrative que les deux termes sont employés. Aussi soyez attentif au fait que la Suède commence le jeu en tant que Neutre mais ne peut jamais capituler ou retourner à la neutralité une fois qu'elle a rejoint la coalition.

**[6/2/1] Les effets de la capitulation :** Quand un pays capitule ou devient neutre, certaines choses sont appliquées immédiatement :

1) Les unités du pays (drapeau et cavalerie, sauf les forces des Duchés) sont placées dans la réserve des Forces neutres sur la carte. Cela inclut toutes ses unités perdues qui se trouvent dans la case des Pertes (« Casualties ») ; toutefois, toutes ses unités réparties sur la table des Tours de jeu (12/3) restent là.

2) Le pays remplace son marqueur statut (6/2) par le marqueur « Capitulé » (ou « Neutre ») dans sa propre case statut.

3) lancez un dé et **retranchez** la valeur du dé à la ferveur du pays. (Allemagne si la Prusse capitule, Autriche si l'Autriche capitule, **et à la fois Allemagne et Autriche si la Russie capitule**. Une nation alliée voit son sentiment anti-français croître. La différence est subtile, mais perdre une bataille diminue le moral tandis que perdre une guerre augmente le désir de revanche.)

**[6/2/2] Présence d'un statut :** Tant qu'un pays a un statut Neutre ou Capitulé sur sa case statut, il est soumis à des limitations :

- 1) Le joueur ne peut pas lever d'armée (8/1, 8/2).
- 2) Le joueur peut tenter d'allier le pays à la coalition (6/3).

**[6/3] S'Allier à un pays neutre ou capitulé :** Des Diplomates de la coalition disponibles ou déjà en mission peuvent tenter de forcer une

Nation majeure (Prusse, Russie ou Autriche) à **rejoindre** la coalition. Afin de s'**allier** la Prusse ou l'Autriche sous statut neutre ou capitulé, la case verte de cette nation doit contenir au moins un Diplomate coalisé (qui peut être envoyé depuis Londres, sans coût, pour cette occasion s'il n'y était pas déjà) et **aucun Diplomate français**. Payez 2f\* et remplacez le marqueur « Neutre » (ou « Capitulé ») par le marqueur « Coalisé » de la Nation. Cette dernière est maintenant votre alliée et vous pouvez commencer à reconstruire son armée lors de la prochaine phase Coalition. Déplacez immédiatement ses armées de la case Réserve des forces neutres (sur la carte) vers la Réserve des forces du joueur (sur la planche des Tours).

\* **Important :** Ajoutez +1f au coût d'alignement pour chaque marqueur conflit mineur face cachée (« D » visible) n'importe où sur la carte (4/9).

Plus vous perdez de conflits mineurs, moins la coalition sera attractive. Personne ne voudra s'allier avec l'Angleterre si la fortune l'abandonne ; rester en dehors du chemin de Napoléon sera la plus sage des options. Mais vos Diplomates vont tout faire pour améliorer votre image en multipliant les tentatives de charme ; voir 6/1/1.

Pour allier la Russie Neutre/Capitulé, la règle est la même excepté que **les deux cases vertes de l'Allemagne et de l'Autriche** doivent être vides de Diplomates français, et ainsi pouvoir alors payer le coût de 2f. Un seul Diplomate peut réaliser cette action, qu'il soit dans la case de l'Allemagne ou de l'Autriche.

L'alliance avec une nation n'affecte pas les États (4/6) qui s'y trouvent.

La Suède neutre ne peut devenir alliée qu'en jouant le conflit mineur contre la Finlande (4/9). Une fois alliée, la Suède reste en **permanence** dans le camp de la coalition.

**[6/3/1] Traités :** Tout traité (Noblesse Russe, Tilsit ou Paix de Bâle) dans une case statut est considéré et nommé comme « une condition de paix renforcée ». Ces marqueurs ne peuvent être placés sur la carte que suite à des Événements (prescrits ou accidentels), et ne peuvent être retirés que par d'autres Événements. Si une condition de paix renforcée se trouve dans la case Statut du pays, vous ne pouvez pas vous allier avec lui (6/3).

**[6/3/2] Les effets du mariage :** Si le marqueur Lié par le mariage (15/DIV) se trouve dans la case d'un pays neutre, il en coûtera 5f pour s'allier ce pays (plus la pénalité due aux conflits mineurs perdus). **Défaussez** le marqueur Lié par le mariage si vous alignez ce pays.

Si une Nation neutre est liée par le mariage avec Napoléon, le joueur est libre de la laisser ainsi et ne jamais l'aligner. Cependant, l'Événement 15/00 contribuera à diminuer les chances du joueur à gagner la partie.

**[6/3/3] Espagne française :** L'Espagne, exclusivement, peut être une alliée de la France, si le marqueur « Spain French » se trouve dans sa case Statut. Vous ne pouvez jamais aligner une Espagne pro-française, et celle-ci ne peut jamais capituler ou devenir neutre. Tant que c'est le cas, les deux corps espagnols (Blake et Palafox) sont considérés comme des alliés français (ils sont placés dans le Bol contenant les unités françaises et se battent comme tel s'ils sont pichés). De plus, lorsque l'Espagne est pro-française, aucun État clients (4/6) ne peut être déployé en Espagne (relancez le dé d'affectation si besoin).

**[6/3/4]** Le marqueur **Paris** indique que la France est vulnérable à une invasion par les forces coalisées. Ceci a certains effets mais a pour principal objectif d'autoriser le déploiement de forces coalisées directement en France (8/4).

Lorsque le marqueur Paris n'est pas en France, cela signifie que la ville de Paris ne peut pas être directement attaquée par les forces de la coalition. Napoléon est trop fort et la société française encore trop soudée derrière son dirigeant pour que les coalisés aient une chance de conquérir la France. Les unités du joueur qui se trouvent dans la case France occupent seulement les frontières et ne menacent nullement Paris.

Après que le marqueur Paris soit placé en France, toutes ces obstructions disparaissent. La France peut être envahie par la coalition (8/4), et son contrôle compte pour les conditions d'abdication de Napoléon chaque Tour (11/1/1).

Napoléon ordonna la construction de l'Arc de Triomphe mais seule une maquette en bois fut réalisée en 1810. Il fut achevé en 1836... par les Bourbons.

« N'interrompez jamais un ennemi lorsqu'il fait une erreur. »  
Napoléon

[7/0] Phase Grande Armée

« Vous ne devez pas vous battre trop souvent avec le même ennemi, car vous lui enseignerez votre art de la guerre. »  
Napoléon

**Important** : Si les forces françaises dans le Bol ne sont pas assez nombreuses pour remplir toutes les tâches suivantes, placez autant de forces que vous pouvez dans l'ordre prescrit, et réduisez de -5 (pas plus, pas moins) la ferveur de chaque Nation pour lesquelles la France ne peut fournir son quota d'unités.

**[7/1] La Patrie en Danger** : Au début de la phase Grande Armée, déployez quatre corps français piochés aléatoirement en France (depuis le Bol).

Rappelez vous que les forces de la coalition ne peuvent pas se déployer en France à moins que le marqueur Paris (6/3/4) ou le marqueur But (4/3) soit en France. Ainsi, la plus part du temps, ces unités françaises ne seront pas utilisées. Toutefois, si par exemple la coalition gagne une bataille en Allemagne avec une poursuite comme résultat, et que les forces françaises sont obligées de retraiter en France, alors les troupes de la coalition peuvent y entrer et y poursuivre le combat. Dans ce cas, la bataille affecte le niveau de ferveur en France (9/10) ainsi que le statut d'abdication de Napoléon (11/1).

**[7/2] Forces vers Nation Cible** (« But Nation ») : Déployez une pile aléatoire de quatre corps français (piochés dans le Bol Grande Armée) sur la Nation cible désignée pour ce Tour (4/3). *Conservez ces quatre unités empilées distinctes car il y a une chance pour qu'elles se déplacent plus tard dans le Tour (8/5/1).*

**[7/3] Forces diplomatiques** : Pour chaque Diplomate français (5/1) dans une case verte d'une Nation, piochez un corps français (depuis le bol) et placez le dans cette Nation. Action à réaliser dans cet ordre : France, Allemagne, Autriche, Italie puis Espagne.

**[7/4] Tableau des forces d'Invasion françaises** : Enfin, lancez un dé sur cette table (voir au dos du livret de scénarios), et y additionner le numéro du Tour en cour.  
Par exemple, un jet de 5 au dé lors du Tour 6 donnera un résultat de 11.

Consultez la ligne correspondante sur le Tableau des Forces d'Invasion Françaises et placez les corps (piochés dans le Bol) sur les nations désignées. Ignorez la Colonne « Napoléon » (8/5) pour le moment.

Exemple : C'est le Tour 5. Déployez 4 corps au hasard français en France. La Nation cible est l'Autriche donc vous y placez également 4 corps. Ensuite, consultez la situation diplomatique : il y a un diplomate français en Autriche et deux en Espagne, donc déployez un corps en Autriche et deux en Espagne. Puis vous consultez le Tableau des Invasions et le jet de dé est 3, pour un résultat final de 8 (nous sommes au Tour 5). La ligne 8 indique « Allemagne (3), Italie (2), Autriche (1) ». Donc vous déployez 3 corps en Allemagne, 2 en Italie et 1 en Autriche.

Conclusion : la France a déployé 4 corps en France (pour la défense de son territoire). Ils ont envoyé 6 corps en Autriche (quatre car Nation cible, un pour le diplomate et un de plus par le Tableau d'Invasion), 2 corps en Espagne (grâce aux diplomates), 3 corps en Allemagne (Table d'Invasion) et 2 corps en Italie (Table d'Invasion également).

**[7/5] Conséquence de l'Ulçère espagnol** : Si le marqueur « Spanish Ulcer » est en Espagne, alors le tout premier corps à être déployé en Espagne ce Tour ci est détruit pour tenir compte des effets érosifs de la guérilla. Placez ce corps dans la case des Pertes (« Casualties »). Le marqueur « Fra Diavolo », lorsque placé en Italie, a le même effet.

**[8/1] Achat d'unité** : Vous pouvez maintenant acheter des unités depuis votre réserve d'unité en utilisant l'argent de votre trésor (4/1). Créer un nouveau Corps d'armée se fait en deux temps, son achat (en utilisant votre trésor) et son déploiement (le placer sur la carte à l'endroit où vous voulez l'utiliser).

*Quels sont les unités de votre réserve que vous pouvez acheter ?*

- Vous pouvez toujours acheter des forces des Duchés (2/4/2) par lot de trois (ou moins que trois, mais le coût reste de 1£ jusqu'à trois unités).

- vous pouvez toujours acheter des forces britanniques (en rouge) sauf si elles sont défaussées (12/3).

- les forces prussiennes, russes, autrichiennes, espagnoles ou suédoises ne peuvent être achetées que si le pays fait partie de la coalition. Ce marqueur coalition doit être dans la case verte du pays concerné. *Vous ne pouvez pas acheter des unités d'un pays neutre ou capitulé ! (Voir 6/2/2).*

*Combien coûte l'achat d'une unité ?*

- Toutes les unités britanniques, prussiennes, russes, autrichiennes, espagnoles ou suédoises ne coûtent rien à l'achat. Elles sont gratuites.

- Il en coûte 1£ pour acheter un lot de trois (maximum) de forces des Duchés (repérées avec des armoiries). Chaque lot doit être placé sur un état unique. (Ainsi, si vous acheter un seul lot, vous ne pouvez pas placer une unité en Espagne et deux autres en Autriche).

**[8/2] Placement des unités** : Où puis-je placer une unité ?

Les unités des Duchés (en blanc) peuvent être placées en Allemagne, Autriche, Italie et Espagne.

Les unités (y compris cavalerie) avec des drapeaux anglais, russes, autrichiens, suédois et espagnols peuvent être placées dans n'importe quelle nation où elles sont autorisées à être déployées. Chaque case verte sur la carte possède des petits carrés colorés indiquant quelles sont les unités qui peuvent y être déployées :

Les corps Autrichiens peuvent être placés en Allemagne, Autriche et Italie.

Les corps Anglais peuvent être placés en Allemagne, Italie et Espagne.

Les corps Prussiens peuvent être placés en Allemagne, et Autriche.

Les corps Russes peuvent être placés en Allemagne, Autriche et Italie.

Les corps Espagnols peuvent être placés en Espagne.

Le seul corps Suédois (Bernadotte, ajouté lorsque la Finlande est jouée) peut être placés partout où les corps russes peuvent être déployés.

**[8/3] Empilement** : Il n'y a aucune limite dans le nombre d'unités (quel que soit le camp) qui peuvent être placées ou se trouver dans une unique localisation.



**[8/4] Déploiement en France** : Vous ne pouvez pas lever aucun corps en France, à moins que le marqueur Paris (6/3/4) et/ou le marqueur « But » (4/3) soit présent en France. Si ce dernier est en France, n'importe quelle et toutes

les unités de la coalition peuvent être gratuitement levées en France, y compris les forces des Duchés (et les émigrés si l'événement 15/EM est actif).

**[8/5] Le placement de Napoléon** : Sautez cette étape si Napoléon est « occupé » (4/14), ou si c'est le Tour 1 (Napoléon n'est pas encore dans le jeu). Consultez la table Napoléon à la page 8 du livret Scénarios ; jetez un dé et additionnez le numéro du Tour au résultat (comme pour la règle 7/4 des invasions françaises). Si le résultat est de la forme Nation (N + x), placez Napoléon dans la Nation correspondante

avec le nombre de corps indiqué (x). Ce résultat peut être sujet à réduction si l'Ulçère espagnol ou Fra Diavolo est actif. Exemple : Pour un résultat de Autriche (N+4), placez Napoléon en Autriche avec quatre corps piochés au hasard dans le Bol Grande Armée.

Si Napoléon n'a pas assez de forces dans le Bol pour assurer le déploiement à cette étape, il doit les prendre sur la carte en suivant les priorités suivantes (en cas de litige, le joueur choisi) :

- 1) Ne jamais prendre des forces en France ou de la Nation Cible (But). (Une exception « Grande Stratégie » - 8/5/1)
- 2) Ne jamais laisser une Nation incontrôlée.
- 3) Prendre les forces dans une Nation non contestée (en laissant le minimum pour la maintenir sous contrôle).
- 4) Vous devez toujours puiser dans la force la plus importante.
- 5) s'il n'y a pas assez de forces françaises dans les Nations incontestées, alors les prendre dans les Nations contestées (Les nations où se trouvent à la fois des forces coalisées et françaises).
- 6) Dans chaque Nation où vous prenez des forces, le rapport des forces (9/4, 9/5) entre les troupes pro-françaises et les pro-coalisées doit rester positif en faveur du français.
- 7) S'il n'y a pas assez de forces françaises qui peuvent être ainsi légalement bougées, alors Napoléon se rend dans la Nation « But » avec toutes les forces qu'il peut légalement déplacer selon les priorités 1) à 6).

**[8/5/1] « Grande Stratégie » :** Si la table Napoléon indique ce résultat, lancez un autre dé pour déterminer aléatoirement une Nation (un 6 désigne la Nation Cible) et placez y Napoléon. Si cette nation est différente de la Nation cible, **déplacez maintenant le marqueur « But »** dans cette nouvelle Nation où se trouve Napoléon, et déplacez la pile de quatre corps français (7/2) de l'ex-Nation cible vers la nouvelle.

Si l'Allemagne est la Nation cible pour le Tour, et que votre plan a consisté à y envoyer une très grosse armée pour combattre Napoléon, il se pourrait que ce dernier déjoue votre plan en se rendant en Espagne. Vous n'avez plus qu'à mener la guerre en Espagne pour tenter de gagner le Tour (11/1).

**[8/6] Batailles :** Comme conséquence du déploiement coalisé, certaines Nations vont contenir à la fois des corps coalisés et français. Des batailles **doivent** maintenant avoir lieu dans ces Nations (9/0 et étape F sur le Tableau détaillé des séquences de jeu).

## [9/0] Résolution des Batailles

« Je prie Dieu  
pour que ce soit ma dernière bataille. »  
Wellington, après Waterloo

**Règle générale :** Quand des corps français et coalisés se trouvent dans la même Nation, une bataille doit avoir lieu. Toutes les unités françaises sont dans un camp, toutes les unités coalisées sont dans l'autre camp. **Il n'y a pas de coût en £ pour une bataille.**

Dans la **Phase Bataille**, le coalisé a l'initiative. Vous choisissez dans quel ordre vous voulez résoudre les batailles. Chaque bataille doit suivre les étapes suivantes, dans l'ordre de 9/1 à 9/11.

Exemple détaillé de Bataille : C'est le Tour 10 - Fin 1809. La rébellion a éclaté en Espagne, mais l'Autriche est la Nation cible ce tour-ci. Napoléon est en Autriche. Le français a une grosse quantité de cavalerie en Allemagne, mais vous n'avez envoyé que des forces des Duchés tandis que vous vous concentrez en Autriche, le grand enjeu de ce tour. L'Italie et l'Espagne sont vos deux autres objectifs afin d'en prendre le contrôle (11/1) et emporter le tour en capturant trois Nations, et ainsi avancer le marqueur d'abdication de Napoléon. Vous décidez de résoudre en premier la bataille en Autriche. Il y a -2 états en Autriche, représentation de marionnettes pro-françaises.

**[9/1] Intervention de la Cavalerie (règle optionnelle) :**  
Cette règle rallonge le jeu et le rend plus difficile à gagner ; mais il donne à la cavalerie un vrai rôle stratégique - « le corps de panzer » dans les guerres

napoléoniennes.

**[9/1/1] Projection de la cavalerie française :** Si une bataille va avoir lieu dans n'importe quelle Nation, toutes les unités de cavalerie françaises se trouvant dans une autre Nation de la carte vont tenter d'intervenir dans cette bataille - *même si elles se sont déjà battues.*

**Exception :** Si une unité de cavalerie est la seule unité dans une Nation, elle ne pourra jamais tenter de renforcer de la sorte une bataille. Elle doit rester où elle se trouve, afin de maintenir le contrôle de la Nation qu'elle occupe. Si toutes les unités dans une Nation sont des unités de cavalerie, la plus faible (au choix du joueur en cas d'égalité) doit y rester pour en garder le contrôle.

**[9/1/1/1]** Lancer un dé pour chaque unité de cavalerie concernée par cette règle. L'unité réussie son mouvement si le résultat est de 1 à 5. Un 6 ou plus est un échec et elle reste où elle est.

Le jet de dé est modifié par +1 s'il y a une unité de cavalerie coalisée engagée dans la bataille, mais également s'il y a une unité de cavalerie dans la Nation où est stationnée l'unité de cavalerie qui tente le mouvement. Enfin, si la Nation d'où est issue la cavalerie qui tente de renforcer la bataille n'est pas adjacente à la Nation où se trouve la bataille, rajouter un +1 au jet de dé.

Exemple (suite) : Le Français a trois unités de cavalerie sur la carte (Murat, Bessières et Grouchy) toutes en Allemagne. Grouchy est le plus faible, aussi il va rester pour le contrôle de l'Allemagne. Murat et Bessières vont automatiquement tenter de bouger vers l'Autriche, que vous avez désigné comme étant la première bataille à résoudre. Murat tente le premier ; vous devez ajouter +1 au jet de dé car il y a de la cavalerie prussienne en Autriche. Le dé est 3 (modifié en 4) donc Murat renforce la bataille. Le jet de dé pour Bessières est 5 (modifié en 6) donc un échec. Bessières reste avec Grouchy en Allemagne.

**[9/1/2] Projection de la cavalerie coalisée :** De la même façon, si une bataille va être livrée dans n'importe quelle nation, toute unité de cavalerie coalisée peut tenter de réagir et renforcer cette bataille - *même si elle a déjà combattu.*

**Exception :** Aucune cavalerie coalisée ne peut tenter de renforcer dans une Nation pour laquelle le joueur ne pourrait pas y construire d'unités nationales. Exemple : la cavalerie prussienne ne peut pas renforcer en Espagne, parce que vous ne pouvez pas construire d'unités prussiennes en Espagne (8/2). Pour cette raison, vous ne pouvez pas tenter de renforcer en France à moins que la France ne contienne le marqueur Paris ou le marqueur Cible (8/4).

**[9/1/2/1]** Le jet de dé et tous les modificateurs sont exactement les mêmes que dans le cas de la cavalerie française en 9/1/1/1, les rôles étant inversés (Une unité de cavalerie française dans la Nation où a lieu la bataille ajoute +1 au dé pour une cavalerie prussienne qui tenterai de rejoindre).

Exemple (suite) : La coalition a deux unités de cavalerie russes en Italie (Platov et Kutuzov) et vous voulez renforcer la bataille en Autriche que vous voulez absolument emporter. Vous décidez d'envoyer Kutuzov. Vous devez ajouter +1 au dé car il s'y trouve maintenant une cavalerie française (Murat) venue renforcer depuis l'Allemagne. Le jet de dé est 2 (modifié en 3) donc Kutuzov peut bouger vers l'Autriche.

**[9/2] Utilisation de l'infanterie légère :** Lors d'une bataille, chaque camp utilise de l'infanterie légère pour limiter ses pertes. Consultez le niveau de ferveur de la nation où se déroule la bataille sur le compteur Tour de jeu, et trouvez la ligne correspondante dans la Table Infanterie Légère. Lancez un dé afin de déterminer quelle est l'influence de l'infanterie légère pour cette bataille, et à quel niveau. Le résultat peut être AN (Avantage nul), AF (Avantage aux français) ou DF (Domination française).

Le jet de dé pour l'Infanterie Légère peut être modifié par la présence d'un État (9/2/1) dans la nation. La présence du Pape (en Italie 9/2/2) influencera aussi le jet de dé de +2.

Dès que le résultat est obtenu, ajustez le marqueur « Light Infantry » sur l'échelle du même nom sur la carte si besoin, et notez le nombre de dés qui se trouvent dans la case concernée.

Exemple (suite de 9/1/2/1) : Le niveau de ferveur en Autriche est 5, donc on consulte la ligne 5. Le jet de dé donne 5. En regardant la Table de l'Infanterie Légère (ligne 5 et colonne 5) on obtient le résultat AF, qui signifie qu'il y a un avantage pour le français dans cette bataille. Déplacez le marqueur « Light Infantry » sur l'échelle de la carte et notez les deux dés représentés. Cela signifie que vous jetterez deux dés pour résoudre la bataille.

**[9/2/1] Effet des États sur une bataille :** Une bataille peut se dérouler dans une Nation occupée par un État (4/6). Ces pions ont une valeur caractéristique de +1, -1, -2, -3 ou X dans un petit carré noir. Ceux sont les modificateurs qui affectent le jet de dé dans la table infanterie Légère. (9/2). Une croix X signifie que vous ne jetez pas le dé. A la place, vous considérez automatiquement le résultat comme étant AN pour toute bataille ayant lieu dans la Nation où se trouve l'État

ainsi affublé d'un X, et vous lancez donc 3 dés pour la résolution de la bataille (règle 9/5).

Souvent les petits États ont aidé les français (avec modificateurs -1, -2 et -3 au dé), car ces États satellites ont souvent offert un support logistique ou administratif à travers leur bourgeoisie ou leur intelligentsia. Un État marqué d'un « X » représente une région où les sentiments pro et anti-français s'annulent et ainsi n'influencent aucun camp. Et les rares États avec un modificateur de +1 sont profondément méprisés par leurs sujets, qui n'épargneront aucune dépense pour vous aider à les libérer.

**[9/2/2] Influence du Pape :** L'État du Pape donne un modificateur de +2. Cela représente l'influence des forces armées papales contre les français.

**[9/2/3] Influence de Joséphine :** La présence de Joséphine dans une nation donne un modificateur de -1 au jet de dé pour l'Infanterie Légère. Les gens du pays étant subjugués par sa beauté, son style et ses légendaires manigances de boudoir.

**[9/3] Faire donner la Garde Impériale :** Si la bataille a lieu dans une Nation où se trouve Napoléon-N ou Napoléon-V, alors ce dernier peut lancer la Garde Impériale dans la bataille. Voir 9/7/2.



Lancez un dé ; un 5 ou un 6 permet à la Garde Impériale de participer au combat (depuis la Planche des pions et marqueurs). Pour tout autre jet de dé, la Garde Impériale reste sur cette case E de la Planche.

Exemple (suite). Napoléon est en Autriche, commandant la plus grande force ce tour-ci. Lancez un D6 pour voir si Napoléon utilise sa Garde Impériale dans cette bataille. Le jet donne 5 - voici les Grognaards ! Retirez la Garde Impériale de sa case dans la Planche des Pions & Marqueurs pour la placer en Autriche avec les autres unités françaises.

**[9/4] Calcul du rapport de force :** Chaque camp doit faire maintenant le total de ses points de force (Pdf). Soustrayez le plus petit montant du plus fort pour avoir ce différentiel (qui peut être égal à 0 si les deux sont égaux).

Exemple (suite). Dans le camp français, les forces combinées (Murat, Davout, Suchet, Bernadotte et Berthier) ont un total de 24 Pdf. A cela, il faut ajouter 7 pour la Garde Impériale, pour un total définitif de 31 Pdf. Du côté de la coalition, les Autrichiens (Karl, Radetzky, Schwarzenberg et Bellegarde), les Prussiens (Blücher, Braunschweig et Kleist) et les Russes (Barclay et Koutousov) totalisent 35 Pdf. Cette dernière étant la plus importante, on lui ote 31 pour obtenir un différentiel de 4 en faveur de la coalition.

**[9/5] Résolution :** Lancez le nombre de dé indiqué par la règle Infanterie Légère (9/2). Le dé blanc doit faire partie des dés jetés. Au résultat du/des dés, otez le différentiel s'il est en faveur des français, ou ajoutez le s'il est en faveur des coalisés.

Exemple (suite). Vous jetez 2 dés (résultat 3 et D) comme indiqué par le tableau Infanterie Légère et y ajoutez +4 (en faveur de la coalition) pour arriver à un résultat final de 8.

**[9/6] Déterminer le résultat :** Retrouvez le résultat obtenu (en 9/5) dans la Table de Résolution des Batailles afin de déterminer exactement le résultat final de la bataille.

Exemple (suite) : Le jet de dé final modifié pour cette bataille est de 8, qui correspond à la case « 7-9 ». Le résultat est Français échange, qui signifie que les deux camps ont été affectés mais que le français conserve le contrôle de la Nation. Allez en 9/7 pour voir exactement les conséquences de ce résultat.

**[9/7] Appliquer les résultats d'une bataille :** Toutes les unités éliminées sont placées dans la case des pertes (« Casualties ») à deux exceptions près :

**[9/7/1] Exception pour les Royalistes et les Émigrés :** Les trois unités bleues claires Royalistes et Émigrés (repérées avec une croix violette) ne sont pas placées dans la case des Pertes lorsqu'elles sont éliminées. A la place, elles sont rangées dans la case « 0 » sur la Planche des Pions & Marqueurs.

Les Émigrés, nobles français et aristocrates dépossédés de leurs biens confisqués par la Révolution, combattirent en dehors de la France. La résistance royaliste fut virulente en Vendée, où elle fut soutenue par l'église catholique. Les *noyades* - massacre délibéré de masse par noyade - auraient fait 150.000 victimes. Ceci est considéré comme le premier génocide de l'ère moderne, au

nom de la « science », de la « raison » et de « l'athéisme ». Ce fait pénible est souvent occulté par une société laïque qui a été distraite par le mythe que la Révolution française fut un pas en avant vers le progrès. Les bolcheviks n'avaient pas de telles illusions et l'ont cité comme un exemple à suivre.

**[9/7/2] Exception de la Garde Impériale :** Après une bataille, si la Garde est dans le camp des vainqueurs (toujours), ou dans celui des perdants et que Napoléon-N est sur la carte, placez le pion Garde dans la case « E » de la Planche des Pions & Marqueurs.

Si Napoléon-V est sur la carte, et que la Garde est dans le camp perdant, alors *La Garde Recule* et est **défaussée**. Retirez -1D6 à la ferveur de la France, puis ♠ déplacez le marqueur abdication de Napoléon de +2 cases (vers 16). *Le résultat type serait « Waterloo », qui aurait un effet brutal sur le moral français et pourrait mettre un terme au jeu, comme ce fut le cas historiquement !*

**[9/7/3] TRB (Table de Résolutions de Batailles) :** Résultats qui sont les suivants :

**Harcèlement de Cavalerie.** Si aucun camp n'a de cavalerie dans cette bataille, relancez le dé jusqu'à ce qu'un résultat différent soit obtenu. Sinon, chaque unité de cavalerie présente dans la bataille élimine une unité d'infanterie dans le camp adverse ; cette dernière doit être d'une valeur inférieure ou égale à celle de la cavalerie, mais la plus élevée possible (au choix du joueur en cas d'égalité). Maintenant, retournez à l'étape 9/1 pour refaire une nouvelle bataille, en déplaçant le marqueur « Light Infantry » si nécessaire. Si un camp est totalement éliminé suite à ce résultat Harcèlement de Cavalerie, alors le camp survivant gagne la bataille. *Si la Garde Impériale (9/3) participe à la bataille, elle n'a pas affecté par un harcèlement et le dé n'a pas besoin d'être relancé pour sa participation.*

**Coalition Échange.** Toutes les unités des deux camps sont éliminées, excepté la plus forte des unités de la coalition. (au choix du joueur en cas d'égalité). Cette unité de la coalition gagne la bataille et reste pour contrôler la Nation.

**Coalition Victorieuse.** Toutes les unités françaises sont éliminées et la coalition gagne la bataille.

**Coalition Poursuite.** Toutes les unités françaises retraitent (9/8 ci-dessous) et la coalition gagne. Si le dé blanc (9/5) était 1 ou 2 (seulement), la coalition peut maintenant poursuivre les forces françaises en fuite. Voir 9/11/1 ci-dessous.

**Coalition Retraite.** Toutes les unités de la coalition retraitent (voir 9/8 ci-dessous) et le Français gagne la bataille.

**Français Échange.** Toutes les unités des deux camps sont éliminées, excepté la plus forte des unités françaises. (au choix du joueur en cas d'égalité mais de la cavalerie si possible). Cette unité française gagne la bataille et reste pour contrôler la Nation.

**Français Victorieux.** Toutes les unités coalisées sont éliminées et le Français gagne la bataille.

**Français Poursuite.** Toutes les unités coalisées retraitent (9/8 ci-dessous) et le Français gagne. Si le dé blanc (9/5) était 1 ou 2 (seulement), le Français peut maintenant poursuivre les forces coalisées en fuite. Voir 9/11/2 ci-dessous.

**Français Retraite.** Toutes les unités françaises retraitent (voir 9/8 ci-dessous) et la coalition gagne la bataille.

**[9/8] Retraite :** Une Retraite ou une Poursuite oblige le camp perdant à quitter la Nation dans laquelle se déroulait la bataille. La nation vers laquelle de telles unités retraitent s'appelle la « Nation refuge ». *Si Napoléon commande la force qui doit retraire, il reste attaché à cette force et retraite avec elle dans la Nation Refuge.*

**[9/8/1] Chemin de Retraite :** Les unités retraitant doivent toujours faire le mouvement de retraite vers une Nation adjacente. (2/1/1) ; toutes les unités retraitant suite à une seule et même bataille doivent le faire vers la même Nation Refuge.

- **Retraire depuis la France :** Des unités françaises retraitent depuis la France le font vers la Nation la plus éligible à les recevoir (voir

9/8/2). Les unités de la coalition **doivent** le faire vers l'Allemagne ou l'Italie, sauf si elles sont **en totalité** britanniques, pro-coalition espagnoles ou force des Duchés. Dans ces derniers cas, elles peuvent choisir de retraiter en Espagne.

- **Retraiter depuis l'Allemagne** : Les Français le font vers la Nation la plus éligible (9/8/2). La coalition retraite vers l'Autriche. Si le marqueur Paris ou nation Cible (« But ») est en France, elle peut retraiter vers la France.

- **Retraiter depuis l'Autriche** : Les Français le font vers la Nation la plus éligible (9/8/2). La coalition vers l'Allemagne ou l'Italie au choix du joueur.

- **Retraiter depuis l'Italie** : Les Français le font vers la Nation la plus éligible (9/8/2). La coalition vers l'Autriche.

- **Retraiter depuis l'Espagne** : Les Français le font vers la France. La coalition (y compris les forces des Duchés) le font vers le Portugal (9/8/3).

**[9/8/2] Destination la plus éligible** : Parce qu'il n'y a pas de joueur français, les retraites françaises sont gérées par des règles automatiques. Si des corps d'armée français sont contraints de retraiter, ils doivent le faire dans une Nation adjacente, par ordre de priorité. Si au moins deux Nations ont le même nombre de critères d'éligibilité pour les recevoir, lancez un dé pour les départager.

- 1) France
- 2) Une Nation adjacente vide de toute unité coalisée
- 3) Une Nation adjacente où les unités en fuite françaises seraient supérieures en force à celles de la coalition s'y trouvant déjà (y compris les unités poursuivantes).
- 4) En cas d'égalité, ou si aucun de ces critères ne s'applique, lancez un dé pour déterminer la Nation Refuge parmi toute celle adjacente.

Exemple : Les français en Autriche pourraient retraiter en Allemagne sur 1, 2 ou 3 au dé et en Italie pour 4, 5 ou 6 au dé.

**[9/8/3] Retraite de la coalition au Portugal** : Si elles sont contraintes à la retraite depuis l'Espagne, les forces de la coalition doivent le faire vers le Portugal. Le Français ne peut **jamais** entrer au Portugal, donc aucune force française ne peut poursuivre dans ce pays même si le résultat de la bataille l'y autorisait.

**[9/9] « Light infantry » reset** : Après **chaque** bataille, positionnez le marqueur Infanterie Légère dans l'en-tête de la case contenant le visage élégant de Bernadotte ! Poursuivez en 9/10.

**[9/10] Effet des batailles sur la Ferveur** : A la fin de **chaque** bataille, si le joueur coalisé l'emporte, retirez -1 point à la ferveur de la Nation où a eu lieu cet affrontement. Et si c'est le français qui gagne la bataille, ajoutez +1 à la ferveur de cette Nation. *Ignorez cet ajustement de la ferveur s'il s'agissait d'un Harcèlement de cavalerie qui donnera lieu à une autre bataille.*

**Exception Napoléon** : Si Napoléon se trouve dans la Nation où a eu lieu la bataille, alors la Ferveur sera affectée de différente manière.

Statut de Napoléon	Français vainqueur	Français perdant
Napoléon-B	+5 à la Ferveur	Rien
Napoléon-N	+3 à la Ferveur	-2 à la Ferveur
Napoléon-V	+1 à la Ferveur	-5 à la Ferveur

Exemple : C'est le Tour 14 (1814) et les Français, sous Napoléon-V, viennent de subir une retentissante défaite en Autriche. Retirez -5 au niveau de Ferveur pour l'Autriche. Si le Français avait gagné, vous auriez plutôt ajouté +1.

**[9/11] Poursuite** : Un résultat Poursuite, en plus de forcer une Retraite normale, permet au camp vainqueur de lancer une poursuite des unités vaincues jusque dans la Nation refuge (9/8), où une nouvelle bataille aura immédiatement lieu. Ceci est considéré comme une nouvelle bataille. **La poursuite n'est possible que si le dé blanc était égal à 1 ou 2.**

Notez qu'une Poursuite peut avoir comme résultat une nouvelle Poursuite. Les deux camps peuvent ainsi se chasser les uns les autres à travers toute l'Europe après de multiples batailles.

**[9/11/1] Poursuite Coalisée** : Si le résultat autorise les forces de la coalition à poursuivre les Français en retraite, le joueur peut **choisir** de poursuivre avec tout ou partie de ses corps qui viennent d'emporter la victoire. Dans ce cas, une nouvelle bataille a lieu dans la Nation Refuge. Les corps déjà présent dans cette Nation se joignent à la nouvelle bataille. *Attention de laisser au moins une unité pour contrôler la Nation d'où vous lancez la poursuite !*

**[9/11/2] Poursuite française** : Si la coalition retraite et que le Français peut poursuivre (jet de dé en 9/7/3), la réaction de ce dernier dépend de la situation (comme stipulé par ces règles automatiques).

La chose la plus importante à se souvenir est que si les forces françaises lancent une poursuite, l'unité française la plus faible lors de la bataille d'origine doit rester pour garder le contrôle de la Nation où celle-ci a eu lieu (11/1). Le joueur choisit quelle unité doit rester en cas d'égalité de force entre plusieurs unités.

Les Français victorieux doivent poursuivre les coalisés en retraite dans la Nation Refuge avec **tous** les corps ayant participé à la précédente bataille (excepté celui laissé en arrière) **si le total des Points de Force dans la Nation Refuge est plus important que le total des Points de Force coalisés présents**. Si le Français exécute cette poursuite, alors une nouvelle bataille est menée (comme ci-dessus). **Si Napoléon commandait les forces gagnantes, et poursuivantes, il entre lui aussi dans la Nation Refuge.**

**[9/12] Bataille consécutive à une Retraite** : Si, comme conséquence d'une Retraite, il y a maintenant des unités des deux camps dans une Nation, une nouvelle bataille a lieu immédiatement dans cette Nation. Toutes les unités d'un même camp sont rassemblées en une même force ; aucune distinction n'est faite entre les forces déjà présentes et les nouvelles unités entrant dans la Nation (en résultat d'une retraite ou d'une poursuite). Résoudre la nouvelle bataille (9/1).

## [10/0] Phase Personnages

« Seuls les cœurs purs  
font de la bonne soupe. »  
Ludwig Van Beethoven

**[10/1] Capitulation** : L'Autriche, la Prusse et la Russie coalisées peuvent capituler plusieurs fois. La France, l'Angleterre, la Suède, l'Espagne et les Duchés ne peuvent **jamais** capituler. Voir 6/2/1 pour les effets d'une capitulation.

Lors de cette séquence du Tour, vérifiez que l'Autriche, la Prusse et la Russie coalisées ne soient pas contraintes à la capitulation. **L'Autriche et la Prusse** capitulent si l'Autriche et l'Allemagne (respectivement) sont actuellement occupées par des unités françaises. **La Russie** capitule s'il n'y a aucune armée russe sur la carte (case des pertes exclue). Si l'Autriche et la Prusse ne font pas partie de la coalition, la Russie capitule également.

**[10/2] S'attacher des Personnalités** : Il y a quatre Personnalités dans le jeu (Beethoven, Goethe, Goya et Volta). Elles représentent de grands personnages éminents du début du XIX<sup>ème</sup> siècle (vivant respectivement en Autriche, Allemagne, Espagne et Italie) qui ont tous supporté Napoléon au début de sa carrière puis qui ont pris progressivement leur distance avec lui. (voir 15/IC).

A ce stade du Tour, vérifiez si une de ces personnalités présentes sur la carte se trouve **dans la même Nation qu'une unité française**. Si c'est le cas, vous pouvez choisir de tenter de rallier cette personnalité à la cause de la coalition. Dépensez 1£ de votre trésor et lancez un dé ; un jet de 1 à 4 est un succès - placez la personnalité à Londres. (5 ou 6 est un échec). Chaque personnalité à Londres génère un revenu de 1£ par Tour pour le joueur coalisé. (4/1). Vous pouvez faire cette tentative

aussi souvent que vous le voulez durant cette phase, mais il en coûte 1€ à chaque tentative.

Ces figures culturelles sont d'origines géographiques et professionnelles diverses (un compositeur, un écrivain, un artiste et un scientifique). Comme beaucoup d'intellectuels européens, tous furent d'abord enthousiasmés par les idées de la Révolution, pour faire place à une certaine désillusion sous l'Empire. Dans le jeu, leur « défection » est exagérée et ils ne se sont pas rendu physiquement à Londres (bien que les anglais insistèrent auprès de Beethoven) - mais cela représente le désappointement que l'Europe ressentit dans l'égoïsme de Napoléon et le chaos provoqué par son régime autoritaire. Remarquez que pour emporter l'adhésion d'un personnage, il doit y avoir des forces françaises dans sa Nation pour qu'il réagisse - ce qui signifie que vous ne devez pas contrôler la Nation (11/1). Être capable de s'allier une personnalité dans ce cas est un moindre mal.

## [11/0] Phase Abdication

« Seul un lâche se vanterait  
de n'avoir jamais eu peur. »  
*Jean Lannes*

**[11/1] Le Contrôle, clé de la victoire :** Le marqueur Abdication de Napoléon reflète le niveau de succès de la coalition à emporter des conflits mineurs et à contrôler le maximum de territoire possible en Europe au fil des années. Pour vaincre Napoléon, vous devez le forcer à abdiquer, en menant le marqueur « Abdication » au-delà de 16 !

Pour « contrôler » une Nation, le joueur doit être le seul à posséder une unité à l'intérieur. (Un marqueur État seul **ne suffit pas** à contrôler une Nation.) Toutes les forces du joueur, y compris les forces des Duchés, comptent pour le contrôle. **Votre objectif, chaque Tour, est de contrôler au moins trois Nations, une d'elles devant être la Nation Cible (« But »).** Voir 4/3

Si c'est objectif est atteint, avancez maintenant le marqueur Napoléon Abdication de +1 sur l'échelle des Tours. Mais si vous n'avez pas réalisé cet objectif et qu'il n'y a aucune unité française dans la case des Pertes (« Casualties »), alors baissez le niveau d'abdication de Napoléon de -1. *Ces deux conditions doivent s'appliquer pour le -1.*

**[11/1/1] Contrôle de la France.** Si le marqueur Paris (6/3/4) ou Nation Cible (« But ») est en France, alors la France est considérée comme une Nation comme une autre, et peut être contrôlée par la coalition et disputée.

S'il n'y a ni marqueur Paris ni « But » en France, alors les forces de la coalition ne peuvent pas se déployer en France (8/5), et il devient donc **difficile** de contrôler la France. Malgré tout, cette situation peut arriver lorsqu'une bataille survient en France suite à la retraite de forces françaises et à une poursuite des forces coalisées dans cette Nation. Ainsi, si les forces coalisées emportent la bataille, elles prendront le contrôle de la France ; cette dernière comptant dans le total des trois Nations à contrôler pour modifier le marqueur Abdication en faveur des coalisés (11/2).

Soulignez que les royalistes (15/ACR) peuvent être placés en France suite à un Accident. Ceci provoquera une bataille : dans l'éventualité où ils l'emporteraient, vous obtiendriez le contrôle de la France pour ce Tour. Puisque vous contrôlez l'ordre des batailles (9/0), gardez ce conflit pour la fin. Il y a une chance pour qu'une bataille en Allemagne, Italie ou Espagne se poursuive en France. Dans ce cas, les Royalistes renforceraient votre armée et augmenteraient vos chances de l'emporter.

**[11/2] Victoire finale :** ¶ Si à ce moment du jeu, le marqueur Napoléon Abdication est dans la case 16, alors **Napoléon abdique** et il est envoyé en exil sur l'île de Ste Hélène. Au congrès de Vienne, vos ambassadeurs victorieux redessinent la carte de l'Europe, réduisant la France à ses anciennes limites et posant les bases du futur embrasement de l'Europe du XXème siècle ; une Prusse étendue et militariste, un Empire autrichien multi-ethnique renforcé, influence autocratique du tsar de Russie en Europe. *Vous avez gagné ! Hourra !*

**[11/3] Défaite Tour 16 :** Si c'est le **Tour 16 (et uniquement)** et que vous n'avez pas gagné, alors **le jeu prend fin et vous avez perdu.** Nous sommes en 1821, l'Empereur Napoléon est mort à l'âge de 51 ans d'un cancer de

l'estomac qui a aussi frappé nombre de ses contemporains. À une Europe épuisée succéderent le sage et sensible Napoléon II - fils du grand homme - et une longue trêve de paix, donnant aux Bonapartes un long, et excitant règne sur le trône impérial français.

**[11/4] Modificateur de Ferveur :** Si le jeu continue, les changements de dernière minutes de la Ferveur sont maintenant appliqués. **Tous les États présents n'ont aucuns effets ici.**

- Si une Nation n'a aucune unité d'aucun camp sur son territoire, sa Ferveur ne change pas.

- Si une Nation est contrôlée par le joueur (11/1), c'est-à-dire que seule des unités coalisées s'y trouvent, alors diminuez la ferveur de -1.

- Si une Nation a sur son territoire uniquement des unités françaises ou alliées à la France, alors elle est considérée comme étant contrôlée par la France. Augmentez le niveau de Ferveur de +1.

- Si Napoléon-B est dans la case verte d'une Nation alors augmentez la Ferveur de cette Nation de +1. S'il s'agit de Napoléon-V, diminuez la ferveur de -1 (Napoléon-N n'a aucun effet sur la Ferveur ici).

**Note :** Si le marqueur Ferveur est sur la position maxi ou mini et que plusieurs modificateurs s'appliquent, appliquez les en séquences (de préférence en perdant de la Ferveur ou au moins sans en gagner). *(La solution alternative serait de prendre le total cumulé et de l'appliquer, mais nous avons toujours procédé comme décrit ici.)*

**[11/5] Rappel pour Consultation :** Tous les Diplomates coalisés (rouges) sont maintenant placés sur la case Londres face visible. Ils sont prêt pour leur future mission du Tour prochain. Aussi, si **Joséphine** est sur la carte, déplacez la vers le lit de Napoléon (si elle n'y est pas déjà). Si **Napoléon** est sur la carte mais pas dans son lit, déplacez le vers son lit maintenant. **S'il n'y a pas de marqueur Paris en France, tous les Diplomates français en France vont à l'Hôtel.**

**[11/6] Restaurer les Corps défaussés / retournés :** Tous les Corps **sur la carte** qui sont retournés (face cachée) pour n'importe quelle raison sont maintenant retournés face visible. *(Cette règle ne s'applique qu'aux Corps ; ne retournez pas les pions Conflit Mineur ou les marqueurs Conflit Russe).* Également, tous les Corps qui ont été « défaussés » (12/3) sur l'échelle des Tours retournent maintenant dans leur propre réserve de troupes.

**[11/7] Les Pertes françaises :** S'il y a un Corps français dans la case des Pertes (Poniatowski est considéré comme Français ; les espagnols, napolitains et bavarois non), lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, un corps français ou polonais est **défaussé**. Examinez chaque corps français dans la case des Pertes pour voir s'il possède un **point de vulnérabilité** rouge. L'unité choisie pour la défausse doit l'être selon cet ordre de priorité parmi celles se trouvant dans la case Pertes :

- (1) Plus faible Infanterie avec point
- (2) Plus faible Cavalerie avec point
- (3) Plus faible Infanterie sans point
- (4) Plus faible Cavalerie sans pointillés

**Point d'immortalité :** Notez que les unités Murat et Bernadotte sont marquées d'un point blanc. Ces unités ne peuvent jamais être choisies comme Pertes, en aucune circonstance ; elles sont « immortelles ».

Un épouvantable nombre de généraux de Napoléon furent tués au combat ; d'autres furent virés. Bien pire fut le niveau des pertes françaises. Pour Waterloo (1815) la France ne put pas aligner la même armée qu'elle avait l'habitude d'utiliser dix ans plus tôt. On estime à 2.000.000 le nombre de Français mort pendant la période. *Le jeu considère Bernadotte et Murat comme « immortels » car les unités tardives suédoises et napolitaines leur sont attachées. Nous n'avons pas voulu inventer de règles spécifiques sur ce qu'il conviendrait de faire si l'un ou l'autre venait à mourir.*

**[11/8] Nettoyer le plateau :** Vous devez maintenant retirer tous les Corps de toutes nationalités de toutes les cases Nations y compris Portugal, ainsi que de la case Pertes. Les forces des Duchés (blanches) dans une Nation (ou au Portugal) **peuvent** rester sur la carte au choix du

joueur. Tous les corps français (ainsi que pro-français Varsovie, espagnols, napolitains et bavares) sont remis dans le Bol français ; toutes les forces coalisées doivent être placées dans la réserve de troupes du joueur. Les forces des Duchés au Portugal (9/8/3) doivent maintenant soit retourner dans la réserve de force du joueur, soit se placer en Espagne. Toutes les unités Émigrés et Royalistes retournent sur la Planche des Pions & Marqueurs (case « 0 »).



L'astuce de cette règle est de se rappeler que lever les troupes des Duchés coûte de l'argent, tandis que les autres forces régulières sont gratuites (8/1). Il y a donc une incitation à laisser ces forces sur la carte, afin qu'elles se battent pour vous le Tour prochain sans avoir à payer pour les créer. En contre partie, elles sont « coincées » sur leur position actuelle si vous décidez de les laisser ; un moyen de simuler leur mauvaise flexibilité stratégique.

**[11/9] Transfert de fonds :** Vous pouvez maintenant transférer gratuitement n'importe quelle somme d'une caisse à une autre (de la caisse des Conflits Mineurs vers le Trésor par exemple, etc.). La seule exception est qu'aucune somme d'argent ne peut sortir du budget de l'Amirauté (4/2/2).

## [12/0] Phase Accidents

« J' ai fait tous les calculs.  
Le hasard fera le reste. »  
*Napoléon*

**Règle générale :** Si le jeu se poursuit, l'ultime phase d'un Tour de jeu est le lancé de dé aléatoire sur la table des Accidents (voir l'aide de jeu). En commençant par le Tour 1, vous lancez 1 dé. Dès que Napoléon-N est sur la carte (6/1) vous lancez 2 dés chaque Tour. Enfin, dès que Napoléon-Y est sur la carte, vous lancez 3 dés chaque Tour. Le total des dés détermine quel Événement historique « accidentel » survient ce Tour ci (voir 15/0 dans le livret des scénarios).

**[12/1] Table des Accidents :** Voir l'aide de jeu. Si une instruction précise de désigner une Nation au hasard, un résultat de 6 désigne la Nation Cible, sauf avis contraire. Si deux Événements surviennent le même Tour et semblent se contredire, seul le premier est pris en compte.

Ce jeu utilise la définition du mot « Accident » en usage au XVIII<sup>ème</sup> siècle, signifiant principalement Événement aléatoire.

**[12/2] Fin du Tour :** Le Tour est maintenant fini. Avancez le marqueur Tour d'une case et rendez vous en 4/0.

**[12/3] Règle :** Des unités (Corps) peuvent être « retardées » suite à un Accident aléatoire. Les unités russes peuvent être retardées par le choix du joueur, mais seulement si la Russie est coalisée (4/10). Un Corps retardé est retiré de son emplacement actuel (carte ou réserve) et placé face visible sur la case du Tour en cour sur l'échelle des Tours. Il reviendra dans sa réserve lors de la prochaine séquence de restauration (11/6). Selon le moment où l'unité a été retardée, cela peut être ce Tour ci ou le Tour suivant. Les forces retardées le reste sans tenir compte du statut de leur pays d'origine (allié ou capitulé).

**8 [12/4] Option pour les Vétérans :** Pour un niveau de difficulté supérieur, les joueurs chevronnés peuvent utiliser les modifications suivantes :

- (1) **[9/7/2]** Abdication +1 (et non +2) lorsque la Garde Impériale recule.
- (2) **[11/2]** Pour gagner une partie Vétérans, vous devez forcer Napoléon à abdiquer à la fin du Tour 15. Comme historiquement.
- (3) **[15/CJ]** Abdication +1 (et non +2) lorsque l'Accident « Cent Jours » survient.

VOIR LE LIVRET SCÉNARIOS POUR [13/0], [14/0], [15/0] ET [16/0].