

N : THE NAPOLEONIC WARS

Un jeu de guerre solitaire

SÉQUENCES DE JEU DÉTAILLÉES (2/11)

A. PHASE POLITIQUE (4/0)

1. Prenez vos revenus (£) et placez les dans le Trésor (4/1)
Attention au Blocus Continental (4/1/1)
2. Déplacez £ du Trésor vers la caisse des Conflits Mineurs (4/2/1) Ou vers le Budget de l' Amirauté (4/2/2).
3. Désignez la Nation Cible (4/3)
4. Appliquez les Événements prescrits (4/4)
5. Piochez et jouez 0, 1, 2 ou 3 pions Politiques (4/5)
Portez une attention particulière à :
États clients (4/6)
Duché de Varsovie (4/7)
République Romaine (4/8)
Conflits Mineurs (4/9)
Invasion de la Russie par Napoléon (4/10)
Ulcère espagnol (4/11)
6. Achetez un pion Politique supplémentaire (3£ ; 4/12)

B. PHASE DIPLOMATIQUE (5/0)

Lancez 2 dés pour placer 2 Diplomates français dans une case verte d' une Nation (5/1) ; *Limite de 2 par case verte (5/2)*

C. PHASE NÉGOCIATIONS (6/0)

1. Contrer les Diplomates français (6/1) ; *coût 1£*
2. Retirez les conflits Mineurs perdus (6/1/1) ; *coût 1£*
3. Alignez les Pays Neutres ou Capitulés (6/2, 6/3)

D. PHASE GRANDE ARMÉE (7/0, 7/1)

Depuis le Bol Grande Armée :

1. Placez 4 corps en France (7/1)
2. Placez 4 corps français dans la Nation cible (7/2)*
3. Placez les forces diplomatiques (7/3)*
4. Lancez le dé sur la table des Invasions françaises (7/4)*
** Notez qu' il y a possibilité d' attrition en raison de l' Ulcère espagnol ou de Fra Diavolo (7/5).*

E. PHASE COALITION (8/0)

1. Achetez et déployez les forces des Duchés (8/1, 8/2)*
2. Déployez les forces de la coalition (8/1, 8/2)*
** Vérifiez l' empilement (8/3) et la règle concernant la France (8/4)*
3. Lancez les dés pour déployer Napoléon et ses forces (8/5)
Sauf si c' est le Tour I, ou si Napoléon est occupé
4. Traitement des batailles maintenant (8/6, 9/0)

F. PHASE BATAILLE

(Toutes les batailles dans le jeu suivent la procédure suivante, détaillée en 9/0. Répétez pour chaque bataille.)

1. Projection de Cavalerie (9/1) : *chaque camp peut vérifier si sa cavalerie intervient dans une bataille (option).*
2. Infanterie Légère (9/2). 1D6 + ferveur Nation.
Appliquez les effets dus aux États Clients (9/2/1), au Pape (9/2/2) ou à Joséphine (9/2/3).

3. Napoléon fait il donner la Garde ? (9/3)
4. Calculez le différentiel (9/4).
5. Lancez 1D6 pour résoudre la bataille (9/5).
6. Déterminez le résultat de la bataille (9/6)
7. Appliquez les résultats de la bataille (9/7). *Attention aux résultats spéciaux pour les Royalistes / Émigrés (9/7/1) ainsi que pour la Garde Impériale (9/7/2) ; si nécessaire, conduisez la retraite (9/8).*
8. Réinitialisation du marqueur « Infanterie Légère » (9/9)
9. Appliquez les effets de la bataille sur la ferveur (9/10)
10. Conduisez toute éventuelle poursuite (9/11, 9/12) *et résoudre une bataille si nécessaire (recommencez la séquence « F »)*

G. PHASE PERSONNALITÉS (10/0)

1. Contrôlez la capitulation de l' Autriche, la Prusse ou la Russie (10/1).
2. Attirez des personnalités (10/2).

H. ABDICATION (11/0)

1. Déterminez le contrôle des Nations (11/1) et déplacez le marqueur Napoléon Abdication si nécessaire
(avec une attention particulière à la Nation Cible, aux pertes françaises et à la France - 11/1/1).
2. Vérifiez les conditions de Victoire (11/2) et de Défaite (11/3).
3. Réalisez les ajustements des Ferveurs Nationales (11/4).
4. Rappelez les Diplomates pour Consultations (11/5) ;
Déplacez tous les Diplomates du joueur dans la case Londres, et renvoyez Napoléon et Joséphine dans le lit de Napoléon.
Les Diplomates français restent en place.
5. Restaurez tous les Corps retournés ou démobilisés (11/6).
6. Lancez le dé pour les pertes françaises (11/7).
7. **Nettoyez le plateau (11/8) :** Renvoyez tous les Corps français dans le Bol Grande Armée. Vous remplacez toutes les unités de la coalition dans la réserve des Forces, excepté pour les Forces des Duchés de votre choix ; renvoyez les Royalistes et les émigrés dans la Planche Pions & Marqueurs.
Évacuez le Portugal.
8. Transférer des fonds entre les différentes caisses ; mais rien ne doit quitter le Budget de l' Amirauté (11/9).

I. PHASE ACCIDENTS (12/0)

- Jetez les dés pour les Événements aléatoires, en utilisant la Table des Accidents (12/1).
Lancez un dé au début du jeu ;
Lancez deux dés dès que Napoléon devient Empereur (X) ;
Lancez trois dés dès que Napoléon devient « Vieux » (V).
- Appliquez les résultats déterminés pour chaque Accidents.

J. PHASE ACCIDENTS (12/2)

- Avancez le marqueur Tour de Jeu d' une case et retournez à la séquence « A » ci-dessus.