



NAPOLEON

1807

Livret de règles



NAPOLEON 1807

Bienvenue dans Napoléon 1807, le jeu d'histoire pour tous !

Hiver 1806-1807, la campagne victorieuse de Napoléon contre les Prussiens à l'automne 1806 vient tout juste de se terminer. Malgré la déroute de son armée, le roi de Prusse, Frédéric III refuse de capituler. Il fait appel à ses alliés russes pour lui venir en aide. Les soldats du tsar entrent alors en Pologne pour affronter la Grande Armée de Napoléon. Avec *Napoléon 1807* prenez en charge l'une des armées qui se sont combattues. Déplacez vos troupes pour surprendre l'ennemi et le vaincre lors de batailles décisives.

Napoléon 1807 est un jeu épique qui sent la poudre destiné aux férus d'Histoire et de stratégie.

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

Présentation du jeu – *Napoléon 1807* est un jeu d'affrontement pour 2 joueurs.

Après avoir choisi un scénario dans le livret correspondant et placé les éléments, chaque joueur, à tour de rôle, va effectuer une opération pour déplacer et/ou faire combattre ses troupes sur le plateau de jeu. Ces opérations entraîneront de la fatigue pour les soldats ainsi que des pertes en cas de bataille. Fatigue et pertes seront notées sur une aide de jeu nommée ordre de bataille. Après avoir terminé leurs opérations, les joueurs pourront mettre au repos leurs hommes pour qu'ils puissent récupérer de leurs efforts.

Le joueur qui sera parvenu à s'emparer des villes et citadelles clefs du jeu tout en préservant ses troupes sera déclaré vainqueur. Les règles de *Napoléon 1807* sont scindées en deux parties pour un apprentissage progressif. La première nommée *Règles du conscrit* permet d'acquérir toutes les notions du jeu aisément. La seconde, *Règles du grognard*, apporte plus de finesse en introduisant un brouillard de guerre favorable aux embuscades et pièges qu'il sera possible de tendre à votre adversaire.

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

Crédits

Un jeu de **Denis SAUVAGE**

Développement : **Julien BUSSON**

Graphismes : **Nicolas TREIL**

Relectures et tests : **Edgar GALLEGO,**

Thierry MICHEL, Christian VAN SOMEREN,

Michel LEPETIT et tous ceux qui nous ont fait des retours précieux sur Napoléon 1806

Traduction anglaise : **Joël BORIE**

et **Paul COMBEN**



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

SOMMAIRE

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

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

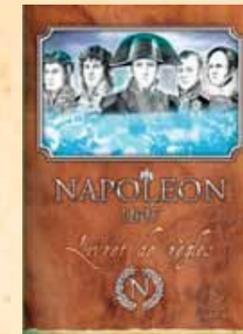
Napoléon 1807 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques. *Napoléon 1807* encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque. Le livret de démarrage ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et convivial consacré aux jeux d'Histoire.

Bonnes parties à tous !

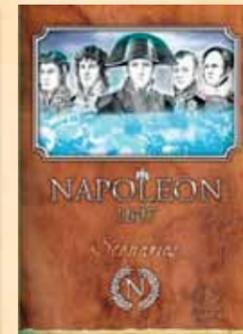
Contenu de la boîte



1 plateau de jeu



1 livret de règles



1 livret de scénarios



2 paravents :
1 russe (blanc) et 1 français (bleu)



2 sacs en suédoise
1 bleu et 1 vert



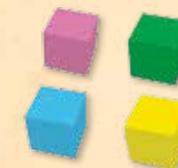
3 aides de jeu
(ordres de batailles)



1 livret de démarrage



2 planches de 54 autocollants
à coller sur les pavés



105 cubes
points de force en bois
bleus (40), verts (30)
roses (20), jaunes (15)



2 jeux de 48 cartes
+ 6 cartes additionnelles
pour Napoléon 1806



26 pavés verts,
26 pavés bleus
et 1 pavé blanc



8 drapeaux en bois
marqueurs Contrôle
4 verts et 4 bleus

80 cylindres
fatigue en bois



6 flèches en bois
marqueurs Axe de retraite
3 verts et 3 bleus



10 marqueurs Citadelle en bois
5 verts et 5 bleus



2 étoiles en bois
marqueurs Siège de
forteresse



10 dés de combat
5 verts et 5 bleus



3 disques blancs
marqueurs Match nul



2 pions en bois
Marqueurs Tour et
Points de Victoire



5 cubes rouge en bois
marqueurs Pont détruit

Mise en place

Placez entre vous le plateau de jeu et choisissez le scénario que vous souhaitez jouer. L'un de vous prend le rôle de Napoléon et se place à l'ouest du plateau, votre adversaire celui de Bennigsen et s'assoit à l'est. Suivez ensuite les indications du scénario.

Les pavés **commandants** ou **corps d'armée** représentent les troupes et leurs chefs qui ont participé à cette campagne.

Les pavés russes sont **verts**, les pavés français sont **bleus**. Ils sont placés à plat ou debout si vous souhaitez dissimuler leur identité à votre adversaire.

Avant votre première partie, décollez soigneusement les autocollants et placez-les sur les grands pavés :



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

Pour **vaincre** à Napoléon 1807 vous devez :

- Eliminer des points de force adverses ①
- Contrôler des villes fortifiées ②
- Conserver vos citadelles ③
- Assiéger celles de votre adversaire ④

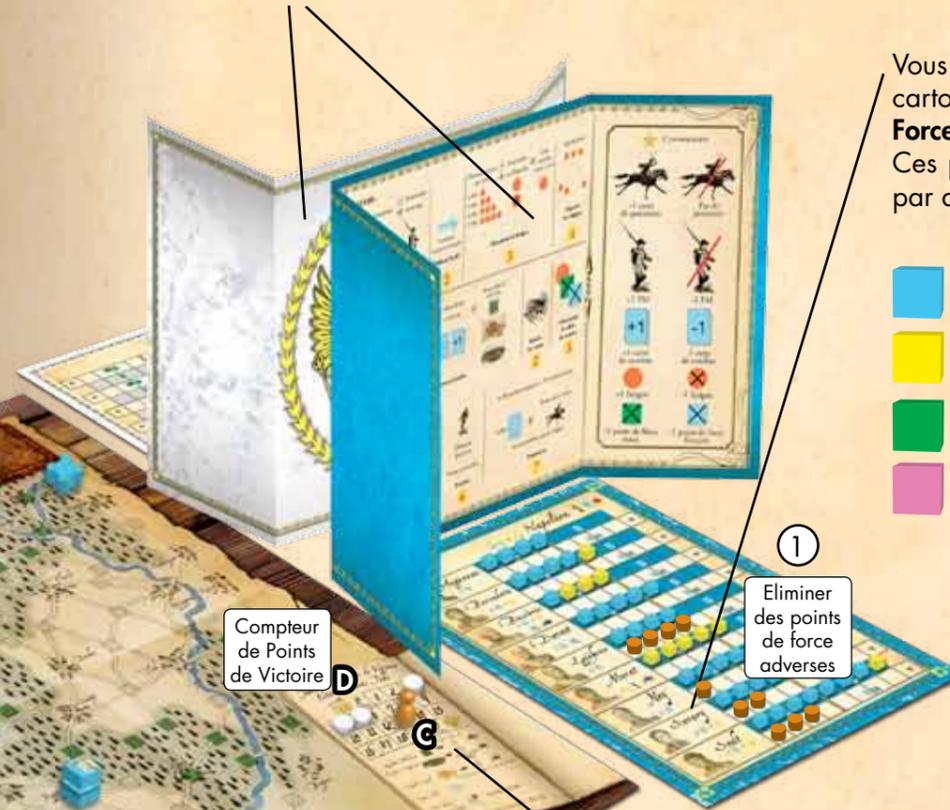
Le jeu comporte divers **marqueurs** que l'on place sur le plateau selon les indications du scénario :

- Tour **A**
- Fin de partie **B**
- Points de Victoire **C**
- Match Nul **D**
- Citadelle **E**
- Siège **F**

Le pion **Fin de partie** est un pavé blanc sur lequel est placé l'autocollant suivant :



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



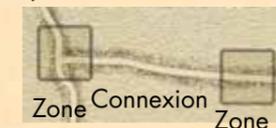
Vous disposez d'un **Ordre de Bataille** cartonné où sont placés les **Points de Force** de vos différents corps d'armée. Ces points de force sont représentés par des petits cubes de couleur :

- Infanterie française
- Cavalerie française
- Infanterie russe
- Cavalerie russe

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

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

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



Il y a 4 types de zones :



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

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



Russes

Français

Mais à quoi servent les dés ? Il n'est fait aucune mention de l'utilisation des dés dans les règles. Ce n'est pas une erreur, mais une option de jeu. Il est possible pour tous les combats de remplacer l'utilisation des cartes par des lancés de dés – si le joueur doit révéler trois cartes, il lancera trois dés de sa couleur. Les probabilités sont identiques. Cela n'a pas d'influence sur les résultats des combats. Par contre, les paquets de cartes des joueurs tourneront moins rapidement et, de fait, un événement défaussé reviendra moins vite. Le choix de l'option retenue doit se faire en début de partie et doit s'appliquer pour les deux joueurs.

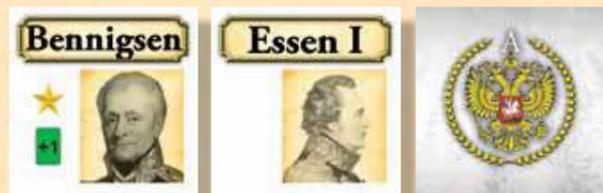
Regles du Conserit

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

Commandants et Corps d'armée

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

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

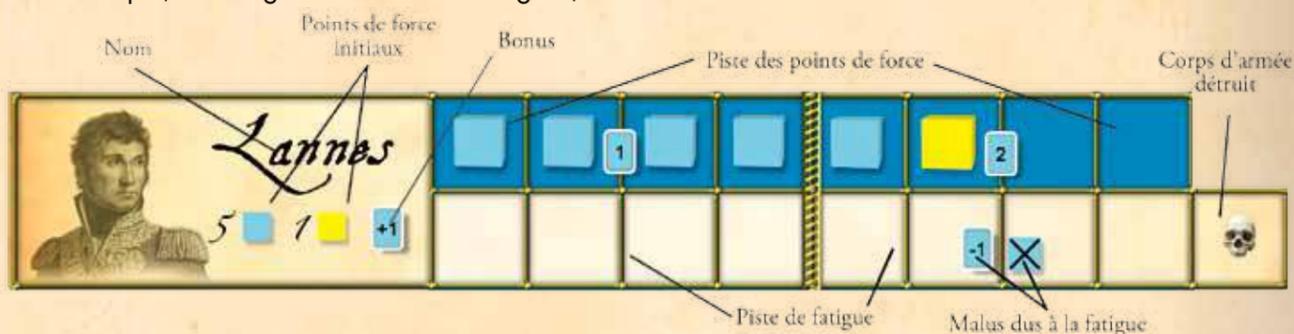


Commandant Corps d'armée Face à été Activé
Face à Activer

Ordre de bataille

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

La piste du bas indique le nombre de fatigues accumulées par le corps d'armée. Par exemple, si la règle dit de subir 3 fatigues, le



Pile

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

Exemples de piles :



Connexions et zones

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



Il y a 4 types de zones (voir page 5). Les corps d'armée sont toujours placés sur les zones, jamais sur les connexions.

joueur doit affecter 3 cylindres orange à son corps d'armée.

Si le corps perd des points de force, enlever les cubes de points de force librement et décaler les cubes restant vers la gauche.

Si le corps subit de la fatigue, ajouter les cylindres de fatigue de gauche à droite.

Enfin si le corps enlève de la fatigue, enlever les cylindres de droite à gauche.

Définitions

Cartes à jouer

On dit qu'une carte est :

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

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

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

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

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

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

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



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

La carte peut être jouée pendant une opération du joueur russe uniquement.

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

La carte peut être jouée au début d'un combat

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

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

Une carte jouée est ensuite placée dans la pile de défausse du joueur. Les joueurs ne peuvent pas consulter les piles de défausse.

Si la pioche du joueur est vide, mélanger les cartes de la défausse et reformer une nouvelle pioche.

Zones libres et contestées

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

Sièges

Une citadelle peut être assiégée en début de scénario. On place alors un marqueur *Siège* sur la zone. Le marqueur *Siège* est enlevé définitivement si une pile appartenant au même camp que le marqueur *Citadelle* est seule dans la zone.

Séquence de jeu

Chaque tour de jeu suit la séquence suivante :

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

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

Pioche

Chaque joueur pioche 3 cartes et les place dans sa main. Ces cartes s'ajoutent aux cartes éventuellement conservées du tour précédent. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que l'on peut avoir en mains. Les cartes avec le nom de l'événement sur fond **rouge** doivent être jouées immédiatement pendant la phase de pioche et les effets de l'événement appliqués. Le joueur ne pioche pas de carte de remplacement et la carte est placée dans la défausse du joueur une fois l'événement résolu.



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

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

Initiative

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

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

Pioche et Initiative (exemple de jeu)



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



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



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

Séquence de jeu

Opérations

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

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

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

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

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

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

Récupération

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

- 1) Chaque corps d'armée qui est sur sa face à *Activer* enlève la totalité de ses fatigues.
- 2) Pour chacun de ses corps d'armée, le joueur peut jouer 1 carte de sa main et une seule et enlever le nombre de fatigues indiqué dans le cadre récupération en bas à droite de la carte.
- 3) Tous les corps d'armée qui ont entre 5 et 8 fatigues perdent 1 point de force simultanément.
- 4) Retourner tous les corps d'armée sur leur face portrait pour indiquer qu'ils sont à *Activer* pour le prochain tour.
- 5) Avancer le marqueur *Tour* et recommencer la séquence de jeu.

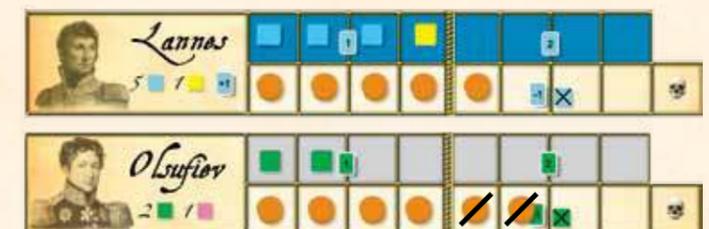
Très important : à n'importe quel moment du jeu où un corps d'armée n'a plus de points de force ou a plus de 8 fatigues, il est immédiatement retiré du jeu de façon définitive. Les points de force perdus à cause de la fatigue comptent pour les points de victoire.

Exemple de récupération

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

Le corps d'Olsufiev n'aura donc plus que 4 fatigues.
Le corps de Lannes a plus de 4 fatigues il perd 1 point de force. Les points de victoire sont augmentés de 1.

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



La manoeuvre

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

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

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

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

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

D. ajouter 1 point de mouvement si un corps

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

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

2) Déplacer la pile en suivant un chemin continu de connexions dans la limite de ses points de mouvement. La pile ne peut pas être scindée pendant ce déplacement. Chaque connexion franchie compte pour 1 point de mouvement – **exception**, une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sur une rivière compte pour 3 points de mouvement. Il est possible de ne pas dépenser tous ses points de mouvement mais les points perdus ne sont pas conservés pour une opération ultérieure. Dès que la pile a dépensé tous ses points de mouvement ou dès qu'elle pénètre dans une zone occupée par une pile amie ou ennemie, elle est obligée de s'arrêter dans cette zone.

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

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

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

C. 1 fatigue à la pile si elle termine son déplacement

dans une zone contestée,

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

E. 1 Fatigue de moins si Napoléon accompagne la pile.

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

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

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

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

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

La manoeuvre

Exemple de manoeuvre



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

Soult : Pas de modificateur, la pile aura 4 points de mouvement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

Déterminer la Victoire

La victoire est déterminée en augmentant ou diminuant le nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu. Toutes les modifications de points de victoire se font soit en cours de scénario, immédiatement, soit à la fin du scénario, au terme du dernier tour.

En cours de scénario :

- 1 point de victoire par point de force adverse éliminé, que ce soit suite à un combat ou à cause d'une fatigue excessive.
- 1 point de victoire lorsqu'un joueur place un marqueur *Contrôle* sur une zone fortifiée. Pour changer le marqueur *Contrôle* d'une zone de ville fortifiée, il faut traverser ou occuper la zone avec une pile de son camp sans que la zone soit contestée.

A la fin du scénario :

- Valeur en point(s) de victoire de chaque zone avec un marqueur *Citadelle* ennemi occupée par une pile amie seule, et pour chaque zone avec un marqueur *Citadelle* ennemi assiégée (marqueur *Siège*).

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

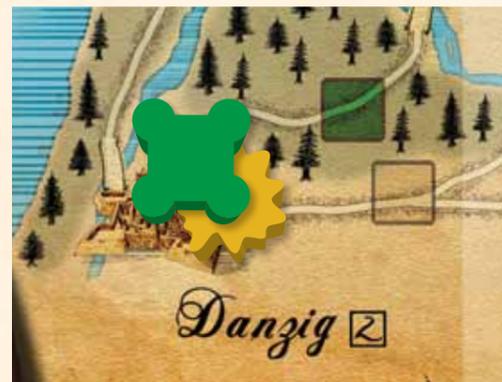
Lorsque le joueur russe gagne des points de victoire, on les ajoute au nombre de points de victoire sur la piste du plateau de jeu.

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

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

Si à la fin de la partie, aucun des joueurs ne l'a emporté, se reporter aux conditions de victoire définies pour chaque scénario.

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



Exemple d'attribution de points de victoire en fin de scénario

La zone de Danzig a un marqueur *Citadelle* russe avec un marqueur *Siège*. La *Citadelle* est donc assiégée par les Français en fin de scénario, les points de victoire sont diminués de 2.



La zone de Thörn contient un marqueur *Citadelle* français et une pile russe seule composée du corps d'armée d'Essen III. Les points de victoire sont augmentés de 2.

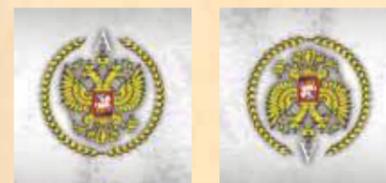
Règles du Grognard

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

Brouillard de Guerre

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

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



à Activer a été Activé

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

Vedettes de Cavalerie



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

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

Pendant une opération, le joueur peut désigner une ou plusieurs vedettes d'une zone pour les déplacer. On applique les règles comme si les vedettes étaient des corps d'armée mais les fatigues n'ont aucun effet. Pour duper son adversaire, chaque joueur devra donc cacher une partie de la réserve de cylindres de fatigue derrière son paravent et faire semblant de les placer sur l'un de ses corps d'armée.

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

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

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

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

Cas particuliers :

- Les vedettes peuvent occuper des zones de ville fortifiée avec un marqueur *Contrôle* adverse et les faire passer sous le contrôle de leur camp.
- Les vedettes ne peuvent pas entrer ni être placées dans une zone de *Citadelle* avec un marqueur *Citadelle* adverse.
- Une vedette amie n'arrête pas le déplacement ou la retraite d'une pile amie. Inversement, une pile amie n'arrête pas le déplacement d'une vedette amie.
- Une vedette qui pénètre dans une zone contestée via une connexion avec un marqueur *Axe de retraite* ennemi n'a aucun effet – le marqueur n'est pas enlevé et la pile ennemie ne subit pas de fatigue.

Précisions sur les cartes

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

AIDE DE CAMP – le joueur consulte les cartes en mains de son adversaire.

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

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

AUDACE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où une pile française est attaquante. La pile russe ne gagne pas de carte de combat supplémentaire en se défendant dans une zone boisée, une ville fortifiée ou une citadelle

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

BOUE – Cette carte n'appartient jamais à la pioche des joueurs. Elle devient effective au début d'un nouveau tour si un événement *Pluie* ou *Neige* a été joué au tour précédent et si aucun événement *Pluie* ou *Neige* n'est joué pour ce tour. L'événement est valable pour tout le tour. Tout corps qui est activé pendant le tour subit 1 fatigue immédiatement. **Exception** : une pile qui est retournée sur sa face *a été Activé* parce qu'elle a été attaquée ne subit pas cette fatigue. Si la pile se déplace elle perd, en plus, 2 points de mouvement.

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

COLONNE D'ASSAUT – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat ou une pile française attaque. La pile française engagée dans ce combat révèle 1 carte de combat supplémentaire et subit 2 fatigues immédiatement à répartir librement.

CONSCRITS – le joueur français ajoute 1 point de force d'infanterie à n'importe quel corps sur le plateau de jeu. Il ne peut pas recréer un corps d'armée éliminé avec ce point de force supplémentaire. Ce point de force supplémentaire ne rapporte pas de point de victoire et ne doit pas être enlevé de la carte *Quartiers d'hiver* française si celle-ci est en jeu.

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

CONTRE MARCHÉ – événement qui ne peut être joué qu'au début du mouvement adverse, après que le joueur a révélé une carte. La pile a 1 PM de moins. La carte peut également être jouée pour annuler l'événement d'une carte *Marché forcé*.

CONTRE ORDRE – événement qui ne peut être joué qu'après que le joueur adverse a joué une carte pour son événement. Cet événement est alors annulé.

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

COSAQUES - le joueur russe tire au hasard 1 carte de la main du joueur français et la défausse.

Précisions sur les cartes

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

DOS A LA RIVIERE - événement qui ne peut être joué que par le vainqueur d'un combat si la première connexion franchie par la pile en retraite contient un pont, détruit ou non. La pile qui retraite perd immédiatement 1 point de force attribué librement par le joueur ayant perdu le combat. Si le pont est détruit, la pile subit en plus 2 fatigues.

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

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

EPIDEMIE – Le joueur russe désigne une pile française. Tous les corps qui la composent subissent 1 fatigue immédiatement.

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

FOURRAGER – événement qui ne peut être joué qu'au début du déplacement d'une pile si celle-ci a au moins 2 points de mouvement. Enlever 2 fatigues à la pile mais la pile perd 2 points de mouvement. Si la pile est dans une zone contestée, elle peut attaquer. Dans ce cas l'attaque se fera avec 1 carte de combat en moins comme pour une attaque en marche.

FROID – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Au début de la phase de récupération, tous les corps sur le plateau de jeu, qui sont sur leur face *a été Activé*, subissent 1 fatigue. Cette fatigue supplémentaire est attribuée avant toute récupération.

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

GRANDE CHARGE – événement qui ne peut être joué qu'à l'issue d'un combat où la pile française effectue une poursuite. La pile française révèle 1 carte supplémentaire de poursuite.

GUE – à n'importe quel moment de son déplacement un corps seul peut franchir une connexion avec un marqueur *Pont détruit* sans payer le surcoût de 2 points de mouvement.

HUSSARDS - le joueur français tire au hasard 1 carte de la main du joueur russe et la défausse.

IMPATIENCE A PARIS - cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Les points de victoire sont augmentés de 1 immédiatement.

IMPATIENCE DU TSAR – le joueur russe doit effectuer au moins une opération avec un combat dans le tour. Sinon, à la fin de ce tour, diminuer les PV de 1.

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

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

KAMENSKI – le joueur russe enlève définitivement le pavé du commandant *Kamenski* du jeu. Si cette carte est piochée à nouveau par la suite, elle ne pourra être utilisée que pendant la phase de récupération.

LA GARDE - événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où le corps de *Lefebvre* (scénario *Pultusk*) ou *Bessières* (scénarios *Eylau* ou *Friedland*) fait partie de la pile française engagée. La pile française reçoit 1 carte de combat supplémentaire. Si le joueur français perd le combat, chaque corps de sa pile subit 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat.

Précisions sur les cartes

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

LOBANOV – le corps d'armée russe *Lobanov* est placé immédiatement à *Allenburg* ou *Rastenburg* au choix du joueur russe, sur sa face à *Activer*. Si les deux zones sont non contestées et occupées uniquement par des piles françaises, la carte ne peut pas être jouée pour son événement.

MARCHE FORCEE – événement qui ne peut être joué qu'au début du déplacement d'une pile amie. La pile reçoit 1 point de mouvement supplémentaire. Une pile qui a un total négatif ou nul de points de mouvement peut toujours se déplacer d'1 connexion grâce à cette carte même si la connexion contient un *Pont détruit*.

MARIE WALEWSKA – pendant tout le tour les bonus de Napoléon (1 point de mouvement supplémentaire, 1 carte de combat supplémentaire, 1 fatigue en moins lors d'une manœuvre) ne sont pas utilisables pour la pile qu'il accompagne.

MITRAILLE – la pile française subit 2 fatigues supplémentaires au résultat du combat.

NEIGE – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. Dès qu'une pile se déplace elle perd 1 point de mouvement.

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

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

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

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

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

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

POSITION RENFORCEE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où une pile russe est en défense. La pile russe révèle une carte de combat supplémentaire.

POUR LE TSAR – le joueur russe désigne une pile russe et enlève 1 fatigue à chaque corps de la pile.

Précisions sur les cartes

QUARTIERS D'HIVER – cette carte n'appartient pas à la pioche des joueurs en début de partie. Chaque joueur place sa carte à l'emplacement réservé à cet effet :

Les points de force perdus pendant la partie sont placés sur ces cartes. Un joueur qui subit sa 5e perte ajoute sa carte dans la défausse. Si après reconstitution de la pioche, cette carte est piochée, elle est placée sur le bord du plateau. Elle n'a pas d'effet et on pioche une autre carte pour la remplacer. Si les deux cartes ont été placées sur le bord du plateau, la partie se termine à la fin du tour en cours sans tenir compte du nombre de tours indiqué par le scénario. Au cas où les joueurs utilisent les dés pour résoudre les combats, la carte *Quartiers d'hiver* est mélangée directement dans la pioche du joueur et non dans sa défausse.

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

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

RETRAITE STRATEGIQUE – cet événement est valable pour tout le tour. A chaque fois qu'une pile russe effectue un déplacement, elle reçoit 1 point de mouvement supplémentaire mais doit se rapprocher de la zone de *Königsberg*. Se rapprocher veut dire avoir moins de connexions la séparant de cette zone à la fin de son déplacement qu'au début. Si la pile ne peut pas se rapprocher de *Königsberg*, le déplacement est interdit.

REDDITION – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Si la zone avec la citadelle de *Graudenz* contient un marqueur *Siège*, remplacer le marqueur *Citadelle* russe par un marqueur *Citadelle* français. Les points de victoire diminuent de 1. Dans le cas où la citadelle n'est pas assiégée, la carte est défaussée sans effet.

RENFORTS – le joueur russe ajoute 1 point de force d'infanterie à n'importe quel corps sur le plateau de jeu. Il ne peut pas recréer un corps d'armée éliminé avec ce point de force supplémentaire. Ce point de force supplémentaire ne rapporte pas de point de victoire et ne doit pas être enlevé de la carte *Quartiers d'hiver* russe si celle-ci est en jeu.

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

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

SACRIFICE – la pile russe engagée dans ce combat révèle 1 carte de combat supplémentaire et subit 2 fatigues immédiatement à répartir équitablement.

SOINS – placer un cylindre de fatigue sur un corps français ayant perdu 1 ou plusieurs points de force d'infanterie. Lors de la phase de récupération de ce tour, si le corps est toujours sur sa face à *Activer*, ce corps d'armée récupère 1 point de force d'infanterie et enlève en outre toutes ses fatigues. Le nombre de points de victoire diminue de 1. Si la carte *Quartiers d'hiver* française est en jeu, ce point de force doit être récupéré sur la carte.

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

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

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

NAPOLEON

1807

