

NAPOLEON

1807

Scenarios

Golden Bell Presents

GOLDEN GAMES

SHAKOS



Scénarios

NAPOLEON 1807

Napoléon 1807 **propose 13 scénarios différents. Les scénarios 1 à 7 sont des scénarios de campagne et se jouent en 1 à 2 heures 30. Les scénarios 8 à 10 sont des scénarios de bataille et se jouent en moins d'1 heure. Le 11e scénario est la grande campagne permettant de revivre l'ensemble de la campagne de Pologne de décembre 1806 à juin 1807, tandis que les scénarios 12 et 13 vous permettront de lier les deux jeux de la série, *Napoléon 1806* et *Napoléon 1807*. Certains scénarios sont nommés placement historique et reprennent les positions historiques des belligérants. D'autres sont nommés placement libre et permettent d'envisager des stratégies différentes. Chaque scénario peut être joué indifféremment avec les *Règles du Conscrit* ou les *Règles du Grognard*. Une codification de la difficulté du scénario vous permettra de débuter avec les plus simples avant d'envisager de jouer les plus ambitieux nécessitant une bonne maitrise du système de jeu.**

Scénario simple **Scénario intermédiaire** **Scénario ambitieux**

Pour chaque scénario, en début de partie, préparez le jeu en :

- Plaçant la carte *Boue* prêt de l'emplacement dédié sur le plateau de jeu si le scénario l'indique.
- Plaçant les cartes *Quartiers d'Hiver* aux emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu si le scénario l'indique.
- Triant les cartes en fonction du scénario joué pour constituer une pioche de 42 cartes.

P = Pultusk / E = Eylau / F = Friedland.

Les cartes sans symboles sont communes à tous les scénarios.
- Prenant les ordres de bataille correspondant au scénario joué et en plaçant les points de force initiaux de chaque corps d'armée.
- Prenant les corps d'armée disponibles pour le scénario joué. Attention, certains corps d'armée existent en plusieurs exemplaires (*Exemple : DAVOUT*). Le corps d'armée à sélectionner dépend alors du scénario joué.

P = Pultusk / E = Eylau / F = Friedland.
- Plaçant sur le plateau de jeu les corps d'armées, et vedettes si vous jouez avec les *Règles du Grognard*, aux emplacements indiqués par le scénario. Pour les scénarios en placement libre, chaque scénario indique le joueur qui place ses corps d'armée et vedettes en premier. Lorsqu'il a terminé, c'est au tour de son adversaire de faire de même.
- Plaçant sur le plateau de jeu les marqueurs *Contrôle*, *Citadelle*, *Pont détruit* et *Siège*, selon les indications du scénario.
- Plaçant sur la piste des tours le marqueur *Tour* sur la première case et le marqueur *Fin de Partie* suivant les instructions du scénario.
- Plaçant sur la piste des points de victoire le marqueur *Points de Victoire* et les marqueurs *Match Nul* suivant les instructions du scénario.

Si les joueurs trouvent certains scénarios à l'avantage d'un camp, ils peuvent miser des points de victoire en début de partie afin de l'équilibrer. Pour cela, ils écriront sur un papier le camp voulu et une enchère en points de victoire. Le joueur qui aura proposé la plus forte enchère jouera le camp choisi, on ajustera la valeur de départ des points de victoire en conséquence :
- *Si le joueur a misé pour le camp français, les points de victoire sont augmentés de la valeur de son enchère.*
- *Si le joueur a misé pour le camp russe, les points de victoire sont diminués de la valeur de son enchère.*
- *Si les joueurs ont misé pour des camps différents, chaque joueur obtient le camp pour lequel il a misé et seuls les points de celui qui a fait la plus forte enchère sont comptabilisés. Si les mises sont identiques, les points de victoire ne sont pas modifiés.*
- *Si les joueurs ont fait des mises identiques pour le même camp, tirer au sort les camps sans modifier les points de victoire.*

Marqueurs
Tour - case1
Fin de Partie - case 8
Points de Victoire - case 10
Match Nul - cases 8, 9, 10
Contrôle russe à :
HEILSBERG, ALLENSTEIN, OSTERODE et ELBING
Citadelle française à :
THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 7) – française
(8 à 10) – match nul
(11 à 19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole P
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée
Ordre de bataille PULTUSK
Vérifier que les corps d'armée de DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, LANNES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole P .

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 5 / Français : 6

Règle(s) particulière(s)
Conditions de victoire : Seules les citadelles de GRAUDENZ et THÖRN ainsi que la ville fortifiée d'OSTERODE rapportent des PV. En fin de partie si une pile française occupe la zone de ROZAN seule, c'est une victoire automatique française. De même, si une pile russe occupe la zone de VARSOVIE seule, c'est une victoire automatique russe. Si aucune ou ces deux conditions sont remplies, se référer au tableau des PV.

SCENARIO 1

La Campagne de Pultusk

Placement historique
19 décembre 1806 au 3 janvier 1807

Ce scénario décrit l'échec de la manœuvre de Napoléon sur les arrières russes à la fin de l'année 1806. Profitant d'une timide offensive russe, Napoléon essaie de les surprendre en mettant en place une vaste manœuvre d'enveloppement par leur droite. Retardés par un temps exécrable, les corps français s'enlisent dans la boue et ne parviennent pas à couper la retraite ennemie. La campagne se termine par la double bataille frontale de Golymin et Pultusk qui se traduit par de nombreuses pertes inutiles. Les deux armées décident de prendre leurs quartiers d'hiver pour panser leurs plaies. Ce vaste scénario de manœuvre peut être terminé en 2 heures.



SCENARIO 2
La Campagne de Pultusk

Placement libre
19 décembre 1806 au 3 janvier 1807

Marqueurs
Tour - case 1
Fin de Partie - case 8
Points de Victoire - case 10
Match Nul – cases 8, 9, 10
Contrôle russe à :
HEILSBERG, ALLENSTEIN, OSTERODE et ELBING
Citadelle française à :
THORN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 7) – française
(8 à 10) – match nul
(11 à 19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole P.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée
Ordre de bataille PULTUSK
Vérifier que les corps d'armée de DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, LANNES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole P.

Règles du Conscrit
Ignorez les vedettes.

Règle(s) particulière(s)
Le joueur russe place ses corps d'armée et vedettes en premier.
Conditions de victoire :
Seules les citadelles de GRAUDENZ et THÖRN ainsi que la ville fortifiée d'OSTERODE rapportent des PV. En fin de partie si une pile française occupe la zone de ROZAN seule, c'est une victoire automatique française. De même, si une pile russe occupe la zone de WARSAW seule, c'est une victoire automatique russe. Si ces deux conditions sont remplies, se référer au tableau des PV.

Ce scénario reprend la situation du scénario 1 mais avec un placement de départ plus souple et permettant d'entrevoir de nouvelles stratégies. Il peut être terminé en 2h à 2h30.

: corps d'armée choisi librement par le joueur français



SCENARIO 3
Dans la boue de Pologne

Placement libre
11 décembre 1806 au 3 janvier 1807

Ce scénario reprend la totalité de la campagne de décembre en Pologne depuis l'offensive russe initiale jusqu'à la contre-attaque française et l'échec de la manœuvre d'enveloppement voulue par Napoléon 1er. C'est un scénario très long qui nécessitera au moins 2h30 de jeu.

Marqueurs
Tour - case1
Fin de Partie - case 12
Points de Victoire - case 10
Match Nul – cases 9, 10 et 11
Contrôle russe à :
HEILSBERG, ALLENSTEIN, OSTERODE *et* ELBING
Citadelle française à :
THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 8) – française
(9 à 11) – match nul
(12 à19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole P.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée
Ordre de bataille PULTUSK
Vérifier que les corps d'armée de DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, LANNES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole P.

Règles du Conscrit
Ignorez les vedettes.

Règle(s) particulière(s)
Le joueur russe place ses corps d'armée et vedettes en premier.
Conditions de victoire : Seules les citadelles de GRAUDENZ et THÖRN ainsi que la ville fortifiée d'OSTERODE rapportent des PV. En fin de partie si une pile française occupe la zone de ROZAN seule, c'est une victoire automatique française. De même, si une pile russe occupe la zone de WARSAW seule, c'est une victoire automatique russe. Si ces deux conditions sont remplies, se référer au tableau des PV.
Renforts : les renforts suivants sont placés au tout début du tour concerné dans la zone indiquée, même si elle est contestée – sans marqueur *Axe de retraite* – et sur leur face *à Activer*.
Tour 2 : à ROZAN (BUXHOWDEN, TUCHKOV, DOKHTUROV, ESSEN III, OLSUFIEV et 2 vedettes), à BRZESC (NAPOLEON, LEFEBVRE et 1 vedette), à THÖRN (BESSIERES et 1 vedette).
Tour 4 : à BRZESC (SOULT et 1 vedette)
Tour 5 : à THÖRN (BERNADOTTE et 1 vedette).
Initiative : Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.
Phase de pioche : Les joueurs ne piochent qu'1 seule carte tant qu'aucun combat n'a eu lieu. Le tour suivant le premier combat de la partie, les joueurs piochent 3 cartes normalement.



Marqueurs
Tour - case1
Fin de Partie - case 9
Points de Victoire - case 8
Match Nul – cases 7, 8 et 9
Contrôle français à :
OSTERODE et ELBING
Contrôle russe à : HEILSBERG et ALLENSTEIN,
Citadelle française à : THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG
Siège : les Français assiègent
GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 6) – française
(7 à 9) – match nul
(10 à19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole E.
Les cartes *Quartiers d'hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée
Ordre de bataille EYLAU
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole E.

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 3 / Français : 6

Règle(s) particulière(s)
Renforts : au tout début de chaque tour, avant la phase de pioche, le joueur russe peut décider de placer le corps d'armée de BAGHOWUT dans la zone de RASTENBURG ou de SENSBURG. La zone choisie doit être libre de pile française. Le corps d'armée arrive sur sa face *à Activer*. Si les joueurs utilisent les *Règles du Grognard* ajouter 1 vedette à ce renfort.
De manière identique, le joueur russe peut placer le corps d'armée d'ESSEN I avec 1 vedette à ROZAN ou MYSZYNIEC.
Initiative : Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.

SCENARIO 4

La Campagne d'Eylau

Placement historique

25 janvier 1807 au 11 février 1807

Ce scénario débute après la reprise des hostilités au cœur de l'hiver polonais. Bennigsen, souhaitant profiter de l'éparpillement des corps d'armée français qui ont pris leurs quartiers, passe à l'offensive. Il compte détruire les troupes esseulées de Bernadotte pour se replier ensuite sur des positions renforcées prévues à l'avance autour de Heilsberg. Dans des conditions climatiques effroyables, les armées vont mener des batailles sanglantes sans parvenir à prendre l'ascendant sur leur adversaire. La boucherie d'Eylau mettra un terme à ces affrontements stériles. Ce scénario peut être terminé en 1h30.



SCENARIO 5

La Campagne d'Eylau

Placement libre

25 janvier 1807 au 11 février 1807

Ce scénario reprend la situation du scénario 4 mais avec un placement de départ plus souple et permettant d'entrevoir de nouvelles stratégies. Il peut être terminé en 1h30 à 2h.

Marqueurs
Tour - case 1
Fin de Partie - case 9
Points de Victoire - case 8
Match Nul – cases 7, 8 et 9
Contrôle français à :
OSTERODE et ELBING
Contrôle russe à :
HEILSBERG et ALLENSTEIN,
Citadelle française à :
THORN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG
Siège : les Français assiègent GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 6) – française
(7 à 9) – match nul
(10 à19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole E.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée (Ordre de bataille EYLAU)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole E.

Règles du Conscrit
Ignorez les vedettes.

Règle(s) particulière(s)
Le joueur français place ses corps d'armée et vedettes en premier.
Initiative : Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.



SCENARIO 6

La Campagne de Friedland

Placement historique

4 juin 1807 au 19 juin 1807

Après la terrible bataille d'Eylau, les deux armées sont retournées à leurs quartiers d'hiver pour panser leurs plaies et préparer l'inéluctable reprise des hostilités au printemps. Napoléon a mis à profit cette parenthèse pour s'emparer de Danzig et disposer d'une nette supériorité numérique. A nouveau, début juin, Bennigsen tente de surprendre l'Empereur en devançant son offensive. Les troupes de Ney, seules, font face et contiennent les Russes. Napoléon essaie de les couper de leurs lignes de communications vers Königsberg avec le gros de ses forces. Les Russes se replient, comme pour la dernière campagne d'hiver, mais cette fois ils sont devancés et écrasés lors de la bataille décisive de Friedland. Dans ce scénario, pas de match nul possible, il faut vaincre ou renoncer. Il peut être terminé en 1h30 à 2h.

Marqueurs
Tour - case 1
Fin de Partie - case 8
Points de Victoire - case 5
Match Nul – non utilisés
Contrôle français à :
ALLENSTEIN, OSTERODE et ELBING
Contrôle russe à : HEILSBERG
Citadelle française à : DANZIG, THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG et GRAUDENZ
Siège : les Français assiègent
GRAUDENZ

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole F.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* ne sont pas utilisées.

Corps d'armée (Ordre de bataille FRIEDLAND)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, LANNES et GALITZINE ont bien un symbole F.

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 4 / Français : 6

Règle(s) particulière(s)
Renforts : Le corps d'armée russe LOBANOV est placé sur le plateau de jeu si la carte LOBANOV est jouée pour son événement. Si les joueurs utilisent les *Règles du Grognard* ajouter une vedette à ce renfort.
Initiative : Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.



SCENARIO 7

La Campagne de Friedland

Placement libre

4 juin 1807 au 19 juin 1807

Ce scénario reprend la situation du scénario 6 mais avec un placement de départ plus souple et permettant d'entrevoir de nouvelles stratégies. Il peut être terminé en 2h.

Marqueurs
Tour case 1
Fin de Partie - case 8
Points de Victoire - case 5
Match Nul – non utilisés
Contrôle français à :
ALLENSTEIN, OSTERODE et ELBING
Contrôle russe à : HEILSBERG
Citadelle française à :
DANZIG, THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG et GRAUDENZ
Siège : les Français assiègent
GRAUDENZ

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole F. Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* ne sont pas utilisées.

Corps d'armée (Ordre de bataille FRIEDLAND)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, LANNES et GALITZINE ont bien un symbole F.

Règles du Conscrit
Ignorez les vedettes.

Règle(s) particulière(s)
Le joueur français place ses corps d'armée et vedettes en premier.
Renforts : le corps d'armée russe LOBANOV et une vedette russe sont placés sur le plateau de jeu si la carte LOBANOV est jouée pour son événement.
Initiative : Le joueur russe a automatiquement l'initiative au 1er tour.



Marqueurs
Tour - case1
Fin de Partie - case 4
Points de Victoire - case 10
Match Nul – cases 11, 12 et 13
Contrôle russe à :
HEILSBERG, ALLENSTEIN, OSTERODE *et* ELBING
Citadelle française à :
THORN *et* WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 10) – française
(11 à 13) – match nul
(14 à19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole P.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* ne sont pas utilisées, la carte *Boue* est utilisée.

Corps d'armée
(Ordre de bataille PULTUSK)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIÈRES, LANNES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole P.

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 3 / Français : 3

Règle(s) particulière(s)
Conditions de victoire : Seules les citadelles de GRAUDENZ et THORN ainsi que la ville fortifiée d'OSTERODE rapportent des PV. En fin de partie si une pile française occupe la zone de ROZAN seule, c'est une victoire automatique française. De même, si une pile russe occupe la zone de VARSOVIE seule, c'est une victoire automatique russe. Si ces deux conditions sont remplies, se référer au tableau des PV.
Renforts : les renforts suivants sont placés au tout début du tour concerné dans la zone indiquée, même si elle est contestée – sans marqueur *Axe de retraite* – et sur leur face *à Activer*.
Tour 2 : à ROZAN (BUXHOWDEN, TUCHKOV, DOKHTUROV, ESSEN III, OLSUFIEV et 2 vedettes), à BRZESC (NAPOLEON, LEFEBVRE et 1 vedette), à THORN (BESSIERES et 1 vedette).
Tour 4 : à BRZESC (SOULT et 1 vedette).
Initiative : Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.
Phase de pioche : Les joueurs ne piochent qu'1 seule carte tant qu'aucun combat n'a eu lieu. Le tour suivant le premier combat de la partie, les joueurs piochent 3 cartes normalement.

SCENARIO 8

L'offensive russe de décembre 1806

Ce scénario retrace la timide et confuse offensive russe de Kamenski. C'est un scénario où le joueur français est sur la défensive pour protéger Varsovie. Il peut être terminé en 30 à 45 minutes.

Placement historique

11 décembre 1806 au 18 décembre 1806



SCENARIO 9
La bataille d'Eylau

Placement historique

4 février 1807 au 11 février 1807

Ce scénario se focalise sur la seconde partie de la campagne d'hiver. Le piège de Napoléon a été éventé et les Russes sont en pleine retraite avant l'effroyable bataille d'Eylau. C'est un scénario idéal pour découvrir le système de jeu. Il peut être terminé en 45 minutes.

Marqueurs
Tour - case 1
Fin de Partie - case 4
Points de Victoire - case 8
Match Nul – cases 5,6 et 7
Contrôle français à :
OSTERODE, ALLENSTEIN et ELBING
Contrôle russe à : HEILSBERG
Citadelle française à : THÖRN et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG, GRAUDENZ et DANZIG
Siège : les Français assiègent
GRAUDENZ et DANZIG

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 4) – française
(5 à 7) – match nul
(8 à19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole E.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.

Corps d'armée (Ordre de bataille EYLAU)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, BESSIERES, GALITZINE et TUCHKOV ont bien un symbole E.

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 3 / Français : 4

Règle(s) particulière(s)
Le corps d'armée de BERNADOTTE débute avec 1 PF d'infanterie en moins. Cette perte est placée sur la carte *Quartiers d'Hiver*.



SCENARIO 10

La bataille de Friedland

Ce scénario simule l'épisode final de la campagne avec la victoire française de Friedland. Refluant vers Königsberg, Bennigsen tente de détruire le corps isolé de Lannes. Les Français, tenaces, parviennent à fixer le gros de l'armée russe jusqu'à l'arrivée de Napoléon le 14 juin. Malgré l'heure tardive, l'Empereur lance son armée à l'assaut des Russes dos à la rivière. Il obtient, enfin, la victoire décisive tant attendue. Ce bref scénario peut être terminé en 30 à 45 minutes.

Placement historique

13 juin 1807 au 18 juin 1807

Marqueurs
Tour - case1
Fin de Partie - case 3
Points de Victoire - case 6
Contrôle français à :
ALLENSTEIN, OSTERODE *et* ELBING
Contrôle russe à : HEILSBERG
Citadelle française à :
THÖRN, DANZIG et WARSAW
Citadelle russe à :
KÖNIGSBERG et GRAUDENZ
Siège : les Français assiègent
GRAUDENZ

Victoire (PV)
(0) – automatique française
(1 à 19) – russe
(20) – automatique russe

Cartes
Cartes sans symbole + cartes avec le symbole F.
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* ne sont pas utilisées.

Corps d'armée
(Ordre de bataille FRIEDLAND)
Vérifier que les corps d'armée suivants : DAVOUT, LEFEBVRE, LANNES et GALITZINE ont bien un symbole F.

Règles du Grognard
Sur les zones contenant des piles amies, chaque joueur peut ajouter librement le nombre de vedettes suivant :
Russes : 2 / Français : 3

Règle(s) particulière(s)
Le corps d'armée de NEY débute la partie avec 1 PF d'infanterie en moins.
Renforts : le corps d'armée russe LOBANOV est placé sur le plateau de jeu si la carte LOBANOV est jouée pour son événement. Si les joueurs utilisent les *Règles du Grognard* ajouter une vedette à ce renfort.



SCENARIO 11

De Pultusk à Friedland, la Campagne de Pologne

Ce grand scénario propose de mettre bout à bout les campagnes de Pultusk, Eylau et Friedland. Au terme de ces trois épisodes, la Grande Armée se doit de contrôler les cinq citadelles de Pologne pour mettre à genoux la Prusse et son allié russe. Les joueurs joueront les scénarios les uns après les autres avec des effectifs et des conquêtes qui dépendront des résultats des campagnes précédentes. Une longue chevauchée que deux joueurs chevronnés pourront mener à terme sur une après-midi prolongée ou plusieurs sessions de jeu.

Comment l'emporter

A la fin d'une campagne, si l'un des joueurs contrôle les 5 zones citadelles (KÖNIGSBERG, DANZIG, GRAUDENZ, THÖRN et WARSAW) du plateau, il est déclaré vainqueur. Si à la fin de la 3ème campagne aucun des joueurs ne contrôle les 5 zones, c'est le joueur russe qui l'emporte.

Pour contrôler une zone de citadelle il faut que la zone soit libre de corps d'armée ennemis et qu'elle dispose soit :

- d'un marqueur *Citadelle* amie sans marqueur *Siège*.
- d'un marqueur *Siège* sous un marqueur *Citadelle* ennemie.
- d'une pile amie avec un marqueur *Citadelle* ennemie.

Note : Si la zone de citadelle est contestée, aucun des deux joueurs ne la contrôle.

L'élimination de NAPOLÉON est une victoire automatique russe.

1ère Campagne : Pultusk

Placement de départ :
Scénario 3 de ce livret avec les renforts indiqués.

Fin de partie :
Tour 12 ou à la fin du tour où les 2 cartes *Quartiers d'Hiver* auront été piochées.

A la fin de cette première campagne, chaque joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes afin de passer à la 2ème campagne :

- Placer un marqueur *Siège* sous les marqueurs *Citadelle* ennemis si la zone de la citadelle est non contestée et occupée par une pile amie.
- Enlever tous les cylindres de fatigue des ordres de bataille des deux joueurs.
- Enlever toutes les vedettes du plateau de jeu.
- Rassembler les PF restants sur les deux ordres de bataille pour former le stock initial de PF de la 2ème campagne.
- Ajouter à ce stock la moitié des pertes de la 1ère campagne arrondie à la valeur supérieure en séparant les PF de cavalerie et d'infanterie – *par exemple, le joueur russe a subi 5 pertes de PF d'infanterie et 1 perte de PF de cavalerie lors de la première campagne, il ajoute au stock initial 3 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie.*
- Ajouter à ce stock les renforts pour la 2ème campagne soit :
  - o Joueur russe : 2 PF d'infanterie et 2 PF de cavalerie
  - o Joueur français : 5 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie
- Remplacer, ajouter ou enlever sur le plateau de jeu les corps d'armée suivants, même ceux qui ont été éliminés :

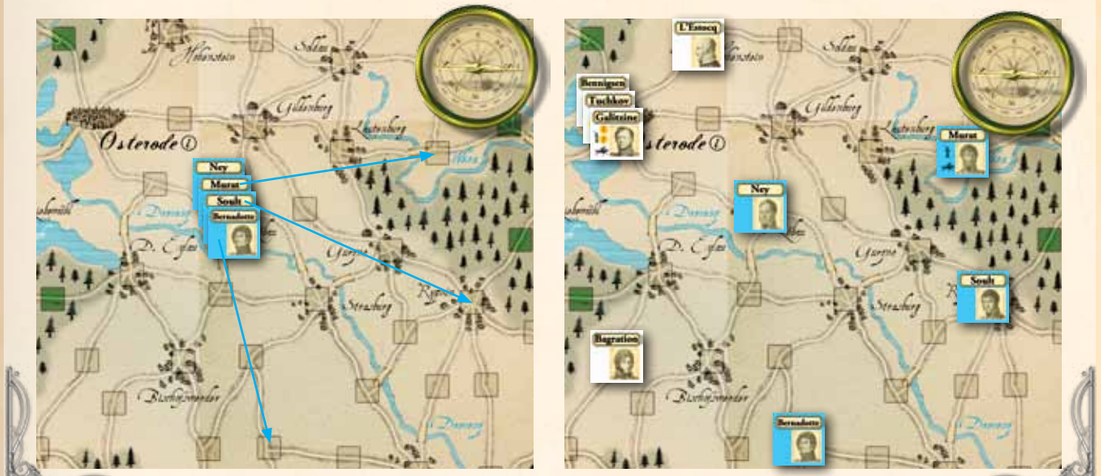
Joueur français	Joueur russe
Remplacer LANNES (P) par SAVARY Remplacer BESSIERES (P) par BESSIERES (E) Remplacer LEFEBVRE (P) par LEFEBVRE (E)	Remplacer GALITZINE (P) par GALITZINE (E) Remplacer TUCHKOV (P) par TUCHKOV (E) Enlever ESSEN III, DOKHTUROV, OSTERMANN, KAMENSKI et BUXHOWDEN Ajouter ESSEN I et BAGRATION Si BENNIGSEN a été éliminé le remplacer par BUXHOWDEN – si les deux ont été éliminés, le joueur russe n'aura pas de commandant

- Remplacer les ordres de bataille de la campagne de PULTUSK par ceux de la campagne d'EYLAU.
- Attribuer les PF du stock sur l'ordre de bataille en respectant les effectifs indiqués – *par exemple, pour le corps de BERNADOTTE est indiqué 1 1 . Il faut donc placer si possible 4 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie à BERNADOTTE*. Si le joueur n'a pas assez de PF en stock pour respecter les indications, il choisit les corps d'armée qui débuteront avec des PF en moins. Si le joueur a plus de PF en stock après avoir rempli son ordre de bataille complètement, il peut ajouter ces PF supplémentaires aux corps d'armée de son choix. **Exception**, le corps d'armée de *BESSIERES* ne peut pas recevoir de PF supplémentaires.
- Replacer les corps d'armée sur le plateau de jeu en commençant par le joueur français, chacun le faisant à l'abri du regard de son adversaire – pour les deux joueurs, il n'est pas possible de placer un corps d'armée sur une zone de citadelle avec un marqueur *Citadelle* ennemie sans marqueur *Siège* :

Joueur français	Joueur russe
NAPOLEON, BESSIERES et LANNES ainsi que les corps d'armée éliminés lors de la campagne de PULTUSK à WARSAW ou THÖRN si WARSAW est assiégée par le joueur russe – si les deux sont assiégées, ces corps d'armées ainsi que NAPOLEON ne sont pas replacés. Les autres corps encore sur le plateau de jeu restent sur place ou sont placés au sud de la zone qu'ils occupaient à la fin de la campagne de PULTUSK avec les restrictions suivantes : 1 seul corps d'armée par zone et au moins 2 zones d'intervalles entre chaque corps. Les 6 vedettes sont ajoutées librement sur des zones occupées par des corps d'armée français.	BENNIGSEN ainsi que tous les corps d'armée russes et les 5 vedettes, au nord des corps d'armée français avec les restrictions suivantes : 2 corps d'armée au maximum par zone. Les piles doivent avoir au moins 2 zones d'intervalle avec les zones occupées par les piles françaises sauf 1 pile qui peut avoir 1 seule zone d'intervalle. En plus de ces possibilités, le joueur russe peut placer librement des corps d'armée et vedettes sur les zones d'ALLENBURG, RASTENBURG, SENSBURG, MYSZYNIEC ou ROZAN. (Ce sont les zones qui mènent à la Russie).

- Constituer les pioches de cartes en prenant les cartes sans symboles + cartes avec le symbole (E) .
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* sont utilisées.
- Débuter la 2ème campagne.

Exemple : à la fin de la campagne de PULTUSK, les 4 corps français de MURAT, NEY, SOULT et BERNADOTTE sont à D.Eylau. Le joueur français décide de laisser NEY sur place et positionne en conséquence ses 3 autres corps sur des zones plus au sud de NEY. Désormais, Les corps d'armée français ont bien 2 zones d'intervalle entre eux et chaque zone ne contient qu'un seul corps d'armée.
C'est au tour du joueur russe de placer ses corps d'armée au nord des positions françaises. Il place BENNIGSEN, TUCHKOV et GALITZINE dans la même zone – la limite de 2 corps d'armée par zone est bien respectée, BENNIGSEN étant un commandant – à 1 zone d'intervalle de NEY.
Les autres corps russes doivent être à 2 zones d'intervalle d'un corps d'armée français, c'est bien le cas pour BAGRATION et L'ESTOCQ



2ème Campagne : Eylau

Placement de départ :
Selon la fin de la 1ère campagne. Le joueur russe a automatiquement l'initiative au 1er tour.

Fin de partie :
Tour 12 ou à la fin du tour où les 2 cartes *Quartiers d'Hiver* auront été piochées.

A la fin de cette 2ème campagne, chaque joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes afin de passer à la 3ème campagne :

• Enlever les marqueurs *Siège* sous les marqueurs *Citadelle* ennemis et remplacer dans ces zones le marqueur *Citadelle* ennemi par un marqueur *Citadelle* ami – **exception**, le marqueur *Siège* sous le marqueur *Citadelle* russe à GRAUDENZ n'est pas enlevé.
• Placer un marqueur *Siège* sous les marqueurs *Citadelle* ennemis si la zone de la citadelle est non contestée et occupée par une pile amie.
• Enlever tous les cylindres de fatigue des ordres de bataille des deux joueurs.
• Enlever toutes les vedettes du plateau de jeu.
• Rassembler les PF restants sur les deux ordres de bataille pour former le stock initial de PF de la 3ème campagne.
• Ajouter à ce stock la moitié des pertes de la 2nde campagne arrondie à la valeur supérieure en séparant les PF de cavalerie et d'infanterie – *par exemple, le joueur russe a subi 5 pertes de PF d'infanterie et 1 perte de PF de cavalerie lors de la première campagne, il ajoute au stock initial 3 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie.*
• Ajouter à ce stock les renforts pour la 3ème campagne soit :
  o Joueur russe : 4 PF d'infanterie et 5 PF de cavalerie
  o Joueur français : 7 PF d'infanterie et 2 PF de cavalerie
• Remplacer, ajouter ou enlever sur le plateau de jeu les corps d'armée suivants, même ceux qui ont été éliminés :

Joueur français	Joueur russe
Remplacer BERNADOTTE par VICTOR Remplacer BESSIERES E par BESSIERES F Remplacer LEFEBVRE E par MORTIER Remplacer DAVOUT E par DAVOUT F Remplacer SAVARY par MASSENA Ajouter LANNES	Enlever BAGHOWUT, ESSEN I, OLSUFIEV, SACKEN, TUCHKOV Ajouter CONSTANTIN, DOKHTUROV, GORCHAKOV, OSTERMANN, PLATOV, LOBANOV. Si BENNIGSEN a été éliminé le remplacer par BUXHOWDEN – si les deux ont été éliminés, le joueur russe n'aura pas de commandant

• Remplacer les ordres de bataille de la campagne d'EYLAU par ceux de la campagne de FRIEDLAND.
• Attribuer les PF du stock sur l'ordre de bataille en respectant les effectifs indiqués. Si le joueur n'a pas assez de PF en stock pour respecter les indications, il choisit les corps d'armée qui débuteront avec des PF en moins. Si le joueur a plus de PF en stock après avoir rempli son ordre de bataille complètement, il peut ajouter ces PF supplémentaires aux corps d'armée de son choix. **Exception :** le corps d'armée de *BESSIERES* ne peut pas recevoir de PF supplémentaires.
• Replacer les corps d'armée sur le plateau de jeu en commençant par le joueur français, chacun le faisant à l'abri du regard de son adversaire – pour les deux joueurs, il n'est pas possible de placer un corps d'armée sur une zone de citadelle avec un marqueur *Citadelle* ennemie sans marqueur *Siège* :

Joueur français	Joueur russe
Les corps d'armée encore sur le plateau de jeu restent sur place ou sont placés au sud de la zone qu'ils occupaient à la fin de la campagne d'EYLAU avec les restrictions suivantes : 1 seul corps d'armée par zone et au moins 2 zones d'intervalles entre chaque corps. Si des corps d'armée ont été éliminés, ils sont replacés sur des zones de citadelle contrôlés par le joueur français. Si aucune de ces zones n'existe, ces corps d'armée ne sont pas replacés. Les 6 vedettes et Napoléon sont ajoutés librement sur des zones occupées par des corps d'armée français.	BENNIGSEN ainsi que tous les corps d'armée russes et les 5 vedettes, au nord des corps d'armée français avec les restrictions suivantes : 2 corps d'armée au maximum par zone. Les piles doivent avoir au moins 2 zones d'intervalle avec les zones occupées par les piles françaises sauf 1 pile qui peut avoir 1 seule zone d'intervalle. En plus de ces possibilités, le joueur russe peut placer librement corps d'armée et vedettes sur les zones d'ALLENBURG, RASTENBURG, SENSBURG, MYSZYNIEC ou ROZAN. (Ce sont les zones qui mènent à la Russie). Le corps de LOBANOV n'est pas placé, il intervient en renfort lorsque l'événement *LOBANOV* est joué.

• Constituer les pioches de cartes en prenant les cartes sans symboles + cartes avec le symbole F .
Les cartes *Quartiers d'Hiver* et *Boue* ne sont pas utilisées.
• Débuter la troisième campagne.

3ème Campagne : Friedland

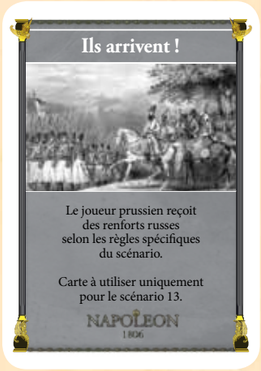
Placement de départ :
Selon la fin de la 2ème campagne. Le joueur russe a l'initiative au 1er tour.

Fin de partie :
Tour 12.

SCENARIO 12

Les russes au secours des prussiens en Saxe

Ce scénario hypothétique permet de proposer un scénario alternatif au scénario principal de *Napoléon 1806*. Au lieu de marquer 1 PV à la fin de chaque tour lorsqu'il contrôle 3 des 4 zones de citadelle, le joueur prussien met dans sa pioche 1 des cartes *Ils arrivent !* et la rebat – il pourra mettre au maximum 6 cartes, le dernier tour étant sans effet :



Lorsqu'une de ces cartes est piochée durant la phase de pioche, elle est mise de côté et des renforts russes arrivent. Si cette carte est révélée à un autre moment, elle est sans effet et mise dans la défausse du joueur. Il révèlera une autre carte pour la remplacer.
Les renforts sont placés immédiatement sur HALLE ou LEIPZIG sur leur face *à Activer*. Si les deux zones sont occupées par une pile française, les renforts ne peuvent pas arriver. La carte est défaussée et le joueur pioche une autre carte pour la remplacer. Il ne peut y avoir qu'un seul renfort par tour :

• Pour la 1ère carte piochée le joueur prussien reçoit en renfort le corps de SACKEN avec 4 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie.
• Pour la 2ème carte piochée le joueur prussien reçoit en renfort le corps de GALITZINE avec 4 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie + le commandant BENNIGSEN.
• Pour la 3ème carte piochée le joueur prussien reçoit en renfort le corps d'OSTERMANN avec 3 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie.
• Si d'autres cartes sont piochées ensuite, elles sont sans effet.

Si les joueurs utilisent les *Règles du Grognard* chaque renfort est placé avec une vedette russe sur sa face *à Activer*.

Le joueur prussien devra utiliser l'ordre de bataille de PULTUSK et les pavés de *Napoléon 1807*. Par contre il utilisera les cartes prussiennes de *Napoléon 1806* – les effets des événements joués s'appliquent indifféremment aux piles russes ou prussiennes.
Ce scénario ne permet pas d'utiliser les dés pour les combats afin que les cartes du joueur prussien reviennent plus rapidement en mains.

SCENARIO 13
De Napoléon 1806 à Napoléon 1807

Ce scénario hypothétique permet d'enchainer *Napoléon 1806* et le scénario 11, ou le scénario 3, de *Napoléon 1807*. Selon les résultats obtenus lors de *Napoléon 1806*, le début du scénario est modifié :

• Si le joueur français a obtenu une victoire lors de Napoléon 1806 il choisit 1 option + 2 supplémentaires par tour d'avance qui modifieront la mise en place du scénario de Napoléon 1807 – il peut choisir plusieurs fois la même option. *Exemple : s'il l'emporte au tour 6, il pourra choisir 3 options, au tour 5, 5 options et ainsi de suite.*

Options possibles :

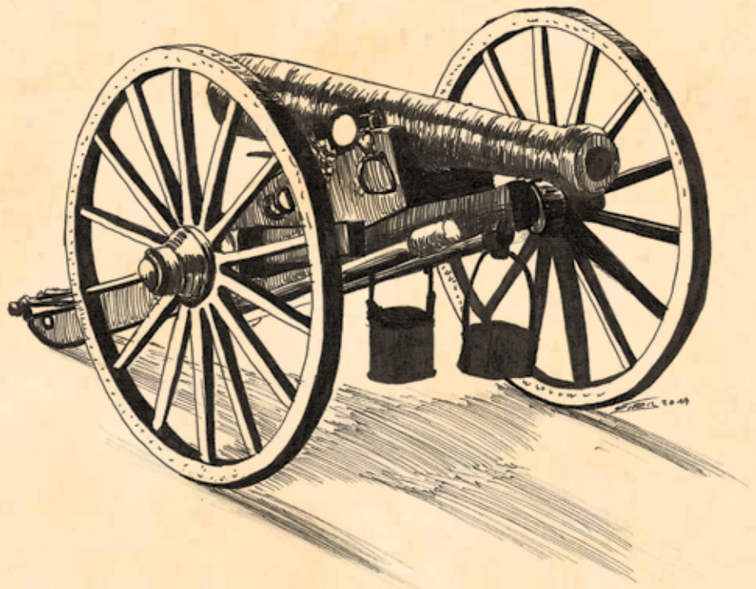
o Le corps de L'ESTOCQ a 1 PF d'infanterie en moins.
o Le joueur français a l'initiative au début du 1er tour – si l'option est choisie plusieurs fois, le joueur français obtiendra l'initiative au 2ème tour puis au 3ème…
o Le joueur russe pioche 1 carte de moins pendant la phase de pioche aux tours 1, 2 et 3. Cette option ne peut être choisie qu'une seule fois.
o 1 PF d'infanterie russe de la réserve est déjà placé sur la carte *Quartiers d'Hiver* du joueur russe.
o Un marqueur *Siège* est placé sous le marqueur *Citadelle* russe à GRAUDENZ. Cette option ne peut être choisie qu'une seule fois.

• Si le joueur prussien/russe a obtenu une victoire automatique lors de *Napoléon 1806*, la campagne de *Napoléon 1807* ne sera pas jouée, le joueur prussien/russe est déclaré vainqueur.

• Si le joueur prussien/russe a obtenu la victoire à la fin du 7ème tour de *Napoléon 1806*, il choisit 1 option automatiquement et 1 option supplémentaire par tranche de 4 PV. *Exemple : 3 options si les PV sont à 9, 4 si les PV sont à 12.*

Chaque option ne peut être choisie qu'une seule fois :

o NAPOLEON, LEFEBVRE et 1 vedette arrivent en renfort au tour 4 à la place du tour 2.
o Le corps de DAVOUT a 1 PF d'infanterie en moins.
o Le corps de MURAT a 1 PF de cavalerie en moins.
o Le joueur russe a l'initiative au début du 2ème et du 3ème tour.
o Le joueur français pioche 1 carte de moins pendant la phase de pioche aux tours 1, 2 et 3.
o 2 PF d'infanterie française sont déjà placés sur la carte *Quartiers d'hiver* du joueur français.



Historique de la campagne et notes de conception

Pour la seconde fois en deux années, l'armée du tsar est arrivée trop tard. L'audace, la fougue et le brio de la Grande Armée ont mis à terre son allié, la Prusse, lors des batailles de Iéna et Auerstaedt. La fuite des dernières troupes prussiennes a mené les corps d'armée français jusqu'en Pologne où s'assemblent les bataillons russes. Pour mettre un terme à cette nouvelle coalition, Napoléon doit vaincre rapidement les Russes et filer vers Königsberg où s'est réfugié le roi de Prusse, Frédéric III. Pour cela il compte enfermer les Coalisés sur un champ de manœuvres qu'il a déterminé. La Vistule servira de barrière à ces affrontements. Le premier objectif de la Grande Armée va être de sécuriser les points de passage du fleuve et en particulier Varsovie, point de départ et centre d'opérations de sa prochaine offensive. Apprenant que les Russes, fin novembre 1806, font mouvement vers Varsovie, Napoléon lance ses corps à marches forcées pour les débusquer. Murat à Lowicz, le 24 novembre, dans un classique affrontement de cavalerie, repousse les avant-postes ennemis. Effrayés par les masses qui s'avancent vers eux, les Russes repassent la Vistule et se positionnent défensivement près de Pultusk.

Les troupes russes qui font face à la Grande Armée sont scindées en deux contingents. Le premier sous les ordres de Bennigsen est déjà à pied d'œuvre en Pologne. Le second, commandé par Buxhowden, arrive depuis la Russie en soutien. Il est composé principalement des vaincus d'Austerlitz et a pour unique objectif de soutenir Bennigsen. Le Tsar recherche désespérément un commandant en chef pour les fédérer et les mener à l'offensive car il souhaite laver l'affront de la précédente campagne. Le feld-maréchal général Kamenski, âgé de 69 ans, est son favori. Auréolé de ses victoires contre les turcs, celui-ci quitte Saint Pétersbourg pour la Pologne le 22 novembre 1806. Un mois plus tard il se présente à Bennigsen mais montre déjà ses premières défaillances. Complètement débordé par la tâche qui lui incombe, il demande au Tsar d'être relevé prétextant une santé précaire. Le Tsar le maintient quand même à son commandement et Kamenski lance sans conviction son offensive vers l'ouest. Pendant ce temps, Napoléon a débuté son mouvement depuis Varsovie et a franchi l'Ukra. Les premiers affrontements tournent à l'avantage des Français. Pris de panique, le feld-maréchal ordonne une retraite générale vers la Russie et quitte lui-même l'armée, filant vers Ostrolenka. Il laisse seul Bennigsen face aux corps français qui ont entamé l'enveloppement de la droite russe.

Le scénario de la campagne de Pultusk de Napoléon 1807 met en scène trois commandants en chef côté russe : Bennigsen, Buxhowden et Kamenski. Ils respectent les règles génériques de Napoléon 1806 et doivent être empilés avec des corps de leur armée. Kamenski par sa seule présence donne un malus au mouvement à la pile qu'il accompagne.

Profitant des hésitations de l'état-major russe, Napoléon a lancé son offensive depuis les bords de la Vistule. Fidèle à ses principes il compte sur la vivacité de ses troupes pour déborder son ennemi et le couper de ses lignes de communication, Ostrolenka, porte vers la Russie. Les corps de Davout et d'Augereau associés à la réserve de cavalerie ont débuté leur manœuvre de contournement pendant que celui de Lannes a pour objectif de fixer les troupes russes. Mais la Pologne en décembre n'est pas la Saxe quelques mois plus tôt, les déplacements sont laborieux, les troupes engluées dans la boue, la neige et le froid. Les Russes parviennent à se replier difficilement sans être encerclés et Lannes se retrouve avec ses 20.000 hommes face à 45.000 adversaires déterminés

à tenir la ville de Pultusk et son pont sur la Narew. Le 26 décembre 1806, malgré une situation précaire, le 5ème corps d'armée attaque les fortes positions russes. S'ensuit un combat acharné et indécis où aucun des deux camps ne parvient à emporter la décision. La cavalerie embourbée ne peut exploiter les efforts victorieux de l'infanterie. La bataille se termine par un sanglant statu quo, prélude aux affrontements des futures campagnes napoléoniennes.

La boue fait son apparition dans Napoléon 1807. Après un tour de pluie la carte boue est jouée obligatoirement entraînant fatigue et coûts de déplacement augmentés. Les joueurs s'apercevront vite que les grandes chevauchées de Napoléon 1806 ne sont plus d'actualité.

Au même moment, plus au nord, le second contingent russe sous Buxhowden est en pleine retraite. Complètement dispersées par le mauvais temps et les hésitations de Kamenski, les troupes sont en pleine confusion. Le prince Galitzine en charge de la 4e division russe tente de rassembler des régiments esseulés qu'il intègre à sa division autour du nœud routier de Golymin à une vingtaine de kilomètres au nord de Pultusk. Malheureusement pour lui, le bourg est également sur la route des 3e et 7e corps français qui tentent de déborder les Russes et couper les lignes de communication de Bennigsen qui fait face au 5e corps de Lannes. Une bataille de rencontre est inévitable. Mais, comme les Russes, les Français sous les ordres des maréchaux Augereau et Davout s'étirent en de longues colonnes désorganisées. Accablés par les pluies incessantes c'est un affrontement d'hommes et de chevaux épuisés qui va se dérouler. L'élan irrésistible des régiments français ainsi que leur grande mobilité, qualité intrinsèque de la Grande Armée, sont inutiles à Golymin. C'est une affaire de courage, de ténacité et d'assauts frontaux. L'armée russe n'a rien à envier dans ce domaine aux Français. La bataille est sanglante et indécise mais à la nuit tombée, les Russes, comme à Pultusk peuvent se retirer sans être entamés. La manœuvre de Napoléon pour en finir rapidement avec le Tsar a échoué.

Au fur et à mesure des pertes subies, la Grande Armée va perdre ses vétérans des guerres d'Italie, d'Austerlitz et de Iéna. Les conscrits incorporés, même s'ils conservent le courage de leurs ainés vont amoindrir, par manque d'expérience militaire, sa valeur générale. A Napoléon 1806, pour chaque tirage de carte de combat, le joueur français avait 1 chance sur 2 de faire une perte à son adversaire, avec Napoléon 1807, cette probabilité tombe à 1 chance sur 3. La Grande Armée se retrouve au niveau de ses adversaires.

La double confrontation de Golymin et Pultusk met un terme à la première phase de la campagne de Napoléon. Incapable d'encercler et de détruire l'armée russe, la Grande Armée ne peut se risquer plus à l'est. La troupe épuisée par des combats incessants et une météo exécrable a un besoin urgent de repos. Les Russes, de leur côté, sont dans une attente semblable, trop heureux de ne pas subir la poursuite des escadrons de Murat. Les deux armées entrent donc dans leurs quartiers d'hiver. Napoléon reprend la route de Varsovie pour préparer son offensive de printemps, mais les intentions de Bennigsen vont être complètement différentes.

Napoléon 1807 se doit de simuler l'entrée des armées dans leurs quartiers d'hiver. Pour cela, chaque camp dispose d'une carte du même nom. Dès qu'un camp totalise 5 pertes de points de force pendant le scénario, il doit ajouter cette carte « Quartier d'hiver » à son paquet. Lorsque les deux joueurs ont pioché cet événement, la partie se termine lors du tour en cours. Les fins de parties seront donc plus aléatoires que pour Napoléon 1806.

Les grandes manœuvres étant repoussées au printemps, Napoléon espère profiter de la trêve hivernale pour consolider ses arrières. Les Russes s'étant repliés, les forteresses prussiennes sont à sa merci. Danzig est d'une importance stratégique capitale. Située à l'embouchure de la Vistule,

s'en emparer consoliderait l'aile gauche de la Grande Armée. Dans une lettre datée du 18 février 1807, Napoléon ordonne au maréchal Lefebvre : « votre gloire est liée à la prise de la ville, vous devez vous y rendre ». Au même moment, un autre siège de moindre envergure se met en place à partir du 22 janvier. La ville de Graudenz sur la Vistule plus en amont du fleuve est bloquée par des troupes hessoises qui viennent de rejoindre la Grande Armée via la Confédération du Rhin. Mais Bennigsen ne va pas laisser Napoléon s'organiser tranquillement car les Russes quittent leurs quartiers d'hiver et passent à l'offensive le 24 janvier.

Le théâtre des opérations de Napoléon 1807 est cloisonné par la Vistule et ses nombreuses forteresses : Danzig, Graudenz, Thörn et Varsovie. Ces villes, à la différence de Napoléon 1806 nécessitent un siège pour être investies. Les règles évoluent donc pour simuler cette impossibilité de s'en emparer par un simple combat. Il ne suffit plus de repousser les forces adverses pour gagner les points de victoire associés, il faut l'assiéger. Les corps d'armée sur place peuvent bloquer une citadelle mais doivent attendre le train de siège pour espérer sa capitulation.

Profitant de la dispersion des corps d'armée français éparpillés à la recherche de fourrages et souhaitant asseoir son autorité, Bennigsen est passé à l'offensive depuis ses cantonnements au nord de la Passarge. Il compte mener un assaut limité pour répondre à la volonté du Tsar et se replier, ensuite, sur de solides positions défensives pour protéger Königsberg. Sa proie est le 1e corps du maréchal Bernadotte dispersé autour de Mohrungen. Le 25 janvier, le général Markov à la tête de l'avant-garde russe se heurte aux troupes françaises. La lutte est à nouveau acharnée et indécise. A la nuit tombée, Bernadotte reste maître du champ de bataille et les Russes entament leur marche rétrograde. Cette résistance n'est pas du goût de Napoléon - ce dernier souhaitant attirer Bennigsen plus à l'ouest à la poursuite du 1e corps pour le couper de ses arrières. A nouveau les Russes sont insaisissables.

La campagne d'Eylau est très certainement le plus tendue des trois proposées dans Napoléon 1807. Bennigsen dispose de l'initiative dès le premier tour et doit accumuler un maximum de points de victoire avant la contre-offensive de Napoléon. De son côté, le joueur français devra rassembler ses forces pour reprendre la main le plus rapidement possible. Les troupes des deux camps sont de qualité et les choix stratégiques nombreux.

A la recherche de sa bataille décisive, Napoléon tente d'accrocher les Russes dans leur retraite. Il ne se heurte pas à une armée vaincue mais à un ennemi intact et bien informé de ses intentions. Chaque combat sur le chemin de repli est un affrontement sanglant et incertain. A Hoff le 6 février, Murat fait charger sa cavalerie sans parvenir à entamer les solides régiments russes. Le 7 à Ziegelhoff c'est au tour de Soult de tenter de rompre la résistance adverse. A nouveau les Français demeurent maître du terrain mais au prix de lourdes pertes pour les deux camps. Ces affrontements culminent le 8 février à Eylau où les Russes ont décidé, enfin, de livrer bataille. Cette journée mythique, dans des conditions climatiques effroyables, débouche à nouveau sur un terrible bilan humain. La disparition du 7e corps du maréchal Augereau, la grande charge de Murat, les régiments russes rompus, l'intervention de la Garde Impériale, autant de moments de légende de cette bataille qui témoigneront de l'immense courage des hommes engagés. Même si Bennigsen reflue à nouveau à la nuit tombée, c'en est trop pour les deux armées. Chaque camp a besoin de panser ses plaies et les soldats retournent à leurs quartiers d'hiver, mettant ainsi un terme à la seconde partie de la campagne de Pologne.

La neige et le froid accompagnent les combattants tout au long de ces mois de janvier et février 1807. Ces conditions climatiques effroyables sont simulées dans le Napoléon 1807 par des cartes événements qui n'apparaissaient pas dans Napoléon 1806 :



En juin 1807, la Prusse n'est toujours pas tombée. Enthousiasmés par la résistance russe à Eylau, tous les ennemis de la France relèvent la tête. Napoléon n'a plus d'autre choix que de vaincre rapidement. Il s'est donné les moyens pour cela, rassemblant une armée forte de 200.000 hommes après avoir sécurisé ses arrières avec la prise de Dantzig. L'empereur va pourtant se faire surprendre à nouveau suite au déclenchement précoce des hostilités par Bennigsen qui compte renouveler sa campagne d'hiver. Le général russe espère détruire le 6e corps du maréchal Ney pour se replier ensuite sur la solide position de Heilsberg. Il veut ainsi répondre, à nouveau, aux velléités offensives du Tsar tout en préservant son armée d'un engagement général. La campagne d'hiver semble se renouveler. Incapable de rompre les troupes de l'intrépide Ney, les Russes font volte-face dès le 7 juin. S'en suit un effroyable choc frontal à Heilsberg le 10, où Murat s'entête à prendre d'assaut les redoutes adverses. Finalement tourné par Davout, Bennigsen reprend sa marche rétrograde vers Königsberg. Mais cette fois, il va commettre l'erreur que Napoléon n'espérait plus. Le 14 juin, l'armée russe prend le risque de franchir l'Alle pour écraser les régiments du maréchal Lannes qui forment la pointe la plus avancée de la Grande Armée. Les troupes françaises vont parvenir à tenir toute la matinée à 1 contre 3 et permettre ainsi aux renforts et à Napoléon en personne de se rassembler. En fin d'après-midi, l'empereur donne le signal de la contre-attaque. Les ponts sur l'Alle sont rapidement pris et malgré un courage indéniable les Russes sont dispersés dans cette position précaire, dos à la rivière. La poursuite des jours suivants finit de disloquer l'armée russe. La Grande Armée est victorieuse et la Prusse la grande perdante de ces affrontements. La paix est signée le 7 juillet à Tilsitt, enfin peut-on dire !

La campagne de Friedland est la plus explosive des trois proposées dans Napoléon 1807. La partie va être brève avec des adversaires très proches et un joueur français qui doit vaincre à tout prix. Comme dans Napoléon 1806, il devra obtenir une victoire automatique pour l'emporter. Le joueur russe devra lui profiter de son avantage initial pour durer.

Précision sur l'ordre de bataille russe : dans tous les scénarios le corps d'armée de L'ESTOCQ est assimilé à un corps russe. Historiquement ce n'était pas le cas. Il était, en fait, composé essentiellement de troupes prussiennes. Par simplicité et pour conserver un brouillard de guerre plus efficace, le corps de L'ESTOCQ est considéré comme Russe dans toutes les situations du jeu.

Exemples de cartes



Les armées napoléoniennes ne disposaient pas des moyens sophistiqués de notre époque. Chaque général ou maréchal devait se fier à son intuition lorsque les événements se précipitaient. Si une bataille était engagée on pouvait entendre le canon gronder au loin. Le commandant rejoignait l'affrontement en marchant au son du canon.



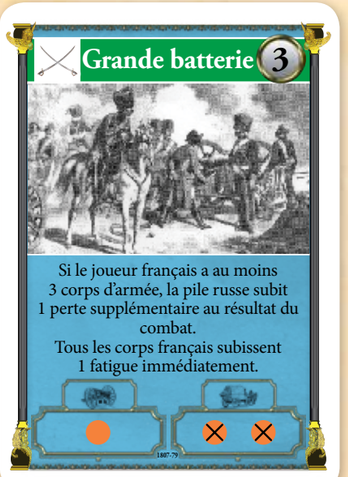
Après une bataille perdue, l'armée vaincue se disloquait face aux charges répétées de la cavalerie adverse. Pour éviter ce désastre, les régiments de cavaliers légers, hussards, chasseurs à cheval, uhlans, couvraient la retraite en s'interposant entre l'infanterie dans sa marche rétrograde et la poursuite ennemie.



Le feld-maréchal général Kamenski nommé précipitamment par le Tsar Alexandre en début de campagne, fut complètement dépassé par l'ampleur de ce commandement. Ordres et contre ordres empêchèrent l'armée russe de suivre un plan de campagne précis. Il quitta l'armée de lui-même suppliant l'empereur de le relever de ses fonctions. Il sera remplacé par Bennigsen l'artisan des furieuses batailles de Pultusk et Eylau.



Lors de la bataille d'Eylau, Napoléon demanda au maréchal Augereau de lancer son corps d'armée à l'attaque du centre gauche russe afin de soutenir le mouvement d'enveloppement des troupes de Davout. Une tempête de neige se forma alors que les régiments français s'avançaient, désorganisant totalement les colonnes d'assaut. Les Russes contre-attaquèrent et anéantirent presque totalement ce corps d'armée.



La campagne de Pologne voit l'apparition d'une nouvelle forme d'utilisation de l'artillerie comme force de rupture. Lors de la bataille de Friedland, le général Sénarmont rassemble les batteries de différents corps d'armée et les avance à portée de mitraille des masses adverses. En quelques instants, les Russes sont foudroyés et dispersés permettant aux bataillons du maréchal Ney de s'emparer de la ville de Friedland.

Défiez l'Empereur à son zénith

avec



NAPOLEON
1807



