

NAPOLEON

1806

Livret de règles

Golden Bell Presents

GOLDEN GAMES

SHAKOS

NAPOLEON 1806

Bienvenue dans Napoléon 1806, le jeu d'histoire pour tous !

Napoléon 1806 est un jeu destiné à simuler la célèbre campagne de 1806 où les troupes françaises seront victorieuses des forces prussiennes lors des batailles d'Iéna et Auerstaedt.

Avec *Napoléon 1806* 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 1806* 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 1806* est un jeu d'affrontement pour 2 joueurs. Après avoir 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 entraineront 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 citadelles clefs du jeu tout en préservant ses troupes sera déclaré vainqueur. Les règles de *Napoléon 1806* sont scindées en trois 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. La dernière, *Règles du maréchal* permet de jouer à *Napoléon 1806* en compétition.
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, Arnaud DE PERETTI, Antoine PICARDAT, 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 boite – page 3
- Mise en place – page 4
- Les Règles du Conscrit – page 6
  - > Définitions – page 6
  - > Séquence de jeu – page 8
  - > La manœuvre – page 10
  - > Le combat – page 12
  - > Déterminer la victoire – page 14
  - > Scénario court – page 15
- Les Règles du Grognard – page 16
- Les Règles du Maréchal – page 17
- Précisions sur les cartes – page 18
- Historique et notes de conception – page 21

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS
Napoléon 1806 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques.
Napoléon 1806 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 !

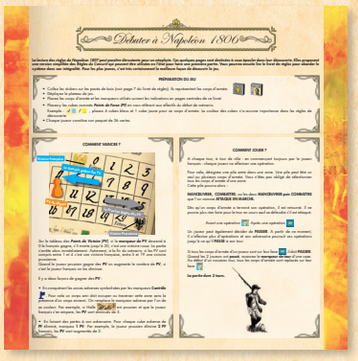
Contenu de la boîte



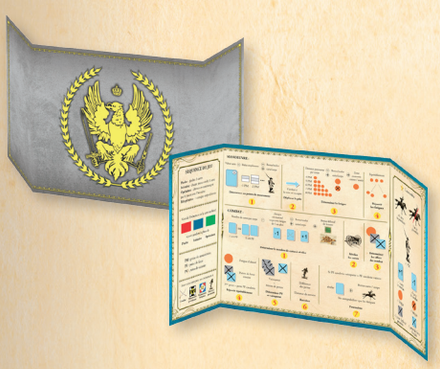
1 plateau de jeu



1 livret de règles



1 livret de démarrage



2 paravents :
1 prussien (gris) et 1 français (bleu)



1 sac en suédine

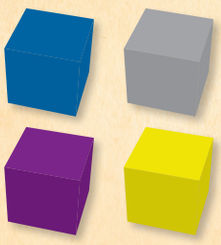




2 aides de jeu
(ordres de bataille)



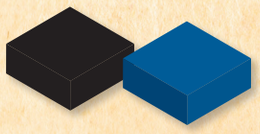
1 planche de 54 autocollants
à coller sur les pavés



115 cubes
point de force en bois
Bleu (40), Gris (30)
Violet (15), Jaune (20)



2 jeux de 36 cartes



13 pavés noirs,
14 pavés bleus



8 drapeaux en bois
Contrôle
4 noirs et 4 bleus



10 dés de combat
5 gris et 5 bleus



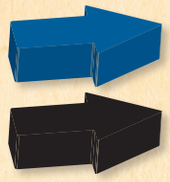
60 cylindres *fatigue*
en bois



2 pions en bois
Marqueurs *Tour* et
Points de Victoire



5 cubes
Pont détruit
en bois



6 flèches en bois
Axe de retraite
3 noires et 3 bleues

Mise en place

Placez entre vous le plateau de jeu et disposez les pièces du jeu comme ci-dessous. L'un de vous prend le rôle de Napoléon et se place au sud du plateau, votre adversaire celui de Frédéric III et s'asseoit au nord.

Les pavés **commandants** ou **corps d'armée** représentent les troupes et leurs chefs qui ont participé à cette campagne.
Les pavés **prussiens** sont **noirs**, 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 1806* vous devez :

- Eliminer des points de force adverses (1)
  ET
- Conserver vos citadelles (2)

Le jeu comporte divers **marqueurs** que l'on place sur le plateau comme indiqué :

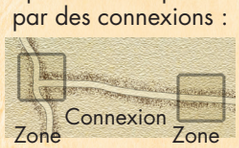
- *Tour* **A** sur la case 1 de la piste des tours.
- *Points de Victoire* **B** sur la case 10 du tableau des points de victoire.
- *Contrôle* **C** que l'on place sur les zones de citadelles.

Drapeau prussien à **Halle**, **Erfürt** et **Leipzig**
Drapeau français à **Bamberg**

Ce corps d'armée arrive au tout début du tour 5 à Halle ou Leipzig au choix du joueur prussien si la zone n'est pas occupée par une pile française. Si les 2 zones sont occupées, le corps n'est pas placé.



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



Il y a 3 types de zones :



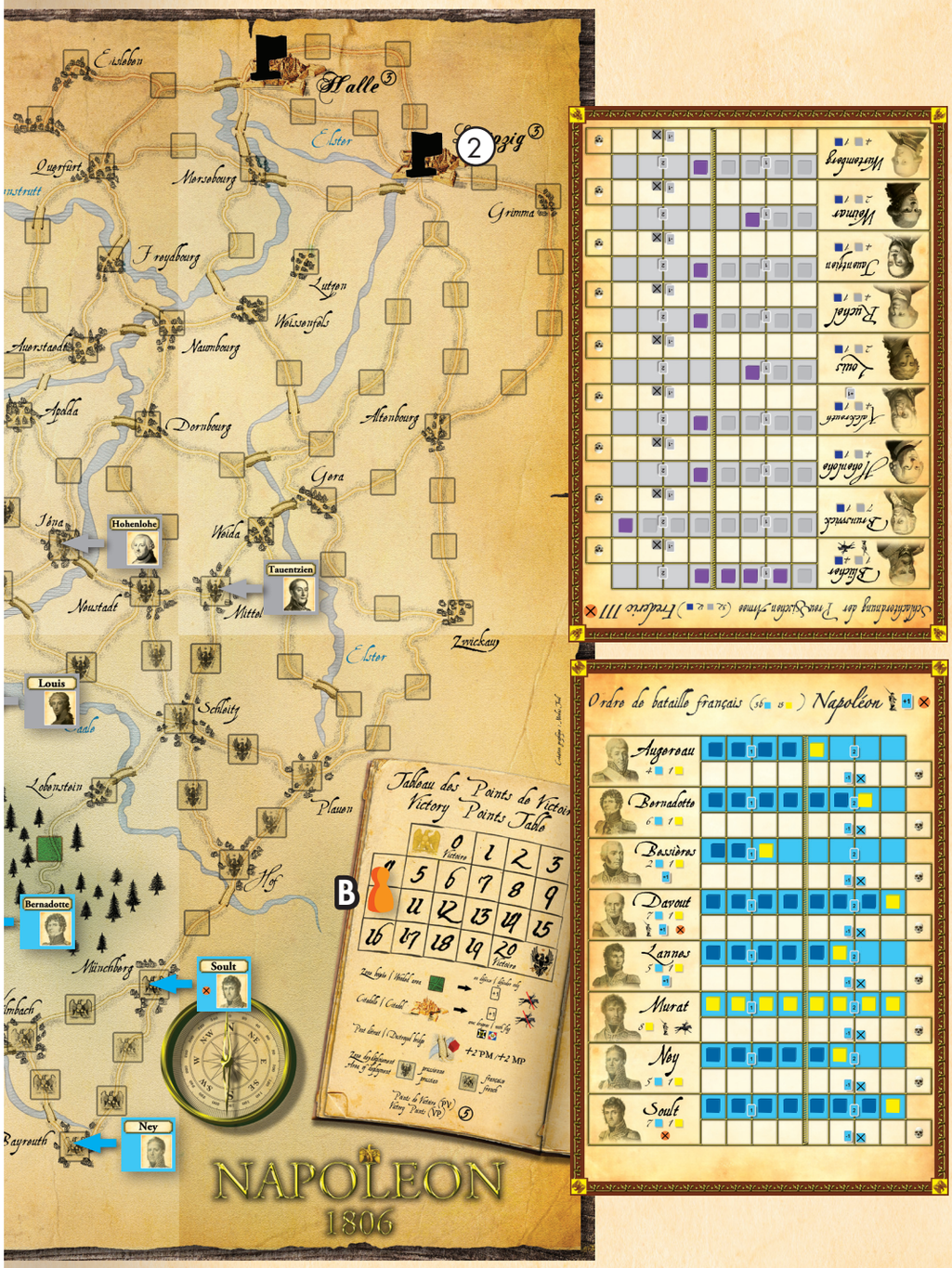
Les corps d'armée sont toujours placés sur les zones, jamais sur les connexions.

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

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 prussienne
- cavalerie prussienne

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 .



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



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



Prussienne

Française



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.*

Règles du Conscrit

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.

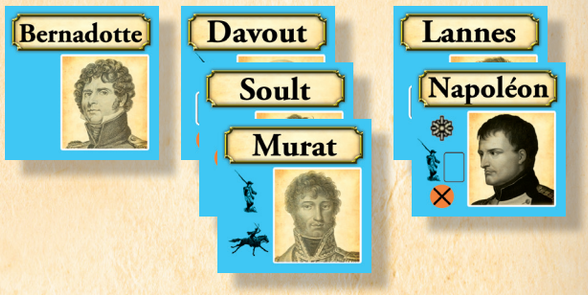


Commandant Corps d'armée Face *a été Activé*
Face *à Activer*

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

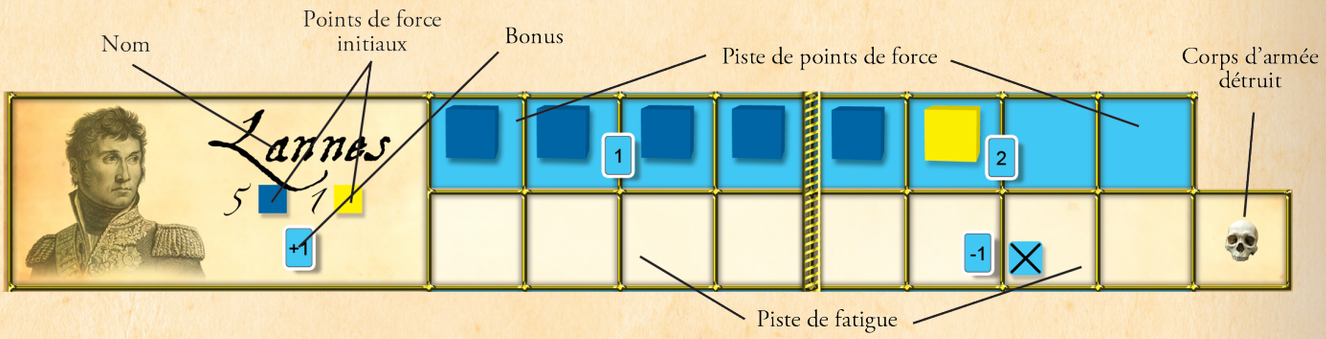
Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions :



Il y a 3 types de zones (voir page 4).
Les corps d'armée sont toujours placés sur les zones, jamais sur les connexions.

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 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 restants 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.



Definitions

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.

- **Révélée** 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 révélée pendant la phase d'initiative pour donner la valeur d'initiative du camp.

• Elle peut être révélée pendant une opération pour donner le nombre de points de mouvement d'une pile.

• Elle peut être révélée 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.

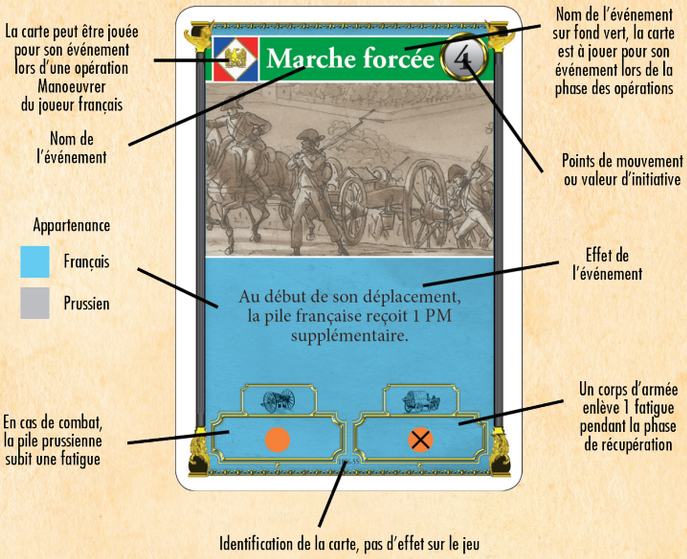
• Elle peut être jouée depuis la main du joueur pendant la phase de récupération pour enlever 1 ou plusieurs fatigues à un corps d'armée.

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 prussien 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.

Séquence de jeu

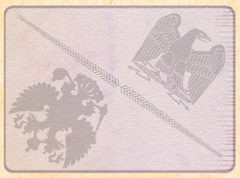
Chaque tour de jeu suit la séquence suivante :

- **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 obligatoire dont les effets perdurent durant tout le tour, comme la carte *Pluie* par exemple.

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

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 prussien 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 prussien vient de piocher ses 3 cartes. Il doit révéler immédiatement la carte Inactivité pour son événement car le nom de l'événement est sur un fond rouge.



Initiative - Le joueur prussien 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 enchaine les opérations jusqu'à passer également. Lorsque les deux joueurs ont passé, la phase des opérations est terminée. Un joueur qui a activé tous ses corps d'armée 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.

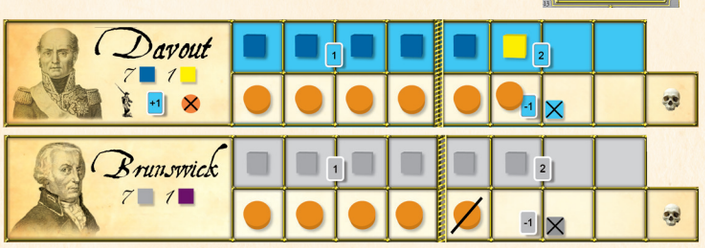
Exemple de récupération

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 prussien n'a qu'une seule carte qu'il joue pour le corps de Brunswick :



Le corps de Brunswick n'aura donc plus que 4 fatigues.
Le corps de Davout 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 débuter.



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 *a 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 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. la pile enlève des fatigues selon le ou les bonus  du/des corps d'armée et du commandant si celui-ci accompagne la pile. Contrairement au déplacement, ce bonus peut s'appliquer même si le corps concerné n'est pas seul dans la pile.

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.

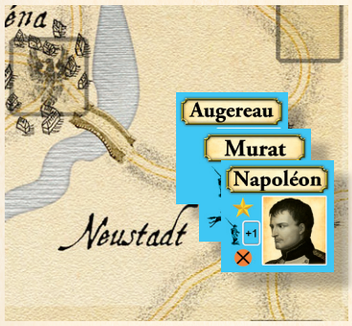
Axe de retraite : dans le cas où la pile pénètre dans une zone occupée par une pile adverse, la zone devient contestée. La pile est obligée de stopper son déplacement. Le joueur place un marqueur *Axe de retraite* de son camp sur la connexion qu'il vient de franchir.

- 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

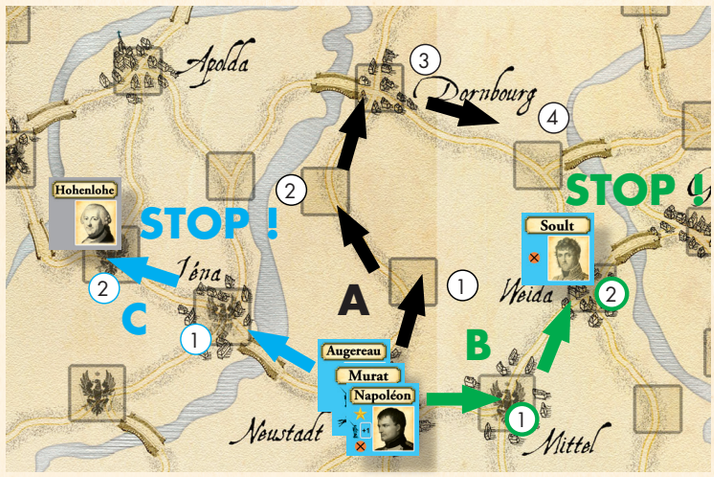


Exemple de manoeuvre

C'est le début d'une opération française. Le joueur français désigne à Neustadt 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 d'Augereau seul, soit il active celui de Murat seul, soit il active les deux corps ensemble. Napoléon 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 :

***Augereau :** Pas de modificateur, la pile aura 4 points de mouvement.*
***Murat :** La pile reçoit 1 point de plus car Murat a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.*
***Augereau + Napoléon :** La pile reçoit 1 point de plus car Napoléon a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.*
***Murat + Napoléon :** La pile reçoit 2 points de plus car Murat et Napoléon ont un symbole , elle aura donc 6 points de mouvement.*
***Augereau + Murat + Napoléon :** La pile ne reçoit pas de point de plus pour le symbole du corps de Murat car il n'est pas le seul corps d'armée de la pile. Elle reçoit par contre 1 point de plus grâce à Napoléon. Elle perd 1 point car elle est composée de 2 corps. Elle aura donc 4 points de mouvement.*

Le joueur français choisit de manœuvrer 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 4e 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 Iéna.*



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

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



Si lors d'une activation suivante, Hohenlohe souhaite quitter cette zone, il pourra utiliser uniquement les connexions indiquées par une flèche blanche.

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 Iéna. Si c'est une pile prussienne on n'ajoute pas de marqueur Axe de retraite du joueur prussien. Dans le cas particulier où la pile prussienne entrerait par la connexion en provenance de Iéna, le marqueur Axe de retraite français serait enlevé et la pile française subirait 2 fatigues immédiatement.

Le combat

Le joueur peut faire combattre la pile activée dans une zone contestée au début de son activation ou suite à une manœuvre.
Le joueur qui a initié le combat est nommé l'attaquant, son adversaire le défenseur.
Le défenseur doit faire combattre l'ensemble des corps d'armée de la zone, qu'ils soient sur leur face *à Activer* ou *a été Activé*. Un combat suit la procédure suivante :

1) Déterminer le nombre de cartes de combat que chaque joueur devra révéler :

A. Jouer éventuellement 1 carte de sa main avec le nom de l'événement sur fond vert et avec le symbole ⚔ , le joueur attaquant en premier puis le joueur défenseur.

B. Ajouter 1 ou 2 cartes selon le nombre de points de force de chaque corps : 1 carte s'il a entre 1 et 4 points de force, 2 cartes s'il a entre 5 et 8 points de force.

C. Enlever 1 carte si les corps d'armée ont manœuvré durant cette opération et effectuent donc une **attaque en marche.**

D. Enlever 1 carte par corps qui a plus de 4 fatigues. Si à cette étape, le nombre de cartes à révéler pour l'attaquant est nul ou négatif, alors l'attaque est annulée. La pile activée est retournée sur sa face *a été Activé* et rien d'autre ne se passe. C'est au joueur adverse d'effectuer une opération.

E. Ajouter 1 carte au défenseur si celui-ci se trouve dans une zone boisée.

F. Ajouter 1 carte au défenseur si celui-ci se trouve dans une zone avec une Citadelle et que la zone contient un marqueur *Contrôle* de son camp.

G. Ajouter le ou les bonus du/des corps d'armée et de Napoléon si celui-ci fait partie de la pile. Contrairement au déplacement, ce bonus s'applique même si le corps concerné n'est pas seul dans la pile.

H. Ajouter ou enlever des cartes selon les événements joués par les joueurs.

2) Révéler les cartes de combat simultanément.

3) Déterminer les effets du combat. Chaque joueur consulte le cadre, effet du combat, en bas à gauche des cartes. Chaque symbole ☒ ou ☒ correspond à 1 perte infligée à son adversaire et chaque symbole ● à 1 fatigue infligée à son adversaire.

4) Répartir les résultats du combat – fatigues d'abord et pertes ensuite - équitablement entre les corps d'armée de la pile. Le solde est attribué librement par le joueur qui contrôle la pile. Si une pile subit plus d'une perte, l'une de celles-ci, au moins, doit être attribuée à un point de force de cavalerie si c'est possible.

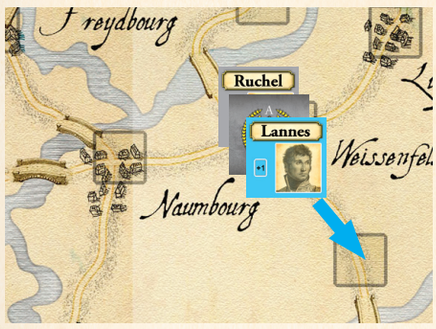
5) Déterminer le vainqueur du combat. Le joueur ayant infligé le plus grand nombre de pertes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu. S'il n'y a pas de vainqueur, les deux piles restent dans la zone du combat et il n'y a pas de retraite ni de poursuite.

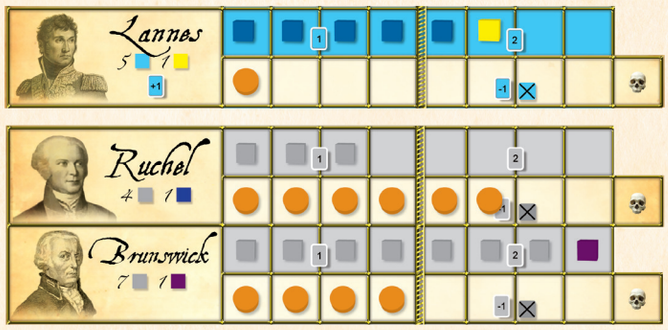
6) Retraiter. La pile ayant perdu le combat doit retraiter d'un nombre de connexions égal à la différence de pertes infligées entre les deux camps. Si la pile perdante dispose d'un *Axe de retraite* de sa couleur, la première connexion de retraite doit être celle où se trouve son marqueur. La retraite est libre ensuite mais une pile ne peut pas utiliser deux fois la même connexion lors de sa retraite et doit obligatoirement s'éloigner de la zone où s'est déroulé le combat. Si la pile perdante ne dispose pas de marqueur *Axe de retraite* de son camp, elle est libre de reculer au choix du joueur, sauf via l'*Axe de retraite* du vainqueur s'il en existe un. Si lors de sa retraite elle entre dans une zone occupée par une pile ennemie ou une zone contestée, elle doit s'arrêter et subit 2 fatigues supplémentaires par corps adverse présent. Si elle entre dans une zone occupée par une pile amie elle s'arrête également sans subir de fatigue supplémentaire. Une pile peut retraiter à travers une connexion avec un marqueur *Pont détruit* mais subit 2 fatigues supplémentaires. Toutes les fatigues subies pendant la retraite sont cumulées puis réparties équitablement entre les corps d'armée de la pile.

7) Poursuivre. Si le vainqueur a plus de points de force de cavalerie que son adversaire et que la zone du combat n'est pas une zone interdite aux poursuites – boisée ou citadelle - il y a poursuite. Le vainqueur révèle de sa pioche une carte plus une carte supplémentaire pour chaque corps disposant du symbole  présent dans sa pile et ajoute ou enlève des cartes selon les événements joués par les joueurs. Il consulte ensuite le cadre effet du combat des cartes révélées. La pile poursuivie subit les fatigues mais pas les pertes, qui sont ignorées, et les répartit équitablement entre les corps d'armée de la pile.

Le combat

C'est le début d'un nouveau tour. Le joueur français a obtenu l'initiative et décide de combattre. Le joueur prussien défend avec ses deux corps, même si Brunswick est sur sa face a été Activé.





Le joueur français étant l'attaquant, il décide en premier de jouer 1 carte pour son événement à ce combat – cette carte doit avoir son nom sur fond vert avec le symbole ⚔ .



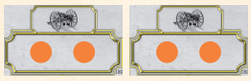
Il joue Tirailleurs, ce qui implique que la pile prussienne subit 1 fatigue. Le joueur prussien décide de l'attribuer au corps de Ruchel afin que celui de Brunswick ne passe pas à 5 fatigues et perde ainsi 1 carte de combat. Le corps de Ruchel a désormais 7 fatigues. Le joueur prussien ne joue pas de carte.
Le joueur français comptabilise ses cartes de combat : *5 points de force de Lannes (2 cartes), bonus de Lannes (1 carte) pour un total de 3 cartes.*
Le joueur prussien comptabilise ses cartes de combat : *3 points de force de Ruchel (1 carte) mais 7 fatigues (1 carte en moins), 8 points de force de Brunswick (2 cartes), pour un total de 2 cartes.*
Les deux joueurs révèlent les cartes simultanément et consultent les cadres, effet du combat.

Français

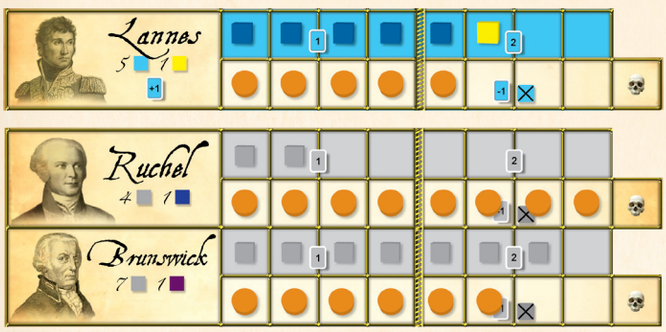


La pile prussienne subit 2 pertes et 3 fatigues. Les fatigues sont réparties équitablement : 1 par corps et la dernière à Brunswick.
Comme il y a plus d'une perte, le joueur prussien doit perdre 1 point de force de cavalerie. 1 point de force d'infanterie est enlevé à Ruchel et 1 point de force de cavalerie à Brunswick. Les points de victoire diminuent de 2.

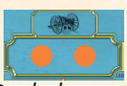
Prussiens



Lannes subit 4 fatigues.



La pile prussienne perd le combat puisqu'elle a subi plus de pertes que la pile française. Elle doit effectuer une retraite de 2 connexions (différentiel de 2 pertes) en s'éloignant de Naumbourg sans utiliser la connexion avec le marqueur Axe de retraite français.
La pile prussienne ayant désormais moins de points de force de cavalerie que Lannes, il y a poursuite. Le joueur français révèle 1 carte :



Les fatigues sont réparties : *1 pour Ruchel et 1 pour Brunswick. Le corps de Ruchel ayant dépassé les 8 fatigues il est enlevé du plateau et ses 2 points de forces sont éliminés. Les points de victoire diminuent de 2. Les fatigues retournent dans la réserve.*
Les corps d'armée de Lannes est retourné sur sa face a été Activé.

Note : *Si Lannes avait manœuvré avant le combat, il aurait combattu avec 1 carte de moins.*

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 immédiatement :

- 1 point de victoire par point de force adverse éliminé, que ce soit suite à un combat ou à cause d'une fatigue excessive.
- Valeur de la zone en points de victoire (Bamberg 5, Erfurt 4, Halle 3, Leipzig 3) lorsqu'un joueur place un marqueur *Contrôle* sur une zone de citadelle. Pour changer le marqueur *Contrôle* d'une zone de citadelle, il faut traverser ou occuper la zone avec une pile de son camp sans que la zone soit contestée.
- 1 point de victoire à la fin de chaque tour, pour le joueur prussien uniquement, si celui-ci contrôle 3 des 4 villes fortifiées de la carte (Bamberg, Erfurt, Halle, Leipzig).

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 prussien 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 prussienne.
Si le nombre de points de victoire est égal à 0, la partie s'arrête immédiatement par une victoire française.
A la fin du 7e tour si le nombre de points de victoire est toujours supérieur à 0, le joueur prussien gagne la partie.

Cas particulier : si Napoléon est éliminé, le joueur prussien gagne immédiatement la partie. L'élimination de Frédéric III n'a par contre aucun effet.

Le jeu en équipe. Napoléon 1806 a été conçu pour deux joueurs mais il est facilement envisageable de jouer par équipe de deux joueurs. L'un des joueurs prend en charge l'ordre de bataille, le second les cartes. Ils échangent sur les stratégies à mettre en place et déplacent les corps d'armée ensemble. Un véritable quartier général de l'époque !

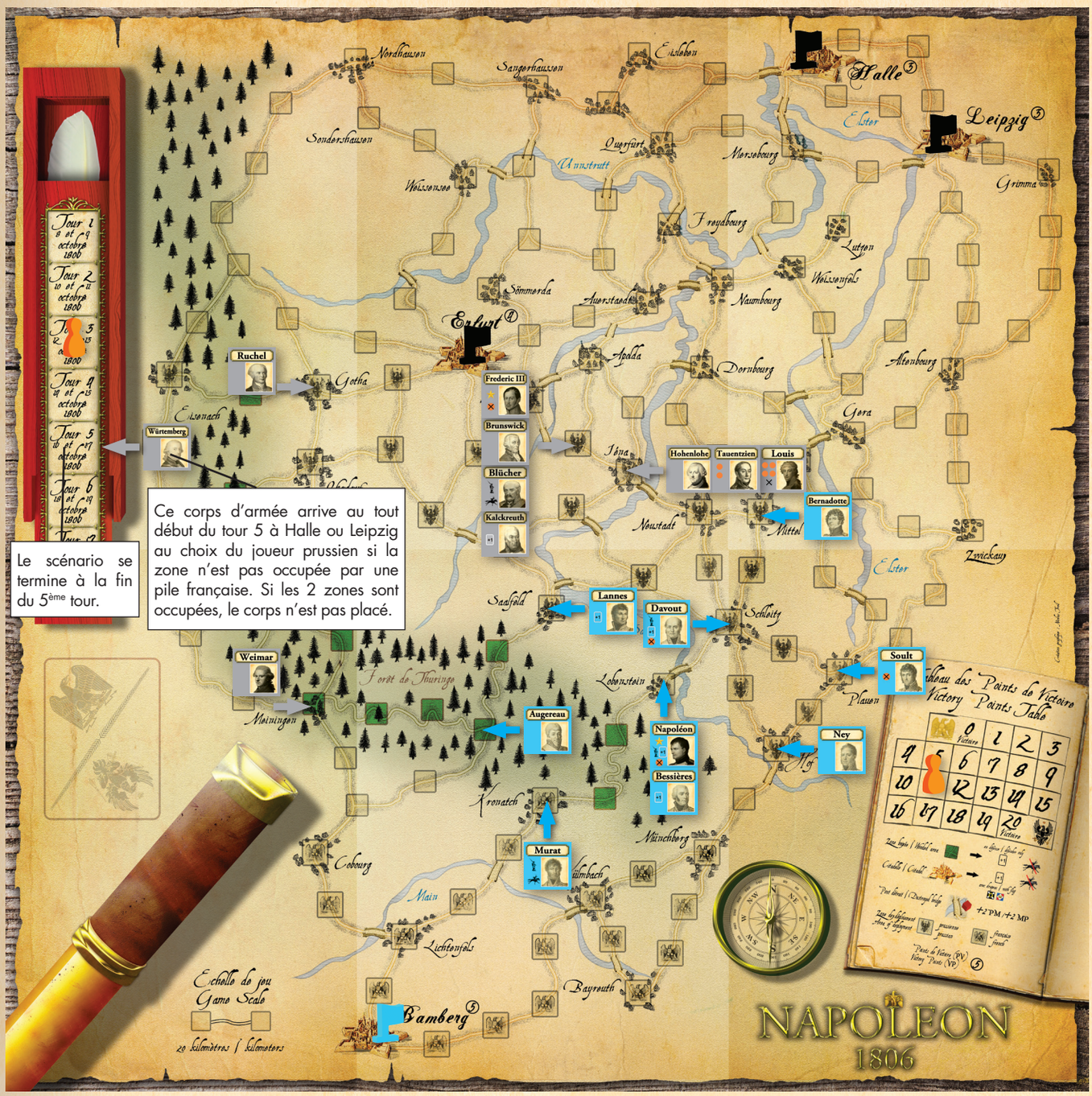


Scénario court

Ce scénario est destiné à des joueurs qui ont un temps restreint de jeu et peut être mené à son terme en 30 à 45 minutes environ. Il simule les grandes victoires françaises à Iéna et Auerstaedt.
Le scénario débute au tour 3 et se termine à la fin du tour 5, il dure donc 3 tours complets.
Sauf indications contraires, les corps ont leurs points de force maximum, et aucune fatigue.

Le joueur français contrôle Bamberg, le joueur prussien Halle, Erfurt et Leipzig.

Les points de victoire sont comptabilisés normalement, comme pour le scénario des **Règles du Conscrit**. Le joueur prussien débute cependant avec 11 points de victoire. De plus, si au bout des 3 tours, aucun camp ne l'a emporté, le joueur prussien gagne la partie si le nombre de points de victoire est de 4 ou plus, sinon c'est le joueur français qui l'emporte.



Placement caché

En début de partie, les joueurs placent leurs corps d'armée dans les zones de déploiement indiquées sur le plateau de jeu en les dissimulant à l'aide des 2 paravents. Ils ajoutent à ce placement les vedettes de cavalerie (5 pour le Français, 3 pour le Prussien) avec les restrictions suivantes :

• Joueur prussien : Frédéric III et au moins 1 corps prussien à Erfurt, 2 corps prussiens
entre les rivières Ilm et Saale et 1 corps prussien entre la Saale et l'Elster.

• Joueur français : Napoléon, Murat, Bessières et 2 vedettes à Bamberg, pour les autres corps, 1 seul corps d'armée par zone.

Quand les deux joueurs sont prêts, les paravents sont enlevés puis placés devant les ordres de bataille pour les soustraire au regard de son adversaire.

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.

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*.



à Activer



a été Activé

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.
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 Citadelle avec un marqueur *Contrôle* adverse et les faire passer sous le contrôle de leur camp.

• 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.

Règles du Maréchal

Les *Règles du Maréchal* sont destinées aux personnes qui souhaitent organiser un tournoi de Napoléon 1806.
Les parties doivent se dérouler en 2 heures maximum, enchères et placement compris.
Les règles utilisées sont les *Règles du Conscrit* avec uniquement le placement caché des *Règles du Grognard*.
Avant le début de la partie, chaque joueur doit miser secrètement pour le camp qu'il veut jouer. Pour cela, il écrit 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 prussien, les points de victoire sont diminués de la valeur de son enchère.
• Si les joueurs misent 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 joueurs ont fait des mises identiques pour le même camp, tirer au sort les camps sans modifier les points de victoire.

• le joueur A mise 2 points pour jouer le camp français et le joueur B, 4 points aussi pour le camp français. Le joueur B jouera le camp français et le joueur A le camp prussien. Le marqueur des points de victoire est placé sur la case 14 (case de départ à 10 + 4 de l'enchère).
• le joueur A mise 3 points pour jouer le camp français et le joueur B, 1 point pour le camp prussien. Le joueur A jouera le camp français et le joueur B le camp prussien. Le marqueur des points de victoire est placé sur la case 13 (case de départ à 10 + 3 de l'enchère).

Pour le classement, chaque joueur reçoit 3 points de *classement* par victoire et 1 point de *classement* par défaite. Pour départager les égalités comptabiliser les valeurs de *départage* en se référant au tableau suivant :

Départage	Vainqueur prussien	Vainqueur français	Perdant
Victoire au tour 1	+14	+7	-7
Victoire au tour 2	+12	+6	-6
Victoire au tour 3	+10	+5	-5
Victoire au tour 4	+8	+4	-4
Victoire au tour 5	+6	+3	-3
Victoire au tour 6	+4	+2	-2
Victoire au tour 7	+2	+1	-1
Victoire à la fin du tour 7	+1	X	0

Une victoire prussienne par élimination de Napoléon correspond à une victoire prussienne avec +14 de *départage* et -7 pour son adversaire.
Si la partie n'est pas menée à son terme les deux joueurs ne reçoivent pas de point de classement et perdent 7 points de *départage*.

Un joueur a gagné la première partie au 5e tour avec les Français, puis il a perdu la seconde au dernier tour avec les Prussiens et enfin n'a malheureusement pas réussi à terminer la 3e.
Il a donc 4 points de classement (3 pour la première partie, 1 pour la seconde et 0 pour la dernière) et -5 points de départage (+3 à la première partie, -1 à la seconde et -7 à la dernière).

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.

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

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

BALLE PERDUE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat. La pile prussienne subit 2 fatigues supplémentaires au résultat du combat.

BERNADOTTE – événement qui ne peut être joué qu'au début d'un déplacement d'une pile ne contenant que le corps de Bernadotte. La pile perd 3 points de mouvement. Pour les *Règles du Grognard* la carte doit être jouée sans connaître la composition exacte de la pile adverse. Si cette pile est le corps de Bernadotte seul, la pile perd 3 points de mouvement, si cette pile est un corps d'armée seul, autre que celui de Bernadotte, la pile perd 1 point de mouvement.

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

CHARGEZ – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où le corps de Blücher fait partie de la pile prussienne engagée. La pile prussienne reçoit 1 carte de combat supplémentaire et le corps de Blücher reçoit 2 fatigues immédiatement, avant de résoudre le combat.

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

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

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

COURAGE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat si les points de victoire actuels sont de 5 ou moins. La pile prussienne reçoit 1 carte supplémentaire de combat et enlève 2 fatigues immédiatement, avant de résoudre le combat.

DEFECTION SAXONE – si le corps de Tauentzien est dans une zone contestée, il perd 1 point de force. Enlever 1 point de victoire. Pour les *Règles du Grognard* la carte doit être jouée sans connaître la composition exacte de la pile adverse. Si cette pile ne contient pas le corps de Tauentzien, la carte est défaussée sans avoir d'effet.

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

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

Précisions sur les cartes

FATIGUE – événement qui ne peut être joué qu'à la fin du déplacement d'une pile adverse. La pile adverse subit 1 ou 2 fatigues supplémentaires. Si la pile est composée uniquement de vedettes, l'événement n'a pas d'effet.

FOURRAGER – événement qui ne peut être joué qu'au début du déplacement d'une pile si celle-ci a au moins 2 points de mouvement. Enlever 2 fatigues à la pile mais la pile perd 2 points de mouvement.

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

HUSSARDS - piocher au hasard 1 carte de la main de l'adversaire et la défausser.

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

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

LA GARDE - événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où le corps de Bessières 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.

MARCHE FORCEE – carte qui ne peut être jouée qu'au début du déplacement d'une pile amie. La pile reçoit 1 point de mouvement supplémentaire. Une pile qui a un total négatif ou nul de points de mouvement peut toujours se déplacer d'1 connexion avec cette carte.

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 prussienne après sa retraite. La pile prussienne doit retraiter d'une connexion supplémentaire et subit 2 fatigues à répartir librement.

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

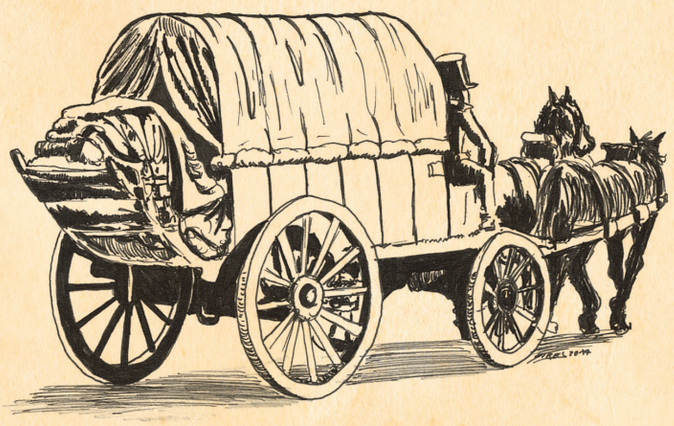
PONT DETRUIT – à n'importe quel moment de son déplacement, si une pile (sauf vedettes) est dans une zone libre adjacente à une connexion avec un pont, placer un marqueur *Pont détruit* sur cette connexion. La pile dépense 1 point de mouvement pour détruire le pont et peut poursuivre son déplacement. 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.

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 prussienne est en défense. La pile prussienne pioche une carte de combat supplémentaire.

Précisions sur les cartes

RAVITAILLEMENT – le joueur prussien choisit une pile prussienne et enlève 2 fatigues au total au(x) corps de son choix.
REACTION – événement qui ne peut être joué qu'au tout début d'une opération adverse. 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*.
RENFORTS – le joueur prussien 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.
REPLI STRATEGIQUE – cet événement est valable pour tout le tour. A chaque fois qu'une pile prussienne effectue un déplacement, elle reçoit 1 point de mouvement supplémentaire mais doit se rapprocher de Halle ou Leipzig. Se rapprocher veut dire avoir moins de connexions la séparant de la zone de Halle ou de Leipzig à la fin de son déplacement qu'au début. Si la pile ne peut pas se rapprocher de Halle ou de Leipzig, le déplacement est interdit. Placer la carte sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau de jeu pour s'en souvenir et la défausser à la fin du tour.
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 tirer 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 prussienne engagée dans ce combat pioche 1 carte de combat supplémentaire et subit 2 fatigues immédiatement à répartir librement.
SECOND SOUFFLE – cet événement se joue obligatoirement dès qu'il est pioché. Si l'événement est joué pendant les tours 1 à 4, il n'a pas d'effet et la carte est défaussée immédiatement. Si l'événement est joué pendant les tours 5 à 7, toutes les piles françaises qui se déplacent ont 1 point de mouvement en moins. Placer la carte sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau de jeu pour s'en souvenir et la défausser à la fin du tour.
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. Soustraire 1 point de victoire.
TIRAILLEURS – la pile prussienne subit 1 fatigue immédiatement à répartir librement par le joueur prussien.
VIVE LA REINE – le joueur prussien désigne une pile prussienne et enlève 1 fatigue à chaque corps de la pile.



Historique de la campagne et notes de conception

Après la retentissante victoire d'Austerlitz, les ennemis de Napoléon sont sous le choc mais ne désarment pas. Malgré le retrait forcé de l'Autriche de la coalition, l'Angleterre et la Russie demeurent farouchement opposées à l'expansion française. La Prusse n'est pas encore entrée ouvertement en guerre contre la France, mais personne n'est dupe de sa prétendue neutralité. Frédéric Guillaume III poussé par son épouse et de nombreux généraux belliqueux est sur le point de rejoindre les Coalisés. Napoléon, bien au fait de ces gesticulations, ordonne à la Grande Armée encore en Autriche de rejoindre le chemin de la France par petites étapes, tout en étant prête à bifurquer plein nord pour répondre à la menace prussienne. Dès le 7 octobre 1806, trop impatient d'en découdre, Frédéric Guillaume adresse un ultimatum d'une folle arrogance : il exige des troupes françaises le retrait au-delà du Rhin et le retour aux frontières de 1794. Cette intrépidité ne peut déboucher que sur un casus belli. Napoléon a déjà bien anticipé les démarches de ce nouvel adversaire. Il compte le surprendre et l'écraser rapidement avant l'arrivée des contingents russes. Cette stratégie est une composante majeure des conceptions stratégiques de l'empereur : se placer entre les forces ennemies et les détruire l'une après l'autre pour profiter d'une supériorité numérique temporaire.

Les conditions de victoire de Napoléon 1806 reposent sur ce dispositif stratégique de Napoléon. Vaincre rapidement les Prussiens tout en les coupant des Russes. Halle et Leipzig sont donc des objectifs à atteindre, étant en même temps sur les lignes de communications prussiennes vers Berlin mais aussi sur le chemin direct d'arrivée de l'armée du tsar. La durée du jeu, très brève, et le bonus accordé au joueur prussien à la fin de chaque tour poussent le joueur français à l'emporter rapidement et donc à prendre des risques.

Pendant que les Prussiens sont encore englués dans leurs plans initiaux de campagne, la Grande Armée franchit les frontières de la Saxe, alliée à la Prusse, et s'enfonce dans la forêt de Thuringe. Le terrain difficile oblige l'empereur à diviser son armée sur plusieurs routes d'approche tout en conservant un soutien mutuel. Chaque corps d'armée est à portée de marche d'une journée de l'un de ses congénères. En quelques jours Lannes et Bernadotte, au rythme effréné de 35 à 40 kilomètres par jour, débouchent dans les plaines de Saxe et surprennent respectivement à Saalfeld, le 10 octobre et Schleitz le 9 les avant-postes ennemis. Le prince Louis est tué et ses troupes rompues pendant que le contingent saxon de Tauentzien est dispersé. Les Prussiens qui viennent juste de s'ébranler sont déjà sur la défensive et refluent vers Iéna.

Toute la stratégie de l'époque consistait à parvenir à se rassembler au bon moment pour la bataille. Les infrastructures routières de l'époque n'autorisaient pas la concentration trop importante de troupes. Pour cette raison, le mouvement par pile de plusieurs corps d'armée dans Napoléon 1806 est restreint et il est pratiquement impossible de « doubler » un corps placé en amont sur la route choisie. La supériorité française reposait également sur la capacité de ses soldats à franchir des distances supérieures à ses adversaires. En termes de jeu, la capacité de manœuvre française va de 1 à 6 points de mouvement pour une moyenne de 3,5 alors que les Prussiens se limitent de 1 à 5 points pour une moyenne de 3.

Etant désormais maître des points de sortie de la forêt de Thuringe, Napoléon peut désormais lancer sa manœuvre d'enveloppement de l'armée prussienne dès le 11 octobre. Il pousse à marches forcées les corps de Bernadotte et Davout vers Halle pendant qu'il coordonne lui-même la concentration du reste de l'armée sur Iéna. De son côté, le duc de Brunswick en charge des opérations prussiennes s'est enfin décidé à réagir. Conscient de la menace qui pèse désormais sur ses arrières, il donne l'ordre à ses troupes de refluer sur Leipzig pendant qu'Hohenlohe a pour objectif de rassembler les régiments battus des premiers jours et protéger Erfurt de toute menace. Ces marches répétées entrecoupées d'escarmouches avec des détachements ennemis épuisent les soldats. Avec le fardeau que chacun porte sur ses épaules, armes et bagages, couplé avec des distances extravagantes à parcourir, il n'est pas rare de voir les hommes s'écrouler littéralement de fatigue. En général, les statistiques de l'époque précisent qu'un soldat sur cinq est perdu au combat, les quatre autres des efforts incroyables que le troupier doit accomplir ou des maladies qui en résultent. Maraudeurs, déserteurs, trainards se multiplient au fur et à mesure de l'avancée des campagnes.

La notion de fatigue est le cœur du système de jeu de Napoléon 1806. Marches et combats résultent en fatigues cumulées qui obligeront les corps d'armée à s'arrêter ou à prendre le risque de voir leur troupe perdre toute valeur combative. Le fait de voir un corps d'armée éliminé par la fatigue n'indique pas que tous les soldats qui le composent sont tués ou blessés mais que sa valeur combative est devenue nulle.

Pendant les journées qui vont se succéder, les deux armées vont se déplacer à l'aveuglette sans connaître explicitement les intentions adverses. La cavalerie légère française est néanmoins supérieure dans ses reconnaissances et même si Napoléon ne connait pas précisément l'emplacement des différents contingents ennemis, il n'a aucun doute sur le fait que, le 12 octobre Brunswick soit concentré entre Weimar et Erfurt. Le couper de Leipzig et Halle implique de contrôler Naumbourg. C'est le rôle confié à son aile marchante, les 1e et 3e corps. Il espère ainsi prendre en tenaille son adversaire qu'il croit sans réaction. Mais pendant qu'il va affronter le 14 l'armée secondaire sous le commandement d'Hohenlohe, Davout va de son côté signer l'un des plus brillants faits d'armes de l'épopée impériale à Auerstaedt au même moment.

Le brouillard de guerre abordé dans les « Règles du grognard » de Napoléon 1806 est la seconde priorité du système de jeu. En cachant ordre de bataille et composition exacte des corps d'armée sur la carte, bluffs et pièges sont permis pour les deux camps. Les reconnaissances de cavalerie sont simulées par ces pions vedettes qui peuvent être sacrifiés pour reconnaître le dispositif ennemi ou préservés comme leurre sur ses propres intentions. La supériorité française dans ce domaine se traduit par un nombre plus conséquent de ces pions vedettes – cinq contre trois au joueur prussien.

En effet, Brunswick s'est mis en marche avec près de 60.000 hommes dont la réserve de la garde prussienne sur Leipzig. Il fait route comme Davout vers Naumbourg. Le 14 octobre 1806 le soleil a bien du mal à percer le brouillard qui recouvre les plaines de Saxe renforçant ainsi l'incertitude des généraux. Que cela soit à Iéna ou Auerstaedt, les deux camps vont engager une double bataille décisive sans connaître effectivement les rapports de force en présence.
A Iéna c'est le maréchal Lannes avec son 5e corps qui engage les hostilités avec ses 19.000 hommes pour permettre aux autres corps en mouvement, ceux d'Augereau, Soult et Ney d'obtenir la place et le temps nécessaire à leur déploiement. Le fougueux maréchal n'a face à lui que des troupes battues quelques jours auparavant à Saalfeld et Schleitz. Malgré la densité du brouillard l'attaque se développe et la bataille gagne en intensité lorsqu'Augereau puis Soult débouchent. Ce dernier a pour rôle de tourner la gauche d'Hohenlohe. La première ligne prussienne est bousculée mais Hohenlohe dispose d'excellentes troupes de réserves qu'il lance au devant des Français. Ce

retour offensif correspond à l'entrée en ligne du 6e corps de Ney qui, à son habitude, sans prendre en compte la situation générale des opérations, s'engage à fond alors que les régiments français se préparent à recevoir le choc de la réserve prussienne. C'est le point culminant des combats et malgré le courage adverse, l'issue ne fait aucun doute tant le rapport des forces et la supériorité tactique française sont prépondérants. Prussiens et Saxons sont refoulés et l'armée d'Hohenlohe s'effrite. C'est au tour de Murat et de ses cavaliers de faire le reste et de profiter du désarroi adverse. La grande charge culbute tout sur son passage, soldats en retraite mais également renforts sous Ruchel qui arrivent depuis Erfurt pour soutenir Hohenlohe. La victoire de Napoléon est complète. Il pense avoir vaincu l'armée prussienne dans sa totalité. Quelle est sa surprise lorsqu'au soir de la bataille il est informé des exploits de Davout.
La supériorité française lors des combats ne préjuge pas d'un manque de courage des soldats saxons ou prussiens. Elle repose sur la modernité des tactiques employées, l'expérience de nombreuses années de guerre, la jeunesse et le dynamisme des généraux et des maréchaux ainsi que de l'ensemble du corps des officiers dont l'avancement découle du mérite et de la bravoure au combat. Rien de tel pour l'armée prussienne qui se repose sur les lauriers du grand Frédéric et sur une structure obsolète de son commandement englué dans ses privilèges. Elan et vivacité sont du côté français, portés par un Napoléon à son zénith.

Les combats dans Napoléon 1806 se devaient d'être simples à résoudre pour maintenir le rythme des parties. En termes d'effectifs les règles sont les mêmes pour les deux joueurs. La supériorité française se traduit par les bonus accordés à certains chefs ainsi que les probabilités de faire des pertes lors du tirage des cartes : une sur deux côté français, une sur trois côté prussien. La cavalerie n'est pas différentiée lors de ces combats mais est déterminante lors d'une poursuite éventuelle.

A Auerstaedt, l'affrontement débute par un choc de cavalerie entre avant-gardes sortant du brouillard. Des deux côtés c'est la surprise. Une bataille de rencontre va se dérouler et c'est le camp qui parviendra à mettre en ligne le plus rapidement ses troupes qui l'emportera. Malgré les appels répétés à son homologue du 1e corps, le maréchal Bernadotte, Davout sait qu'il ne devra compter que sur lui-même. Il devine son infériorité numérique flagrante, les 27.000 hommes de son puissant corps d'armée vont s'opposer aux 60.000 sous Brunswick, mais n'hésite pas une seconde. Il passe résolument à l'offensive et lance ses trois divisons dans la fournaise. Rien ne résiste à l'élan initial français qui emporte la division de tête prussienne. Le duc de Brunswick réagit pourtant promptement et ordonne la contre-attaque. Il engage malheureusement son armée par paquets au fur et à mesure de l'arrivée de ses divisions sur le champ de bataille, ce qui permet aux Français de les battre en détail. Pour ajouter à la confusion, Brunswick est tué par une balle perdue. Le désordre s'empare des rangs prussiens et chacun tente de prendre la bataille à son compte sans organiser les troupes entre elles. Les grandes charges sous Blücher sont repoussées par les carrés rapidement formés par les régiments du 3e corps français. Inexorablement les colonnes françaises s'avancent jusqu'à ce que la panique s'empare des forces ennemies qui se débandent et refluent vers Erfurt. Davout et ses soldats ne peuvent entreprendre de poursuite tant ils sont épuisés. Son succès demeure indiscutable. Au soir du 14 octobre, toute l'armée prussienne s'est effondrée. Fuyards de Auerstaedt se mélangent avec ceux de Iéna et convergent dans la plus grande cohue vers le nord. Seuls les 14.000 hommes de Wurtemberg qui se présentent sous Halle sont en mesure de s'opposer à l'avance française.
C'est désormais l'heure de la poursuite qui s'annonce et Murat va la mener avec brio – celle-ci fera sa renommée en capturant des milliers de soldats prussiens éparpillés. Wurtemberg sera lui-même battu sous Halle par un Bernadotte revanchard. En une dizaine de jours l'armée prussienne est anéantie par une armée française flamboyante menée par des chefs déterminés. Pourtant une seconde campagne se présente face à un adversaire plus expérimenté, l'armée du tsar est toujours intacte. Il faudra trois dures batailles à Pultusk, Eylau et Friedland pour en venir à bout. L'âge d'or de la Grande Armée est passé.

NAPOLEON

1806



