



NAPOLEON

1815

Scenarios



Scénarios

NAPOLEON 1815

Napoléon 1815 propose 5 scénarios différents de durée variable. Chaque scénario peut être joué avec les Règles du Conscrit ou les Règles du Grogard, à 2 ou à 3 joueurs. Une codification de la difficulté du scénario vous permettra de débiter avec les plus simples avant d'envisager de jouer les plus ambitieux qui nécessitent une bonne maîtrise du système de jeu.

 Scénario simple
   Scénario intermédiaire
    Scénario ambitieux

En suivant les instructions du scénario, préparez le jeu en :

- Plaçant les cartes *Invasions* sur l'emplacement dédié sur le plateau de jeu .
- Sélectionnant les cartes 25, 42, 61, 67 et 70 si vous jouez à deux joueurs  **2**
- OU les cartes 78, 79, 80, 81 et 82 si vous jouez à 3 joueurs  **3**.
- Prenant les 3 ordres de bataille et en plaçant les points de force initiaux de chaque corps d'armée.
- Plaçant sur le plateau de jeu les corps d'armées, et les vedettes si vous jouez avec les Règles du Grogard, aux emplacements indiqués.
- Plaçant sur le plateau de jeu les marqueurs *Position renforcée* et *Contrôle* sur les villes, les villes fortifiées et les fermes fortifiées.
- Plaçant sur la piste des tours le marqueur *Tour*.
- Plaçant sur la piste des points de victoire le marqueur *Points de Victoire*.

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 coalisé, 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.

Les cartes Invasion

Pour simuler l'effet de surprise de l'attaque initiale française, des cartes *Invasions* sont placées sur le plateau de jeu. La carte active est celle du dessus de la pile. Elle donne des indications que les joueurs doivent respecter.

- Si tous les corps d'armée, et les vedettes françaises pour les Règles du Grogard, sont en France, c'est la carte *Pas d'invasion* qui est active.
- La carte *Invasion +1* devient active le tour suivant l'entrée en Belgique d'un corps ou d'une vedette française.
- La carte *Invasion +2* devient active le tour suivant la carte *Invasion +1*.
- La carte *Invasion +3* devient active le tour suivant la carte *Invasion +2*.
- La carte *Invasion +4* devient active le tour suivant la carte *Invasion +3* et le demeure jusqu'à la fin du scénario.

Exemple

Aux tours 1 et 2 les corps et vedettes françaises sont en France. La carte *Pas d'invasion* est active. Au tour 3, les corps et vedettes françaises entrent en Belgique, la carte *Pas d'invasion* reste active jusqu'à la fin du tour. Au tour 4, la carte *Invasion +1* devient active, et ainsi de suite. A partir du tour 7, et jusqu'à la fin de la partie, la carte *Invasion +4* sera active.

Les cartes *Invasion* précisent le nombre de cartes à piocher lors de la phase de pioche, le joueur qui dispose de l'initiative pour le tour et les éventuelles restrictions de déplacement pour les corps et vedettes coalisées.

Rappel des effets des cartes Invasion

	Cartes piochées F : français C : coalisé A : anglais P : prussien	Initiative	Opérations Restrictions aux corps et vedettes coalisées	Entrée en France des corps et vedettes coalisées
Pas d'invasion	F : 3 C : 1 (à 2 joueurs) P et A : 1 chacun (à 3 joueurs)	Joueur français sans révéler de carte. À 3 joueurs le joueur prussien est le leader.	Seulement 2 corps/vedettes prussiennes ou anglaises peuvent bouger. Ces corps/vedettes ne peuvent pas franchir la ligne de séparation sauf suite à une retraite après combat. La pile ayant retraitée sera libre de franchir la ligne de séparation lors de manœuvres ultérieures.	Non
Invasion +1	F : 4 C : 2 (à 2 joueurs) P et A : 1 chacun (à 3 joueurs)	joueur français sans révéler de carte. À 3 joueurs le joueur prussien est le leader.	Les corps/vedettes prussiennes ou anglaises ne peuvent pas pénétrer en France.	Non
Invasion +2	F : 3 C : 2 (à 2 joueurs) P et A : 1 chacun (à 3 joueurs)	À déterminer	Les corps/vedettes prussiennes ou anglaises ne peuvent pas pénétrer en France.	Non
Invasion +3	F : 3 C : 3 (à 2 joueurs) P et A : 2 chacun (à 3 joueurs)	À déterminer	Les corps/vedettes prussiennes ou anglaises ne peuvent pas pénétrer en France.	Non
Invasion +4	F : 3 C : 3 (à 2 joueurs) P et A : 2 chacun (à 3 joueurs)	À déterminer	Aucune	Oui

Renforts

Les renforts disponibles sont placés sur les zones indiquées au tout début de la phase d'initiative sur leur face à Activer. Si ces zones sont contestées, occupées par une pile adverse, ou si elles contiennent un marqueur *Contrôle* adverse, les renforts n'entrent pas en jeu et sont mis de côté définitivement.

SCENARIO 1

Waterloo

3 tours

17 juin 1815 après-midi au 18 juin 1815 après-midi

Après la double confrontation de Ligny et de Quatre Bras le 16 juin 1815, les Coalisés se replient sur Gembloux pour les Prussiens et vers Waterloo pour l'armée de Wellington. La Grande Armée peine à lancer la poursuite suite aux terribles affrontements de la veille et se met en marche tardivement le 17 juin. Napoléon confie à Grouchy les 3e et 4e corps d'armée pour poursuivre Blücher pendant que l'Empereur marche vers Bruxelles. Wellington, confiant dans sa position et comptant sur le soutien d'au moins un corps prussien, se décide à livrer bataille devant Waterloo. Tout le monde connaît le dénouement de cette journée. Ce scénario décrit la poursuite du 17 et la terrible bataille du 18 juin.

Temps de jeu estimé : 30 minutes

Marqueurs

Tour - case 8

Points de Victoire - case 10

Contrôle français à : MAUBEUGE, BEAUMONT, QUATRE BRAS et LIGNY

Contrôle coalisé à : ATH, ALOST, HALLE, WATERLOO, BRUXELLES et NAMUR

Position renforcée à : HALLE et WATERLOO

Carte Invasion active : Invasion +4

Initiative : à déterminer

Règles du Grogard

Vedettes françaises : 2 avec chaque pile sur le plateau.

Vedettes prussiennes : 1 avec chaque pile sur le plateau.

Vedettes anglaises : 1 avec chaque pile sur le plateau.

Règle(s) particulière(s)

Le joueur français débute la partie avec 2 cartes en main qu'il pioche au hasard. Les cartes piochées avec le nom de l'événement sur fond rouge sont défaussées sans être remplacées.

Certains corps d'armée débutent avec des pertes ou des fatigues.

FRANÇAIS

- Gérard, Vandamme et Reille (1 perte d'infanterie),
- Ney et Grouchy (1 perte de cavalerie).

COALISÉS

- Picton (1 fatigue),
- Orange (2 fatigues),
- Perponcher, Pirch et Thielmann (1 perte d'infanterie et 2 fatigues),
- Brunswick et Gneisenau (1 perte de cavalerie et 2 fatigues),
- Ziethen (1 perte d'infanterie et 3 fatigues),
- Steinmetz (1 perte d'infanterie et 4 fatigues).



SCENARIO 2

Ligny / Quatre Bras

6 tours

16 juin 1815 matin au 18 juin 1815 après-midi

Les Français ont franchi la frontière le 15 juin au matin pour traverser la Sambre et surprendre les avant-postes prussiens. Le corps de Ziethen est rapidement culbuté mais l'organisation de la Grande Armée n'est plus celle d'Austerlitz et les retards s'accumulent. Napoléon bivouaque à Charleroi le soir du 15 pendant que les Prussiens se regroupent et se retranchent à Ligny. L'empereur demande à Ney de s'emparer du carrefour des Quatre Bras afin d'empêcher Wellington de tendre la main à Blücher. Il rassemble de son côté le reste de l'armée pour livrer bataille aux Prussiens.

Temps de jeu estimé : 1 heure à 1 heure 30 minutes

Marqueurs

Tour - case 5

Points de Victoire - case 14

Contrôle français à : MAUBEUGE et BEAUMONT

Contrôle coalisé à : ATH, ALOST, HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO, LIGNY, BRUXELLES et NAMUR

Position renforcée à : HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO et LIGNY

Carte Invasion active : Invasion +2

Initiative : à déterminer

Règles du Grogard

Vedettes françaises : 1 avec chaque pile sur le plateau.

Vedettes prussiennes : 1 avec chaque pile sur le plateau +1 au tour 7 avec Bülow.

Vedettes anglaises : 1 avec chaque pile sur le plateau sauf avec le corps de Brunswick.

Règle(s) particulière(s)

Le joueur français débute la partie avec 5 cartes en main qu'il pioche au hasard. Le joueur coalisé avec 1 carte. À 3 joueurs, c'est le joueur prussien qui en bénéficie. Les cartes piochées avec le nom de l'événement sur fond rouge sont défaussées sans être remplacées.

Renforts

Tour 7 - Bülow à NAMUR ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

SCENARIO 3

La position centrale

8 tours

15 juin 1815 matin au 18 juin 1815 après-midi

Afin de ne pas subir un rapport de force défavorable, Napoléon a placé ses troupes à la jonction des deux armées adverses. Il espère vaincre l'une avant que la seconde la rejoigne, pour se retourner ensuite contre elle. Son plan est de confier à Ney la prise du carrefour des Quatre Bras pour empêcher Wellington de porter secours à Blücher. Pendant ce temps, il affrontera le gros des forces prussiennes retranchées dans les villages de Ligny et Saint Amand. Le 15 juin au matin les troupes françaises franchissent la frontière et entrent en Belgique.

Temps de jeu estimé : 1 heure 30 minutes

Marqueurs

Tour - case 3

Points de Victoire - case 12

Contrôle français à : MAUBEUGE et BEAUMONT

Contrôle coalisé à : ATH, ALOST, HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO, LIGNY, BRUXELLES et NAMUR

Position renforcée à : HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO et LIGNY

Carte Invasion active : Pas d'invasion

Initiative : joueur français sans révéler de carte. À 3 joueurs le joueur prussien est le leader.

Règles du Grogard

Vedettes françaises : 2 avec les piles contenant les corps de Ney et Grouchy, 1 avec les autres piles.

Vedettes prussiennes : 1 avec chaque pile sur le plateau +1 au tour 5 avec Thielmann et +1 au tour 7 avec Bülow.

Vedettes anglaises : 1 avec chaque pile sur le plateau.

Règle(s) particulière(s)

Le joueur français débute la partie avec 6 cartes en main qu'il pioche au hasard. Le joueur coalisé avec 2 cartes. À 3 joueurs, chaque joueur coalisé en reçoit 2. Les cartes piochées avec le nom de l'événement sur fond rouge sont défaussées sans être remplacées.

Renforts

Tour 5 - Thielmann à NAMUR ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si

Règles du Grogard.

Tour 7 - Bülow à NAMUR ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

SCENARIO 4

La Campagne de Belgique

10 tours

14 juin 1815 matin au 18 juin 1815 après-midi

Napoléon a massé ses corps d'armée à la frontière belge. La Grande Armée est prête à déferler sur les troupes coalisées encore dispersées. Ce scénario permet au joueur français de choisir le tempo de son attaque et de déclencher une invasion préalablement à l'option historique du scénario 3 ou de la retarder.

Temps de jeu estimé : 2 heures

Marqueurs

Tour - case 1

Points de Victoire - case 10

Contrôle français à : MAUBEUGE et BEAUMONT

Contrôle coalisé à : ATH, ALOST, HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO, LIGNY, BRUXELLES et NAMUR

Position renforcée à : HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO et LIGNY

Carte Invasion active : Pas d'invasion

Initiative : joueur français sans révéler de carte. À 3 joueurs le joueur prussien est le leader.

Règles du Grogard

Vedettes françaises : 1 avec chaque pile sur le plateau +1 au tour 2 avec Napoléon et +2 au tour 3 avec Grouchy.

Vedettes prussiennes : 1 avec chaque pile sur le plateau +1 au tour 5 avec Thielmann et +1 au tour 7 avec Bülow.

Vedettes anglaises : 1 avec chaque pile sur le plateau.

Renforts

Tour 2 - Napoléon, Drouot et Vandamme à BEAUMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

Tour 3 - Grouchy et Gérard à PHILIPPEVILLE. Ajouter 2 vedettes si Règles du Grogard.

Tour 5 - Thielmann à Namur ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

Tour 7 - Bülow à Namur ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

SCENARIO 5

Les derniers jours de la Grande Armée



10 tours

14 juin 1815 matin au 18 juin 1815 après-midi

Ce scénario reprend les conditions initiales du scénario 4 mais chaque joueur peut déployer ses corps d'armée autrement. Les deux joueurs pourront envisager des stratégies alternatives à celles envisagées par Napoléon, Wellington et Blücher pour l'emporter.

Temps de jeu estimé : 2 heures à 2 heures 30

Marqueurs

Tour - case 1

Points de Victoire - case 10

Contrôle français à : MAUBEUGE et BEAUMONT

Contrôle coalisé à : ATH, ALOST, HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO, LIGNY, BRUXELLES et NAMUR

Position renforcée à : HALLE, QUATRE BRAS, WATERLOO et LIGNY

Carte Invasion active : Pas d'invasion

Initiative : joueur français sans révéler de carte. À 3 joueurs le joueur prussien est le leader.

Règles du Grogard

Vedettes françaises : 3+1 au tour 2 avec Napoléon et +2 au tour 3 avec Grouchy.

Vedettes prussiennes : 3+1 au tour 5 avec Thielmann et +1 au tour 7 avec Bülow.

Vedettes anglaises : 5

Règle(s) particulière(s)

Placement : le joueur coalisé place ses corps d'armée et ses vedettes en premier. Puis le joueur français place les siens. À 3 joueurs, l'ordre de placement est Prussien-Anglais-Français. Les joueurs coalisés peuvent échanger librement pendant le placement.

Corps à placer :

- Anglais : tous sauf Frederick
- Prussiens : Gneisenau, Pirch, Steinmetz et Ziethen
- Français : D'Erlon, Mouton, Ney et Reille



Corps prussien à choisir librement.
Corps anglais à choisir librement.

Renforts

Le joueur français note avant le placement coalisé les zones d'arrivée de ses renforts. Il sera obligé de respecter ce choix lors du tour d'entrée. Il peut séparer ses corps et ses vedettes librement. Napoléon doit être accompagné d'au moins un corps d'armée. Les zones d'arrivée possibles sont les zones situées en France de BAVAY, MAUBEUGE, BEAUMONT, PHILIPPEVILLE ou FLORENNES.

Tour 2 - Napoléon, Drouot et Vandamme. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.
Tour 3 - Grouchy et Gérard. Ajouter 2 vedettes si Règles du Grogard.

La zone de placement des renforts prussiens se détermine au tour d'entrée.

Tour 5 - Thielmann à NAMUR ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

Tour 7 - Bülow à NAMUR ou HOTTOMONT. Ajouter 1 vedette si Règles du Grogard.

Tableau des Points de Victoire
Victory Points Table

	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20			

Pas d'invasion

Corps prussien
• Prussien 1
• Prussien 2
• Prussien 3
• Prussien 4
• Prussien 5
• Prussien 6
• Prussien 7
• Prussien 8
• Prussien 9
• Prussien 10

Corps anglais
• Anglais 1
• Anglais 2
• Anglais 3
• Anglais 4
• Anglais 5
• Anglais 6
• Anglais 7
• Anglais 8
• Anglais 9
• Anglais 10

Corps français
• Français 1
• Français 2
• Français 3
• Français 4
• Français 5
• Français 6
• Français 7
• Français 8
• Français 9
• Français 10

Tableau des Points de Victoire
Victory Points Table

Tableau des Points de Victoire
Victory Points Table

Tableau des Points de Victoire
Victory Points Table

Historique de la Campagne

Après sa première abdication en 1814, Napoléon est isolé et exilé sur l'île d'Elbe par les Coalisés. L'Empereur déchu songe pourtant rapidement à regagner la France. Il a pris conscience de l'exaspération croissante qui se développe dans le pays contre le Roi et les émigrés revenus avec lui pour saborder l'œuvre de la Révolution. C'est ainsi que, embarqué à bord de l'Inconstant, Napoléon débarque par surprise avec 6 autres navires et 1100 hommes à Golfe-Juan, près d'Antibes, le 1er mars 1815. Le 20 mars 1815, Napoléon fait son entrée aux Tuileries, d'où Louis XVIII s'est discrètement enfui la veille. Il se rend compte que la situation intérieure s'est considérablement modifiée depuis son départ et que les notables mis au pouvoir par Louis XVIII ne sont pas prêts à subir un nouveau régime dictatorial. A l'extérieur, la situation est également très tendue car Napoléon ne parvient pas à négocier avec les souverains alliés, l'Angleterre, la Prusse, la Russie et l'Autriche, qui sont déterminés à en finir une fois pour toutes avec « l'ogre corse ».

Napoléon s'efforce de reconstituer une nouvelle armée, mais il ne réussit pas à mobiliser toutes ses troupes et seul un petit nombre de généraux et maréchaux lui sont restés fidèles. C'est finalement avec une armée de 124 000 hommes et 370 pièces d'artillerie qu'il se dirige vers le Nord pour affronter les deux armées anglo-alliée et prussienne de Wellington et de Blücher, bien supérieures en nombre. Il compte se débarrasser de ces deux premiers adversaires afin de souder la France derrière lui et se donner du temps pour contrer ensuite les Autrichiens et les Russes qui tardent à se mobiliser.

L'armée de Wellington est composée de nombreuses nationalités, allemandes, belges, hollandaises et anglaises, rassemblés sous son commandement unique. C'est une armée disparate mais disposant de solides troupes, avec des vétérans d'Espagne auréolés de nombreuses victoires contre les Français. Celle de Blücher est une armée victorieuse qui, malgré de nombreux revers face au talent de Napoléon, est parvenue à l'étouffer. Elle s'articule autour de vieux régiments ayant connu de nombreuses campagnes et de landwehrs, recrues plus ou moins novices, tous mus par un élan patriotique leur ayant permis de se libérer de l'occupation française. Rassemblées, les deux armées peuvent opposer 218.000 hommes à Napoléon.

Face à eux, Napoléon dispose d'un outil militaire amoindri mais toujours efficace. L'armée du Nord qu'il dirige n'est plus l'assemblage désespéré de 1814. Elle peut compter sur des officiers aguerris par de multiples campagnes. Sa cavalerie est redevenue nombreuse et son artillerie demeure la meilleure d'Europe. Ce n'est plus la Grande Armée de 1805 et de 1806 mais elle conserve les qualités de ses prédécesseurs : l'allant et la combativité. Sa principale faiblesse repose au sommet de la hiérarchie. Les grands maréchaux ou généraux de l'épopée sont usés, morts ou se consacrent exclusivement à la conservation de ses privilèges. Berthier l'organisateur fidèle n'est plus et le maréchal Soult qui le remplace n'a pas son efficacité ni ses capacités d'organisation. C'est donc une armée enthousiaste mais fragile qui entre en Belgique le 15 juin 1815.

Le système de jeu de Napoléon 1815 est « piloté » par ses cartes qui servent à tout lors d'une partie : déterminer l'initiative, attribuer les points de mouvements des corps d'armée qui se déplacent, déterminer les résultats de la bataille et même diminuer la fatigue des troupes qui ont combattu et marché. Grâce aux cartes il est possible de modéliser les forces et les faiblesses des différentes armées. Ainsi l'armée française retrouve sa valeur au combat de Napoléon 1806 mais uniquement durant les premiers affrontements. Dès qu'elle commencera à perdre des points de force elle verra son nombre de cartes révélées durant les batailles diminuer. L'empereur doit frapper vite et fort pour ne pas s'enliser. Les armées coalisées sont par contre assez homogènes. Elles se déplacent moins vite, se battent moins bien mais disposent de l'inertie suffisante pour ralentir la Grande Armée. Chaque joueur devra maîtriser les particularités de son camp afin de l'emporter.

Fidèle à ses habitudes, Napoléon, pour masquer son infériorité numérique, va profiter de sa position centrale pour frapper l'un de ses adversaires avec le gros de ses forces pendant qu'il divertira l'autre. Il cible l'armée prussienne et son commandant honni, Blücher, et confie à Ney la prise du village des Quatre Bras pour empêcher Wellington de tendre la main à son allié. La journée du 15 est consacrée au franchissement de la Sambre, barrière défensive que couvre le 1er corps d'armée prussien de Ziethen. Les affrontements tournent à l'avantage des français mais les premiers signes d'une réelle confusion dans l'organisation générale de la Grande Armée se font ressentir. Au cœur du 4e corps de Gérard, le général Bourmont est passé à l'ennemi et le 3e corps de Vandamme a reçu ses ordres tardivement. Il se retrouve coincé sur des chemins secondaires en compagnie du 6e corps de Mouton. Berthier manque cruellement en ce début de campagne et, au soir de cette première journée, les Français sont en retard sur leurs objectifs même si Napoléon a franchi la Sambre et bivouaqué à Charleroi.

La grande particularité de Napoléon 1815 vis-à-vis de ses prédécesseurs Napoléon 1806 et 1807 est qu'il propose la possibilité à 3 joueurs, au lieu de 2, de s'affronter. Avec cette variante, le camp coalisé est coupé en deux, un des joueurs prenant en main les anglo-alliés de Wellington, l'autre les prussiens de Blücher. A chaque tour, durant la phase d'initiative, un des joueurs coalisés devient le « leader » de la coalition pour ce tour. Ce dernier décidera

qui jouera lors de chaque opération coalisée entre lui et son partenaire. Cette décision pourra s'avérer cruciale, et difficile, puisque les deux joueurs ne pourront pas communiquer entre eux. Cela peut d'ailleurs mener à quelques situations cocasses, et le joueur français devra saisir les opportunités qui se présenteront à lui à cause de ces problèmes de coordination entre Coalisés. Ils pourront malgré tout se concerter de deux manières. Si Wellington et Blücher sont situés dans la même zone, ou des zones adjacentes, ou si l'un des deux joue la carte Aide de camp pour son événement. Dans ce cas, ils pourront communiquer librement et même échanger des cartes de leurs mains. A 2 joueurs le joueur coalisé sera quand même handicapé par une main de cartes réduite et aussi par le fait qu'il ne pourra pas combiner troupes prussiennes et anglaises durant une même opération.

La journée du 16 juin se veut décisive côté Français. Le temps presse et Napoléon veut se débarrasser au plus vite des Prussiens pour se recentrer contre Wellington. Les Prussiens se sont retranchés dans les villages de Saint Amand et Ligny avec la majorité de leur armée pour protéger la route vers Namur. La matinée est consacrée à la concentration des troupes et la bataille ne débute vraiment qu'en début d'après-midi avec les assauts des 3e et 4e corps français sur les deux villages. C'est un engagement effroyable et sanglant qui débute et chaque village est pris puis repris par les deux adversaires. Au même moment, à quelques kilomètres de là, Ney s'est avancé timidement pour s'emparer de son objectif encore faiblement défendu par les troupes alliées de Wellington. La double bataille qui débute va se révéler féroce pour les soldats qui vont s'affronter jusqu'à la tombée de la nuit. A Ligny après plusieurs heures de combat à courte portée, les Français se sont rendus maître des deux villages. Napoléon décide de pousser son avantage en engageant sa réserve de cavalerie et la précieuse Garde Impériale pour enfoncer le centre ennemi. Blücher est presque capturé et les Prussiens sont débordés et forcés à la retraite. La Grande Armée est victorieuse mais cet affrontement brutal et sans génie n'a pas mis en déroute les corps prussiens. Ney de son côté a été tenu en échec par les anglo-alliés qui n'ont cessé de recevoir des renforts. Malgré la charge violente de la cavalerie lourde française, Wellington est parvenu à conserver ses positions au prix de lourdes pertes pour les deux camps. A nouveau le système de commandement français s'est révélé défaillant. Le 1er corps d'armée n'a combattu ni à Ligny pour tourner la droite prussienne, ni aux Quatre Bras pour apporter la supériorité numérique face aux britanniques.

Napoléon 1815 voit apparaître des cartes invasions qui permettent de simuler l'effet de surprise initial français face aux Coalisés. Cette nouveauté est inspirée du travail de Kevin Zucker pour The Emperor Returns un vieux jeu retraçant cette même campagne de 1815. Le joueur français est libre de débiter les hostilités quand il estime être prêt. Cela lui permet d'accumuler des cartes en main et de modifier éventuellement ses axes d'attaque pour renouveler ainsi le plaisir du jeu.

Au matin du 17 mai les Français sont maître des deux champs de batailles, Anglais et Prussiens s'étant retirés respectivement vers Bruxelles et Wavre. Napoléon a fait preuve de négligence en n'engageant pas la poursuite, plus particulièrement face aux Prussiens vaincus la veille. Fort de la promesse de Blücher de le rejoindre le 18 avec au moins un corps d'armée, Wellington rassemble ses contingents devant Waterloo sur une position reconnue préalablement. Napoléon se leurre en croyant que les Prussiens ont été vaincus. Il divise son armée et en confie un tiers à Grouchy pour qu'il poursuive Blücher. Il marche de son côté vers Bruxelles à la suite de Wellington et aussi vers la dernière journée de son épopée.

Napoléon 1815 voit l'apparition d'un nouveau terrain, la ferme fortifiée qui permet de subir 2 fatigues de moins pour le camp en défense. Ces fermes peuvent également être consolidées par des marqueurs Position renforcée qui, pour le camp coalisé uniquement, leur permet de bénéficier d'une carte supplémentaire en défense et de la possibilité de ne pas retraiter en cas de défaite. Ces marqueurs sont à usage unique. Ils représentent les points d'appui de la défense coalisée et sont des objectifs importants pour le joueur français car posés sur des zones à points de victoire.

Le 18 juin est bien connu de tous les amateurs d'histoire, la lutte pour la ferme d'Hougoumont, l'attaque avortée du centre gauche anglais, la charge de la réserve de cavalerie anglaise, sa mise en déroute par la réserve française, la grande charge de Ney, les solides carrés britanniques, l'arrivée de Blücher et du 4e corps de Bülow sur la droite française, les combats entre la jeune garde et les prussiens pour Plancenoit, la prise de La Haye Sainte au cœur du dispositif de Wellington, l'attaque finale de la Garde Impériale, son échec devant les réserves anglaises, le contingent de Grouchy retardé devant Wavre par le 3e corps prussien de Thielmann et la déroute finale de l'armée française à Waterloo. Toutes les étapes de cette grande journée peuvent se résumer en une dernière marche bien trop haute pour Napoléon et sa Grande Armée. Ses adversaires ont appris à les combattre après près de quinze années de revers incessants.

La bataille de Waterloo est la plus connue des joutes épiques de Napoléon. De nombreux événements sont passés à la postérité et ont fait couler beaucoup d'encre concernant leur véracité : les hésitations de Ney, Grouchy ne marchant pas au son du canon, le dernier carré de la Garde Impériale, la ténacité des troupes britanniques, la défection de généraux français. Tous ces faits sont traduits par les événements spécifiques des cartes qui donnent son cachet à Napoléon 1815 et une place à part dans la série des Napoléon. Pour traduire enfin le caractère décisif de la campagne, et l'impossibilité pour Napoléon de perdre une bataille, le joueur coalisé se voit attribuer 3 points de victoire s'il parvient à vaincre l'empereur dans un combat. Un désastre qui sera bien difficile à combler pour le joueur français s'il survient.



NAPOLEON

1815

