

Livret de règles

SHAKOS

NAPOLEON 1870

Bienvenue dans Napoléon 1870, le jeu d'histoire pour tous !

Fédérés autour d'un Bismarck auréolé de ses succès face au Danemark et à l'Autriche, la Prusse est la puissance grandissante du moment. Pour mener à bien la construction d'une Allemagne unie, Bismarck recherche la confrontation avec la France de Napoléon III. Des tractations politiques autour du royaume d'Espagne mettent le feu aux poudres et la France déclare la guerre le 19 juillet 1870. Le piège a parfaitement fonctionné, l'armée française n'est pas prête et va très vite l'apprendre à ses dépens. Vaincues sur la frontière, les troupes françaises refluent vers Metz et s'y enferment. Parviendrez-vous à éviter cette humiliation ? Ou triompherez-vous à la tête des colonnes prussiennes ? Avec *Napoléon 1870* 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 1870* 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 1870* est un jeu d'affrontement pour 2 joueurs. Après avoir choisi l'un des scénarios et placé les éléments nécessaires à la partie, chaque joueur, à tour de rôle, va effectuer une opération pour déplacer et/ou faire combattre ses troupes sur le plateau de jeu. Ces opérations entraîneront de la fatigue pour les soldats ainsi que des pertes en cas de bataille. Fatigue et pertes seront notées sur une aide de jeu nommée ordre de bataille. Après avoir terminé leurs opérations, les joueurs pourront mettre au repos leurs hommes pour qu'ils puissent récupérer de leurs efforts. Le joueur qui sera parvenu à s'emparer ou à empêcher la prise des villes fortifiées ou des citadelles clefs du jeu tout en préservant ses troupes sera déclaré vainqueur. Les règles de *Napoléon 1870* sont scindées en deux parties pour un apprentissage progressif. La première nommée *Règles du conscrit* permet d'acquérir toutes les notions du jeu aisément. La seconde, *Règles du grognard*, apporte plus de finesse en introduisant un brouillard de guerre favorable aux embuscades et pièges qu'il sera possible de tendre à votre adversaire.

Les règles de cet opus sont pratiquement identiques à celles de *Napoléon 1806*, *1807* ou *1815*, mis à part les scénarios et les quelques spécificités liées à cette campagne.

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 **Frédéric SERVAL** et **Brian ASKLEV** d'après le système original de *Napoléon 1806* de **Denis SAUVAGE**.
Développement : **Julien BUSSON** et **Denis SAUVAGE**
Graphismes : **Nicolas TREIL**
Partie inférieure de la couverture : **Alphonse DE NEUVILLE**, «*Épisode de la Guerre de 1870*»
Relectures et tests : un grand merci à tous ceux qui nous ont fait des retours précieux sur *Napoléon 1806*, *1807* et *1815* ainsi qu'à l'équipe de testeurs encadrée par **Renaud ESTIENNE** : **Pascale GUET, René BURGHOLZER, Jean-Yves CALDERON, Jean-Michel DOREMUS, Christophe DEGAIN, Christian GUERIN, Michel GUERIN et Gilles SAVELLI**.
Traduction anglaise : **Frédéric SERVAL, Julien BUSSON et Paul COMBEN.**

SOMMAIRE

- Contenu de la boite – p.3
- Mise en place – p.4
- Les Règles du Conscrit – p.6
  - > Définitions – p.7
  - > Séquence de jeu – p.8
  - > La manœuvre – p.10
  - > Le combat – p.12
  - > Déterminer la Victoire – p.14
- Les Règles du Grognard – p.15
- Précisions sur les cartes – p.16

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS
Napoléon 1870 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques. Ce jeu encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque. Le livret de démarrage ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et convivial consacré aux jeux d'Histoire.
Bonnes parties à tous !

Contenu de la boîte



1 plateau de jeu



1 livret de règles



1 livret de scénarios



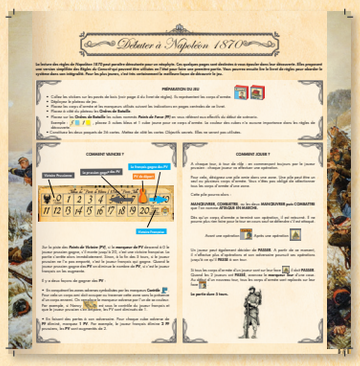


2 paravents :
1 français (bleu) et 1 prussien (gris)





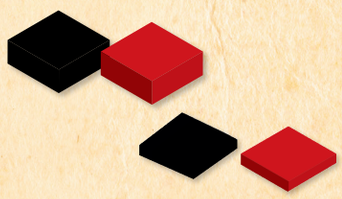
4 aides de jeu
(ordres de batailles)



1 livret de démarrage



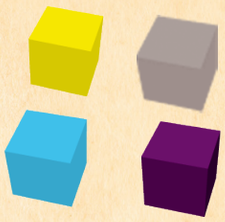
2 sacs en suédine
1 bleu et 1 noir



20 pavés noirs et 19 pavés rouges épais
1 pavé noir et 3 pavés rouges fins



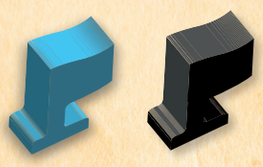
2 planches de 43 autocollants
à coller sur les pavés



150 cubes
Points de Force en bois
gris (85), violets (9), bleus clairs (44) et jaunes (12)



2 jeux de 36 cartes
+ 9 cartes *Objectifs Secrets*



28 drapeaux en bois
marqueurs *Contrôle*
14 noirs et 14 bleus



10 dés de combat
5 gris et 5 bleus



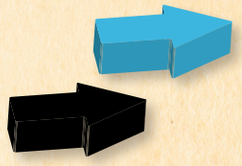
2 pions en bois
marqueurs *Tour* et *Points de Victoire*



12 cubes rouges en bois
marqueurs *Pont détruit*



90 cylindres
Fatigue en bois



7 flèches en bois
marqueurs *Axe de retraite*
5 noires
et 2 bleues

Mise en place

Placez entre vous le plateau de jeu et choisissez le scénario que vous souhaitez jouer. L'un de vous prend le rôle de Napoléon III et se place au sud du plateau, votre adversaire celui de Bismarck et s'assoit au nord. Suivez ensuite les indications du scénario.

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





Les pavés prussiens sont **noirs**, les pavés français **rouges**. 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 1870* vous devez :

- **Éliminer** des points de force adverses **1**
- **Contrôler** certaines villes ou villes fortifiées **2**
- **Conserver vos citadelles** pour le joueur français **3**
- **Assiéger celles de votre adversaire** pour le joueur prussien **4**
- **Atteindre vos objectifs secrets** **5**



Le jeu comporte divers **marqueurs** que l'on place sur le plateau comme indiqué dans les instructions du scénario choisi :

- *Tour* **A**
- *Points de Victoire* **B**
- *Position magnifique* **C** *par le joueur français – à coller sur les pavés rouge fins*



- *Offensive prussienne* **D**, *par le joueur prussien – à coller sur le pavé noir fin*





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. L'utilisation des dés au lieu des cartes rend globalement la partie un peu plus aléatoire, mais ne favorise pas un camp plus que l'autre (la probabilité de voir un résultat de combat est la même avec un dé ou une carte). 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.*

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 1



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 que les symboles utilisés sur les divers supports du jeu.







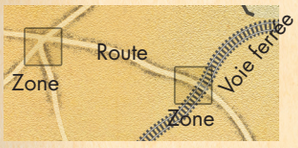
Les cartes à jouer vont vous permettre de déplacer et faire combattre vos corps d'armée. Vous avez chacun votre propre pile indiquée par sa couleur d'appartenance.





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

Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions. Il existe deux types de connexions : routes et voies ferrées.



Il y a 5 types de zones :



Terrain clair — Terrain boisé — Ville — Ville fortifiée — Citadelle

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

Règles du Conscrit

Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants.

Commandants, Corps d'armée et Garnisons

Les commandants, les corps d'armées et les garnisons sont représentés par les grands pavés posés à plat sur le plateau de jeu. Si le pavé est sur son côté portrait visible il est encore disponible pour effectuer une opération. On dit qu'il est *à Activer*. S'il est placé sur son côté drapeau, cela signifie 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.

• Napoléon III doit toujours être accompagné du corps d'armée Bourbaki.
• Les commandants prussiens doivent toujours être accompagnés par au moins 1 corps de leur armée soit : 1 corps de la 1re armée pour Steinmetz, de la 2e armée pour Friedrich Karl et de la 3e armée pour Friedrich Wilhelm.

Un commandant qui se retrouve dans une zone sans être accompagné du ou de l'un de ses corps d'armée de référence est éliminé, même si d'autres corps d'armée amis sont présents dans la zone.

Les garnisons représentent des détachements de troupes françaises. Une garnison s'active seule, et elle ne peut jamais quitter la zone qu'elle occupe. Lorsqu'elle est activée, une garnison ne peut effectuer que certaines opérations détaillées page 9.



Commandant



Corps d'armée
Face *à Activer*


Garnison


Face *a été Activé*

Pile

Un ou plusieurs corps d'armée amis situés sur la même zone qui agissent ensemble avec éventuellement un commandant. Une garnison ne peut jamais faire partie d'une pile avec d'autres corps.

Exemples de piles :



Connexions et zones

Le plateau de jeu est découpé en zones reliées par des connexions de routes ou de voies ferrées (voir page 5). Routes et voies ferrées ont des effets identiques pour le déplacement. Si le terme connexion est utilisé, il englobe les routes et les voies ferrées. Les effets des événements de certaines cartes se réfèrent aux voies ferrées exclusivement – comme la carte *Transport*.

Zones libres et contestées

Une zone est dite libre pour l'un des joueurs, si elle n'est pas occupée par une pile du camp adverse. Une zone est dite contestée si elle est occupée par une ou plusieurs piles des deux camps.

Lignes de communication

Une pile dispose d'une *Ligne de communication* si la zone qu'elle occupe est reliée par des voies ferrées à l'une des sorties de plateau de jeu suivantes :



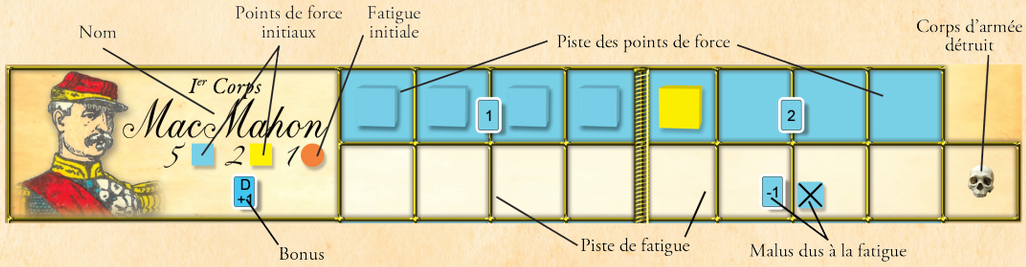
pour une pile prussienne.
pour une pile française.

Les zones reliées par les voies ferrées ne doivent pas être occupées par des piles adverses seules (elles peuvent être contestées) ni contenir un marqueur *Contrôle* ennemi. Un marqueur *Pont détruit* interrompt une *Ligne de communication*. Une pile sur une zone qui n'est pas reliée par une voie ferrée n'a pas de *Ligne de communication*.

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 restant vers la gauche. Si le corps subit de la fatigue, ajouter les cylindres de fatigue de gauche à droite. Enfin si le corps enlève de la fatigue, enlever les cylindres de droite à gauche.



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.

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

TRANSPORTS 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 durant la partie manœuvre d'une opération du joueur prussien uniquement. Elle ne peut pas être jouée pendant un combat ou une poursuite.



La carte peut être jouée durant la partie manœuvre d'une opération du joueur français uniquement. Elle ne peut pas être jouée pendant un combat ou une poursuite.



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.

Marqueurs Position magnifique

Une pile française peut placer ou retourner dans toute zone libre non boisée un marqueur *Position magnifique* en dépensant la totalité de ses points de mouvement. Un marqueur est placé sur sa face ⊗, et retourné sur sa face ⊗ ⊗. Un marqueur permet d'ajouter une carte de combat et d'enlever 1 ou 2 fatigues au résultat à une pile française en défense. A l'issue du combat si la pile française demeure dans la zone, un marqueur sur sa face ⊗ ⊗ est retourné sur sa face ⊗. Un marqueur sur sa face ⊗ reste sur cette face. Les marqueurs *Position magnifique* ne changent jamais de zone.

Un marqueur est **définitivement** retiré du jeu si une pile prussienne se retrouve seule dans la zone.

Marqueur Offensive prussienne

Ce marqueur est placé sous le marqueur *Tour* selon les indications du scénario. Il peut être actif ou inactif . Si le joueur prussien remporte un combat, le marqueur est retourné, ou reste, sur sa face active. Si le joueur prussien perd un combat le marqueur est retourné, ou reste, sur sa face inactive. Si le marqueur est actif et qu'il y a égalité dans un combat, le joueur prussien est considéré vainqueur et le marqueur reste sur sa face active.

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. Si l'événement est effectif pendant tout le tour, la carte est placée sur le bord du plateau et sera mise à la défausse du joueur en fin de tour.

Si chaque joueur pioche une carte Pluie, les deux cartes 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 prussien doit déclarer en premier s'il joue une carte puis c'est au joueur français 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 prussien 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 jouer immédiatement la carte Pluie 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 Moral excellent pour son événement car le fond du nom de l'événement est bleu. Il ne peut pas jouer la carte Enthousiasme 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 prussien 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 (et garnisons pour le français) est obligé de passer.

• **Effectuer une opération :** durant une opération un joueur va désigner une pile où chacun des corps (ou la garnison) qui la compose est *à Activer*, donc sur sa face portrait. Il n'est pas obligé de désigner tous les corps 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***.

Une garnison activée pourra :
o **placer** un marqueur *Position magnifique* ou retourner un marqueur déjà présent dans la zone,
o **utiliser** une carte *Pont détruit* ou *Ingénieurs* pour détruire ou réparer un pont sur une connexion adjacente,
o **ne rien faire.**

A la fin de l'opération, retourner le/les corps/garnison activés sur leur face *a été Activé*, même s'ils 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/garnison 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, si 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

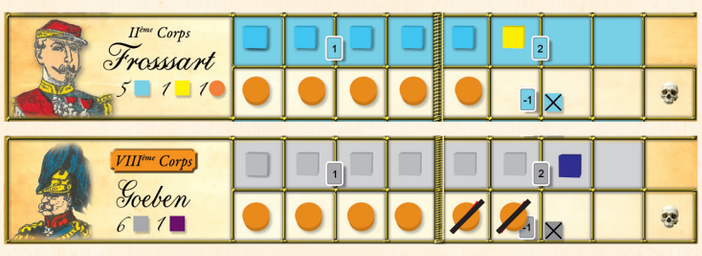
Les deux joueurs ont passé, la phase de récupération débute. Le joueur français n'a plus de cartes, il ne peut donc rien faire. Le joueur prussien n'a qu'une seule carte qu'il joue pour le corps Goeben :



Le corps Goeben n'aura donc plus que 4 fatigues.

Le corps de Frossart a plus de 4 fatigues, il perd 1 point de force. Les points de victoire sont diminués 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. Enlever des points de mouvement selon les cartes jouées éventuellement par chaque joueur lors de la phase de pioche avec le nom de l'événement sur fond rouge.

C. 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  .

D. Enlever 1 point de mouvement si Napoléon III accompagne la pile.

E. Ajouter 1 point de mouvement si Steinmetz accompagne la pile.

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, ou pour une pile prussienne dans une zone de citadelle, elle est obligée de s'arrêter dans cette zone – **exception**, une garnison n'interrompt pas le déplacement d'une pile française.

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

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

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

C. 1 fatigue à la pile si elle termine son déplacement dans une zone contestée.

D. 1 fatigue à la pile - prussienne uniquement - si elle termine son déplacement dans une zone de citadelle.

E. 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 

F. 1 fatigue de moins si Friedrich Wilhem accompagne la pile.

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

***5)* Eliminer les garnisons** qui sont en zone contestée.

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 contestée.

• 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. Cet ajout de fatigue ne peut se produire qu'une seule fois par tour.

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

Goeben : *pas de modificateur, la pile aura 4 points de mouvement.*
Zastrov : *pas de modificateur, la pile aura 4 points de mouvement.*
Goeben + Steinmetz : *la pile reçoit 1 point de plus car Steinmetz a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.*
Zastrov + Steinmetz : *la pile reçoit 1 point de plus car Steinmetz a un symbole , elle aura donc 5 points de mouvement.*
Goeben + Zastrov + Steinmetz : *la pile reçoit 1 point de plus car Steinmetz a un symbole . Elle perd 1 point car elle est composée de 2 corps. Elle aura donc 4 points de mouvement.*

Le joueur prussien 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.*

Cas B *– 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 prussienne subit 1 fatigue car elle est entrée dans une zone contestée. Le joueur prussien place un marqueur Axe de retraite sur la dernière connexion utilisée.*

Cas C *– la pile dépense 2 points de mouvement mais doit s'arrêter car elle entre dans une zone occupée par une pile amie. Elle subit 1 fatigue car elle est entrée dans une zone de citadelle.*

Dans tous les cas, au terme de leur déplacement, les corps et le commandant sont retournés sur leur face a été Activé. C'est ensuite au joueur français d'effectuer une opération.





Le joueur prussien a placé un Axe de retraite après son déplacement suivant le ***Cas B****. Si lors d'une activation ultérieure, Frossart souhaite quitter cette zone, il pourra utiliser uniquement la connexion indiquée par une flèche bleue.*

Comme une zone ne peut contenir qu'un seul Axe de retraite, si une nouvelle pile prussienne entre dans cette zone, elle aura le même Axe de retraite. Si c'est une pile française on n'ajoute pas de marqueur Axe de retraite du joueur français. Dans le cas particulier où une pile française entrerait par la connexion avec l'Axe de retraite prussien, la pile prussienne 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 la pile a manœuvré durant cette opération et effectue donc une **attaque en marche,**

D. Enlever 1 carte par corps qui a plus de 4 fatigues,

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

F. Enlever 1 carte à l'attaquant si celui-ci se trouve dans une zone de ville fortifiée,

G. Ajouter 1 carte à une pile française en défense qui combat dans une zone de citadelle,

H. Enlever 1 carte à une pile prussienne en attaque qui combat dans une zone de citadelle,

I. Ajouter 1 carte à une pile française en défense qui combat dans une zone avec un marqueur *Position magnifique*,

J. Ajouter le ou les bonus du/des corps d'armée et du commandant si celui-ci fait partie de la pile,

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

Si le nombre de cartes à révéler pour l'attaquant est nul ou négatif, 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.

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. Une pile française en défense dans une zone avec un marqueur *Position magnifique* subit 1 ou 2 fatigues de moins selon la face du marqueur.

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. **Exception :** si le marqueur *Offensive prussienne* est actif, en cas d'égalité, le joueur prussien est déclaré vainqueur. 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. Changer si nécessaire la face du marqueur *Offensive prussienne :* face active si victoire prussienne, inactive en cas de défaite.

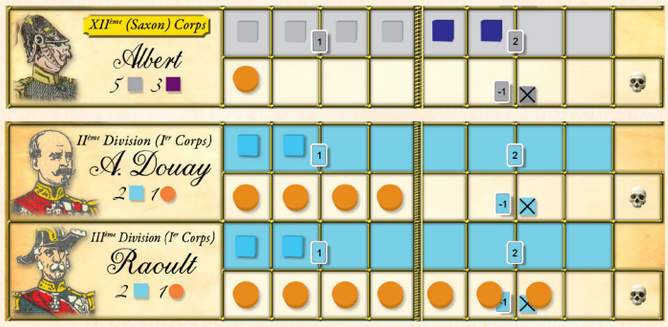
6) Retraiter. La pile ayant perdu le combat doit retraiter d'un nombre de connexions égal à la différence de pertes infligées entre les deux camps. **Exception :** si le marqueur *Offensive prussienne* est sur sa face active, en cas d'égalité, la pile française retraite d'1 zone. Si la pile perdante 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, une zone contestée ou pour une pile prussienne dans une zone de citadelle, elle doit s'arrêter et subit 2 fatigues supplémentaires par corps adverse présent plus 1 fatigue pour une pile prussienne dans une zone de citadelle. Si elle entre dans une zone occupée par une pile amie elle s'arrête également sans subir de fatigue supplémentaire. **Exception :** une garnison ne stoppe pas la retraite d'une pile amie. 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, ville fortifiée ou citadelle - il y a poursuite. Le vainqueur révèle de sa pioche une carte 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 prussien a obtenu l'initiative et décide de combattre dans une zone de terrain clair. Le joueur français défend avec ses deux corps, même si Raoult est sur sa face a été Activé.





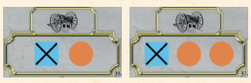
Le joueur prussien étant l'attaquant, il décide en premier de jouer 1 carte pour son événement à ce combat – cette carte doit avoir son nom sur fond vert avec le symbole ⚔ .

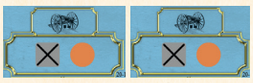


Il joue Agressivité, ce qui implique que la pile française subira 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat puisque la pile prussienne ne comprend qu'un seul corps d'armée. Le joueur français ne joue pas de carte.

Le joueur prussien comptabilise ses cartes de combat : *6 points de force d'Albert (2 cartes), pour un total de 2 cartes.*
Le joueur français comptabilise ses cartes de combat : *2 points de force de A.Douay (1 carte), 2 points de force de Raoult (1 carte) mais 7 fatigues (1 carte en moins), bonus du marqueur Position magnifique (1 carte), pour un total de 2 cartes.*

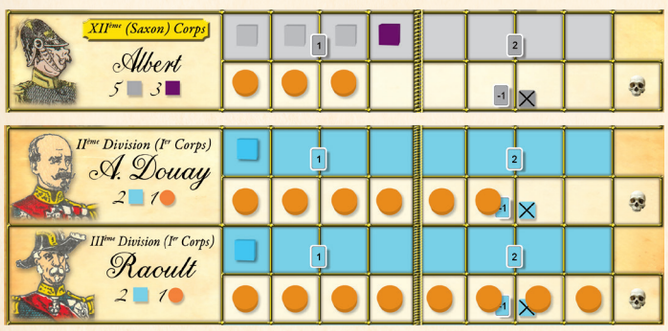
Les deux joueurs révèlent les cartes simultanément et consultent les cadres, effet du combat.

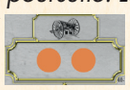
Prussien 

Français 

La pile française subit 2 pertes et 3 fatigues. Elle ajoute 1 fatigue pour la carte jouée par le joueur prussien mais en enlève 1 grâce au marqueur Position magnifique pour un total de 3. Les fatigues sont réparties équitablement : 1 par corps et la dernière à A.Douay. Les pertes sont ensuite réparties équitablement, 1 pour chaque corps d'armée. Les points de victoire diminuent de 2.

Albert subit 2 pertes et 2 fatigues. Comme il y a plus d'une perte, la seconde perte doit être 1 point de force de cavalerie. 1 point de force d'infanterie et 1 point de force de cavalerie sont enlevés à Albert. Les points de victoire augmentent de 2.



Les pertes étant identiques, le combat est une égalité, mais comme le marqueur Offensive prussienne est actif , cette égalité devient une victoire prussienne. La pile française doit effectuer une retraite d'1 connexion en s'éloignant de la zone du combat sans utiliser la connexion avec le marqueur Axe de retraite prussien. Albert ayant plus de points de force de cavalerie que la pile française, il y a poursuite. Le joueur prussien révèle 1 carte : 

Les fatigues sont réparties équitablement : *1 pour A.Douay et 1 pour Raoult. Le corps de Raoult ayant dépassé les 8 fatigues il est enlevé du plateau et son point de force restant est éliminé. Les points de victoire diminuent de 1. Les corps d'armée d'Albert et de A.Douay sont retournés sur leur face a été Activé. Comme le marqueur Position magnifique se retrouve seul dans la zone occupée par une pile prussienne, il est retiré définitivement du jeu.*

Note : *Si Albert 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 soit en cours de scénario, immédiatement, soit à la fin du scénario, au terme du dernier tour.

En cours de scénario :

• 1 point de victoire par point de force adverse éliminé, que ce soit suite à un combat ou à cause d'une fatigue excessive.

• Valeur de la zone en points de victoire lorsqu'un joueur place un marqueur *Contrôle* sur une zone de ville fortifiée. Pour changer le marqueur *Contrôle* d'une zone, il faut la traverser ou l'occuper avec une pile de son camp sans qu'elle soit contestée. Les Citadelles sont également des zones de points de victoires, mais leur contrôle ne change qu'à la fin du scénario. Pour cette raison, ces zones ne reçoivent pas de marqueurs *Contrôle*.

• 3 points de victoire pour le joueur prussien si le commandant Napoléon III est éliminé.

• Lors de la phase d'initiative, à chaque tour, 1 point pour le joueur français **par corps d'armée** français en renforts non placés sur le plateau.

• Lors de la phase d'initiative, à chaque tour, 1 point pour le joueur prussien si une pile prussienne occupe **l'une des zones** de blocus de Metz. La zone ne doit pas être contestée.

• Valeur des cartes *Objectif secret* suivantes réalisées et révélées : À Paris !, Objectifs secondaires et Bataille décisive – voir livret de scénario.

A la fin du scénario :

• Valeur en point(s) de victoire de chaque zone de Citadelle occupée par une pile prussienne. La zone ne doit pas être contestée.

• 3 points de victoire pour le joueur prussien si toutes les zones de blocus de Metz sont occupées par des piles prussiennes. Ces zones ne doivent pas être contestées.

• Valeur des cartes *Objectif secret* suivantes réalisées : Pas une pierre de nos citadelles, Guerre d'usure, Metz à tout prix, Menaces sur les arrières et Déjouer les plans prussiens – voir livret de scénario.

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

À partir du tour 4, si le nombre de points de victoire est égal à 20, la partie s'arrête immédiatement par une victoire française.

À partir du tour 4, Si le nombre de points de victoire est égal à 0, la partie s'arrête immédiatement par une victoire prussienne.

Le marqueur *Points de victoire* ne peut pas aller au-delà de 20 ou en-deça de 0. Tous les points marqués supplémentaires ne sont pas comptabilisés.

Si à la fin du scénario, aucun des joueurs ne l'a emporté, la victoire est attribuée selon l'emplacement final du marqueur *Points de victoire* :

- 1 à 4 : victoire prussienne
- 5 à 7 : match nul
- 8 à 19 : victoire française



Règles du Grognard

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

Brouillard de Guerre

Lors des opérations, les deux joueurs conservent cachée l'identité de leurs corpsen plaçant les pavés debout. Ceux-ci se déplacent toujours avec la face drapeau présentée à l'adversaire. Les identités des corps d'armée ne sont dévoilées qu'au moment où l'un des deux joueurs initie un combat dans une zone, avant de jouer éventuellement une carte pour son événement durant ce combat. Les piles attaquant et défendant dans la zone sont alors placées à plat face visible. A la fin du combat, après la poursuite, tous les corps d'armée ayant participé sont replacés debout, cachés.




à Activer *a été Activé*

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

Lorsqu'une garnison est activée, le joueur peut révéler une carte pour préserver l'incertitude.

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 que les armées envoyaient en reconnaissance pour découvrir le dispositif adverse et masquer le sien. Ce sont des grands pavés de la couleur de son camp avec un autocollant *Vedette* d'un côté et l'autocollant *Drapeau* habituel de l'autre.

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

Pendant une opération, le joueur peut désigner une ou plusieurs vedettes d'une zone pour les déplacer. Le nombre de points de mouvement disponibles pour la vedette ou pour les vedettes qui se déplacent ensemble correspond à la valeur de la carte révélée plus 1. 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 ou une garnison pour une opération. Elles doivent se déplacer seules.

Toute vedette qui se retrouve dans une zone avec une pile ennemie est éliminée instantanément :

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

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

Cas particuliers :

- Les vedettes peuvent occuper des zones de ville ou de ville fortifiée avec un marqueur *Contrôle* adverse et les faire passer sous le contrôle de leur camp.
- Les vedettes prussiennes éliminent un marqueur *Position magnifique* d'une zone sans pile française.
- Les vedettes prussiennes ne peuvent pas entrer ni être placées dans une zone de citadelle.
- 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 - la pile ennemie ne subit pas de fatigue.
- Une vedette qui entre dans une zone avec une garnison est éliminée. La garnison est révélée.
- Au début de la phase d'initiative de chaque tour, avant le jeu éventuel de cartes, des vedettes éliminées peuvent revenir en jeu. Le joueur prussien peut placer 1 vedette avec chacun de ses commandants. Le joueur français peut placer 1 vedette avec Napoléon III ou à Metz. Dans tous les cas, si la zone est contestée, une vedette ne peut pas être placée.

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.

Les cartes sont listées par ordre alphabétique.

À METZ – événement qui ne peut être joué que lors du déplacement d'une pile française. La pile reçoit 2 points de mouvement supplémentaires mais doit terminer son déplacement dans la zone de Metz.

À TOUT PRIX – lors d'un combat, le joueur prussien peut faire participer jusqu'à 3 corps d'armée prussiens supplémentaires présents dans la zone sur leur face *a été Activé*. Chaque corps subit 2 fatigues immédiatement avant de déterminer le nombre de cartes de combats.

AGRESSIVITÉ – lors d'un combat, la pile française subit 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat par corps prussien engagé dans ce combat (maximum de 3 fatigues).

ARTILLERIE – lors d'un combat, le joueur français révèle 1 carte de combat en moins.

ASSAUT DÉSORDONNÉ – cet événement est joué dès qu'une pile prussienne située dans une zone non contestée adjacente à une zone contenant une pile française est activée. La pile prussienne doit effectuer une attaque en marche contre la pile française. Si plusieurs zones adjacentes contiennent des piles françaises, le joueur prussien choisit la zone. Si la pile prussienne ne dispose pas d'assez de points de mouvement pour effectuer cette attaque en marche, elle est retournée sur sa face *a été Activé*.

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

BRAVADE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile prussienne engagée comprend le corps d'armée de Württemberg. La pile prussienne subit 1 perte supplémentaire au résultat du combat.

CHARGE – lors d'un combat, une pile française avec au moins 1 point de force de cavalerie subit 1 point de force de cavalerie supplémentaire mais 3 fatigues de moins au résultat du combat. Une éventuelle poursuite sera annulée.

CHARGE FOLLE – avant la répartition des résultats du combat, une pile française avec au moins 1 point de force de cavalerie subit immédiatement 1 perte de point de force de cavalerie. Cette perte s'ajoute aux autres pertes éventuellement subies pour déterminer le résultat du combat.

CONTRE ORDRE – événement qui ne peut être joué qu'après que le joueur français a joué une carte pour son événement. Cet événement est alors annulé. Cet événement ne peut pas annuler un événement de combat ou de poursuite.

DÉBORDEMENT – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile prussienne pénètre dans une zone contestée via une connexion sans marqueur *Axe de retraite*. La pile française subit immédiatement 2 fatigues à répartir équitablement.

DÉSENGAGEMENT – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat perdu par une pile française ou sans vainqueur. En cas dé défaite, la pile française peut retraiter d'1 ou 2 connexions supplémentaires. Elle pourra subir une poursuite. En cas d'égalité, la pile française peut choisir de retraiter d'1 ou 2 connexions. Elle ne subira pas de poursuite.

DÉSORGANISATION - cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. Les corps d'armée Zastrow et Goeben, s'ils sont activés, ne peuvent pas former de pile avec d'autres corps d'armée prussiens. S'ils manœuvrent, ils ne peuvent pas terminer leur déplacement dans une zone occupée par d'autres corps d'armée prussiens. S'ils initient un combat et que d'autres corps d'armées prussiens sont présents dans la zone, ils combattront seuls. En défense ils combattront normalement avec les autres corps d'armée prussiens présents. Zastrow et Goeben peuvent être activés ensemble ou individuellement.

Précisions sur les cartes

ENCOMBREMENT – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile française utilise une connexion avec un pont, détruit ou non. La pile française doit s'arrêter sur la zone située après le pont et subit 1 fatigue immédiatement.

ENTHOUSIASME – lors d'un combat, la pile prussienne subit 2 fatigues de moins au résultat du combat.

ESCARMOUCHE – lors d'un combat, les piles prussiennes et françaises subissent 1 fatigue et 1 perte en moins au résultat du combat.

FAUSSE PISTE – événement qui ne peut être joué qu'à la suite d'un combat français perdu. Après avoir effectué sa retraite et subi une éventuelle poursuite, le joueur français place sur le plateau une garnison ou une vedette préalablement éliminée. Cette garnison ou vedette doit être placée sur une zone où aurait pu retraiter la pile française vaincue. Si les *Règles du grognard* sont utilisées, il peut permuter ces deux piles à l'insu de son adversaire.

FIXATION – événement qui ne peut être joué qu'au début d'une opération française après que le joueur a désigné une pile et avant qu'il ne révèle une carte si la pile activée se trouve dans une zone contestée. La pile ne peut pas se déplacer. Le joueur français peut initier un combat ou ne rien faire. Puis la pile est retournée sur sa face *a été Activée*.

FUSIL CHASSEPOT – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile prussienne termine son déplacement dans une zone contenant un ou plusieurs corps d'armée français. La pile prussienne subit immédiatement 1 perte.

GARDE DES PONTS – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile prussienne utilise une connexion avec un pont, détruit ou non, pour entrer dans une zone contenant un ou plusieurs corps d'armée français. La pile prussienne est réplacée sur la zone d'où elle vient et stoppe son déplacement. Elle subit 1 perte et 2 fatigues immédiatement. La pile française n'est pas affectée et reste sur sa face *à Activer* si elle l'était. La pile prussienne n'étant pas entrée dans la zone, elle ne subit pas 1 fatigue supplémentaire pour entrer dans une zone contenant une pile adverse et n'élimine ni les garnisons, ni les vedettes qui s'y trouvent. Si la pile prussienne est composée d'une ou plusieurs vedettes, elles sont éliminées.

HARCELEMENT – lors d'un combat, la pile prussienne subit 1 perte de moins au résultat du combat. Les piles françaises et prussiennes subissent 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat.

IMMOBILITÉ – événement qui ne peut être joué qu'à la suite d'un combat français perdu. La poursuite éventuelle prussienne est annulée.

IMPETUOSITÉ – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile prussienne entre dans une zone contenant une pile française. La pile prussienne doit effectuer une attaque en marche.

INGENIEURS – à n'importe quel moment de son déplacement, si une pile (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 dépense 1 point de mouvement pour réparer le pont et peut poursuivre son déplacement. Si la pile 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. Une garnison peut réparer un pont.

INTERFÉRENCE – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. Toute pile française située dans la zone de Napoléon III ou dans une zone adjacente à Napoléon III perd 1 point de mouvement si elle se déplace. Ce malus se cumule avec celui de Napoléon III. Si Napoléon III n'est plus sur le plateau, cette carte est défaussée sans effet. Dans ce cas, le joueur prussien ne pioche pas de carte de remplacement.

LOGISTIQUE – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. Toute pile prussienne qui n'a pas de *Ligne de communication* au début de son activation perdra 1 point de mouvement et subira 1 fatigue immédiatement si elle se déplace. Si elle initie un combat elle subit 1 fatigue supplémentaire au résultat du combat.

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

MÉSENTENTE – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché. Le joueur prussien choisit 1 corps d'armée dans chaque pile contenant des corps appartenant à des armées différentes. Tous les corps d'armée ainsi sélectionnés sont retournés sur leur face *a été Activé*.

Précisions sur les cartes

MITRAILLEUSE – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile française est en défense. La pile prussienne subit 3 fatigues supplémentaires au résultat du combat.

MORAL EXCELLENT – le joueur prussien choisit jusqu'à 3 corps prussiens et enlève 1 fatigue à chaque corps.

NAPOLÉON III – le commandant Napoléon III est retiré définitivement du jeu. Le joueur prussien ne gagne pas de PV dans ce cas. Si cette carte est de nouveau piochée par la suite, elle ne pourra être utilisée que pour la récupération.

OFFENSIVE – à la fin de la phase de récupération, avant d'avancer le marqueur *Tour*, le joueur français gagne 1 PV pour le commandant Napoléon III et pour chaque corps d'armée qui ne sont pas dans une zone en France.

PLUIE – cet événement est joué 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. Il faut dépenser 3 points de mouvement pour franchir une connexion avec un pont et 5 points de mouvement pour franchir une connexion avec un marqueur *Pont détruit*.

PONT DÉTRUIT – 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. Une garnison peut détruire un pont.

PONTON – événement qui ne peut être joué que lorsqu'une pile française utilise une connexion avec un pont, détruit ou non. Le coût en point de mouvement est réduit de 2 PM pour franchir cette connexion (avec un minimum de 1 PM).

PRUDENCE – événement qui ne peut être joué qu'au tout début d'une activation française après que le joueur français ait désigné une pile et avant qu'il ne révèle de carte. A la place de la pile qu'il a désignée, le joueur français active tous les corps d'armée et commandants présents sur leur face *à Activer* dans la zone. Les garnisons et les vedettes ne sont pas concernées par cette obligation.

RAVITAILLEMENT – le joueur français choisit 3 corps d'armées possédant une *Ligne de communication* valide et enlève 1 fatigue à chacun de ces corps.

RAVITAILLEMENT DÉFAILLANT – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché. Tout corps d'armée français subit 1 fatigue immédiatement, excepté s'il se trouve sur une zone de ville fortifiée ou de citadelle, ou s'il dispose d'une *Ligne de communication*.

RENFORTS – le joueur français choisit 2 corps d'armées possédant une *Ligne de communication* valide et ajoute 1 point de force d'infanterie à chacun de ces corps. Il ne peut pas recréer un corps d'armée éliminé. Ces points de force supplémentaires ne rapportent pas de points de victoire.

REPLI – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile française est victorieuse ou sans vainqueur. La pile française retraite d'1 ou 2 zones au choix du joueur français. La pile prussienne subit les résultats du combat normalement mais ne retraite pas. Il n'y a pas de poursuite.

REPLI SUR SES BASES – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché et son effet est résolu à la prochaine la phase de récupération. Au tout début de celle-ci, tout corps d'armée français subit 2 fatigues immédiatement, excepté s'il se trouve sur une zone de ville fortifiée ou de citadelle, ou s'il dispose d'une *Ligne de communication*.

RETRANCHEMENTS – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile française est en défense et qu'elle contient au moins un corps d'armée sur sa face *à Activer*. La pile française subit 1 perte de moins au résultat du combat.

SANS SUPPORT – événement qui ne peut être joué qu'au début d'une opération française après que le joueur a désigné une pile et avant qu'il ne révèle une carte. La pile française activée ne peut pas entrer dans une zone contestée. Elle peut par contre pénétrer dans une zone ne contenant uniquement des unités ennemies.

SOUS PRESSION – toute pile française dans une zone contestée ou adjacente à une pile prussienne subit 1 fatigue immédiatement.

Précisions sur les cartes

STEINMETZ – événement qui ne peut être joué qu'au début d'une opération prussienne avant que le joueur désigne une pile. Le joueur prussien doit activer une pile composée uniquement de corps de la 1ère armée – Zastrow et Goeben plus éventuellement le commandant Steinmetz. Il doit initier obligatoirement un combat ou effectuer une attaque en marche. Si les corps de Zastrow et Goeben sont sur leur face *a été Activé* ou s'ils ne peuvent pas effectuer d'attaque en marche par manque de points de mouvement, cet événement est sans effet. Le joueur prussien effectue une nouvelle opération.

TIMIDITÉ – événement qui ne peut être joué qu'au tout début d'une activation française après que le joueur français ait désigné une pile et avant qu'il ne révèle de carte. La pile française a 1 PM de moins pour son déplacement si elle est dans une zone adjacente à une pile prussienne. Elle subit 1 fatigue immédiatement si elle se déplace.

TIMIDITÉ DE BAZAINE – cet événement est joué obligatoirement dès qu'il est pioché et est valable pour tout le tour. Toute pile française située dans la zone de Metz ne peut pas être activée. Toute pile française située dans une zone adjacente à la zone de Metz doit, si elle est activée, pénétrer dans Metz en utilisant la connexion reliant sa zone à celle de Metz. Elle doit pour cela disposer des PM nécessaires.

TRANSPORT – événement qui ne peut être joué que lors d'une manœuvre d'une pile française. La pile française ne révèle pas de carte pour déterminer ses points de mouvement. Elle peut se déplacer d'un nombre illimité de zones reliées entre elles par des connexions de voies ferrées. La pile doit disposer d'une *Ligne de communication* dans chaque zone dans laquelle elle entre. Toutes les zones doivent être situées en France.

TURCOS – événement qui ne peut être joué que lors d'un combat où la pile française est en défense. La pile prussienne subit 1 perte supplémentaire au résultat du combat.

VON BREDOW – événement qui ne peut être joué que lors d'une poursuite si la pile prussienne a au moins 1 PF de cavalerie. La poursuite est annulée. La pile prussienne subit 1 perte de cavalerie et la pile française 3 fatigues à répartir équitablement.



NAPOLEON

1870



SHAKOS