Débuter à Napoléon 1870

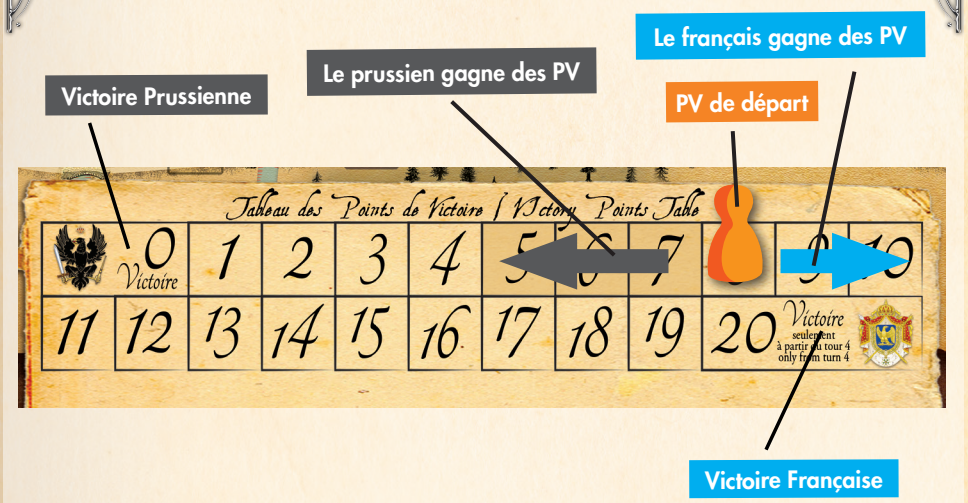
La lecture des règles de *Napoléon 1870* peut paraître déroutante pour un néophyte. Ces quelques pages sont destinées à vous épauler dans leur découverte. Elles proposent une version simplifiée des *Règles du Conscrit* qui peuvent être utilisées en l'état pour faire une première partie. Vous pourrez ensuite lire le livret de règles pour aborder le système dans son intégralité. Pour les plus jeunes, c'est très certainement la meilleure façon de découvrir le jeu.

PRÉPARATION DU JEU



- Collez les stickers sur les pavés de bois (voir page 4 du livret de règles). Ils représentent les corps d'armée.
- Déployez le plateau de jeu.
- Placez les corps d'armée et les marqueurs utilisés suivant les indications en pages centrales de ce livret.
- Placez à côté du plateau les **Ordres de Bataille**.
- Placez sur les **Ordres de Bataille** les cubes nommés ***Points de Force (PF)*** en vous référant aux effectifs du début de scénario.
  Exemple : 5 🟦 1 🟨 , placez 5 cubes bleus et 1 cube jaune pour ce corps d'armée. La couleur des cubes n'a aucune importance dans les règles de découverte.
- Constituez les deux paquets de 36 cartes. Mettez de côté les cartes *Objectifs secrets*. Elles ne seront pas utilisées.

COMMENT VAINCRE ?



Sur la piste des ***Points de Victoire (PV)***, si le **marqueur de PV** descend à 0 le joueur prussien gagne, s'il monte jusqu'à 20, c'est une victoire française. La partie s'arrête alors immédiatement. Sinon, à la fin des 5 tours, si le joueur prussien ne l'a pas emporté, c'est le joueur français qui gagne. Quand le joueur prussien gagne des **PV** on diminue le nombre de **PV**, si c'est le joueur français on les augmente.

Il y a deux façons de gagner des **PV** :

- En conquérant les zones adverses symbolisées par les marqueurs **Contrôle** . Pour cela un corps ami doit occuper ou traverser cette zone sans la présence d'un corps ennemi. On remplace le marqueur adverse par l'un de sa couleur. Par exemple, si Nancy est sous le contrôle du joueur français et que le joueur prussien s'en empare, les PV sont diminués de 1.

- En faisant des pertes à son adversaire. Pour chaque cube adverse de **PF** éliminé, marquez **1 PV**. Par exemple, le joueur français élimine **2 PF** prussiens, les **PV** sont augmentés de 2.

COMMENT JOUER ?

A chaque tour, à tour de rôle - en commençant toujours par le joueur prussien - chaque joueur va effectuer une opération.

Pour cela, désignez une pile amie dans une zone. Une pile peut être un seul ou plusieurs corps d'armée. Vous n'êtes pas obligé de sélectionner tous les corps d'armée d'une zone.

Cette pile pourra alors :

MANŒUVRER, COMBATTRE, ou les deux **MANŒUVRER puis COMBATTRE** que l'on nomme **ATTAQUE EN MARCHE.**

Dès qu'un corps d'armée a terminé son opération, il est retourné. Il ne pourra plus rien faire pour le tour en cours sauf se défendre s'il est attaqué.

Avant une opération 

Après une opération 

Un joueur peut également décider de **PASSER**. A partir de ce moment, il n'effectue plus d'opérations et son adversaire poursuit ses opérations jusqu'à ce qu'il **PASSE** à son tour.

Si tous les corps d'armée d'un joueur sont sur leur face , il doit **PASSER**. Quand les 2 joueurs ont **PASSÉ**, avancez le **marqueur *Tour*** d'une case. Au début d'un nouveau tour, tous les corps d'armée sont replacés sur leur face .

La partie dure 5 tours.



Cartes du joueur prussien



Une ville fortifiée

Marqueur *Tour*, la partie commence au tour 5 et se termine à la fin du tour 9

Corps d'armée prussien

Une zone

Marqueur *Contrôle* français

Les piles prussiennes ne peuvent pas entrer dans la zone avec la **citadelle de Metz**

Points de Force (PF) de cavalerie (jaune) et d'infanterie (bleu)



Ordre de bataille français
On n'utilise que l'Ordre de bataille de l'Armée du Rhin pour ce scénario de découverte.

Une citadelle

Une connexion de route **de voie ferrée**
Pas de différences entre les deux types de connexions pour ce scénario de découverte.

Corps d'armée français

Marqueur *Contrôle* prussien

Une zone boisée



Marqueur *Points de Victoire* (PV)

Cette partie du plateau n'est pas utilisée

Ordres de bataille prussiens
On n'utilise pas l'Ordre de bataille de la 3e Armée pour ce scénario de découverte.



Points de Force (PF) de cavalerie (violet) et d'infanterie (gris)

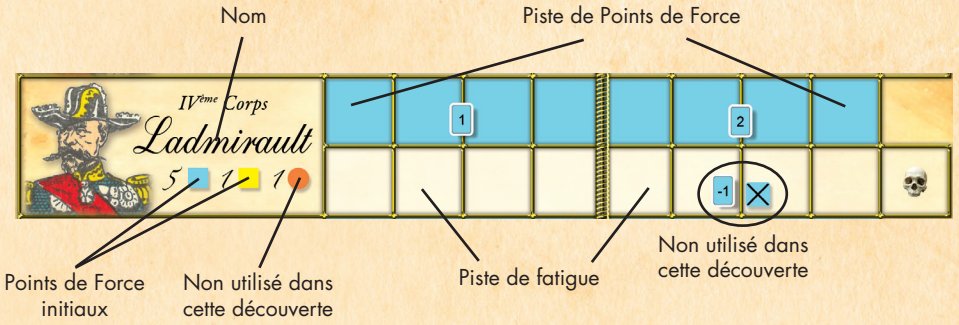


Les cartes constituent le moteur du jeu.

Dans ces règles d'initiation vous n'utiliserez que :

- La valeur en haut à droite, pour déterminer les **Points de Mouvement (PM)** pour une **MANOEUVRE**.
- Le cadre en bas à gauche pour déterminer le résultat d'un **COMBAT**.

Les cartes jouées sont défaussées après utilisation. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour reformer une nouvelle pioche.



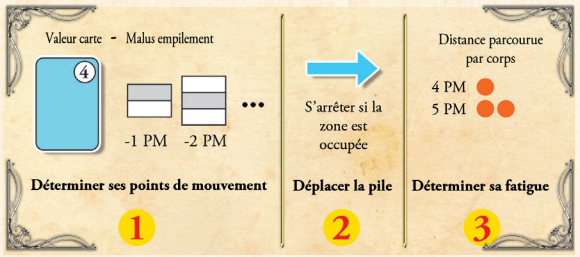


Cartes du joueur français

Sur l'ordre de bataille, la piste du haut indique le nombre de **Points de Force (PF)** du corps d'armée. Cette valeur évoluera au cours du jeu en fonction des pertes subies. La piste du bas indique le nombre de **Fatigue** accumulées par le corps d'armée.

- Si le corps perd des **Points de Force (PF)**, enlever les cubes de **PF** perdus de droite à gauche.
- Si le corps subit de la **Fatigue**, ajouter les cylindres de **Fatigue** de gauche à droite.

COMMENT MANŒUVRER ?



Pour faire **MANŒUVRER** une pile :

1 Piochez une carte et consultez la valeur en haut à droite (4). Dans cet exemple la valeur 4 indique que la pile aura **4 Points de Mouvement (PM)**. Si la pile est composée de 2 corps d'armée, elle aura **1 PM** de moins, si elle est composée de 3 corps d'armée, **2 PM** de moins et ainsi de suite. **Il se peut donc qu'une pile soit obligée de rester sur place.** On la retourne quand même sur sa face .

2 Déplacez la pile d'autant de zones reliées entre elles - par des connexions de routes ou de voies ferrées - que de **PM** obtenus. Avec **4 PM**, elle peut se déplacer de 0 (rester sur place), 1, 2, 3 ou 4 zones. Une pile ne peut pas récupérer de corps d'armée en chemin ni se séparer. Si pendant son mouvement la pile arrive sur une zone occupée par une pile amie ou ennemie, elle doit s'arrêter.

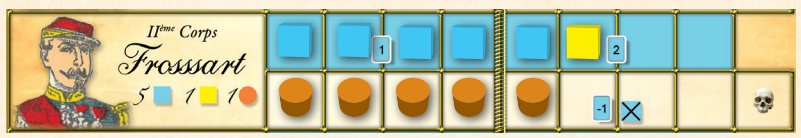
3 Déterminez la **Fatigue** en fonction du nombre de **PM** utilisés. Entre **0 et 3 PM**, pas de **Fatigue**, pour **4 PM**, **1 Fatigue** par corps d'armée sur l'**Ordre de Bataille**, pour **5 PM**, placez **2 Fatigues** par corps d'armée.

LA FATIGUE

Au cours des manoeuvres et combats, les troupes vont se **Fatiguer**.

La **Fatigue** est représentée par les cylindres orange que l'on place sur l'ordre de bataille : ●. Entre 1 et 8 cylindres, rien ne se passe, au 9e, le corps d'armée est éliminé. On retire le pavé du plateau de jeu et les cubes de **PF** de l'ordre de bataille. **Rappel : Chaque cube éliminé rapporte 1 PV à l'adversaire.**

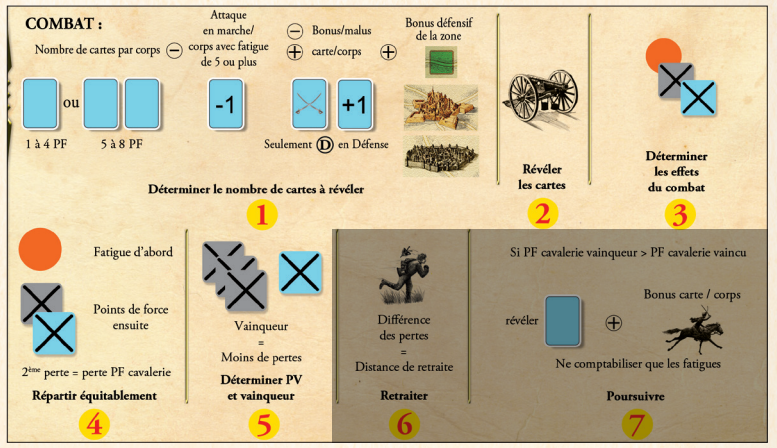
A la fin de chaque tour, les corps d'armée qui sont encore sur leur face Gueben enlèvent tous leurs cylindres de **Fatigue**. Ils se sont reposés pendant tout le tour. De plus, chaque joueur peut enlever 1 cylindre de **Fatigue** à un corps d'armée de son choix.



Le corps de Frossart a subi **5 Fatigues**.



COMMENT COMBATTRE ?



Vous pouvez initier un **COMBAT** dans une zone occupée par des corps d'armée amis et ennemis avec la pile que vous avez activée.

1 Déterminez le nombre de cartes à piocher par l'attaquant et le défenseur. Comptez pour chaque corps d'armée :

1 à 4 PF ⟶ 1 carte **5 à 8 PF** ⟶ 2 cartes

Additionnez les cartes pour tous les corps d'armée de la pile.

Par exemple :

1er corps d'armée de la pile  ⟶ 1 carte

2e corps d'armée de la pile  ⟶ 2 cartes

Total : 3 cartes pour la pile

Le défenseur ajoute une carte si le **COMBAT** se déroule dans une zone boisée ou dans une zone de citadelle avec un marqueur ***Contrôle*** de son camp. L'attaquant enlève une carte dans une zone de ville fortifiée ou dans une zone avec une citadelle et un marqueur ***Contrôle*** du camp adverse. Si la pile attaquante a manœuvré avant le **COMBAT** (**ATTAQUE EN MARCHE**), l'attaquant pioche **une carte de moins**.

2 Piochez le nombre de carte(s) correspondant à vos totaux respectifs et consultez la partie en bas à gauche des cartes .

3 Déterminez les effets du **COMBAT** en additionnant les **Fatigues** et les pertes de **PF**.
- Chaque ● fait subir **1 Fatigue** à son adversaire.
- Chaque ⊠ fait subir la perte d'**1 PF** au joueur français.
- Chaque ⊠ fait subir la perte d'**1 PF** au joueur prussien.

4 Répartissez équitablement les résultats entre les corps d'armée de votre pile – **Fatigues** d'abord, pertes de **PF** ensuite.

5 Chaque **PF** éliminé rapporte **1 PV** à l'adversaire. La pile qui a subi le moins de pertes de **PF** est déclarée vainqueur. Son adversaire, la pile vaincue, doit quitter la zone du **COMBAT** et se placer sur une zone adjacente. En cas d'égalité en nombre de **PF**, les deux piles restent sur place. Tous les corps d'armée des deux piles, attaquants et défenseurs, sont retournés sur leur face .