

# NAPOLEONIC WARS

Version 1.0

Cette traduction inclut les errata officiels du 23/09/2002.

## 1 INTRODUCTION

Ce jeu peut être joué par 2 à 5 joueurs. Historiquement, le but logique est la défaite de l'empire français. Cependant, pour l'intérêt du jeu, la victoire ira à celui des joueurs qui aura le plus amélioré les possessions de son pays, que la France soit vaincue ou non.

## 2 CONTENU DU JEU

### 2.1 Inventaire

Le jeu contient :

- Une carte 56x86cm
- 4 planches de pions prédécoupés
- Une table de contrôle
- Une table de résolution des combats
- 110 cartes
- Ces règles et un livret de campagne
- 8 socles plastiques et 6 dés à 6 faces

### 2.2 Pièces de jeu

**SOLDATS** : Chaque pièce ronde représente des soldats dont la force est mesurée en unités; les pièces d'infanterie valent 1 unité, la cavalerie 2 et l'artillerie 4 (les illustrations sont simplement une autre indication de la force de la pièce). Il y a quelques pièces de force « 6 » et « 8 » employées seulement pour simplifier les empilements ; elles ne peuvent pas se déplacer sans un commandant. Les unités peuvent être changées à tout moment en les substituant par des valeurs plus petites ou en remplaçant plusieurs unités par une autre plus forte dans les limites des pièces disponibles. Les pièces avec un nom sous l'illustration commencent le jeu dans l'espace indiqué, bien que les joueurs puissent les remplacer par n'importe quelle pièce de valeur égale s'ils le préfèrent. Les pièces sans nom sont disponibles pour être construites ultérieurement.

**ESCADRONS** : Chaque bateau, pièce à la forme rectangulaire, est un Escadron. Sur une face, le bateau est représenté en mer, sur l'autre au port. Le nombre de canons est la quantité de dés jetés lors d'un combat, dits dés de combat. Le nombre de voiles est son modificateur de Patrouille et d'Evasion. Le nom sous l'illustration du bateau indique son emplacement de départ.

**COMMANDANTS** : Chaque pièce carrée représente un commandant (et les éléments d'appui spécialisés de son Armée). Un commandant responsable d'un groupe d'armées est placé sur « Holding Box » de sa carte nationale avec toutes les pièces de son groupe d'armées. Son marqueur rectangulaire est alors inséré dans une base en plastique et est placé sur la carte pour représenter le groupe d'armées en entier. Les commandants en jeu dès le début de la partie ont leur emplacement initial imprimé sous le nombre encadré.

**COULEURS DES NATIONS** : Les unités sont de 9 couleurs différentes, chacune correspondant à une nation :

France : Bleu

Espagne : Marron

Angleterre : Rouge

Danemark : Orange

Russie : Vert

Suède : Bleu ciel

Prusse : Noir

Empire ottoman : Jaune

Autriche : Gris

**DRAPEAUX** : Des drapeaux hexagonaux sont placés sur la carte pour symboliser le contrôle d'un espace par une nation (quand ce n'est pas la nation le contrôlant à l'origine). Le dos des drapeaux français reprend les drapeaux des autres nationalités.

### 3 GLOSSAIRE

Ce glossaire reprend l'ensemble des termes utilisés dans les pages ci-après.

**Active** : la nation prenant son Tour de jeu (dit Impulsion) est Active (5.11).

**Adjacent** : les Duchés directement connectés par des lignes solides ou pointillées, ou les zones maritimes qui partagent la même frontière, sont adjacents.

**Alliés** : Plusieurs nations dans le même Camp, ou une puissance et un mandataire partageant un statut de Pacte (8.2).

**Armée** : Un commandant ou un commandant et des Unités de la même nationalité ou celles d'un allié mineur (unités limitées en nombre par le niveau de commandement de ce commandant) dans le même espace forment une Armée. Des unités supplémentaires dans le même espace peuvent défendre avec l'Armée, mais ne sont pas une Armée et ne peuvent pas attaquer ni se déplacer avec elle (9.1). Un commandant solitaire est aussi considéré une armée.

**Groupe D'armées** : Deux ou plusieurs armées amicales occupant le même espace ou se déplaçant ensemble forment un groupe d'armées. Elles sont placées dans le cadre de groupe d'armées sur la carte de base du pays de leur général en chef (« Holding Box ») ou sur la carte du jeu et sont menés par un commandant qui est placé sur la carte dans un présentoir en plastique pour représenter le groupe d'armées en entier (9.7).

**Attrition (Usure)** : L'Attrition est un événement exigeant que toutes les unités et commandants affectés perdent une unité pour chaque lancer de dé donnant un « 6 ». Exemple : Une artillerie lance quatre fois le dé et perd une de ses unités pour chaque "6" obtenu (5.6, 6.17, 9.4 et 9.45).

**Niveau de combat** : le nombre non entouré d'un commandant (1 à 4) modifie favorablement les tentatives d'interception ou de fuite et fournit des bonus au lancer de dé lors des combats (tant qu'il assume les fonctions de commandant) (2.2).

**Blocus** : N'importe quelle flotte contrôlant une Zone bloque chaque port dans cette zone (13.33).

**Camp** : Un camp est une alliance obligatoire de nations qui empêche les unités de ses membres de s'attaquer (8.3).

**Client** : N'importe quel pays mandataire dont le statut sur votre rangée de la table diplomatique est ou bien Ami, Aide, Associé ou Allié (Pacte) est votre Client. Un consul +1 sur votre rangée mais dans la colonne Non-aligné n'est pas votre Client. Un joueur est responsable des clefs de ses Clients à la fin du jeu (8.23).

**Points de Commande (CP)** : Le nombre entouré en haut d'une carte utilisé pour construire, déplacer des forces ou pour faire évoluer la table diplomatique.

**Niveau de Commandement** : le nombre encadré d'un commandant est le nombre maximal d'autres unités et commandants (4, 6 ou 8) que son armée peut contenir (2.2, 9.1).

**Consul** : Il s'agit d'un marqueur permettant de visualiser le statut d'une nation mandataire sur la table diplomatique (4.2, 8.1).

**Contrôle** : Une nation contrôle un Duché si cet espace contient son drapeau. Si l'espace ne contient pas de drapeau, le propriétaire original de cet espace (représenté par sa couleur) le contrôle. Des unités ennemies dans un espace peuvent annuler le contrôle d'un Duché non-fortifié, mais ne le contrôlent pas avant d'y avoir déposé un drapeau (7.4). Voir " Duché, Non-contrôlé". Le contrôle d'une zone de mer exige d'être le seul à disposer d'une flotte dans cette zone.

**Convoi** : Transport naval d'une unité ou d'un

commandant. Aucune flotte n'est nécessaire (13.6).

**Déploiement** : Mouvement stratégique lors de l'Interphase d'une armée, d'un convoi ou d'une flotte (14.21).

**Table Diplomatique** : Les changements d'alliances des nations dites mandataires sont représentées sur cette table (8.1).

**Duché** : Chaque espace terrestre est un Duché dont le contrôle original est indiqué par sa couleur. Sa fonction est indiquée par sa forme.

Les différents types de Duchés sont :

- **ASSOCIÉ** : Un Duché avec deux couleurs est dit associé. Son contrôle initial est indiqué par la couleur de sa moitié inférieure. Varsovie, par exemple, est un associé prussien et français, mais commence sous le contrôle prussien. Un drapeau français doit y être placé pour que la France le contrôle (7.43). Un duché dont la moitié supérieure est blanche est seulement un associé du pays de la couleur de sa moitié inférieure. Lisbonne est un associé anglais. Quel que soit celui qui contrôle l'espace avec un drapeau, seule l'Angleterre peut construire dans cet espace.

- **CAPITALE** : Un espace avec un contour à carreaux noirs et blancs est une capitale. Le contrôle d'une capitale peut déclencher une conquête **et des renforts** (15.1). Londres est une capitale.

- **ENNEMI** : Un espace contrôlé par un adversaire et inoccupé par vos forces est un espace Ennemi.

- **FORTERESSE** : Un espace de **xx cm** est une Forteresse et une Clef. Il a une défense inhérente de deux ou quatre inscrite sur le côté de l'espace (12). Gibraltar est une Forteresse.

- **AMICAL** : Un espace contrôlé par vous-même ou un allié et qui n'est pas occupé par des forces ennemies est Amical.

- **NATIONAL** : Un espace d'une unique couleur est un Duché national. Gibraltar, Londres et Kent sont tous des Duchés Britanniques.

- **CLEF** : N'importe quel espace non-circulaire est une Clef. Le contrôle de Clefs permet de gagner des points de victoire (5.81) et de nouvelles cartes pour les tours suivants (14.3).

- **PORT** : Un espace avec le dessin d'une ancre est un Port. Il peut être occupé par une flotte. Si le symbole de port est à cheval sur une frontière, c'est un port à deux zones. Kent est un port. Cornouailles est un port à deux zones. La Corse est un port à une zone.

- **NON CONTRÔLÉ** : Il s'agit d'un espace à la fois occupé par une formation ennemie mais dont le drapeau n'est pas celui de cette formation. Un espace de Forteresse sans drapeau contenant une formation ennemie est encore considéré amical pour le propriétaire de la forteresse et non contrôlé par l'assiégeant.

**Guerre étrangère** : Une carte d'événement qui déclenche une guerre avec un pays étranger et qui oblige à sortir des unités du jeu pour les poser sur cette carte jusqu'à qu'un jet de dé d'une valeur de « 6 » pendant une impulsion y mette fin. Une telle carte est identifiée par une barre marron en haut de la carte indiquant *Foreign war* (6.13, 7.6, 8.4).

**Drapeau** : Un morceau hexagonal posé sur un espace et qui en symbolise le Contrôle (7.4).

**Flotte** : Une flotte consiste en l'ensemble des escadrons de la même puissance ou de ses alliés mineurs empilé(s) dans le même port ou zone (13.1).

**Forces** : Les unités, les commandants, les drapeaux, les armées et les groupes d'armées sont des forces. Les escadrons n'en sont pas.

**Formation** : une Formation est une unité, un commandant une armée ou un groupe d'armées. Un drapeau ou un escadron ne sont pas des formations. En général, quand un événement requiert le retrait d'une

formation, cela s'applique à une seule unité ou un seul commandant, pas à un groupe d'armées entier. Quand l'événement permet de déplacer une formation (comme *Marching to the Guns*), cela permet de déplacer une formation quelle qu'elle soit.

**Fractions** : les fractions sont arrondies ; la moitié de 1 ou 2 est 1, la moitié de 3 ou 4 est 2, etc (9.45).

**Grande Flotte** : les flottes d'au moins deux puissances alliées empilées dans le même port ou zone sont une Grande Flotte (13.2).

**Main** : Toutes les cartes d'une nation forment sa Main (4.4).

**Carte Domestique** : la carte de chaque nation portant son drapeau et sa couleur qu'il conserve au cours du jeu indépendamment des autres cartes piochées est sa Carte Domestique. Les cartes Domestiques ne peuvent jamais être retirées de votre main. Elles ne comptent pas pour déterminer la taille minimale ou maximale de votre main (6.2).

**Impulsion** : Le jeu par un joueur d'une carte comme dicté par l'ordre de jeu sur la table de mouvement est appelé Impulsion (5.11).

**Manoeuvre** : Un CP équivaut à deux manoeuvres navales. Le joueur actif dépense une manoeuvre pour déplacer une flotte de ou vers un port, vers une zone adjacente, mettre à l'eau un escadron ou patrouiller (pour intercepter dans la zone) (13).

**Mineures** : L'Empire ottoman, l'Espagne, la Suède et le Danemark sont des nations mineures.

**Table de mouvement** : La table de mouvement est la suite de drapeaux sur la carte indiquant l'ordre (de gauche à droite) dans lequel les nations prennent leurs impulsions (à moins qu'elle ne soit anticipée). Beaucoup de mécanismes sont résolus selon l'ordre indiqué par la table de mouvement (5.11).

**Zone de regroupement** : Il s'agit d'une partie de la carte où sont placées les unités venant soit d'une guerre étrangère terminée soit d'autres événements en attendant d'être remises en jeu (7.7).

**Mulligan** : Un Mulligan est l'acte de renoncer à votre Main entière (sauf les cartes Domestiques) au début de n'importe quel tour de jeu en retirant une nouvelle main (mais avec une carte en moins) pour la remplacer (4.5).

**Neutre** : Une nation neutre n'est pas en guerre avec une autre nation de n'importe quel camp. Il peut être allié avec un membre d'un des deux camps et une puissance jouée neutre peut diriger les actions de ses mandataires alliés contre d'autres nations neutres ou membres d'un camp. Un pays neutre **par force** (8.71) est une puissance qui a été précédemment conquise ou soumise et qui est actuellement neutre. Une nation dont le Consul a le statut de non-aligné, ami, aide ou associé sur la table diplomatique est Neutre (8.1).

**Débordement** : L'élimination complète de l'un ou l'autre camp dans une bataille est débordement (11.6).

**Pacte** : Le statut d'un mandataire, représenté par la position de son marqueur Consul sur la rangée d'un joueur de la table diplomatique, permettant à ce joueur d'utiliser les cartes et de déplacer les forces de ce mandataire (8.2) et de traiter ses duchés comme amicaux (6.16).

**Patrouille** : une Patrouille est une tentative d'interception par une flotte active (13.3).

**Paix** : Le jeu peut finir à la fin de n'importe quel tour en lançant un dé modifié supérieur ou égal à six (5.8).

**Puissance d'un Joueur** : La puissance commandée par un joueur, par opposition à une commandée par procuration (4.3).

**Puissance** : la France, l'Angleterre, la Russie, l'Autriche et la Prusse sont des puissances (4.3).

**Mandataire** : N'importe quelle nation non commandée par

un joueur au début du jeu est un mandataire (5.3).

**Mise à l'eau** : Un escadron regroupé ou nouvellement construit doit être mis à l'eau pour un coût d'une manoeuvre après son placement avant de pouvoir naviguer lors d'une impulsion future (5.6, 7.7, 13.4).

**Ressource** : Une Ressource est une réserve nationale avec des capacités spéciales (16).

**Round** : Chaque rotation complète de la table de mouvement est un round (5.1). Les batailles sont aussi résolues en un ou deux rounds dans lesquels chaque participant à cette bataille lance les dés pour déterminer un vainqueur en éliminant l'ennemi ou en causant le plus de dégâts pendant cette session de combat (11.3).

**Siège** : L'attaque d'une forteresse est un siège. Un siège est la seule façon de placer un drapeau dans un espace de forteresse (12.2).

**Escadron** : Une pièce de bateau rectangulaire simple est un escadron (2.2). Tous les escadrons empilés alliés dans la même zone ou port forment une flotte ou une grande flotte (13.1, 13.2).

**Soumission** : La puissance d'un joueur qui se rend obtient le statut neutre (15.4). Un mandataire qui est forcé de se soumettre est vaincu (15.42).

**Tour de jeu** : Chaque tour est une des cinq périodes de deux ans dans lesquelles les joueurs reçoivent une nouvelle main et alternent en jouant leurs cartes suivant la table de mouvement. Ce tour dure tant qu'il reste une nation disposant d'une carte jouable (5).

**Unité** : Une pièce ronde représente des troupes (2.2). L'infanterie égale 1 Unité, la cavalerie 2 Unités et l'artillerie 4 Unités. Un commandant est aussi considéré comme une unité pour l'attrition, les jets de combat et les dégâts.

**Zone** : Chacun des 15 secteurs bleus de mer est une zone.

## 4 PRÉPARER LE JEU

### 4.1 Unités / Flottes

Les emplacements de départ de toutes les forces sont inscrits sur leurs pièces respectives si elles sont en jeu dès le premier tour, au dos de la table de contrôle et sur leur carte d'installation nationale respective. Placez les pièces nationales initiales dans leurs positions indiquées de départ, mettez la carte d'Installation de son côté « Groupe D'armée » et placez-la sur le bord de carte de la couleur correspondante.

### 4.2 Feuille de Contrôle

Placez les marqueurs suivants sur la feuille de contrôle :

- le marqueur de Tour dans la case 1805 de la table de Tour.
- le consul de chaque nation mineure sur la case de la table diplomatique marquée de son nom.
- les consuls anglais, autrichiens et russes dans le camp de la coalition et le consul français dans le camp Impérial.
- le marqueur d'impulsion sur la première case (française) de la table de mouvement figurant sur la carte.
- le marqueur de ressource pour une nation au choix de chaque joueur sur la section "1" de la table de ressource.

### 4.3 Puissances

Deux à cinq personnes peuvent jouer. Les nations mineures (et la Prusse s'il y a moins de cinq joueurs) sont dirigées par quiconque commande la puissance dont elles deviennent alliées (Consuls sur la case Pacte de la table diplomatique).

**DÉTERMINEZ LES RÔLES** : Dans la version à deux joueurs, si les deux joueurs veulent le même camp, ils enchérissent avec des unités pour choisir leur camp. Le gagnant de l'enchère retire les unités qu'il a offertes de la carte (à son choix, il doit seulement respecter le nombre d'unités proposé) avant que le jeu ne commence.

Avec trois ou plus joueurs, lancez le dé pour déterminer qui joue chacune des puissances.

· Quatre joueurs ou moins : La Prusse est un Mandataire. Placez son consul sur la colonne Non-aligné.

· Trois Joueurs : Une personne joue la Russie et l'Autriche ; aucun ne sont des Mandataires, mais les mains sont séparées.

· Deux Joueurs : Une personne joue l'Angleterre, la Russie et l'Autriche avec des mains séparées pour chacun.

#### 4.4 Mains Initiales

Les onze Cartes colorées dites Domestiques sont placées face visible à leur emplacement respectif. Mélangez les autres cartes et distribuez les aux différentes nations pour former les mains suivantes :

6 cartes : La France

4 cartes : L'Autriche, la Grande-Bretagne

3 cartes : La Russie, la Prusse

2 cartes : La Turquie, l'Espagne

1 carte : La Suède, le Danemark

Toutes les cartes restantes forment une pile de pioche près de la carte.

#### 4.5 Mulligans

Inspectez votre main. Dans l'ordre de la table de mouvement, conservez-la ou renoncez-y pour de nouveau piocher une main mais réduite d'une carte (Ainsi, si le joueur français renonce à sa main, il pioche seulement 5 cartes la seconde fois). Les cartes domestiques ne peuvent pas être défaussées. Vous pouvez renoncer à votre main à plusieurs reprises, en la remplaçant à chaque fois avec une carte en moins que précédemment, mais vous devez le faire avant que le joueur suivant n'opte pour un mulligan ou non à son tour. Les cartes défaussées sont placées faces cachées sur la pile de défausse près de la carte avec seulement la carte supérieure visible.

Les joueurs contrôlant les mains de plus d'une nation peuvent choisir un mulligan avec chacune ou toutes, mais doivent limiter leur inspection de ces mains et la décision de prendre un mulligan à l'ordre de table de mouvement. Par exemple, le joueur français, qui commence, ne peut pas inspecter la main espagnole tant qu'il n'a pas ou non décidé de prendre un mulligan avec le français.

## 5 SEQUENCE DE JEU

Le jeu est joué en cinq tours ou moins, chacun représentant deux ans. Chaque tour inclut les nombreux rounds de jeu des cartes (dits impulsions). Une Interphase suit chaque tour pour se préparer pour le tour suivant.

### 5.1 Ordre de Jeu

5.1.1 **IMPULSIONS** : Chaque nation, dans l'ordre de la table de Mouvement, devient active et joue une carte, avançant le marqueur d'impulsion sur la table de Mouvement d'une case vers la droite. Cette phase active de chaque joueur est appelée une impulsion. La carte jouée ou bien cause un événement ou bien permet à la nation d'employer sa valeur de CP pour réaliser certaines actions. Chaque nation doit jouer une carte jouable pendant son impulsion s'il en dispose encore (Les cartes domestiques des mandataires neutres ne sont pas jouables). Quand le Danemark (la dernière nation de la table de mouvement) a joué ou a passé, le marqueur d'impulsion est remis sur la France au début de la table de mouvement. Ceci se poursuit jusqu'à ce qu'une seule nation n'ait plus qu'une carte non jouée (5.5). Les cartes jouées et défaussées sont placées faces cachées dans la pile de défausse qui ne peut pas être inspectée au-delà de la carte supérieure (qui est visible).

5.1.2 **JEU DE CARTE MULTIPLE** : la nation Active peut d'habitude seulement jouer une carte par impulsion.

Cependant, les cartes avec un « + » comme symbole peuvent être jouées avec une autre carte pendant votre impulsion. Ceci n'a pas à être annoncé et peut intervenir dans n'importe quel ordre (la carte « + » peut être indifféremment jouée en première ou seconde). Cependant, une nation ne peut jamais jouer deux cartes "+" pendant une impulsion (sauf dans le cas d'événements de réponse et de bataille ; voir 6.14 et 11.1). Un événement permettant de piocher et de jouer une autre carte dans la même Impulsion (comme l'événement *Holy Mother Russia*) compte comme la suite de la carte originale qui a déclenché cet événement.

### 5.2 Prémption de l'Impulsion

Après le premier round de 1805, l'ordre de la table de mouvement peut être anticipé par la nation disposant du plus grand nombre de cartes jouables (incluant les cartes domestiques non jouées). Insérez le marqueur de Prémption dans un support plastique et placez-le sur le drapeau du joueur qui aurait normalement dû prendre son Impulsion dans l'ordre de la table. Si plusieurs nations disposent à égalité du plus grand nombre de cartes, aucune ne peut préempter. Une nation ne peut pas préempter si cela lui donne deux impulsions consécutives (même sur le laps de temps de deux tours). Une fois la prémption résolue, la nation sur laquelle a été placé le marqueur prémption prend son impulsion et le marqueur est retiré. Une nation sans cartes jouables ne peut pas être préemptée (même pendant un siège (12.2)). Voir aussi 17.3.

### 5.3 Jeu des Cartes des Mandataires et Cartes Rouges

Les cartes jouées par les mandataires sont choisies par le joueur à qui ils sont alliés (leur Consul étant dans la case de pacte de la rangée de la table diplomatique de ce joueur). Si un mandataire n'est pas allié, sa carte est tirée aléatoirement de sa main au moment prévu par la table de mouvement et employée uniquement pour construire des forces (7.5) à moins que la carte ne soit rouge. Si un mandataire neutre tire une carte rouge (une carte avec la valeur de CP dans un cercle rouge), il doit jouer la carte comme un événement. Un mandataire ne peut pas jouer sa carte domestique à moins qu'il n'ait un pacte avec un joueur.

### 5.4 Passer son tour

Une nation sans carte jouable n'a plus aucune impulsion prévue et doit passer (le marqueur d'impulsion passe à la nation suivante sur la table de mouvement), même si cette nation peut toujours tenter de résoudre un Siège (12.2).

### 5.5 Fin de Round

Après que le Danemark a joué ou passé, la table de mouvement a achevé un round et le marqueur d'Impulsion revient sur l'espace français. Cet enchaînement continue jusqu'à ce qu'à la fin de l'impulsion d'une nation, celle-ci soit la seule à disposer encore d'une carte jouable, le tour prenant fin alors. S'il reste une ou plusieurs cartes à cette dernière nation à la fin de son impulsion, elle(s) est(sont) conservée(s) jusqu'au tour suivant (14.31). A noter que le tour pourrait finir plus tôt avec un hiver précoce (16.2).

### 5.6 Attrition et Constructions navales

**ATTRITION** : les Formations dans des Duchés non-contrôlés subissent alors l'attrition. Les formations survivantes placent ensuite leur drapeau (ou enlèvent un drapeau adverse) dans chaque duché non fortifié, non contrôlé.

**CONSTRUCTIONS NAVALES** : Tournez tous les marqueurs de construction navale sur leur face Refit (Mise à l'eau). Contre le paiement d'une manœuvre pendant une impulsion (ou la Phase de Renfort ; 14.2), le marqueur de

mise à l'eau est enlevé et l'escadron est prêt à naviguer à sa valeur de force nominale.

### 5.7 Conquêtes

Les conquêtes potentielles sont résolues (15.1).

### 5.8 Détermination de la Paix et Victoire

**DETERMINATION DE LA PAIX** : le jeu prend fin sur un lancer de dé égal à « 6 » déterminant la Paix. Avant le lancer, chaque joueur, dans l'ordre de Mouvement (en commençant par la puissance se déplaçant la première au tour suivant), peut, une seule fois, ajouter ou soustraire 1 du lancer de dé en diminuant d'un le nombre de cartes qu'il piochera au tour suivant. Le jeu finit aussi si la France est vaincue ou se soumet. Une nation avec seulement un tirage minimum de cartes au tour suivant ne peut pas influencer le lancer de dé.

**5.8.1 VICTOIRE** : le nombre de clés contrôlées par chaque nation est indiqué sur la table de contrôle des clés. A chaque perte ou gain de clé par une nation, son marqueur de clés sur cette table est déplacé vers la gauche ou la droite en conséquence. Un joueur gagne un point pour chaque clef gagnée par sa puissance et ses clients (et perd un point pour chaque clef perdue par sa puissance et ses clients). Chaque joueur gagne aussi un point pour chaque pacte avec une nation mineure survivante et chaque ressource dont elle dispose. Le joueur avec le plus de points (pas nécessairement le joueur avec le plus de clés) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur intervenant le plus tard sur la table de mouvement qui l'emporte.

**EXEMPLE** : si la France a 14 clés, elle aurait un point (la France commence avec 13 clés).

### 5.9 Fin de Tour : Interphase

Le marqueur d'impulsion avance sur la case suivante de la table de mouvement et le tour prend fin par une Interphase (14). Sauf en cas de préemption, la nation indiquée par le marqueur sur la table de mouvement prendra la première Impulsion du tour suivant.

## 6 CARTES

L'action requiert le jeu d'une ou plusieurs cartes. Chaque carte a une valeur de CP entourée en haut à gauche et un événement en bas. Une carte est jouée ou bien comme un événement ou bien comme CP. Elle ne peut pas être employé pour les deux (bien que quelques événements accordent des CP qui peuvent être employés avec cet événement). La carte *Europe Exhausted* doit être jouée comme un événement.

### 6.1 Événements

La carte est jouée comme un événement et ses CP ne peuvent pas être utilisés. Les événements peuvent être joués contre des alliés indépendamment du statut de pacte. Si l'événement est en contradiction avec les règles normales du jeu, c'est la carte qui prévaut. Si deux événements se contredisent, le dernier joué prévaut. Les événements avec un symbole ■ ont des effets qui durent jusqu'à la fin de jeu. Ces événements ont des marqueurs correspondant à la couleur du symbole ■ pour les placer sur l'espace approprié de la table de mouvement ou une carte domestique affectée par l'événement pour rappeler aux joueurs l'effet permanent de cet événement.

**6.1.1 CONSTRUCTIONS** : S'il n'existe pas suffisamment de forces pour placer celles obtenues grâce à un événement, vous pouvez en éliminer ailleurs afin de les placer à nouveau selon l'événement.

**6.1.2 PERTES** : Au contraire, une nation ne pouvant subir des pertes liées à un événement par manque d'unités doit immédiatement construire (et perdre) ces unités en employant n'importe quel moyen à sa disposition (cartes ou ressources). Si elle ne peut

satisfaire les pertes exigées, la nation doit se soumettre comme si elle était vaincue (voir 15.42).

**6.1.3 GUERRES ÉTRANGÈRES** : Les Guerres Étrangères sont identifiées par une barre brune au sommet de la carte. Un événement exigeant des unités pour une Guerre Étrangère implique que la carte soit mise de côté avec les unités indiquées placées dessus (même si elle est déjà en guerre avec cette nation). Ces unités ne reviennent pas en jeu avant que cette guerre ne finisse (7.6). Si une nation est incapable d'enlever les unités exigées par la carte de Guerre Étrangère, elle doit les construire immédiatement avec une carte ou des ressources ou se soumettre (voir 15.42).

**6.1.4 RÉPONSES** : Les événements de réponse sont identifiés par une barre rayée bleue au sommet de la carte et sont jouables pendant n'importe quelle Impulsion par *chacun des joueurs* (pour intervenir pendant une impulsion ennemie ou une bataille, en réponse à un autre événement ou même lors de sa propre Impulsion) indépendamment de la participation de leurs propres unités.

**6.1.5 CARTES DE BATAILLE** : les Événements avec un canon rouge dans la barre noire peuvent être employés seulement dans des batailles par une nation avec une formation participant à cette bataille. N'importe quel nombre de cartes de bataille est jouable comme des événements dans une bataille (11.1).

**6.1.6 DIPLOMATIE** : Quelques événements déplacent le consul d'un mandataire sur la table diplomatique. Une fois dans un statut de pacte, les consuls ne peuvent quitter ce statut qu'à la suite d'une conquête ou d'une soumission, ou si un événement le permet.

**6.1.7 ATTRITION** : les événements exigeant l'attrition de forces impliquent un lancer de dé pour chaque drapeau, commandant et unité affectés dans l'espace mais le commandant peut choisir les pièces éliminées dans chaque espace pour satisfaire les pertes collectives encourues.

**6.1.8 CARTES NON JOUABLES EN 1805** : Les cartes avec une barre verte et contenant le texte "No 1805" ne peuvent pas être jouées comme des événements pendant le tour de 1805. Elles peuvent seulement être employées pour des CP.

### 6.2 Cartes Domestiques

Chaque nation a une (ou plusieurs) carte domestique avec laquelle il commence chaque tour (la Grande-Bretagne et la France en ont chacune deux). Une fois employées, les cartes domestiques sont conservées face cachée jusqu'au tour suivant où elles sont de nouveau utilisables et retournées face visible. Les cartes domestiques ne sont jamais soumises à un tirage aléatoire (même quand *Parliament* est donné à une autre nation). Elles ne peuvent pas non plus être employées pour acquérir des ressources ou modifier le statut d'un consul sur la table diplomatique pendant l'Interphase (14.2, 14.3). Un mandataire neutre ne peut pas jouer sa carte domestique tant qu'il n'est pas contrôlé par un joueur.

### 6.3 Points de Commande (CP)

Une carte non employée comme un événement fournit un nombre de CP égal au nombre entouré en haut de la carte. Les CP permettent de :

- construire des pièces / drapeaux (7.1-7.41, 7.7)
- déplacer des consuls de mandataires sur la table diplomatique (8.1)
- déplacer des unités (9 et 13)
- essayer de finir des Guerres Étrangères (7.6)

Les CP peuvent être combinés ou séparés pour exécuter une ou plusieurs actions. L'utilisation des CP n'a pas à être prédéfinie. Ils sont dépensés et ne peuvent pas normalement être accumulés d'une impulsion à une autre

(voir 7.5).

#### 6.4 Impulsions de mandataires alliés

Le joueur ayant un statut de pacte avec un mandataire joue les cartes de ce mandataire soit pour leur valeur de CP pour déplacer ou construire les unités de ce mandataire, soit comme un événement. Ce joueur peut aussi préempter une impulsion ou répondre à l'aide des cartes du mandataire.

#### 6.5 Intégrité des mains

Les joueurs ne peuvent pas échanger de cartes ou se les montrer à moins qu'un événement ne le permette.

## 7 CONSTRUCTIONS

Les constructions sont limitées aux pièces disponibles. Les formations peuvent être construites dans n'importe quel duché national ou associé contrôlé par la nation construisant la formation.

### 7.1 Unités

Construire une unité de force 1 coûte deux CP. Les pièces peuvent être échangées pour « faire de la monnaie » pour permettre les constructions, résoudre les pertes ou les mouvements.

### 7.2 Commandants

La construction d'un commandant coûte un nombre de CP égal à son niveau de commandement. Cependant, les trois commandants avec l'inscription « 1807 » ne sont pas disponibles avant le tour 1807. Bernadotte et Poniatowski sont disponibles seulement en jouant leurs événements respectifs et ne peuvent pas être remplacés s'ils sont éliminés. Tout les autres (Napoléon inclus) peuvent être reconstruits.

### 7.3 Escadrons

La construction d'un escadron coûte quatre CP. Placez l'escadron avec un marqueur de construction navale dans n'importe quel port national de la nation qui le construit jusqu'à la prochaine Interphase. L'escadron ne pourra pas se déplacer volontairement ou combattre jusqu'à une mise à l'eau dans ou après une Interphase suivante (7.7).

### 7.4 Drapeaux

Un espace ne peut être occupé que par un seul drapeau. Le retrait ou le placement d'un drapeau coûte un CP à moins qu'un débordement ne se produise (11.7). Le placement d'un drapeau enlève tout autre drapeau présent dans ce duché. Le propriétaire original d'un duché ne place jamais un drapeau, la couleur de l'espace et l'absence de drapeau adverse en signifiant le contrôle. L'enlèvement d'un drapeau ennemi d'un duché national ou associé (de votre nation ou de celle d'un allié) rend le contrôle de cet espace au propriétaire original (8.22).

7.4.1 **PLACEMENT** : la présence d'une formation alliée dans un espace non contrôlé n'empêche pas le retrait ou le placement d'un drapeau.

- une formation peut placer ou retirer un drapeau dans n'importe quel espace non fortifié qu'elle occupe.

- une armée dans un espace amical peut placer ou retirer un drapeau dans un espace adjacent seulement si cet espace ne contient ni une formation ou une forteresse ennemie, ni n'est adjacent à une armée ennemie qui pourrait intercepter ce placement. Une armée adjacente incapable d'intercepter ne peut pas empêcher une telle action. Les drapeaux ne peuvent jamais être placés à travers un marais ou un détroit.

Les actions liées aux drapeaux sont traitées au fur et à mesure de l'utilisation des CP. Le déplacement d'une formation peut rendre un duché éligible au retrait ou au placement d'un drapeau, parce que nouvellement occupé ou nouvellement adjacent à une armée.

7.4.2 **FORTERESSE** : Les forteresses ne peuvent

changer de drapeau que du fait d'un Siège (12.3).

7.4.3 **ASSOCIÉS DOUBLES** : les quatre duchés de la Hollande et la Vendée (rouge sur bleu), le duché d'Hanovre (rouge sur noir) et Varsovie (bleu sur noir) contiennent deux couleurs de nationalité. La couleur du bas indique la nation ayant le contrôle initial du duché. La puissance indiquée par la moitié supérieure doit avoir un drapeau dans cet espace pour le contrôler. L'une ou l'autre puissance peut construire dans ce duché s'il le contrôle.

### 7.5 Constructions des Mandataires

Une carte dans la main d'un mandataire neutre est tirée aléatoirement lors de son impulsion et employée pour sa valeur de CP pour construire des pièces à moins que ce ne soit une carte rouge (5.3). Des mandataires neutres construisent dans leur capitale si possible avec l'ordre de priorité suivant :

- construisent des unités à moins que la capitale ne contienne déjà plus d'unités non commandées que le niveau de commandement de son meilleur commandant disponible à la construction.

- construisent le meilleur commandant disponible si la capitale contient déjà plus d'unités non commandées que son niveau de commandement.

- construisent un escadron seulement si ni une unité, ni un commandant ne peuvent être construits. Les unités dans une capitale d'un mandataire neutre doivent être échangées pour deux CP chacune pour payer pour un Escadron ou un commandant si nécessaire. Il faut d'abord reconstruire les formations ou escadrons détruits avant d'en construire de nouveaux. Les CP non dépensés sont enregistrés pour une utilisation ultérieure en plaçant des marqueurs CP+1 sur la capitale. Une capitale d'un mandataire neutre ne peut pas contenir plus d'un marqueur CP+1.

### 7.6 Guerres Étrangères

Une nation peut essayer de finir une guerre étrangère une fois pour chaque CP qu'elle dépense dans ce but pendant son impulsion. Une guerre se termine sur un lancer de dé supérieur ou égal à 6. La carte de guerre étrangère est remise dans la pioche ou retirée du jeu comme spécifié. Les unités impliquées dans cette guerre étrangère sont placées dans la zone de regroupement.

### 7.7 Regroupement et Réparation

Les conquêtes, les soumissions et des événements peuvent déplacer des unités du jeu vers la zone de regroupement (zone rectangulaire sur la carte). Chaque unité, commandant ou escadron peut être remis en jeu dans un duché national pour un CP par pièce. Les escadrons regroupés sont placés dans n'importe quel port non bloqué amical avec un marqueur de réparation. Ils doivent être réparés lors d'une impulsion postérieure ou lors de l'interphase pour le coût d'une manœuvre navale avant qu'ils ne puissent volontairement naviguer.

## 8 DIPLOMATIE

### 8.1 Table Diplomatique

La table n'est pas en jeu pendant le premier round du tour de 1805. Ensuite, chaque mandataire peut être influencé en employant des CP ou des événements pour déplacer son consul le long des cinq rangées (une pour chaque puissance) de la table diplomatique. La colonne Non-aligné fait partie de chaque rangée. Tout mouvement de consul est fait latéralement d'une colonne à la suivante. Pour changer de rangée, le consul doit se déplacer le long de la rangée dans laquelle il se trouve jusqu'à la colonne non alignée. Il peut alors être déplacé verticalement vers une autre rangée (sans aucun coût de CP). Le coût pour déplacer un consul à l'aide de CP (au

lieu d'un événement) est égal au nombre de la colonne dans laquelle il entre. Le consul peut être changé de face pour un coût de un CP. Un consul sur sa face +1 se déplace à vers la droite pour un CP de moins que la valeur normale et vers la gauche pour un CP de plus. Le consul revient sur sa face normale à chaque changement de position ou en cas de paiement d'un CP. Un consul +1 ne peut pas se déplacer librement verticalement dans la colonne Non-aligné. Il doit d'abord être remis sur sa face normale.

**INFLUENCE NEGATIVE :** Des CP ou des événements peuvent être utilisés pour déplacer le consul vers la gauche (ou le ramener sur sa face normale) seulement sur la ligne d'une puissance que vous ne contrôlez pas.

**INFLUENCE POSITIVE :** N'importe quelle nation peut jouer un événement pour déplacer un consul vers la droite, quelle que soit la ligne ; par contre, les CP ne peuvent être utilisés pour déplacer un consul vers la droite (ou le passer sur sa face +1) que sur la ligne de la puissance dépendant ces CP.

**EXEMPLE :** L'Autriche ne peut pas jouer des CP pour déplacer le Consul Ottoman vers la droite sur la ligne des Britanniques.

## 8.2 Statut d'allié

**OBTENIR UN ALLIÉ :** Quand le marqueur d'un consul appartenant à un mandataire entre dans votre case de Pacte de la table diplomatique, il devient votre allié. Un duché contrôlé par un allié devient amical pour l'attrition et le mouvement. Vous utilisez les cartes de votre allié pour construire ou déplacer ses unités durant ses impulsions. Vous pouvez utiliser vos propres cartes pour déplacer les unités de votre mandataire seulement en commandant un groupe d'armées (9.7) ou une grande flotte (13.2) ou une armée/flotte contenant des unités d'alliés mineurs.

**ROMPRE UN PACTE :** Une fois qu'un consul est entré dans une case pacte, il ne peut en sortir que suite à une conquête, une soumission ou un événement capable de rompre un pacte.

**8.2.1 ALLIÉ PERDU :** Certains événements peuvent rompre un pacte. Quand un pacte est rompu, n'importe quelle nation peut immédiatement jouer un événement ou des CP pour (et seulement pour cela) restaurer le pacte (comme si c'était son impulsion). Si aucune nation n'agit ainsi, la main du mandataire est remplacée par un nombre égal de cartes nouvellement piochées et il est joué comme un mandataire neutre. Une fois que l'opportunité de réagir à la rupture du pacte est passée, toutes les nouvelles forces neutres hors de leur nation se regroupent comme le font toutes les forces d'autres nations dans des duchés nationaux des pays neutres. Les associés du nouveau pays neutre ne changent pas de contrôle et leurs occupants peuvent rester sur place ou aller dans la zone de regroupement. Les associés non contrôlés du pays nouvellement neutre retournent sous son contrôle et leurs occupants doivent aller en zone de regroupement.

**8.2.2 RESTRICTIONS D'ALLIANCES :** La France et l'Angleterre ne peuvent jamais s'allier. Vous ne pouvez pas attaquer des forces alliées ni placer un de vos drapeaux sur un duché national, associé ou contrôlé d'un allié. Cependant, des forces alliées peuvent retirer un drapeau ennemi pour rendre à un de leurs alliés le contrôle d'un de leurs espaces d'origine. Vous ne pouvez jamais déclarer la guerre à une autre nation que vous contrôlez.

**8.2.3 FIN DU JEU :** Vous êtes responsables des clés de n'importe quel client dont le consul est dans votre ligne sur la table diplomatique à la fin du jeu. Vous ne pouvez pas retirer un consul de votre ligne que ce soit en

dépendant des CP ou en utilisant un événement (8.1).

## 8.3 Camps

Les camps sont des alliances de nations. Le camp impérial (la France et son allié mineur l'Espagne) commence en guerre avec le camp coalisé comprenant l'Angleterre, l'Autriche et la Russie. La Prusse, la Suède, l'Empire Ottoman et le Danemark débutent dans des états différents de neutralité. Ces nations mandataires quitteront et rejoindront ces deux camps au fil des passages vers ou depuis l'état de pacte avec l'une de ces puissances sur la table diplomatique. Les nations d'un même camp sont alliées mais peuvent jouer des événements qui mettent en cause des membres de leur camp. Vous pouvez librement entrer dans l'un ou l'autre des camps pendant l'interphase si ses membres vous y autorisent (14.1), mais vous ne pouvez pas devenir neutre sauf à être conquis ou soumis. Un joueur ne peut pas contrôler des membres des deux camps.

**8.3.1 BÉNÉFICES :** Appartenir à un camp permet de :

- Participer à des groupes d'armées (9.7) ou grandes flottes (13.2) multinationaux
- Profiter des duchés alliés amicaux pour le mouvement et l'attrition

Les cartes de guerres turques ne peuvent pas toucher un membre d'une coalition tant que l'Empire ottoman est client d'un des membres de la coalition.

**8.3.2 MANDATAIRES :** Un mandataire attaqué s'allie avec la puissance qui détient son consul et le déplace sur la case Pacte. S'il est non-aligné (ou si la puissance attaquante est aussi celle dont il est client ou est alliée à elle), le mandataire est commandé par le joueur adverse qui a le moins de clés, mais ne rejoint pas son camp ni n'acquiert le statut de pacte avec lui sans son consentement. Dans le cas où le pays envahi reste non-aligné, le joueur qui le commande n'est pas responsable de la perte de clés de ce mandataire, à moins qu'il n'accepte le statut de pacte. La direction du mandataire peut ensuite être assumée par n'importe quel joueur (autre que l'envahisseur) qui acquiert le statut de client. Procéder ainsi implique d'accepter le statut de pacte et un remplacement aléatoire de la main restante du mandataire.

**8.3.3 FAIRE LA GUERRE :** La puissance d'un joueur peut attaquer une puissance seulement après une déclaration de guerre. Un mandataire neutre ne peut pas attaquer ; il doit d'abord devenir allié à un joueur, ce qui implique qu'il rejoint son camp et perd sa neutralité. Une déclaration de guerre n'est pas nécessaire pour envahir une nation mineure ou pour qu'une nation mineure envahisse. Cependant, une nation ne peut pas attaquer un membre de son camp. Des événements comme *Papal Bull* qui permettent de poser un drapeau dans un duché d'une autre nation ne déclenchent pas de guerre.

**8.3.4 DECLARATION DE GUERRE :** Une déclaration est faite durant l'interphase (14.1) ou une impulsion. Une déclaration coûte 7 CP. Cela peut être utilisé pour changer de camp mais seulement avec l'autorisation des joueurs du camp rejoint.

**EX-ALLIÉS :** Les formations du pays changeant de camp se trouvant dans un duché anciennement allié subissent l'attrition et les survivants doivent aller en zone de regroupement. Les formations des autres pays dans un duché de leur ex-allié subissent aussi l'attrition, mais les survivants ont la possibilité de prendre le contrôle de l'espace ou de d'aller en zone de regroupement. Les formations opposées après la déclaration de guerre occupant un même espace après tous les regroupements induits doivent se battre, à moins que celles du pays changeant de camp n'évacuent l'espace avec succès. Le pays déclarant la guerre aura l'ensemble des bonus dus

au terrain occupé (11.22) à moins qu'il n'évacue.

**8.3.5 NEUTRES EN GUERRE :** N'importe quelle puissance neutre peut rester en dehors des deux camps tant qu'elle n'est en guerre qu'avec une autre puissance neutre qui n'est pas automatiquement alliée à un membre de l'autre camp (8.32).

#### **8.4 Guerres étrangères et clients**

Vous ne pouvez pas subir un événement de guerre étrangère impliquant un client de votre camp ni gagner le statut de client vis-à-vis d'une nation avec laquelle votre camp est en guerre.

#### **8.5 Neutralité prussienne**

La Prusse ne peut pas rejoindre un camp pendant le premier round du tour de 1805. Pendant ce round, les forces prusses ne peuvent quitter la Prusse. Si un duché prusse est envahi, la Prusse est en guerre avec l'envahisseur et tous les membres du camp de cet envahisseur, ce qui annule la neutralité prussienne du premier round.

#### **8.6 Négociations**

Vous pouvez négocier librement mais les discussions doivent être publiques et ne pas retarder le jeu. Trahir une promesse n'est pas pénalisable. Par contre, s'échanger ou se montrer des cartes est interdit, sauf si un événement le permet.

#### **8.7 Marquer l'appartenance d'un mandataire à un camp / Pactes**

Quand un mandataire devient membre d'un camp, placer son marqueur « +1 CP » dans la boîte de ce camp en bas de la feuille de la table de contrôle.

**8.7.1 SOUMISSION / CONQUETE :** Si une puissance se soumet ou est conquise, elle acquiert une forme de neutralité et devient un neutre **par force**. Tous les nations avec qui elle a un pacte ne deviennent pas neutres ; elles restent membres de leur camp et sont contrôlées par le même joueur. Cependant, leur marqueur « +1 CP » est retourné sur sa face « Neutral Builds » dans la boîte du camp pour signifier que bien que contrôlés par un pays neutre **par force**, ils ne lui sont pas alliés (pour quelque sujet que ce soit, y compris les points de victoire) tant que ce pays neutre n'a pas rejoint leur camp. Ses anciens alliés (et mandataires alliés courants) doivent placer leurs forces hors de ses frontières et ne respecter comme s'ils n'étaient pas alliés - ce qu'ils ne sont pas - de la même façon que le pays neutre **par force** doit respecter leurs frontières. De plus, un pays neutre **par force** ne peut pas déclarer la guerre à un autre pays neutre (même **par force** lui aussi) et vice versa. Seule une nation dans un camp peut déclarer la guerre à un tel pays tout comme un neutre **par force** ne peut déclarer la guerre qu'à une nation appartenant à un camp.

#### **8.7.2 CHANGER DE CAMP**

Si une puissance jouée change de camp (14.1), toutes les nations qu'elle contrôle via un pacte changent de camp avec elle. Il n'y a pas de coût de CP pour faire cela durant l'interphase. Si une puissance est neutre (ou neutre **par force**) et rejoint un camp, toutes les nations qu'elle contrôle le rejoignent avec elle. Un pays neutre **par force** peut le rester tant que les nations avec qui il a un pacte ne changent pas de camp. Cependant, un joueur ne peut pas contrôler des nations des deux camps (8.2.2).

Exemple 1 : L'Autriche a obtenu le statut de pacte avec la Prusse (mandataire). La Prusse est conquise par la France qui obtient Breslau comme duché cédé. L'Autriche continue de combattre et n'est pas responsable par les pertes de clés de la Prusse (8.2.3) puisqu'un mandataire conquis devient non aligné (15.2.2). Les unités autrichiennes ne peuvent pas entrer en Prusse mais peuvent entrer dans Breslau (qui est maintenant français)

et le marquer éventuellement avec un drapeau autrichien.

Exemple 2 : L'Autriche a obtenu le statut de pacte avec la Prusse (mandataire). L'Autriche est conquise par la France qui obtient Prague comme duché cédé. La Prusse continue de combattre sous le contrôle du joueur autrichien. Les unités prussiennes ne peuvent pas entrer en Autriche mais peuvent entrer à Prague (qui est français) et le marquer éventuellement avec un drapeau prusse. Du fait du 8.2.2, si l'Autriche quitte son état de neutre **par force** pour rejoindre le camp de la coalition et a encore la Prusse comme allié, Prague peut être volontairement rendu aux Autrichiens par la Prusse.

Exemple 3 : Un pays nouvellement neutre **par force** rejoint le camp de son conquérant dès la phase de changement de camp suivante (14.1). Cela nécessite l'accord du conquérant puisque cela constitue un changement par rapport à son camp précédent. La période de grâce (15.2.1) empêche la victime de déclarer la guerre à son conquérant jusqu'à l'interphase du tour suivant, ce qui implique qu'une telle déclaration ne peut être faite qu'à l'encontre de son ancien camp. A noter que le conquérant peut rendre le contrôle d'un ou plusieurs espaces au pays conquis (14.1) comme contrepartie de l'engagement de sa victime à rejoindre son camp. Cela peut se faire au travers d'une offre de soumission valide : « Je me soumetts et rejoins ton camp à l'interphase si tu me laisses garder une ou plusieurs clés (ou que tu me les rends quand je rejoins ton camp). »

#### **8.7.3 CONQUERANT ET ALLIES NEUTRES PAR FORCE**

Si un neutre **par force** venait à se retrouver dans le même camp que le pays qui l'a conquis, celui-ci, uniquement au moment où le pays neutre rejoint son camp, peut décider de lui rendre le contrôle de certains de ses espaces nationaux, mais il n'est pas obligé de le faire.

## **9 MOUVEMENT**

### **9.1 En résumé**

Les unités se déplacent en dépensant des CP. Un commandant dépense un CP pour chaque espace dans lequel il pénètre, qu'il soit seul ou avec d'autres unités entant qu'armée (sauf 9.6). Une armée en mouvement contient un commandant et autant d'unités (les éventuels autres commandants compris) de sa nationalité (ou de celle d'un de ses alliés mineurs) que son niveau de commandement. Un commandant d'une nation mineure ne peut conduire que des unités de sa propre nationalité. Une formation sans commandant se déplace en dépensant un CP par espace et par unité. Ce coût n'est pas payé de façon simultanée, ce qui fait que des unités n'appartenant pas à une armée ne peuvent pas attaquer ensemble. Les unités de valeur 6 et 8 ne peuvent pas se déplacer sans un commandant.

EXEMPLE : Six CP permettent de déplacer une armée de 3 espaces (3 CP), une unité de valeur 4 d'un espace (1 CP) et un commandant seul de 2 espaces (2 CP).

### **9.2 Empilement**

Il n'y a pas de limite à l'empilement. Cependant, une armée ne peut se déplacer ni attaquer avec plus d'unités que ne le permet le niveau de commandement de son leader.

### **9.3 Entrée dans un espace**

Un espace ne peut être atteint qu'à partir d'un espace adjacent.

### **9.4 Attrition**

Certains mouvements peuvent induire, pour chaque unité et commandant, un jet de dé pour déterminer une éventuelle attrition. Une unité au choix du commandant est perdue pour chaque « 6 ». Si plusieurs conditions

impliquant ce jet s'appliquent, elles doivent toutes être résolues avant de retirer les pertes. Les pertes dues à l'attrition ne sont pas considérées comme des pertes de bataille sauf si un événement l'indique de façon explicite.

**9.4.1 COL / MARAIS :** Les liaisons symbolisées par des lignes discontinues sont des marais (bleu) ou des cols (noir). L'entrée dans un espace ennemi au travers d'un marais ou d'un col cause un jet d'attrition.

**9.4.2 MARCHÉ FORCÉE :** Les formations souffrent d'attrition à partir du cinquième espace dans lequel elles pénètrent dans une même impulsion. L'attrition s'applique à chaque unité et commandant qui s'est déplacé de plus de 5 espaces, quelle que soit la façon dont ils se sont déplacés (en formation, au sein d'une armée, seuls...).

**9.4.3 EMBUSCADE :** Entrer dans un espace ennemi à partir d'un espace non contrôlé cause l'attrition.

**9.4.4 RETRAITES :** Une retraite dans un espace ennemi, au travers d'un détroit ou dans la mer (dans le cas d'un assaut amphibie) cause l'attrition. A noter qu'une retraite *via* un col ou un marais n'implique pas d'attrition, dans la mesure où elle s'effectue dans un espace amical.

**9.4.5 FRANÇAIS :** Les pertes françaises dues à l'attrition sont réduites de moitié, sauf dans les espaces russes, espagnols ou turcs. Ainsi, dans le cas où une force multinationale comprend des troupes françaises, l'attrition française doit être calculée séparément.

## 9.5 Restrictions

Les mouvements ne sont pas permis à travers :

**9.5.1 FORMATION :** L'entrée dans un espace contenant une formation ennemie implique de s'arrêter pour une bataille à moins que l'ennemi ne s'enfuit avec succès (10.2). Un mouvement supplémentaire pendant cette impulsion par les forces qui ont combattu n'est pas permis sauf si la bataille s'est soldée par un débordement (11.6).

**9.5.2 FORTERESSE :** L'entrée dans une forteresse ennemie termine le mouvement pour cette formation, sauf en cas de débordement de siège (12.2).

**9.5.3 DETROIT :** Les détroits relient les espaces avec des lignes bleues pointillées. Mouvement, retraite, interception, fuite et pose de drapeau à travers un détroit ne sont pas autorisés si une flotte ennemie se trouve dans cette zone ou ce port.

**9.5.4 NEUTRES :** Des unités ne peuvent pas entrer dans un duché neutre (à moins qu'il ne soit soumis à elles) sans modifier son statut de pays neutre même si ce pays est leur client.

## 9.6 Commandants

Un commandant peut pénétrer dans un espace contenant un commandant amical mais s'il s'arrête dans le même espace, l'un des deux doit être désigné comme le « général en chef ». L'autre est considéré comme une unité dans l'armée du « général en chef » et est retourné sur sa face « Unité ». Il retrouve son statut de commandant quand il quitte l'espace occupé par le « général en chef » ou s'il prend le commandant d'une armée au sein du groupe d'armées du « général en chef ».

## 9.7 Groupes d'armées

**FORMER UN GROUPE D'ARMEES :** Deux armées ou plus du même camp dans le même espace sont un groupe d'armées. Un commandant joue le rôle de « général en chef ». Il est placé dans l'espace de commandement de sa carte domestique et le reste du groupe d'armées est placé dans l'espace de la carte prévu à cet effet. Sa pièce verticale est alors placée sur la carte pour représenter l'ensemble du groupe d'armées. Un pays avec plus d'un groupe d'armées en jeu peut utiliser les boîtes de groupe d'armées prévues sur la carte du jeu. Les commandants

d'armées subordonnés restent face normale dans la boîte du groupe d'armées. Tout commandant en excès est lui retourné sur sa face unité.

**SE DEPLACER AU TRAVERS D'ARMEES AMICALES :** Un groupe d'armées n'est pas obligatoirement formé quand une armée transite pendant une impulsion sur un espace contenant une armée amicale, mais peut l'être. Dans ce cas, un CP supplémentaire doit être dépensé pour que l'armée en stationnement rejoigne l'armée en déplacement qui poursuit ensuite son impulsion.

**GROUPE D'ARMEES MULTINATIONALES :** Si un groupe d'armées multinationales n'arrive pas à désigner son « général en chef », le jouer avec le plus d'unités présentes décide (et en cas d'égalité, celui qui a été actif en dernier). Ce commandant reste « général en chef » jusqu'à ce qu'un nouveau commandant éligible au poste de « général en chef » rejoigne le groupe d'armées ou que tous les joueurs impliqués se mettent d'accord sur un nouveau généralissime pendant l'impulsion de ce commandant. Quand un drapeau doit être placé, ce drapeau correspond à la nationalité du « général en chef ».

**COÛTS EN CP DES GROUPE D'ARMEES :** Sans considération pour le niveau de commandement, un groupe d'armées paye séparément les CP pour chaque armée qui se déplace. Un groupe d'armées peut déplacer autant d'unités que contenues dans les armées de ses différents commandants. A noter qu'un commandant peut être une armée à lui seul ou bien une unité comme une autre au sein d'une armée dirigée par un autre commandant. En règle générale, quand plusieurs commandants sont dans le même espace, chaque commandant en second devrait être considéré comme une unité sous l'autorité d'un autre commandant, jusqu'à ce que le niveau de commandement de celui-ci soit dépassé, auquel cas le commandant en second reprend le contrôle des unités en excédent.

**EXEMPLE :** Napoléon (Niveau de commandement : 8) et Murat (4) peuvent déplacer 12 unités en plus d'eux-mêmes au sein d'un groupe d'armées. Chaque espace atteint coûterait alors 2 CP (un pour chaque armée).

**9.7.1 MOUVEMENT D'UN GROUPE D'ARMEES :** Un groupe d'armées se déplace pendant l'impulsion du pays de son commandant. Tout ou partie des armées du groupe peuvent se déplacer ensemble si leur mouvement est payé par des CP du commandant. Chaque déplacement vers un espace coûte un CP par armée en déplacement. Un groupe d'armées peut librement laisser sur place des unités ou au contraire se grouper avec d'autres unités au cours de son déplacement dans la limite du niveau de commandement de son commandant.

**9.7.2 DISSOUDRE UN GROUPE D'ARMEES :** Les formations d'une puissance peuvent quitter un groupe d'armées pendant l'impulsion de cette puissance.

**9.7.3 ENTREE EN BATAILLE :** L'entrée dans un espace occupé par une formation ennemie déclenche une bataille à moins que l'ennemi ne tente une fuite. La bataille est résolue immédiatement, sans attendre d'autres formations qui pourraient se déplacer vers le même espace en dépensant d'autres CP - même si elles viennent du même espace. C'est seulement par un mouvement simultané au sein d'un groupe d'armées (ou par une interception multiple) que plusieurs formations peuvent entrer en bataille ensemble, hors du niveau de commandement du meilleur commandant disponible.

# 10 INTERCEPTION ET EVASION

## 10.1 Interception

**EN RESUME :** Une armée ou un groupe d'armées peut

essayer d'avancer d'un espace pour interrompre le mouvement de forces ennemies (y compris celles apparaissant à la suite d'événements ou de constructions) qui pénètrent dans un espace adjacent au leur si aucune force ennemie n'occupe déjà ledit espace. En cas de succès, une bataille a lieu, le joueur actif étant considéré comme l'attaquant.

**INTERCEPTIONS MULTIPLES :** Une armée peut tenter une interception à plusieurs reprises par impulsion jusqu'à ce qu'elle échoue ou qu'une bataille non suivie de dérout ait lieu. Elle est alors marquée en conséquence. Indépendamment du résultat, d'autres armées peuvent tenter une interception dans le même espace. Après que le succès de chaque interception a été déterminé, une bataille a lieu entre l'ensemble des forces ennemies.

**RESTRICTIONS D'INTERCEPTION :** Les évasions, retraites et interceptions ne peuvent être interceptées. Des unités non contrôlées par un commandant ne peuvent intercepter.

**10.1.1 10.11 RESOLUTION :** Une fois résolue, l'intercepteur ne peut pas refuser le résultat de l'interception. Elle est réussie pour un lancer de 2 dés supérieur ou égal à 9. Un échec n'implique pas d'attrition.

**MODIFICATEURS D'INTERCEPTION :** Le jet de dés est modifié de la façon suivante :

- +1 si l'interception a lieu dans un espace amical
- 1 si elle a lieu dans un espace non-contrôlé
- + le **niveau de combat** du commandant de l'interception
- 1 si elle a lieu au travers d'un marais, d'un col ou d'un détroit

**10.1.2 INTERCEPTION REUSSIE :** Une armée ou un groupe d'armées réussissant son interception pénètre dans le duché contesté, subit éventuellement l'attrition et une bataille s'ensuit après avoir résolu l'ensemble des interceptions concernant cet espace.

**10.1.3 GROUPES D'ARMEES ET INTERCEPTIONS :** Si un groupe d'armées tente une interception, seul le niveau de bataille du commandant en chef est utilisé, après avoir déclaré à l'avance toutes les forces dans ce groupe qui tentent l'interception. Si elle est réussie, toute armée ou groupe d'armées laissé en arrière conserve sa capacité propre d'interception. Un groupe d'armées peut donc refuser d'intercepter en masse et expédier une armée solitaire ou un groupe d'armées plus petit pour essayer d'intercepter. Toutefois, dès qu'une interception à partir d'un espace est manquée, l'ensemble des unités de cet espace perdent leur capacité d'interception pour cette impulsion.

## 10.2 Fuite

Les forces inactives évitent la bataille en s'enfuyant vers un espace adjacent différent de celui par lequel arrivent les assaillants. L'ensemble d'un groupe d'armées ne peut tenter une fuite qu'une seule fois et vers le même espace. Des unités en fuite qui ne sont pas sous le contrôle d'un commandant vérifient individuellement (et simultanément) si leur évasion réussit. La fuite par la mer ou vers un espace contenant des formations ennemies est interdite. La fuite vers un espace ennemi ou à travers un détroit induit une attrition.

La fuite réussit pour un lancer de deux dés au moins égal à 9 modifié comme suit :

- +1 si la fuite est vers un espace amical
- 1 si la fuite se fait depuis un espace non-contrôlé
- + le **niveau de combat** du commandant des unités en fuite
- 1 si la fuite se fait à travers un marais, un col ou un détroit

Si le jet modifié est strictement inférieur à 9, la fuite

échoue ; les unités ne bougent pas, perdent les bonus de terrain éventuellement dus (11.22) et les forces attaquantes auront un dé supplémentaire pour le premier round de bataille.

## 10.3 Limites d'interception

Une armée peut tenter une interception seulement si elle n'a pas déjà manqué une interception ou participé à une bataille qui ne se serait pas conclue par un débordement pendant cette impulsion.

## 10.4 Poursuite

En utilisant suffisamment de CP, une force active peut tenter de poursuivre une force en fuite dans un espace adjacent ou se déplacer dans une autre direction. Si elle devait pénétrer dans l'espace atteint par la force qui s'était enfuie, celle-ci pourrait de nouveau tenter de se replier.

## 10.5 Séquence

Les formations tentant de fuir ou d'intercepter peuvent le faire avant de subir toute attrition due au mouvement occasionné par la fuite ou l'interception. Autrement, il n'y a pas d'ordre entre les tentatives **de fuite ou d'évasion** ; le résultat de l'une peut être vue avant le résultat de l'autre.

## 10.6 Interception d'un placement de drapeau

Quand un drapeau (sans l'accompagnement de formations) est placé par un événement à côté d'une armée ennemie (où vous ne devriez pas être autorisé d'en placer un [7.41]), cette armée peut tenter un jet d'interception et s'il est réussi, le drapeau est immédiatement retiré.

# 11 BATAILLE

## 11.1 Événements de bataille

Un événement de bataille peut être joué par n'importe quelle nation avec des unités impliquées dans cette bataille. Ces événements sont joués avant les jets de dés dans l'ordre de la table de mouvement en commençant par le joueur actif. Chaque joueur joue alors TOUS ses événements de bataille avant que le suivant ne déclare s'il souhaite en jouer ou non. Les événements de bataille ne sont valables que pendant le premier round de combat à moins d'une indication contraire. Les événements de réponse (6.14) affectent aussi les batailles, et contrairement aux événements de bataille, peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

## 11.2 Jets de combat

Les combats sont résolus par des lancers de dés. Le nombre de dés que chaque joueur lance est le suivant :

- Un par unité non désorganisée (en incluant les commandants autres que le général en chef)
- Un nombre variable (en plus ou en moins) dépendant des événements de bataille
- Un par bonus d'unité (11.21)
- Un par niveau de combat du commandant (s'il n'est pas désorganisé)
- Un par bonus de terrain pour le défenseur pendant le premier round (11.22)
- Un par tentative d'évasion ratée de l'ennemi au premier round

**11.2.1 BONUS D'UNITE :** Les Français ajoutent deux dés de bataille. Toutes les autres puissances ajoutent un dé de bataille dans la limite de un par bataille, quel que soit le nombre de puissances impliquées. Aucun bonus n'est accordé si l'armée est composée de 50% ou plus d'unités de pays mineurs.

**11.2.2 TERRAIN :** Tous les bonus de terrain ne sont valides que si l'espace est amical avant la bataille. Une armée ou un groupe d'armées qui manque sa fuite ne

reçoit pas de bonus de terrain (10.2). Une armée en interception atteint l'espace d'interception en premier et reçoit donc les bonus de terrain mais doit subir l'attrition pour être entrée dans cet espace avant que la bataille ne soit résolue.

**TERRAIN NORMAL :** Si une quelconque formation active est entrée dans le duché contesté à travers une ligne marron, le défenseur gagne un bonus d'un dé pour le premier round de bataille.

**COL :** Dans le cas d'un col (une ligne noire pointillée), le défenseur a un bonus de 2 dés au premier round.

**MARAI :** Dans ce cas (une ligne pointillée bleue), le bonus est de 3 dés.

**DETROIT :** Les formations peuvent traverser un détroit (ligne pointillée bleue) à moins qu'une flotte ennemie ne soit dans cette zone ou au port. Si l'espace attaqué est contrôlé par l'ennemi, il se défend comme pour un assaut amphibie (13.7).

### 11.3 Résolution

**RESULTATS DES DES :** Les pertes sont simultanées. Chaque « 6 » tue une unité ennemie instantanément. Chaque « 5 » désorganise une unité pour la durée de la bataille. Les morts sont prioritaires sur les désorganisations au cas où le nombre total d'unités et de commandants serait inférieur aux dégâts infligés. Les dégâts sont enregistrés en déplaçant le marqueur de dégâts sur la table de combat.

**DISTRIBUTION DES PERTES :** Les pertes d'unités (mais pas de commandant) sont divisées équitablement entre les différentes nationalités. Le commandant d'une formation multinationale détermine quelle nation subit les pertes en sus.

**DETERMINATION DE LA VICTOIRE :** Si un camp perd toutes ses unités et pas l'autre, il perd la bataille. Sinon, le camp avec le moins de dégâts (somme des pertes et désorganisations) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un second round de bataille est mené, en écartant les unités désorganisées. S'il y a toujours égalité après les 2 rounds, la force active fait retraite dans son espace de départ. Les batailles ne durent jamais plus de 2 rounds, sauf si un événement stipule le contraire.

**RESULTATS DE DESORGANISATION :** Un combattant souffrant de plus de désorganisations qu'il n'a d'unités et qui doit combattre pour un second round peut encore avoir des dés de combat grâce à son commandant, des événements ou des bonus d'unités, mais les désorganisations qui n'ont pu être appliquées se soustraient à ce nombre de dés.

### 11.4 Retraites

Le vainqueur conserve l'espace de bataille. Le perdant fait retraite vers un duché adjacent et amical si possible. Un défenseur incapable de faire retraite dans un espace amical ou non-contrôlé peut choisir un espace adjacent ne contenant pas d'unités ennemies mais subit l'attrition. Il ne peut par contre pas aller dans l'espace d'où vient l'attaquant ni dans une zone de mer. Dans le cas où le perdant est l'attaquant, il doit retourner dans l'espace d'où il vient. Les armées d'interception, comme elles sont entrées en premières dans l'espace de bataille, ne sont pas obligées de faire retraite dans leur espace d'origine. Les formations incapables de faire retraite sont éliminées et causent un « débordement » (11.6). Certaines retraitses causent une attrition (9.44).

### 11.5 Déroute

Un vainqueur infligeant au moins 3 dégâts de plus qu'il n'en subit (quel que soit le round pendant lequel ils ont été infligés ou subis) met son adversaire en déroute. Toutes les unités désorganisées dans le cas d'une déroute sont éliminées.

### 11.6 Débordement

Si toutes les unités et commandants d'un camp dans une bataille sont éliminés (même si cette élimination est due à une retraite manquée ou à une attrition subie), il y a débordement. Une force active qui déborde peut continuer à se déplacer avec des CP restant, à moins que l'espace de bataille ne soit une forteresse.

### 11.7 Débordement et drapeau

En cas de débordement, le vainqueur gagne le droit de déposer un drapeau (ou d'en retirer un) dans l'espace de bataille à moins que ce soit une forteresse.

## 12 FORTERESSES

### 12.1 En résumé

Les forteresses n'influent pas sur les batailles mais affectent le contrôle, la retraite, les mouvements et les combats navals. Les formations ne sont jamais à l'intérieur d'une forteresse. Une forteresse contrôle un duché même en cas de présence d'unités ennemies. Pour contrôler une forteresse, il faut la défaire après un siège.

### 12.2 Siège

Un assiégeant actif peut résoudre un siège si aucune formation ennemie ne se trouve aussi dans l'espace de la forteresse et qu'elle n'a pas déjà mené une bataille sans débordement à cet endroit pendant cette impulsion. Un siège peut être résolu sans coût de CP pendant l'impulsion prévue de l'assiégeant. Cela peut aussi arriver pendant un round durant lequel l'assiégeant, n'ayant pas cartes et donc d'impulsion, passe. Une forteresse ne peut être assiégée qu'une fois par impulsion (même si ce siège peut durer plusieurs rounds) et seulement par une armée. Un siège est similaire à une bataille (en incluant le jeu éventuel de cartes d'événements) mais avec quelques différences importantes. Les forces assiégeantes ne peuvent plus se déplacer pendant une impulsion durant laquelle elles mènent un siège sauf s'il y a débordement (en obtenant plus de « 6 » ou en nécessitant moins de rounds que la force de la forteresse).

### 12.3 Résolution du siège

Une forteresse lance un nombre de dés égal à sa force. La force d'une forteresse ne change pas (4 pour Gibraltar, 2 pour les autres). Elle ne tombe que si elle subit plus de pertes (« 6 » aux dés) que sa force en une impulsion. Les résultats de « 5 » n'ont pas d'effet contre une forteresse. Un assiégeant peut attaquer une forteresse qui résiste encore une seconde fois avec l'ensemble de ses forces non désorganisées s'il a causé plus de pertes (« 6 ») qu'il n'a subi de dégâts (« 5 » et « 6 ») dans le round. Les forces assiégeantes ne doivent ni faire retraite ni ne peuvent être mises en déroute. Une forteresse perdue reçoit le drapeau de l'assiégeant qui en prend alors possession.

### 12.4 Effets de mouvement

Une retraite dans une forteresse ennemie est interdite. Toutes les formes de mouvement, retraite, interception et évvasion à partir d'une forteresse ennemie doivent être vers un espace adjacent amical ou non contrôlé.

## 13 AFFAIRES NAVALES

Les escadrons se déplacent en dépensant des manœuvres. Un CP équivaut à 2 manœuvres.

### 13.1 Flottes

Une flotte consiste en l'ensemble des escadrons d'une même puissance et de ses alliés mineurs empilés dans la même zone ou port. Un mouvement du port vers sa zone (ou le contraire) coûte une manœuvre, comme d'une

zone vers une zone adjacente. Les escadrons peuvent soit être laissés dans la zone soit suivre le mouvement de la flotte. Tout escadron se séparant devient une nouvelle flotte. Il se déplace en dépensant ses propres manœuvres.

### 13.2 Grandes flottes

**FORMER UNE GRANDE FLOTTE :** Une grande flotte est un ensemble de flottes empilées de plusieurs puissances alliées et commandées par l'escadron au sommet de la pile. En cas de désaccord sur le commandant, la puissance avec le plus grand nombre de dés de combat dans la flotte commande. L'escadron qui commande la grande flotte, comme le commandant d'un groupe d'armées, ne peut changer que durant l'impulsion de la nation qui assume le commandement, que la flotte se déplace ou non.

**DEPLACER DES GRANDES FLOTTES :** Une grande flotte se déplace et intercepte comme une force combinée - en payant des manœuvres pour chaque flotte qu'elle comprend comme les CP payés par chaque armée au sein d'un groupe d'armées (9.7). Des flottes peuvent quitter une grande flotte durant leur propre impulsion ou conduire des patrouilles d'interception et des batailles tout en ignorant la présence d'autres flottes amies dans la zone en formant un groupe séparé.

**13.2.1 EMPILAGE DES GRANDES FLOTTES :** Une flotte constituée d'escadrons de plus d'une nation alliée peut se déplacer pendant l'impulsion de la nation active en plaçant un escadron de cette nationalité au-dessus de la pile. Cependant, tous les escadrons de cette flotte utilisent les niveaux de combat et d'interception de l'escadron commandant si celui-ci a une force inférieure au reste de la flotte. Autrement l'escadron d'une nation active peut opérer indépendamment des escadrons inactifs dans la même zone en figurant sur une pile différente. Seules des nationalités différentes peuvent maintenir différentes flottes dans une même zone. Un flotte ennemie patrouillant dans cette zone doit tenter de trouver les 2 flottes (2 jets de dé de patrouille pour un coût total d'une manœuvre) et si elle trouve les deux, elle doit les combattre dans une bataille combinée. Si elle ne trouve qu'une des deux flottes, elle la combat en ignorant l'autre.

### 13.3 Interception navale et fuite

**INTERCEPTION :** Les flottes peuvent se déplacer au travers de flottes ennemies ou se trouver dans la même zone. Une interception peut être tentée par une flotte inactive quand une flotte pénètre dans sa zone ou dans un port de cette zone (et avant qu'elle ne se combine avec une flotte amicale déjà dans la zone). La flotte inactive a en premier l'opportunité d'intercepter. Si elle échoue ou que l'interception n'est pas tentée, la flotte active peut alors se combiner avec toute flotte déjà dans la zone et dépenser une manœuvre pour patrouiller (tenter une interception). L'interception réussit en cas d'un jet modifié de deux dés supérieur à 9. Chaque patrouille manquée par le joueur actif peut être suivie par la dépense d'une autre manœuvre pour patrouiller de nouveau ou se déplacer ailleurs.

**13.3.1 EVASION :** Les flottes interceptées peuvent s'enfuir en réussissant un jet modifié de deux dés supérieur à 9. Les flottes en fuite inactives restent dans la même zone et peuvent de nouveau être interceptées. Une flotte en fuite soumise à un blocus retourne au port qu'elle quittait. Une flotte active en fuite (à moins qu'elle ne quitte un port) peut continuer à se déplacer vers une nouvelle zone pour le coût d'une manœuvre. Une fuite manquée octroie à la flotte interceptant un dé de bataille supplémentaire pour le premier round.

**13.3.2 PORT :** Les flottes dans un port ne peuvent pas

intercepter (Exception : 13.8) ou s'enfuir. L'entrée dans un port à 2 zones ne peut être interceptée que par une flotte dans la zone d'où vient la flotte qui entre dans le port. La restriction est la même en cas de sortie d'un port à 2 zones.

**13.3.3 RESOLUTION :** La résolution d'une interception ou d'une fuite résulte du lancer de deux dés ; leur total est modifié de la façon suivante :

- +2 si la flotte est à plus de 50% britannique
- +1 si la flotte est à plus de 50% française
- +1 s'il y a un blocus (Une flotte qui contrôle une zone exerce un blocus sur tous les ports de cette zone)

### 13.4 Combat Naval

**PROCEDURE :** Une flotte interceptée qui ne s'enfuit pas doit combattre. Les batailles navales sont gérées comme les batailles terrestres sans les déroutes. Les cartes de bataille doivent se référer explicitement aux combats navals pour être utilisées. Chaque camp lance le nombre de dés suivant :

- 3 Dés pour chaque escadron britannique
- 2 Dés pour chaque escadron français, danois ou suédois
- 1 Dé pour chaque escadron russe, turc ou espagnol

Les flottes désorganisées lancent un dé de moins pour chaque résultat de « 5 » infligé au round précédent. Chaque escadron nécessitant des réparations lance un dé de moins.

**13.4.1 CONSEQUENCES :** Une flotte active victorieuse peut continuer son mouvement. La flotte vaincue est placée dans le proche amical le plus proche (avec le choix du vaincu en cas de plusieurs ports équidistants) où elle restera pour cette impulsion. Une flotte défaite pendant qu'elle quittait un port doit retourner dans ce port. Une flotte défaite en pénétrant dans un port doit faire retraite vers un autre port.

### 13.5 Batailles portuaires

Les flottes entrant un port ennemi sont soumises au feu des batteries du port avec le combat naval. Le port lance deux dés (4 pour une forteresse) et applique les pertes. Les escadrons actifs survivants (diminués des escadrons désorganisés) engagent alors le combat naval avec tout escadron dans ce port avec en plus une deuxième salve des batteries du port. On ajoute le résultat des dés du combat naval aux pertes infligées par les canons du port pour déterminer le vainqueur. En cas d'égalité, un second round est réalisé, les batteries du port intervenant de nouveau avec la flotte de défense. Si le port perd le combat, la force de défense (incluant tout escadron en construction) est éliminée et la flotte active victorieuse retourne à l'extérieur du port et peut continuer son mouvement.

### 13.6 Convois

Un convoi est un transport naval d'unité ou de commandant. Il ne requiert pas de flotte. Il peut permettre de transporter jusqu'à cinq unités ou commandants. Les formations convoyées ne peuvent combiner mouvement terrestre et mouvement maritime - elles doivent commencer et terminer leur mouvement dans un port amical. Une nation ne peut faire qu'un convoi par impulsion. Le convoi doit aller d'un port à un autre port pour un coût d'un CP par port ou zone. Les convois ne peuvent pas entrer dans une zone ou un port contenant une flotte ennemie ou traverser un détroit contrôlé par une forteresse ennemie.

### 13.7 Assaut amphibie

Des convois peuvent entrer dans un port ennemi seulement si leur nation (ou un de leurs alliés) contrôle la

zone du port. Ils sont soumis aux tirs des batteries du port comme indiqué en 13.5. Les formations survivantes sont placées dans le port. Si une formation ennemie est présente, soit une fuite soit une bataille a lieu (sans tir de batterie supplémentaire). Les dégâts dus au tir de batteries initial n'ajoutent pas de dé de combat aux batailles résultant de l'arrivée des troupes et sont considérées comme les dégâts du premier round de la bataille. Si elle est forcée à la retraite, la force d'assaut subit une attrition et retourne dans n'importe quel port amical de n'importe quelle zone traversée durant cette impulsion.

### 13.8 Détroits fortifiés

Une flotte traversant un détroit le fait sous le feu des canons des éventuelles forteresses ennemies connectées à ce détroit. Les flottes présentes dans les ports de ces forteresses peuvent intercepter automatiquement les flottes traversant le détroit après le tir des canons.

### 13.9 Perte d'un port

N'importe quelle flotte dans un port contrôlé par l'ennemi doit partir en mer où elle peut être interceptée éventuellement par une flotte de blocus. Tous les escadrons en construction sont détruits. Les escadrons en réparation auraient un dé de combat en moins. S'ils sont défaits pendant la bataille qui s'ensuit, ils sont éliminés.

## 14 INTERPHASE

Si la paix (5.8) n'est pas déclarée, on se prépare pour le tour suivant. Des événements ne peuvent pas être joués pendant l'interphase et aucune interception ne peut être effectuée. Chaque interphase se décompose en 3 étapes :

Détermination des camps

Renforts et déploiement

Séquence de pioche

### 14.1 Camps

Une puissance peut librement changer de camp pendant l'interphase si elle a l'assentiment des membres du camp qu'elle souhaite rejoindre. Cette annonce est faite dans l'ordre de la table de mouvement (en commençant par le joueur qui se déplacera le premier au prochain tour). Aucune déclaration de guerre n'a besoin d'être payée, mais toutes les autres conséquences d'une déclaration de guerre s'appliquent (8.34). Une puissance changeant de camp doit « démarquer » les duchés de ses nouveaux alliés qu'elle contrôle. Ses nouveaux alliés, pour leur part, peuvent faire de même (mais ne sont pas obligés sauf pour la capitale). Une offre de changement de camp, comme une offre de soumission (15.41) doit être acceptée, soit rejetée sans négociation. Si les termes de l'offre du camp accueillant ne sont pas acceptés comme présentés initialement, l'offre doit être déclinée et ne pourra pas être refaite avant la prochaine interphase. Une fois dans l'un ou l'autre camp, une nation ne peut pas devenir neutre à moins de se soumettre (15.42) ou d'être vaincue.

### 14.2 Renforts et Déploiement

EN GENERAL : Chaque nation, à son tour, en commençant par celle dont l'impulsion doit suivre sur la table de mouvement, construit des renforts à partir de ceux précédemment éliminés dans la Boîte de Regroupement ou de ceux qui ne sont pas encore rentrés en jeu.

PLACEMENT : Les renforts sont placés dans leur capitale respective (ou tout port national amical dans le cas des escadrons ou dans un port non soumis à un blocus dans le cas d'escadrons pris dans la boîte de regroupement). Si la capitale est occupée par des forces ennemies, les renforts sont placés dans l'espace national amical le plus proche de la capitale.

CP DE RENFORT : Les joueurs dépensent leurs CP pour

construire des unités, commandants ou escadrons (7.1), les remettre en jeu depuis la Boîte de Regroupement (7.7), mettre à l'eau des escadrons préalablement construits (7.3) pour une manœuvre (7.7) chacun ou acheter un déploiement supplémentaire (14.21). Les CP de renfort ne peuvent pas être utilisés pour modifier la table diplomatique ou de tenter d'arrêter une guerre étrangère. Les renforts disponibles pour chaque nation sont :

France : 18 CP

Angleterre : 6 CP

Autriche, Russie, Prusse : 8 CP chacun

Espagne, Turquie : 4 CP chacun

Danemark, Suède : 2 CP chacun

14.2.1 DEPLOIEMENT LIBRE : Un commandant peut se déplacer par voie terrestre d'un nombre illimité d'espace, tout en se groupant avec des unités sur son passage (déposer des unités n'est pas possible), unités limitées en nombre par son niveau de commandement. De plus, un convoi (13.6) peut transférer des unités d'un port amical vers un autre port amical, dans la limite de ce que la carte domestique autoriserait pendant une impulsion. Une flotte se déployant peut aussi s'adjoindre des escadrons (mais là encore ne peut en perdre). Un déploiement ne peut se faire au travers d'un espace qui pourrait théoriquement être intercepté par une flotte ou une armée ennemie.

14.2.2 DEPLOIEMENT SUPPLEMENTAIRE : Une puissance peut acheter un déploiement supplémentaire pour une armée ou une flotte avec ses CP de renforts. Le coût du déploiement d'une seconde armée est d'un CP par unité dans cette armée. Le coût du déploiement d'une seconde flotte est d'une manœuvre par zone entrée.

### 14.3 SEQUENCE DE PIOCHE

Après avoir mélangé la pioche pour le nouveau tour, chaque nation

14.3.1 MELANGER ET PIOCHER : Mélanger la pile de défausse avec la pile de pioche. Dans l'ordre de la table de mouvement, chaque nation (en commençant par celle qui sera la prochaine à jouer au tour suivant) pioche une carte pour 2 clés qu'elle contrôle ou son nombre de cartes minimal (s'il est plus grand). La taille maximale de la main n'intervient pas à ce moment. Remarque : une nation avec plus de cartes que sa taille minimale peut acheter un modificateur de paix en se défaussant d'une carte (5.8). Une fois que chaque nation a fini de piocher, toute nation peut remplacer sa main (même celles avec une main de taille minimale) selon les règles de mulligan (4.5). Ensuite, toute nation avec des cartes en main non jouées au tour précédent les conserve et les ajoute à ses nouvelles cartes.

14.3.2 TAILLE DE MAIN MINIMUM ET MAXIMUM : Chaque nation a une taille de main minimale et une maximale pour sa main de départ à chaque tour (à l'exclusion des cartes domestiques) :

France : Mini 4, Maxi 8

Autres puissances : Mini 2, Maxi 4

Nations mineures : Mini 1, Maxi 3

14.3.3 CARTES EN EXCES : Chaque nation avec des cartes en excès doit alors en défausser une en gagnant un niveau sur la table des ressources (16.1). Si des joueurs ont encore des cartes en excès (à l'exclusion des cartes domestiques), ils défaussent le reste qui peut être utilisé pour leur valeur de CP pour faire évoluer la table diplomatique (8.1). Des statuts de pacte ne peuvent pas être obtenus ou rompus durant cette phase. Les CP qui ne seraient pas utilisés sont perdus.

14.3.4 RETOURNER LES CARTES DOMESTIQUES : Les cartes domestiques sont remises sur leur face originale. Un nouveau tour commence et le jeu continue alors avec

la prochaine nation sur la table de mouvement, une préemption étant bien sûr possible.

## 15 CONQUETE ET SOUMISSION

Une conquête n'intervient qu'à la fin d'un tour. La puissance d'un joueur peut se soumettre avant (15.4) mais seulement si l'envahisseur donne son accord.

### 15.1 Conquête

Une nation est conquise si elle a perdu toutes ses clés ou si sa Capitale est contrôlée par l'ennemi et qu'un jet de dé de conquête d'une valeur de « 6 » est effectué pendant 5.7. Le jet est modifié de +1 pour chaque clé perdue par rapport aux clés initialement détenues, modificateur auquel s'ajoutent les valeurs suivantes :

+3 Danemark, +2 Suède, -1 Prusse, Autriche, Angleterre, Russie (la conquête de la Russie requiert le contrôle des deux capitales), -2 France, Espagne et l'Empire Ottoman.

**CONQUETE COMMUNE :** Si les conditions de conquête sont remplies par plusieurs nations, c'est celle contrôlant la capitale qui est considérée comme la nation conquérante. Il est impossible pour deux nations de se conquérir simultanément puisque la première dans la séquence de jeu à réussir sa conquête prévaut sur la seconde.

### 15.2 Duchés cédés

**DETERMINER LES DUCHES CEDES :** Le conquérant (et ses alliés) enlève l'ensemble de ses drapeaux dans les duchés nationaux du pays conquis (et pas les duchés associés) et lance un dé pour déterminer le nombre de duchés qui devront être cédés. Le pays conquérant et le pays conquis, en commençant par le premier, alternent dans le choix des duchés à marquer de leur drapeau jusqu'à atteindre le nombre déterminé par le dé. La capitale n'est jamais cédée. Le conquérant peut donner le contrôle d'un duché cédé à n'importe quelle puissance de son camp qui l'acceptera.

#### 15.2.1 CONSEQUENCE :

**RETRAIT DE LA CAPITALE :** Toutes les unités de la nation conquérante et de ses alliés qui se trouvent dans la capitale conquise se retirent vers un espace adjacent amical ou vont en zone de regroupement. Les autres formations victorieuses se trouvant dans le pays conquis peuvent soit aller en zone de regroupement, soit rester dans l'espace où elles se trouvent.

Les forces appartenant à la nation défaite et qui ne se trouvent ni dans un duché national ni dans un duché associé doivent aller en zone de regroupement - et enlever ainsi éventuellement les drapeaux déposés sur ces duchés. Toutes les forces (précédemment ou actuellement) alliées à la nation vaincue dans ces duchés doivent aussi aller en zone de regroupement.

**TERRITOIRE AMICAL :** Tous les duchés de la nation conquise sont considérés comme amicaux pour le camp du conquérant aussi longtemps que la nation conquise reste neutre. Le camp vainqueur n'a pas besoin de la permission de la nation conquise pour entrer dans un quelconque de ses duchés hormis la capitale (y compris ceux contenant une formation de la nation conquise) et peut se déplacer parmi ces espaces comme s'ils lui appartenaient, bien que leur présence n'affecte pas le contrôle des dits espaces (et donc la possession des clés).

**PERIODE DE GRACE :** Le conquérant et ses alliés ne peuvent pas déclarer la guerre au pays conquis avant l'interphase du tour suivant (et vice-versa).

**15.2.2 AUTRES CONSEQUENCES D'UNE CONQUETE :** Une puissance conquise d'un joueur est neutre et contrôle ses propres cartes et forces. Si un mandataire est conquis, il devient non-aligné. Son consul ne peut être déplacé sur la table diplomatique avant la prochaine interphase.

### 15.3 Guerres étrangères et Ottomans

Si l'empire Ottoman est conquis, toutes les guerres étrangères avec la Turquie en cours cessent, mais de nouvelles peuvent être jouées ultérieurement.

### 15.4 Soumission

Les mandataires ne se soumettent jamais volontairement, mais une puissance jouée qui dispose de moins d'unités et de commandants en jeu (en excluant celles dans la boîte de regroupement ou en guerres étrangères ainsi que les unités et commandants de ses alliés dans son pays) que son(s) envahisseur(s) a sur son territoire peut se soumettre à la fin de n'importe quelle impulsion de l'envahisseur qui a le plus de forces sur son territoire. Si la soumission est acceptée, la victime devient neutre et tous les termes de la soumission sont immédiatement appliqués. Tout duché devant changer de camp est immédiatement marqué (ou démarqué) comme convenu entre les parties et toutes les autres conséquences d'une conquête comme le regroupement des unités prennent effet immédiatement.

**15.4.1 OFFRES :** Un joueur peut proposer sa soumission à la fin de l'impulsion de n'importe quel joueur, lui compris. Les termes de cette soumission sont ceux conclus avec son envahisseur mais ne peuvent pas excéder ce qu'impliquerait une conquête. De telles offres peuvent aller de la cessation des hostilités à la cession de duchés spécifiques (tout comme le fait de démarquer un duché capturé mais non prévu d'être cédé). Une seule offre peut être faite par impulsion. Il n'est pas permis de discuter l'offre. Elle doit seulement être soit acceptée par un « oui » ou refusée par un « non ». Si elle est rejetée, le joueur souhaitant se soumettre doit attendre au moins la fin de la prochaine impulsion pour faire une nouvelle proposition. Il n'est pas permis d'arrêter le jeu pour discuter des offres.

**15.4.2 MANDATAIRES :** Un mandataire forcé à une soumission involontaire (6.12 et 6.13) est considéré comme conquis (15.2) par la nation avec le plus de forces dans son territoire. S'il n'y en a pas, la soumission est considérée comme « vide » mais cette nation devient neutre et non-alignée.

### 15.5 Réparations

Un joueur gagne un niveau sur la table des ressources chaque fois qu'il conquiert une nation ou accepte sa soumission. La victime perd toutes les ressources et le statut de « Clé +1 » dont elle pouvait disposer. Le statut « Clé +1 » est obtenu uniquement par le jeu de l'événement *The Emperor commands*.

## 16 RESSOURCES

### 16.1 Réserves

Chaque joueur reçoit à chaque interphase une ressource pour chaque nation qu'il joue et qui dépasse sa taille maximale de main (14.33).

### 16.2 Utilisation

Les ressources peuvent être jouées pendant l'impulsion d'une nation de deux façons possibles :

- Piocher une carte

- Hiver précoce : Finit le tour avec un lancer de dé strictement supérieur au nombre de puissances disposant encore de cartes non jouées. Ceci n'est pas applicable au Tour 5 ou dans les scénarii.

Les ressources n'affectent pas la taille limite des mains ou les capacités de préemption jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Cependant, elles peuvent être utilisées à la place d'une carte (que vous disposiez encore de cartes ou non) comme une impulsion permettant de piocher une carte qui pourra être jouée ultérieurement ou conservée ou jouée avec une carte comme une carte « + ». Par exemple, un joueur peut jouer sa dernière carte et aussi

utiliser une ressource pour déclencher l'événement « Hiver précoce » qui terminerait le tour ou bien pour piocher et jouer une autre carte. Un joueur qui ne dispose plus de cartes peut passer une ou plusieurs fois et ne jouer sa ressource qu'à un round suivant. Cependant, une ressource ne peut pas être jouée comme une impulsion pour continuer un tour alors que le dernier joueur avec une carte jouable a pris son impulsion.

### 16.3 Victoire

Chaque ressource inutilisée que vous possédez à la fin du jeu vous rapporte un point de victoire supplémentaire.

## 17 REGLES SPECIALES

### 17.1 Hiver russe

Cela s'applique si la carte domestique Russe est jouée comme un événement, appelé *Russian Winter*. Ensuite, et jusqu'à la fin du tour en cours, le joueur Russe lance un dé au début de chacune de ses impulsions prévues par la table de mouvement, même s'il ne lui reste plus de cartes. Si le jet est inférieur au numéro du round en cours, le joueur Russe peut choisir un espace national russe pour faire subir une attrition aux unités l'occupant. Le joueur Russe gagne alors un CP par perte infligée par l'attrition. Le numéro du round en cours est noté en avançant d'un espace à chaque début de round le marqueur associé sur la table de contrôle des Clés.

### 17.2 Sièges et groupes d'armées

Un joueur dont une formation est membre d'une armée ou d'un groupe d'armées multinational peut conduire un siège durant son impulsion mais ne reçoit aucun bonus de commandement, d'unités ou de nationalités de la part des autres nations formant l'armée ou le groupe. Les unités présentes mais en excès par rapport au niveau de commandement du chef de l'armée peuvent remplacer des unités éliminées du groupe assiégeant pendant les rounds suivants.

### 17.3 Erreurs ou omissions

Des coups illégaux ou des erreurs d'interprétation des règles qui n'ont pas été détectés avant l'action suivante sont considérés comme valides. Avant que le joueur suivant prévu par la table de mouvement ne prenne son impulsion, il doit demander aux autres joueurs si l'un d'entre eux souhaite faire préemption. Une fois que le joueur prévu a révélé la carte qu'il prévoyait de jouer, il est trop tard pour interrompre à moins qu'il ait omis de proposer aux autres de préempter.



**Cette traduction a été réalisée  
par M. Madelaine.**

**Elle se veut la plus fidèle  
possible à l'original. Si malgré  
tous nos efforts, vous trouviez  
des erreurs ou imprécisions,  
merci de nous le signaler à**

## **JOCADe**

**59, rue berbisey  
21000 Dijon**

[jocade@jocade.com](mailto:jocade@jocade.com)

**03.80.49.93.36**

**afin que nous corrigions le cas  
échéant cette règle. De  
nombreux autres joueurs vous  
en seront reconnaissants.**

**Si vous voulez vous tenir au  
courant de nos traductions, de  
leur disponibilité ou de leur état  
d'avancement, merci de  
consulter notre site partenaire:**

[www.ludistrategie.net](http://www.ludistrategie.net)

-----  
**Jocade est spécialisé dans la  
vente par correspondance de  
jeux de stratégie historique,  
n'hésitez pas à consulter notre  
catalogue en ligne à cette  
adresse :**

[www.jocade.net](http://www.jocade.net)

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>	7.3	Escadrons.....	6
<b>2</b>	<b>CONTENU DU JEU.....</b>	<b>1</b>	7.4	Drapeaux.....	6
2.1	Inventaire .....	1	7.5	Constructions des Mandataires.....	6
2.2	Pièces de jeu .....	1	7.6	Guerres Étrangères .....	6
<b>3</b>	<b>GLOSSAIRE .....</b>	<b>2</b>	7.7	Regroupement et Réparation .....	6
<b>4</b>	<b>PRÉPARER LE JEU .....</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>DIPLOMATIE .....</b>	<b>6</b>
4.1	Unités / Flottes.....	3	8.1	Table Diplomatique.....	6
4.2	Feuille de Contrôle.....	3	8.2	Statut d’allié.....	7
4.3	Puissances .....	3	8.3	Camps.....	7
4.4	Mains Initiales.....	4	8.4	Guerres étrangères et clients .....	8
4.5	Mulligans .....	4	8.5	Neutralité prussienne.....	8
<b>5</b>	<b>SEQUENCE DE JEU .....</b>	<b>4</b>	8.6	Négociations .....	8
5.1	Ordre de Jeu.....	4	8.7	Marquer l’appartenance d’un mandataire à un camp / Pactes .....	8
5.2	Préemption de l’Impulsion.....	4	<b>9</b>	<b>MOUVEMENT .....</b>	<b>8</b>
5.3	Jeu des Cartes des Mandataires et Cartes Rouges	4	9.1	En résumé .....	8
5.4	Passer son tour .....	4	9.2	Empilement.....	8
5.5	Fin de Round .....	4	9.3	Entrée dans un espace.....	8
5.6	Attrition et Constructions navales.....	4	9.4	Attrition .....	8
5.7	Conquêtes .....	5	9.5	Restrictions .....	9
5.8	Détermination de la Paix et Victoire .....	5	9.6	Commandants.....	9
5.9	Fin de Tour : Interphase .....	5	9.7	Groupes d’armées .....	9
<b>6</b>	<b>CARTES.....</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>INTERCEPTION ET EVASION .....</b>	<b>9</b>
6.1	Événements.....	5	10.1	Interception.....	9
6.2	Cartes Domestiques .....	5	10.2	Fuite.....	10
6.3	Points de Commande (CP).....	5	10.3	Limites d’interception.....	10
6.4	Impulsions de mandataires alliés.....	6	10.4	Poursuite .....	10
6.5	Intégrité des mains.....	6	10.5	Séquence.....	10
<b>7</b>	<b>CONSTRUCTIONS .....</b>	<b>6</b>	10.6	Interception d’un placement de drapeau .....	10
7.1	Unités .....	6	<b>11</b>	<b>BATAILLE .....</b>	<b>10</b>
7.2	Commandants .....	6	11.1	Evénements de bataille.....	10
			11.2	Jets de combat .....	10

11.3	Résolution .....	11	16.1	Réserves.....	14
11.4	Retraites.....	11	16.2	Utilisation.....	14
11.5	Déroute .....	11	16.3	Victoire.....	15
11.6	Débordement .....	11	<b>17</b>	<b>REGLES SPECIALES.....</b>	<b>15</b>
11.7	Débordement et drapeau.....	11	17.1	Hiver russe.....	15
<b>12</b>	<b>FORTERESSES .....</b>	<b>11</b>	17.2	Sièges et groupes d'armées .....	15
12.1	En résumé.....	11	17.3	Erreurs ou omissions.....	15
12.2	Siège .....	11			
12.3	Résolution du siège .....	11			
12.4	Effets de mouvement .....	11			
<b>13</b>	<b>AFFAIRES NAVALES .....</b>	<b>11</b>			
13.1	Flottes.....	11			
13.2	Grandes flottes .....	12			
13.3	Interception navale et fuite .....	12			
13.4	Combat Naval.....	12			
13.5	Batailles portuaires .....	12			
13.6	Convois .....	12			
13.7	Assaut amphibie.....	12			
13.8	Détroits fortifiés .....	13			
13.9	Perte d'un port.....	13			
<b>14</b>	<b>INTERPHASE .....</b>	<b>13</b>			
14.1	Camps .....	13			
14.2	Renforts et Déploiement.....	13			
14.3	SEQUENCE DE PIOCHE .....	13			
<b>15</b>	<b>CONQUETE ET SOUMISSION.....</b>	<b>14</b>			
15.1	Conquête.....	14			
15.2	Duchés cédés.....	14			
15.3	Guerres étrangères et Ottomans.....	14			
15.4	Soumission .....	14			
15.5	Réparations .....	14			
<b>16</b>	<b>RESSOURCES .....</b>	<b>14</b>			

## CARTES NAPOLEONIC WARS

1	The Emperor Commands	5	X	+	Augmentez votre nombre de clés en retournant votre marqueur de clés sur sa face +1. S'il est déjà sur cette face, augmentez à la place vos ressources de 1.
2	Down with the Prince	5			Placez deux unités et un drapeau dans un de vos duchés associés. Combattez toute formation ennemie présente dans ce duché avant toute tentative de fuite ou d'interception.
3	Descent from the Sea	3			Placez une unité et un drapeau dans n'importe quel port non occupé et non fortifié d'une zone que vous contrôlez. Le contrôle d'une zone par une flotte alliée ne suffit pas.
4	House of Rotschild	5	X		Piochez 2 cartes. Vous devez utiliser une des deux cartes maintenant. Ne peut pas être jouée pendant une impulsion due à une préemption. Si elle est jouée par un mandataire neutre, la première carte piochée est celle qui doit être jouée immédiatement. Mélangez toutes les cartes défaussées dans la pioche, y compris celle-ci
5	Serbian Revolt	4	X	F	Effet permanent - Les formations turques ne peuvent quitter la Turquie tant que cette carte reste en jeu. Celles hors de la Turquie doivent aller en zone de regroupement. Tout CP non dépensé d'une construction turque neutre est utilisée pour tenter de mettre fin à cette guerre (au lieu de placer un marqueur CP+1). Ajouter +1 à toute tentative pour mettre fin à une guerre étrangère avec la Turquie tant que cette carte est en jeu.
6	Drought	3			Une nation de votre choix se défait d'une carte au hasard.
7	Minor Forces	4			Placez deux unités dans un duché associé de la nationalité de ce duché. Elles attaquent toute formation ennemie dans cet espace avant toute interception ou fuite.
8	Steal a March	4		R	Préemptez l'impulsion d'un autre joueur avec 3 CP, quel que soit le statut de préemption, à moins que cela vous donne deux impulsions consécutives ou que le premier round de 1805 ne soit pas terminé. N'est pas empêché par l'événement <i>Continental System Fails</i> .
9	General Staff	2		R	Toutes les unités non commandées d'une nation de votre choix ont une faculté d'interception et de fuite équivalente à celle qu'elles auraient sous les ordres d'un commandant de niveau 1/4 jusqu'à la prochaine impulsion de cette nation. Placez le marqueur <i>General Staff</i> dans la case de cette nation sur la table de mouvement.
10	Palace Intrigue	2			Donnez cette carte à n'importe quelle nation en échange d'une carte tirée au hasard dans sa main, que vous pouvez jouer immédiatement ou conserver. Cette nation devra jouer cette carte pour sa valeur de 2 CP lors de sa prochaine impulsion à moins qu'elle soit perdue dans l'intervalle. Placez le marqueur <i>Palace Intrigue</i> dans la case de cette nation sur la table de mouvement.
11	Great Redoubt	4		B	Divisez par deux les désorganisations qui vous ont été infligées. L'ennemi doit faire retraite après un round à moins que vous ayez été mis en déroute ou éliminé.
12	Royal Largesse	4			Une autre nation de votre choix pioche une carte.
13	Ireland Revolts	4	X	F	Placez une unité française et un drapeau en Ulster, Connaught et Cork sauf si ces espaces sont occupés par une unité ennemie ou un commandant. S'ils sont déjà marqués d'un drapeau, regroupez une unité ou un commandant anglais pour chaque drapeau ennemi en Irlande sur cette carte de guerre étrangère.
14	Depot Captured	4		R	Une nation qui a marqué ou démarqué d'un drapeau une capitale ou une forteresse ennemie pendant cette impulsion pioche deux cartes.
15	Cossacks or Azeris	2			Toutes les forces d'invasion (à l'exception des forteresses contrôlées) en Russie et en Turquie subissent une attrition.
16	Conscripts	5		R	Ajoutez deux unités de la même nationalité à n'importe quel commandant ami - même pendant une bataille.
17	Weather Gauge	4			Vous disposez de 4 manœuvres consécutives. Chacun de vos escadrons peut ajouter un dé de bataille et augmenter sa capacité d'interception de 1 durant ces 4 manœuvres.
18	Continental System Fails	5	X	R	Les préemptions ne sont pas autorisées tant que la coalition contrôle 7 zones maritimes. Si cette carte est jouée par un mandataire neutre quand la coalition ne contrôle pas 7 zones, elle est jouée pour sa valeur de 5 CP. L'effet de cette carte dure jusqu'à ce que la coalition ne contrôle plus 7 zones à la fin d'une impulsion.
19	Split Squadrons	2		R	Engagez le combat (sans fuite possible) avec toute partie d'une flotte ennemie que vous choisissez dans la même zone (y compris hors de la carte). Ne tenez pas compte du reste, qui peut ne pas participer ni être affecté par la bataille.

20	Rally	6		R	Annule toutes les désorganisations (« 5 ») subies par un camp pendant une bataille. Annule l'événement <i>Panic</i> , qu'il ait été joué avant ou après <i>Panic</i> .
21	The King's Shilling	2	X		S'ils ne sont pas déjà en jeu, placez Beresford ou Hill dans n'importe quel duché national anglais amical ou associé au choix du joueur anglais.
22	Reverse Slopes	3		B	Gagnez deux dés de combat et divisez par 2 vos désorganisations au prochain round de la bataille.
23	Twelve-Pounders	3		B	Lancez quatre dés de bataille supplémentaires avant le prochain round. Les unités désorganisées ou éliminées par ces 4 dés ne participeront pas au round suivant. Par contre, les calculs pour la tenue éventuelle d'un second round ne prennent pas en compte du résultat de ces 4 dés.
24	March to the Guns	5		B	Une formation de votre choix adjacente à une bataille se déplace vers l'espace contesté pour participer à la bataille.
25	Panic !	5		R	Le perdant d'une bataille subit une attrition pour toutes ses forces survivantes (même celles désorganisées) avant de déterminer s'il y a déroute. Toute perte due à l'attrition contribuera à une éventuelle déroute. Cet événement peut être annulé par le jeu des événements <i>Rally</i> ou <i>Rear Guards</i> .
26	Refuse Flanks	2		B	Subissez une perte de combat mais divisez par deux les désorganisations qui vous seront infligées au prochain round.
27	Outflanked	4		R	Une carte de bataille quelconque de votre choix parmi celles jouées bénéficie maintenant au camp opposé dans la bataille à venir.
28	Horse Artillery	2		B	Augmentez votre nombre de dés de combat au prochain round du résultat d'un jet de dé.
29	Extended Campaign Season	5			Piochez deux cartes si vous n'avez plus d'autres cartes en main. Vous pouvez en jouer une immédiatement.
30	To the Death	2		R	Empêche une fuite ou une retraite (y compris l'effet de la carte <i>Great Redoubt</i> ) ; l'ennemi doit se battre (à nouveau) immédiatement. Cet événement n'implique pas de ne pas traiter précédemment les pertes de déroute.
31	Lancers & Uhlans	3		R	Augmente ou diminue de 1 l'écart de dégâts nécessaire pour obtenir une déroute.
32	Anglo-American War	6		F	L'Angleterre doit retirer du jeu et poser sur cette carte deux formations et deux escadrons. Retirez cette carte du jeu quand cette guerre prend fin.
33	Commander's Health	3		R	Annule le niveau de combat de n'importe quel commandant jusqu'à la fin de cette impulsion (y compris son effet sur toute tentative d'interception et de fuite qui vient d'être résolue).
34	Bravest of the Brave	3		R	S'il est disponible pour être construit, créez un commandant de niveau 1/4 pour un camp dans l'espace de la bataille. Il peut affecter cette bataille. A moins qu'il ne soit éliminé, il reste en jeu.
35	Damn Good Ground	2		B	Convertissez la moitié des pertes que vous avez subies (« 6 ») en désorganisations (« 5 »).
36	Cuirassiers Charge	3		R	Lancez un dé après une bataille et convertissez jusqu'à concurrence du résultat de ce dé les désorganisations en pertes (les « 5 » en « 6 »).
37	Voltigers	2		B	Gagnez trois dés de combat supplémentaires pour le prochain round de la bataille si vos formations sont à plus de 50% françaises.
38	Boarding Action	2		R	Convertissez un escadron ennemi perdu au cours d'une bataille en un escadron amical de la flotte opposée (en zone de regroupement) si un escadron est disponible à la construction.
39	Stragglers	3		R	Une formation se déplaçant, interceptant, fuyant ou faisant retraite subit une attrition dans l'espace dans lequel elle vient d'entrer et dans tout espace dans lequel elle entrera ultérieurement durant cette impulsion. Une fois annoncé, la formation affectée ne peut revenir sur son mouvement.
40	Anglo-Turkish War	5		F	L'Angleterre transfère 2 formations et un escadron sur cette carte de guerre étrangère. Elle transfère une autre formation sur cette carte quand la Turquie, mandataire neutre, joue un nombre impair de CP pour des constructions (le marqueur CP+1 n'est dans ce cas pas placé sur la capitale turque). Cette carte n'a pas d'effet si la Turquie est membre de la coalition.
41	Fog of War	2		R	Évite une interception navale (même après une tentative de fuite manquée). Double le coût de toute patrouille ennemie à suivre dans cette zone pendant l'impulsion en cours.
42	Form Square	2		R	Empêche tous les événements suivants jusqu'à la fin de cette impulsion : <i>Cuirassiers Charge</i> , <i>Cavalry Raid</i> , <i>Lancers &amp; Uhlans</i>
43	Overseas Allies	2			Placez le marqueur <i>Overseas Allies</i> sur n'importe quelle carte de guerre étrangère pour modifier de +1 son jet de résolution jusqu'à qu'elle se termine.
44	Fleet in Irons	3		R	Empêche une manœuvre, fuite ou interception de n'importe quelle flotte

					ou grande flotte. Toute manœuvre dépensée est perdue et cette flotte doit payer double pour les prochaines manœuvres durant cette impulsion.
45	Disentery	4		R	Toutes les forces ennemies dans un espace de votre choix subissent l'attrition. Ajoutez +1 au neuvième jet de dé et aux suivants. Si cet événement est utilisé contre une forteresse assiégée, elle tombe pour un jet strictement supérieur à sa force et l'assiégeant peut continuer son mouvement.
46	Rear Guard	4		R	Evitez les pertes consécutives à une déroute. Empêche l'événement Panic qu'il soit joué avant ou après cette carte.
47	Sappers and Pioneers	3		R	Ajoutez un résultat de « 6 » à n'importe quel assaut ou défense durant un siège après avoir vu les résultats des dés.
48	Massed Grenadiers	2		R	Choisissez le camp vainqueur dans n'importe quel round de bataille se terminant par une égalité.
49	Thin Red Line	3		R	Ignorez toutes les désorganisations (résultats de 5) durant la bataille infligées aux formations britanniques.
50	Unguarded Approach	2		R	Evitez toute attrition ou pénalité de combat pour le franchissement d'un col, d'un marais ou d'un détroit.
51	Bey of Algiers	5	X	F	L'Angleterre doit immédiatement transférer un escadron sur cette carte de guerre étrangère. Empêche de jouer l'événement <i>Admiralty</i> de la carte domestique anglaise tant que cette guerre dure (positionnez le marqueur ■ sur la carte domestique).
52	Crown Prince Bernadotte	5			Remplacez Gustavus par une unité suédoise et Bernadotte ou placez les dans Stockholm si Gustavus n'est pas en jeu. La Suède devient non-alignée. N'importe quel joueur peut rompre un pacte avec la Suède sans se préoccuper du statut « du patron » avec cet événement. Retirez cette carte du jeu une fois utilisée.
53	Royal Wedding	6		P	Déplacez n'importe quel Consul de deux cases sur la table diplomatique. Cet événement peut rompre un statut de pacte.
54	Fouche	5	X		La France pioche une carte au hasard dans la main de n'importe quelle nation.
55	Papal Bull	3			Placez une unité et un drapeau dans le duché de Rome ou adjacent à celui-ci (même s'il contient un drapeau allié) et non-occupé par des forces ennemies. OU dépensez 5 CP sur la table diplomatique pour influencer (excepté au premier round de 1805) n'importe quelle nation sauf la Turquie.
56	Platov's Cossacks	2			Toute force ennemie dans ou adjacente à Kiev subit l'attrition. Ensuite, placez deux unités russes dans ou adjacente à Kiev. Toutes les formations ennemies présentes sont attaquées en priorité avant toute fuite ou interception.
57	Up from the Ranks	3	X		Placez un commandant de niveau 1/4 qui n'est pas en jeu sur un duché national ou associé amical. Si cette carte est jouée par un mandataire neutre, le commandant doit être placé dans sa capitale. Si aucun commandant n'est disponible, le mandataire a 3 CP à la place.
58	Bypass Stronghold	3			Votre armée peut utiliser 2 CP pour se déplacer au travers d'une forteresse ennemie sans s'arrêter ou subir d'attrition.
59	Cavalry Raids	3		R	Toutes les forces ennemies exceptées les drapeaux de forteresse adjacentes à une armée opposée de votre choix souffrent d'attrition. Les duchés ennemis non occupés adjacents à cette armée subissent aussi l'attrition et sont marqués d'un drapeau s'ils échouent.
60	Nationalist Uprisings	2			Retirez les drapeaux de deux duchés quelconques non fortifiés.
61	Fire Ships	2			Chaque escadron bloqué dans un port de votre choix lance un dé (un modificateur de -1 s'applique si ce port est une forteresse) : 6 - il est coulé 5 - il est endommagé 3-4 : il est fouled Remplacez chaque escadron endommagé par un marqueur de construction navale et placez un marqueur Mise à l'eau pour chaque escadron fouled.
62	Council of War	6			Défaussez-vous de toutes vos cartes (sauf les cartes domestiques) et piochez le même nombre de cartes (y compris pour remplacer cette carte).
63	Malet's Conspiracy	6			Piochez une carte dans la main du joueur français au hasard (si c'est possible) et une dans la pioche. Cette carte ne peut pas être jouée par la France.
64	Call up the next class	5	X		Placez quatre unités dans un duché national amical de la nationalité de duché. S'il est joué par un mandataire neutre, celui-ci doit construire dans sa capitale.
65	Talleyrand	6			Déplacez n'importe quel consul de deux cases sur la table diplomatique. Cet événement peut rompre un statut de pacte, excepté pendant le tour 1805-1806.

66	Europe exhausted	6		R	Vous avez 6 CP . Modifiez le jet de Paix de ce tour en ajoutant le numéro du tour en cours : 1805-1806 : +1 ; 1807-1808 : +2 ; 1809-1810 : +3 ; 1811-1812 : +4 Doit être jouée comme un événement. Remettre dans la pioche après le jet du dé.
67	Emigres & Exiles	6		R	Placez un commandant disponible et une unité de votre nationalité dans votre capitale et piochez une autre carte.
68	Polish Uprising	6	X		Si la Prusse est en guerre avec la France, placez Poniatowski, trois unités françaises et un drapeau à Varsovie. Attaquez toutes les formations ennemies à cet endroit avant toute tentative de fuite ou d'interception. Retirez cet carte du jeu après l'avoir jouée.
69	Dos de Mayo	6		P	Déplacez le consul espagnol de deux cases sur la table diplomatique. Cette événement peut rompre un statut de pacte. Ne peut pas être joué par le camp impérial.
70	Armistice	4			Termine une guerre étrangère OU les forces peuvent seulement pénétrer dans des duchés amicaux ou non contrôlés jusqu'à ce que vous jouiez ou passiez lors de votre prochaine impulsion prévue. Cela n'empêche pas les sièges de se poursuivre et les batailles navales de se produire, ni de marquer ou démarquer un espace déjà occupé. Placez le marqueur d'armistice sur votre case de la table d'impulsion.
71	Spithead & the Nore	6			Piochez une carte au hasard dans la main du joueur anglais (si possible) et une dans la pioche. Ne peut pas être jouée par l'Angleterre.
72	British subsidies	6			Jusqu'à trois nations de votre choix dans le camp de la coalition (Angleterre exceptée) piochent une carte.
	Russo-Turkish War	5		F	Lancez 3 dés. Le joueur russe transfère un commandant et un nombre d'unités égal au plus petit des trois jets de dé sur cette carte de guerre étrangère. Refaites ce lancer de dés à chaque interphase jusqu'à ce que cette guerre se termine. Cette carte est nulle si la Turquie est Patron du camp russe.
74	Turning Movement	4			Une de vos armées peut se déplacer de deux espaces sans interception, attrition ou fuite ennemie. Une bataille ne survient que si vous pénétrez dans un espace contenant une formation ennemie durant le mouvement.
75	Letters of Marque	3	X	F	L'Angleterre doit immédiatement transférer un escadron de son choix sur cette carte ou retourner sa carte domestique <i>Admiralty</i> si elle n'a pas déjà été jouée pour empêcher cette guerre étrangère. Si l'Angleterre ne dispose pas d'un escadron et que sa carte a déjà été jouée, cette carte n'a aucun effet.
76	Treaty of Tilsit	3	X	P	La France et la Russie concluent un armistice pour la durée d'une impulsion. Jouée par l'un ou l'autre en fait une offre valide. Si elle est acceptée, retirez cette carte du jeu, la Russie pioche trois cartes et met en zone de regroupement ses forces qui ne sont pas dans un duché national russe. Si elle est déclinée par l'une ou l'autre des parties, cette carte est jouée pour une valeur de 6 CP.
77	The Sultan's Ear	6			Déplacez le consul turc de deux cases sur la table diplomatique. Cet événement peut rompre un statut de pacte.
78	Turncoats	3		B	L'ennemi subit une attrition avant la bataille. Chaque perte ennemie vous donne un dé de combat supplémentaire pour la durée de la bataille à venir.
79	Leader Wounded	4		R	Sélectionnez un commandant et lancez un dé. Le commandant est affecté de la façon suivante : 1-2 : Perd un dé de combat (pour cette seule impulsion) 3-5 : A un niveau de combat nul (pour cette seule impulsion) 6 : Est éliminé
80	Nelson	5		R	La flotte britannique participant au combat peut demander à l'un des camps ou aux deux de relancer les dés de combat.
81	Napoleon Abdicates	6		R	Retirez Napoléon. Toutes les forces françaises qui ne sont pas dans un duché national français et toutes les forces ennemies dans les duchés nationaux français doivent regrouper. La France ne peut attaquer ni ne peut l'être jusqu'au prochain tour, où Napoléon revient comme un renfort gratuit. Valable seulement avec le consentement du joueur français.
82	Scarce Forage	4	X		Toutes les formations en jeu dépassant huit unités et commandants par espace doivent regrouper leurs unités en excédent.
83	Double March	6			Placez une de vos armées sur cette carte. Lors de votre prochaine impulsion, placez la sur un espace où elle pourrait se déployer depuis sa capitale. Elle peut alors se déplacer en dépensant normalement des CP. L'armée déplacée ainsi doit être capable d'effectuer un déploiement vers sa capitale sans y être convoyée.
84	Foreign Aid	4		R	Annule tout lancer de dé qui met fin à une guerre étrangère. Le CP payé pour ce lancer est perdu. OU Augmente le nombre de formations ennemies mobilisées pour une

					guerre étrangère existante d'un montant égal au plus petit résultat de trois lancers de dé.
85	Council of Dresden	4			Echangez une carte tirée au hasard dans votre main contre celle d'une nation alliée ou neutre à qui il reste une carte au moins. Quelle que soit la carte tirée, piochez en plus une carte.
86	Patriotic Fervor	2		R	Donnez cette carte à une autre nation qui n'a plus de carte. Durant sa prochaine impulsion, cette nation lance un dé et reçoit un nombre de CP égal au résultat du jet. Si la carte est perdue dans l'intervalle, cette nation perd cette possibilité. Tout nouveau propriétaire de la carte peut la jouer de nouveau soit pour sa valeur de 2 CP, soit comme un événement.
87	Corn Riots & Civic Unrest	4			Une nation de votre choix doit regrouper des forces ou des escadrons pour un montant égal à un lancer de dé. Si elle ne peut pas le faire, elle doit instantanément construire suffisamment de forces pour permettre le regroupement ou se soumettre.
88	Age of Metternich	5		R	Annule tout événement ou CP qui viennent d'être joués et qui ont affecté la table diplomatique.
89	Persian War	5	X	F	La Russie doit placer un commandant et deux formations sur cette carte de guerre étrangère. La Russie ne peut pas jouer sa carte domestique <i>Holy Mother Russia</i> comme un événement tant que dure cette guerre.
90	Russia Mobilizes	6			La Russie place six unités dans un espace national amical.
	Austria - Carte domestique Hussars and Grenzers	6		+R	Seuls des drapeaux autrichiens peuvent être placés en Autriche en dépensant des CP jusqu'à la prochaine impulsion prévue de l'Autriche. Pendant ce temps, toutes les tentatives d'interception ou de fuite de l'Autriche réussissent - y compris une ratée juste avant de jouer cet événement.
	Russia - Carte domestique Holy Mother Russia	6		+	Si aucune force ennemie ne se trouve dans un duché national russe, piochez deux cartes et jouez l'une d'elles OU invoquez un hiver russe ( <i>Russian Winter</i> , 17.1). Cette carte n'a aucun effet en cas de <i>Persian War</i> .
	Prussia - Carte domestique Raise the Landwehr	6		+P	Placez deux unités et un commandant dans n'importe quel duché national prusse amical.
	Britain - Carte domestique Admiralty	6		+	Piochez deux cartes si vos flottes contrôlent six zones au début de cette impulsion. L'événement <i>Bey of Algiers</i> empêche de jouer cet événement.
	Britain - Carte domestique Parliament	5		+	L'Angleterre peut donner cette carte à une nation de la coalition pour qu'elle l'utilise durant ce tour pour sa valeur de 5 CP (et pas comme une carte « + »). La donner revient à jouer cette carte pour le joueur anglais.
	Ottoman Turks - Carte domestique Janissaries	5			Vous avez un nombre de CP égal à un lancer de dé. Les unités turques ne peuvent pas être désorganisées durant le premier round de toute bataille conduite durant cette impulsion.
	Denmark - Carte domestique Admiral Fischer	4		R	La flotte danoise peut utiliser 4 manœuvres, ajouter un dé de combat et annuler une perte (« 6 ») dans une bataille durant cette impulsion.
	Sweden - Carte domestique « Gotts Mitt Uns »	4			Vous avez 3 CP. Toutes les formations suédoises dans leur duchés nationaux ne subissent pas de désorganisation dans les batailles durant cette impulsion.
	Spain - Carte domestique Partisans !	5			Toutes les forces ennemies dans les duchés nationaux espagnols subissent une attrition exceptés les drapeaux de forteresse. Gagnez 2 CP utilisables pendant cette impulsion pour chaque perte due à cette attrition.
	France - Carte domestique Imperial Guard	5		+R	Si Napoleon est présent, jouez la garde impériale après avoir vu le résultat des jets de dés. Lancez 4 dés supplémentaires. Au lieu d'infliger des dégâts, chaque « 4 » obtenu avec ces dés supplémentaires permet de rallier une unité désorganisée.
	France - Carte domestique Guerre de course	6		+	Une ou deux flottes françaises non bloquées se déplacent hors de la carte pour faire du commerce si vous obtenez au dé un nombre inférieur ou égal au nombre de cartes non jouées de l'Anglais. Un jet supérieur vous donne à la place le nombre de manœuvres utilisables durant cette impulsion. Voir « Flottes hors de la carte » sur la feuille de gestion des batailles.

Chiffre : Nombre de CP de la carte

X : Carte rouge, doit être jouée comme un événement par les mandataires neutres

F : Foreign War Card, carte de guerre étrangère

R : Carte de réponse, peut être jouée pendant une impulsion adverse

P : Carte verte, ne peut pas être jouée en 1805

B : Carte de bataille

+ : Carte « + », permettant de jouer immédiatement une seconde carte