

I - TOUR DE JEU

A) Phase d'événements

- Cartes Evénements : Français puis Coalisé tire 1 carte
- Météo du tour
- Remplacement éventuel d'un général
- Détermination du 1^{er} joueur pour le tour
- Déploiement des renforts dans leur case d'arrivée et intégration des PF

B) Tour du 1^{er} joueur

1. Phase administrative

- Placement des leurres
- Retourneement des unités découvertes au tour précédent
- Regroupement des unités sous les marqueurs de force
- Retrait définitif du jeu des unités à OPF
- Vérification des lignes de communication et de commandement des chefs et des unités
- Vérification du ravitaillement des armées
- Détermination des PC disponibles pour chacune des armées

2. Phase de mouvement

a) Activation d'une force

- Mouvement avec possibilité de Concentration (traînards possibles) et/ou de Marche forcée (traînards possibles et unité fatiguée)
- Création ou rattachement de détachement (y compris dét. indépendant)
- Construction de retranchement
- Reconnaissance de cavalerie
- Opérations du génie : Installation de ponts bateaux / Destruction de ponts / Réparation de ponts
- Récupération des traînards

b) Réaction pendant le tour adverse

- Recul de cavalerie suite à l'arrivée d'unités ennemies dans sa case
- Interception ou recul suite à l'arrivée d'une unité ennemie dans une case adjacente

3. Phase de marche au son du canon

Uniquement pour les unités de l'autre joueur : impossible si la bataille a lieu suite à une interception

4. Phase de combat

- Procédure
- En cas de repli dans une forteresse :
 - assaut : impossible pour cavalerie et détachement
 - siège : impossible pour cavalerie, détachement, leurre ; mais détachement et cavalerie peuvent masquer la forteresse

C) Tour du 2nd joueur

Idem 1^{er} joueur

D) Fin de tour

- Unités fatiguées : retirer les marqueurs
- Cartes événements : max 2 en mains

II- NOTIONS DE JEU

Détermination du 1^{er} joueur

Napoléon choisit qui commence, sinon 1d6 + VC du commandant en chef

Ligne de communication et de commandement des chefs et des unités

- 4PM d'infanterie (+1PM pour gué si pluie, boue ou neige)
- détachement indépendant est toujours non commandé

Unité sans LdC avec un général ou le commandant en chef :

-1PM / ni marche forcée / ni détachement / ni siège

Unité avec LdC vers un général sans LdC vers le commandant en chef :

-1PM / ni détachement

Armée non ravitaillée

Si coupure par unité : PC divisés par 2 (arrondi au supérieur)

Si coupure par leurre : PC divisés par 2/3 (arrondi au supérieur)

Récupération des traînants

Si l'unité ne fait aucune action (y compris réaction) durant un tour complet :

1d6 : 1-4 = 1PF / 5-6 = 2PF

Recul de cavalerie

1d6 (-1 français) : perte d'un pas sur 5-6 (si présence cavalerie ennemie : 4-6)

Interception ou recul

1d6 ≤ VC du général le plus gradé / 1 si pas de général

Modificateurs :

- force sans général commandée : 2 (max : VC commandant en chef)
- force avec général commandée : VC +2 (max : VC commandant en chef)

Ligne de connexion à 2PM : +1 au dé

Reconnaissance de cavalerie

- Différence entre PF des cavaleries des 2 camps : différence doit être > 0
- Table de reconnaissance
- Recul de cavalerie : 1d6 (-1 français) : perte d'un pas sur 5-6 (si présence cavalerie ennemie : 4-6)

Opérations du génie

- Installation de ponts bateaux : force de 5PF / coût tous les PM / -1PF si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté
- Destruction de ponts : force de 3PF / coût 2PM, ou 3PM si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté
- Réparation de ponts : force de 3PF / coût tous les PM / impossible si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté
- Lors d'une retraite à travers pont, destruction possible :
1d6 = 2, 4 : pont détruit / 6 : échec / 1, 3, 5 : pont détruit avec perte d'1PF

Marche au son du canon des unités de l'autre joueur

Les unités à 1 ou 2PM du champ de bataille peuvent tenter de le rejoindre
 $1d6 \leq VC$ du général le plus gradé / 1 si pas de général

Modificateurs :

- force sans général commandée : 2 (max : VC commandant en chef)
- force avec général commandée : VC +2 (max : VC commandant en chef)

☒ Distance 1PM : arrivée à partir de la séquence 2

☒ Distance 2PM : arrivée à partir de la séquence 3

Choix des tactiques et détermination du nombre de séquence

Moyenne des choix des joueurs (arrondi à l'entier inférieur ; sauf si un camp n'a pas de général à l'entier supérieur)

- Escarmouche (1) : interdit si $\geq 10PF$
- Bataille de couverture (2) : interdit à un détachement seul, ou à une force $< 3PF$
- Bataille offensive (3) : un général + 10PF minimum
- Bataille décisive (4) : un général 3* ou 4* + 15PF minimum

Passage en force

Possible si attaque à au moins 6 contre 1 (sauf interception) ; impossible à travers unité dans forteresse ou derrière un retranchement

$1d6 (+1 \text{ si cavalerie}) :$

1, 2 : attaquant reste sur place / le défenseur recule d'une case

3, 4 : attaquant peut avancer d'une case sans ennemi / le défenseur recule d'une case et perd la moitié de ses PF

5 et + : l'attaquant peut avancer d'une case sans ennemi / le défenseur est éliminé (pas de PV)

Test du moral

$1d6 \leq$ cohésion moyenne

Modificateurs :

+1 si chef de BT 1 ou 2

+2 si chef de BT 3 ou 4

Sièges

S1 : l'attaquant place un marqueur S1 / $1d6 = 5-6$ la ville tombe, sinon S2

S2 : $1d6 = 2-6$ la ville tombe, sinon S3 ; continuer de même au tour suivant

Modificateurs :

-1 si total PF de l'infanterie assiégeante est inférieur au double des PF assiégés

-1 pour le siège de Dresde ou de Leipzig

Points de victoire

Bataille gagnée : 3PV si bataille offensive / 5PV si bataille décisive

Perte : 1PV pour 4PF éliminés

Élimination d'un général lors d'un encerclement ou siège : 1PV / 3PV si général en chef / victoire automatique si Napoléon

Objectifs géographiques : voir scénario ; ville fortifiée assiégée ou masquée : 1 PV pour le camp assiégeant ou masquant

Le gagnant est celui qui a 3PV de plus que l'autre

III - PROCEDURE DE COMBAT

Déclenchement de la Bataille

P1. Les joueurs :

- choisissent chacun secrètement une tactique.
- la révèlent simultanément.
- dévoilent leurs unités.

Ce choix conditionne le nombre de séquences de combat consécutives qui auront lieu (minimum 1, maximum 4).

P2. Placement, pour mémoire, d'un marqueur « Bataille » sur la case concernée.

Puis, lors de chaque séquence de combat

P3. Chaque joueur :

- fait le décompte de ses PF.
- détermine le ratio de perte pour le déclenchement du Test du moral.
- utilise la colonne correspondante dans la table de résolution (si le rapport de force est de 6/1 ou plus : Passage en force).

P4. Chaque joueur :

- jette 1d6 et applique les éventuels modificateurs.
- applique simultanément les pertes.
- résout les effets de l'artillerie, mais uniquement lors des séquences 2 ou 4.

Puis, on recommence une nouvelle séquence à partir du point P3, sauf si :

- le nombre de séquences déterminé en P1 est atteint.
- un des deux joueurs est obligé de reculer, suite à un Test du moral manqué.

On passe alors à P5.

Fin de la bataille

P5. Le vaincu est le joueur qui :

- a perdu le plus de PF à la fin du nombre de séquences de combat (déterminé en P1),
- a été obligé de reculer auparavant suite à un Test du moral manqué.

Son adversaire est le vainqueur.

En cas d'égalité de pertes en PF :

- l'attaquant recule d'une case vers la case d'où il est arrivé.
- le défenseur reste sur place.

La bataille est considérée comme une bataille indécise et aucun PV n'est attribué.

P6.

- le joueur vaincu effectue son mouvement de recul.
- le vainqueur effectue une poursuite, le résultat est appliqué immédiatement. Il peut bouger s'il le souhaite.