

Jours de Gloire : Règles Spécifiques aux batailles

Frédéric Bey

Dernière mise à jour : 2 décembre 2016

« Posse quod velit. Velle quod oportet. »

Pouvoir ce que l'on veut. Vouloir ce qui convient.

Saint-Augustin

La numérotation utilisée ci-après renvoie aux chapitres correspondants des règles de **Jours de Gloire**.

1. Règles spécifiques à Rivoli 1797

Rivoli 1797 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 14 janvier 1797 l'armée française du général Bonaparte à l'armée autrichienne du maréchal Alvinczy.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 15 de temps réel. L'échelle de la carte est de 300 mètres par hex.

0.3 - Les unités de combat

Sur les pions autrichiens, les abréviations ont les significations suivantes :

Gr. pour Grenadiers autrichiens, Grh. pour Grenadiers hongrois, Cro. pour Croates, Lg. pour Cavalerie légère, Dr. pour Dragons et Cu. pour Cuirassiers.

2.2 - Utilisation des MA

Durant les 2 premiers tours (nuit), chaque formation ne dispose que d'un seul MA.

Tant que le MA Masséna n'est pas disponible, le pion Leclerc 1^{er} de cavalerie peut être activé avec le MA Réserve

MA « Furia Francese » : Une fois dans la partie, le joueur français place dans le bol (Phase de rassemblement) le MA Furia Francese. Lorsque ce marqueur est tiré, le joueur français peut activer en *Ordres Reçus du QG* deux unités d'infanterie portant le même nom (deuxième ligne sur le pion, ex : Monnier) et une unité de cavalerie de son choix (de n'importe quelle formation). Ces unités seront donc activées trois fois durant ce tour de jeu (deux fois avec leurs MA de formation et une fois avec le MA Furia Francese)

2.3 - Ordres

L'oeil de l'Aigle : Pour refléter la conscience particulièrement grande chez Bonaparte du déroulement de la bataille, le joueur français peut, une fois dans la partie (durant la Phase d'ordres d'un tour de jeu), regarder les marqueurs d'ordres placés face cachée par son adversaire.

La colonne de Lusignan a pour ordre de se placer sur le Mont Pipolo (hex. 1821, 1921, 2022 et 2121). Toutes les unités de Lusignan doivent se déplacer en utilisant la totalité de leur capacité de mouvement, sur les chemins en restant à l'ouest du Tasso jusqu'à Affi (itinéraire Boi, Pesina, Albare, Affi) et à 2 hex. du bord sud de la carte ensuite. Lusignan est *Sans Ordres du QG* mais peut se déplacer à pleine capacité de mouvement. Il peut tester son initiative. Ces restrictions sont levées dès le premier combat avec les Français (tir, choc ou TdE), ou dès que Lusignan est placé en *Ordres Reçus du QG* par Alvinczy.

4.2 - Mise en carré

La mise en carré est interdite à Rivoli, y compris en réaction à une charge.

4.3.2 - Terrains infranchissables

Franchissement de l'Adige

La colonne Wükassovitch a la possibilité de construire un pont de fortune sur l'Adige qui est par ailleurs infranchissable. Conditions pour placer le marqueur pont en construction lors d'une phase d'activation :

- une unité d'infanterie en bon ordre adjacente à la rivière et n'ayant pas bougé pendant une phase d'activation, les 2 hex. entre lesquels le pont est construit doivent être de même niveau et non séparés par un bord d'hex. de pente
- il ne doit pas y avoir d'unité d'infanterie française en bon ordre dans l'hex. opposé

Conditions pour placer le marqueur pont construit (phase d'activation d'un tour suivant) : idem.

Dès qu'il est construit, le pion est utilisable dans la phase d'activation suivante.

Scénarios

Voir Vae Victis n°18 et Vae Victis n°19 (Journal de Marche)

Errata Rivoli 1797

- Quatre pions de Rivoli 1797 présentaient des informations erronées. Quatre pions de remplacement sont fournis avec la planche de pions de Pyramides 1798 (VV n°23), ils annulent et remplacent les anciens...
- Table des tirs, sur la carte : tir d'une artillerie empilée avec un carré : -1 et non +1 (voir règles 8.3)
- Table des terrains, sur la carte : Ignorer la note et appliquer le 8.4. Si une unité attaque plusieurs défenseurs situés en terrains différents, on retient comme terrain du défenseur le plus avantageux pour ce dernier.
- Compteur de tour, sur la carte : La mention (option) figurant à 16H30 devrait être placée à 15H15 (heure d'arrivée des renforts supplémentaires dans le scénario « Arrivée optionnelle des renforts »).

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

2. Règles spécifiques à Pyramides 1798

Les Pyramides 1798 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 21 juillet 1798 l'armée française du général Bonaparte à l'armée ottomane de Mourad et d'Ibrahim Bey.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 2 h de temps réel. L'échelle de la carte est de 500 mètres par hex.

2.2 - Utilisation des MA

Entrée dans la bataille des formations d'Ibrahim Bey

Lors de la phase d'initiative de chaque tour, si le joueur Ottoman a fait un jet de dé d'initiative modifié (d10 + MD Mourad Bey) supérieur ou égal à 10, il peut placer dans le bol les 2 MA non encore en jeu d'une des formations d'Ibrahim Bey. Pour cette règle spéciale, le jet de dé d'initiative est modifié de + 1 par unité française en déroute sur la carte ou éliminée (ce modificateur de + 1 ne compte pas pour la détermination de l'initiative).

2.5- Généraux en chef

Les Ottomans disposent de deux généraux en chef et de deux armées indépendantes. Pour tous les jets de dés utilisant le MD du général en chef, pour le potentiel d'ordres et la portée, le joueur ottoman doit utiliser les valeurs du général correspondant à l'armée d'appartenance de la formation.

Si un des deux généraux ottomans est éliminé, le second devient seul général en chef des deux armées.

3. - Initiative Stratégique

Le joueur ottoman ne prend en compte que le MD de Mourad Bey pour l'initiative stratégique. S'il obtient l'initiative stratégique il est obligé de choisir une formation de l'armée de Mourad Bey pour débiter le tour.

4.2 - Mise en carré

Les unités d'infanterie ottomane ne peuvent pas se former en carré (même en réaction à une charge).

4.3.2 - Terrains infranchissables

Fleuve Nil

Les hex. et bords d'hex. du fleuve Nil sont infranchissables. Les hex. de Nil sont les hex. composés en majorité d'eau. Empilement et mouvement sont autorisés dans tous les hex. en bordure du Nil qui comportent une majorité de terre ferme. La traversée du Nil n'est possible qu'en utilisant les flottilles. Seuls les Ottomans sont autorisés à traverser le Nil, les Français ne le peuvent pas.

Franchissement du Nil

Chaque tour de jour, le MA Flottille est placé dans le bol. Lorsqu'il est tiré, le joueur Ottoman peut placer les trois marqueurs Flottille sur trois pions d'infanterie de son choix, ou, à la place, sur un seul pion de cavalerie de son choix placés sur un hex adjacent à un hex. de Nil. Lors de leur(s) activation(s) suivante(s), le ou les pions ainsi marqués, et eux seuls, peuvent traverser le fleuve en dépensant 2 PM (infanterie) ou 4 PM (cavalerie) par hex. de Nil. Il est interdit de terminer un mouvement sur un hex. de Nil. La traversée du Nil ne peut se faire qu'en mouvement normal (ni marche forcée, ni mouvement réduit). Les marqueurs flottille sont retirés de la carte à la fin du tour et peuvent être remis en jeu au tour suivant.

Les pions Généraux en chef peuvent traverser librement le Nil (sans marqueur flottille) au coût de la cavalerie. Tant que les MA de l'infanterie et de la cavalerie d'Ibrahim Bey ne sont pas en jeu, la traversée du Nil est bien sur impossible pour les unités de ces formations.

5.1 - Empilement

Les unités de l'armée de Mourad Bey ne peuvent jamais s'empiler avec celle d'Ibrahim Bey

Exceptions :

- 3 pions d'infanterie ottomane (au lieu de 2) peuvent être empilés dans les hex. d'Imbâba et El Gîza. L'empilement d'une unité d'artillerie en plus des 3 pions de la pile reste autorisé.
- le Français peut toujours empiler 2 pions de la formation Réserve avec n'importe quelle unité ou pile au-delà des limites normales d'empilement. Les contraintes d'empilement relatives au type d'unité ainsi qu'à la formation ne s'appliquent pas à ces 2 unités en surnombre. Dans ce cas, les pions Réserve ne participent pas aux combats (leurs points de force ne sont pas pris en compte). En revanche, ils subissent les résultats des combats au même titre que le reste de la pile. Seul le pion d'artillerie de réserve peut être empilé sur une unité d'une autre formation et tirer lors de son activation (en aucun cas il ne peut cumuler son tir avec une autre artillerie).

6.1 - Orientation

Exception : L'orientation des 2 pions d'artillerie de Mourad Bey est fixée par le joueur Ottoman lors du placement initial de chaque scénario et ne peut plus être modifiée ensuite (ils ne peuvent ni se déplacer, ni tourner d'un angle d'hex).

6.2 - Zone de contrôle

Exception : La cavalerie ne pouvant ni entrer dans un hex. de village ni l'attaquer, elle n'exerce pas non plus de ZcC dans les hex. de village.

9 - Charge de cavalerie

Villages

Les villages égyptiens, composés d'une multitude de maisons agglutinées autour de ruelles étroites, sont interdits d'accès aux unités de cavalerie. La cavalerie ne peut pas non plus attaquer une unité située dans un hex. de village.

Scénarios

Voir Vae Victis n°23 et Vae Victis n°25 (Journal de Marche)

Errata Pyramides 1798

- Dans le déploiement initial français du scénario historique, formation Desaix, il est indiqué 71^{ème} de Ligne (2 pions). Il s'agit en fait du 61^{ème} de ligne.
- Le verso des deux MA Artillerie d'Ibrahim Bey affichent un code couleur vert clair au lieu du bleu clair requis. Deux pions correctifs ont été fournis dans le Vae Victis n°24.
- Les hex. comprenant un seul palmier (purement décoratif) sont considérés comme des hex. de terrain clair. Les palmeraies sont les hex. comprenant au moins trois palmiers et un fond beige foncé (cf. légende).
- Il manque un chemin entre les hexs. 3106 et 3007 (porte des fortifications d'El Gîza).

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

3. Règles spécifiques à Zürich 1799

Zürich 1799 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé les 25 et 26 septembre 1799 l'armée française du général Masséna à l'armée russe du Lieutenant Général Rimsky-Korsakov.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 2 h de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex.

0.2 - La carte

Les hex. du lac de Zürich sont au niveau 0 d'élévation. Les hameaux et maisons isolées (ex : Beckenhof en 2306) et les petits ruisseaux (ex : hex. 0514) sont uniquement décoratifs : les hex concernés sont traités comme du terrain clair.

0.3 – Les unités de combat

Sur les pions, les abréviations ont les significations suivantes :

Lég. pour demi-brigade Légère, Helv. pour Légion Helvétique, Gr. pour Grenadiers, Mo. pour Mousquetaires, Ch. pour Chasseurs, Hu. pour Hussards, Dr. pour Dragons, Cu. pour Cuirassiers et Co. pour Cosaques.

Pion « Flottille Williams »

Cette unité, qui représente la petite flotte du Lac de Zürich au service des Russes, a toutes les propriétés d'une unité d'artillerie.

Exceptions : Elle ne peut se déplacer que dans les hex. du lac de Zürich, au coût de 1PM par hex. Elle ne peut pas être attaquée au choc par aucune unité adverse. Elle peut subir des tirs adverses et ne peut pas être ralliée, si elle est désorganisée. Une mise en déroute l'élimine. La flottille peut venir au contact d'unités ennemies sans aucune contrainte, celles-ci n'exerçant pas de ZdC sur les hex. du lac de Zürich (hex. infranchissables).

2.1.2 - Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Les MAC français « Oudinot » et « Lorge » et le MAC russe « Gorchakov » permettent, un nombre limité de fois dans la partie, d'activer immédiatement toutes les formations qui leurs sont rattachées. Le MAC Oudinot et le MAC Gorchakov sont utilisables une fois par jour (une fois le 25/09, une fois le 26/09). Le MAC « Lorge » est utilisable deux fois, le 25/09 seulement.

Exception : les MAC Oudinot et Lorge ne peuvent pas être utilisés tous les deux pendant le même tour de jeu

Le MAC « Oudinot » permet d'activer en une seule fois toutes les formations dont au moins une unité est présente du côté nord de la Limmat (Oudinot, chef d'État Major de Masséna s'est vu confier des responsabilités spéciales dans ce secteur).

Le MAC « Lorge » permet d'activer en une seule fois les trois formations de la Division Lorge (Gazan, Bontemps et Quétard).

Le MAC « Gorchakov » permet d'activer en une seule fois les deux formations de la Division Gorchakov (Tuchkov et Essen).

Procédure d'utilisation : Le choix des MAC se fait AVANT le test d'initiative stratégique (B.1). Quand un joueur décide d'utiliser un MAC, il le place secrètement dans le bol lors de la Phase C. Dans ce cas, **un seul des deux MA** des formations qui seront activées conjointement grâce au MAC est également placé dans le bol (un par formation), les seconds étant mis de côté (et cachés pour conserver le secret). Le MAC peut être choisi et joué en premier par le joueur ayant gagné l'initiative stratégique. Lorsque le MAC est tiré au sort, le joueur active immédiatement, dans leur statut d'ordre respectif (*Ordres Reçus ou Sans Ordres*), toutes les formations qui lui sont rattachées. Les formations *Sans Ordres Reçus du QG* concernées peuvent utiliser la règle d'Initiative du Commandant (2.4). Pour cela on effectue un seul test, valable pour toutes ces formations à la fois, en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Si, avant ou après, un MA d'une formation rattachée au MAC est tiré au sort, celle-ci est activée seule et normalement. Chaque formation est donc activée deux fois, une fois grâce au MAC dont elle dépend et une fois grâce à son MA (son second MA n'a pas été placé dans le bol).

4.3.2 - Terrains infranchissables

Franchissement de la Limmat

Barques :

Les unités d'infanterie de la formation Gazan sont équipées de barques, elles peuvent traverser la Limmat, au coût d'un ruisseau, à condition de ne pas entrer dans une ZdC ennemie lors de ce mouvement. Le combat au travers de la Limmat reste interdit pour elles, comme pour n'importe quelle autre unité. Recul ou retraite après combat et mouvement de déroute demeurent également interdits au travers de la Limmat, pour les unités équipées de barques. Dès que le ponton est mis en place (voir ci-dessous), les unités d'infanterie de Gazan ne peuvent plus utiliser les barques.

Pontons :

Les unités «ponton» des formations Gazan et Ménard permettent de mettre en place, une seule fois dans la partie, un pont sur la Limmat. Le recto du pion, qui possède toutes les propriétés d'une unité d'infanterie, représente le convoi de transport du ponton. Un ponton a une valeur de 1 point de force.

Exception : un ponton ne peut pas se former en carré ni attaquer.

Le verso représente le ponton installé, qui possède toutes les propriétés d'un pont, et est considéré comme un

marqueur.

Passer, au cours d'une activation, du recto au verso du pion, interdit tout autre mouvement du pion. Pour être installé le ponton doit parvenir dans un hex. adjacent à la Limmat. Lors de l'activation suivante de sa formation, il pourra, lors de son mouvement, être retourné sur son verso et être placé à cheval sur deux hex., au travers de la Limmat, vers un hex. adjacent à celui où il se trouvait.

Exception : Le ponton ne peut pas être installé dans une ZdC ennemie.

Il est dès lors immédiatement utilisable. L'opération inverse (désinstallation du ponton) n'est pas autorisée.

Un ponton ne peut être détruit que de deux manières.

- Côté recto (convoi), par une attaque au choc avec un résultat recul ;
- Côté verso (ponton installé), par un tir d'artillerie avec « déroute » comme résultat (15 ou plus au dé). La distance de tir est calculée, par le tireur, à partir de n'importe lequel des deux hex. dans lequel se trouve installé le ponton.

Un ponton détruit n'est pas réparable.

Scénarios

Voir Vae Victis n°29 et Vae Victis n°32 (Journal de Marche)

Errata Zürich 1799

- Le MAC Lorge n'est pas disponible pour le scénario 2
- La planche du Vae Victis n°30 comprend 2 pions d'artillerie corrigés : le 7e d'artillerie Ménard (correction de la cohésion sur le recto) et le 7e d'artillerie Bontemps (identifié incorrectement 2e d'artillerie).
- Le 9e Hussard de la formation Ménard (renforts optionnels) est à supprimer de l'ordre de bataille; en effet le seul 9e Hussard est celui de la formation Gazan.
- Le coté d'hex 240-2509 est une rivière. Une unité qui attaque l'hex 2509 depuis 2410 aura donc un modificateur de -6 (-3 pour le pont et -3 pour la fortification).
- Le ruisseau "commence" à partir du coté d'hex 2510-2509.
- Dans Zürich, la Limmat passe par les cotés d'hex 2507-2508 (pont), 2508-2608, 2608-2609 (pont), 2609-2708, 2708-2709 (pont) et 2709-2809.
- Le pont sur le ruisseau en 3017-3018 est pris en compte pour le mouvement uniquement.
- Le coté d'hex. 2602-2702 est une pente raide.
- Les "petit ruisseaux" décrits dans les règles spécifiques de Zürich n'ont pas été reproduits sur la carte : ne les cherchez pas.

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

4. Règles spécifiques à Marengo 1800

Marengo 1800 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 14 juin 1800 l'armée française du général Bonaparte à l'armée autrichienne du général Mélas.

0.1 - Echelles

Chaque tour de jeu couvre 1h20 de temps réel. L'échelle de la carte est de 350 mètres par hex.

0.3 - Les unités de combat

Sur les pions, les abréviations ont les significations suivantes :

Lég. pour légère, Hu. Pour Hussards, Ch. pour Chasseurs, Dr. pour Dragons, Cav. pour Cavalerie, Gr. pour Grenadiers, Fr. pour Franz.

La force, imprimée sur un rectangle de fond orange, indique que le pion en question est destiné à des scénarios « Et si ? », présents ou à venir (Trophée du Bicentenaire), pour lesquels il remplacera le pion de même nom, mais de force inférieure. Ces pions ne sont utilisés que si le scénario l'indique explicitement.

L'artillerie de la tête de pont (Formation Ott) ne peut pas se déplacer. Elle est considérée comme ayant six hex. de front et peut donc tirer dans n'importe quelle direction.

2.1.1 - Marqueurs d'activation (MA)

Le MA « Zach » est destiné à rendre de compte de la désorganisation momentanée de l'armée autrichienne, due au départ de son général en chef. Il est utilisé une fois dans la partie, obligatoirement au cours du tour de jeu suivant le retrait de Mélas de la bataille (14 juin uniquement). Il est placé dans le bol lors de la phase C. Dès qu'il est tiré au sort, lors de la phase D, on retire du bol tous les MA Hadik/Kaim, Frimont et Von Morzin non encore utilisés (ils ne seront pas joués ce tour-ci).

2.1.2 - Marqueurs d'activation Combinée (MAC)

Ils ne sont utilisables que pour les scénarios du 14 juin 1800.

Le MAC « Grande charge » : Il est utilisable une seule fois dans la partie. Il permet d'activer en même temps toutes les unités de cavalerie française. De ce fait, ces unités pourront être activées jusqu'à trois fois dans le même tour (1 ou 2 fois grâce à leur MA respectif et une fois avec le MAC).

Le MAC « Marmont » : Il est utilisable une seule fois dans la partie. Il permet d'activer en même temps toutes les unités d'artillerie française. De ce fait, ces unités pourront être activées jusqu'à trois fois dans le même tour (1 ou 2 fois grâce à leur MA respectif et une fois avec le MAC).

Procédure d'utilisation : Le choix des MAC se fait AVANT le test d'initiative stratégique (B.1). Quand un joueur décide d'utiliser un MAC, il le place secrètement dans le bol lors de la Phase C. Le MAC s'ajoute dans ce cas aux MA des formations auxquelles appartiennent les unités concernées par une activation supplémentaire, via ces MAC « Grande Charge » ou « Marmont ». Le MAC peut être choisi et joué en premier par le joueur ayant gagné l'initiative stratégique. Lorsque le MAC est tiré au sort, le joueur active immédiatement, dans leur statut d'ordre respectif (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*), les unités qui lui sont rattachées. Les unités appartenant à des formations *Sans Ordres Reçus du QG* peuvent utiliser la règle d'Initiative du Commandant (2.4). Pour cela on effectue un seul test, valable à la fois pour toutes les unités des formations *Sans Ordres Reçus du QG* concernées, en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Si, avant ou après, un MA d'une formation, dont une ou plusieurs unités sont rattachées au MAC, est tiré au sort, celle-ci est activée seule et normalement.

4.3 - Mouvement et terrain

Les hex. dans lesquels se trouvent une *cassina* (ferme fortifiée) – voir légende de la carte – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc (voir 8.6 des règles spécifiques).

4.3.2 - Terrains infranchissables

La Bormida, et les hex. inondés au travers desquels elle coule, sont infranchissables. Aucune unité ne peut y pénétrer.

5.1 - Empilement

Les unités de cavalerie française étant de très faible effectif moyen, il est possible d'en empiler trois dans le même hex. au lieu de deux.

8.6 - Explication des principaux modificateurs

Autre modificateurs

Hex. contenant une cassina : Pour marquer l'appui défensif constitué par les *cassina* (fermes fortifiées), le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque les défenseurs présents dans l'hex, où se trouve une *cassina*, sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie. Pas de changement si l'unité présente dans l'hex. où se trouve une *cassina* est une unité de cavalerie.

Scénarios

Voir Vae Victis n°35.

Errata Marengo 1800

10. 5 - Unité traversée

Exception : L'unité d'artillerie de réserve, située dans l'hex. 0110, n'a pas à effectuer de TdC lorsqu'elle est traversée par une unité amie en dérouté.

Règles spécifiques à Marengo 1800

4.4 - Limites au mouvement

Exception :

Le coût de +1, lié à la traversée d'une unité amie, n'est pas appliqué dans l'hex. 0110, dans lequel est déployée l'artillerie de réserve autrichienne (immobile)

Scénarios 2, 3 et 4 :

Précision : Les unités des formations Lannes et Victor sont Sans Ordres du Q.G. jusqu'à l'arrivée de Bonaparte.

Scénarios 2, 3 et 4

Règle spécifique supplémentaire

Entrée sur la carte des renforts :

Les Autrichiens ayant soigneusement préparé leur passage de la Bormida, par l'unique pont disponible, la règle de base est modifiée comme suit, uniquement lors des tours de 8h00 et 9h20, pour les renforts autrichiens entrant en jeu par l'hex.0110 :

Les unités en renforts entrent sur la carte, comme si elles étaient en colonne les unes derrière les autres : elles peuvent entrer par piles. À 8h00, toutes les piles de la première formation (Frimont) payent le coût normal de l'hex. d'entrée, puis toutes les piles de la seconde formation (Hadik/Kaim) payent le double du coût de l'hex. d'entrée, enfin toutes les piles de la troisième formation trois fois ce coût... On pratique de même lors du tour de 9h20, avec les piles de Ott, Elnitz et les éventuelles unités restantes des autres formations, quel que soit leur ordre d'activation.

Si un ou plusieurs pions d'une formation en renfort ne peuvent pénétrer sur la carte lors du tour prévu, par défaut de capacité de mouvement ou d'empilement, leur entrée est reportée au prochain tirage d'un MA de la formation.

5. Règles spécifiques à Canope 1801

Canope 1801 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 21 mars 1801 l'armée française du général Menou à l'armée anglaise du général Abercromby.

0.1 - Échelles

Chaque tour de jeu couvre 45 minutes de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 150 mètres par hex.

Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente quatre canons environ (un peu plus ou un peu moins, suivant leurs calibres).

0.2 - La carte

Sur la carte,

Les hex. du Lac Maréotis (asséché), sont des hex. de terrain difficile ;

Les hex. de mer et les hex. du Lac Maadiéh sont impénétrables. Un hex. composé de plus de 50% d'eau, est considéré comme un hex. de mer ou de lac (ex : 2501), et est donc impénétrable. A l'inverse, 0601 est un hex. de terrain clair ;

Les bords d'hex. du camp romain sont considérés comme des bords hex. de fortification. L'intérieur du camp romain est composé d'hex. de ruines (mêmes effets qu'un village, voir Table des Terrains) ;

Les hex. de redoute (ex : 1403) contiennent une unité d'artillerie immobile, qui n'est pas matérialisée par un pion, et qui peut tirer vers 5 des 6 côtés de l'hex. (cf. dessin le long des bords d'hex.). La force de ces unités artilleries est égale au chiffre indiqué dans la redoute. Elles ont une portée de 2-4, comme les unités d'artillerie légère. Les redoutes peuvent tirer, comme une unité d'artillerie classique, lors de chaque tirage d'un MA d'une formation dont une unité occupe la redoute. Si la redoute est vide, le joueur qui la contrôle peut la faire tirer lors du tirage de chacun des MA de la formation dont une unité est la plus proche de cette redoute (en cas d'égalité entre deux formations, le joueur choisit, mais la redoute ne pourra tirer que lors du tirage des MA de la formation choisie).

À la fin de chaque tour (Phase F.), un marqueur « artillerie détruite » peut-être est placé dans chaque redoute qui est occupée par une unité du camp adverse. Ce marqueur reste en place jusqu'à la fin de la partie et les unités d'artillerie des redoutes sont dès lors définitivement inutilisables. Si le joueur choisit de ne pas détruire les canons, il pourra les utiliser pour son compte (canons retournés contre leur propriétaire). Les autres effets des bords d'hex. des redoutes restent toujours valables après conquête. Les redoutes ne comportent de bords d'hex. de redoute que sur 5 de leurs 6 côtés. Le 6e (entrée) est un bord d'hex. normal, ne donnant lieu à aucun modificateur pour les mouvements ou les combats.

0.3 - Les unités de combat

Le pion dromadaire (Formation BRON) est considéré comme un pion de cavalerie pour les mouvements et les conditions de victoire, d'infanterie pour les combats et l'empilement.

Abréviations:

Ch. = Chasseurs

Corsican = Corsican Rangers

De Roll's = De Roll's Foreign

Dillon's = Dillon's Foreign

Dr. = Dragoons

Fu. = Fusillers

Gd. = Guard

Grecs = Légion grecque

High = Highlander

Lt. = Light

Minorca's = Minorca's Foreign

Welsch = Royal Welsch

2.5 - Généraux en chef

En cas d'élimination (voir 2.5), Menou est remplacé par Reynier et Abercromby par Hutchinson. S'ils sont à leur tour éliminés, on applique la règle standard (2.5). Les chefs remplaçants entrent en jeu au cours de la phase A du tour suivant l'élimination, empilés sur n'importe quelle unité amie.

4.2 - Mise en carré

La mise en carré est interdite à l'intérieur des redoutes.

4.3 - Mouvements et terrain

Les pentes se situent généralement entre deux hex. de d'élévation différente.

Exemple : pente entre 1709 (bas) 1808 (haut).

Il existe cependant sur la carte de Canope 1801, des pentes situées entre deux hex. de même niveau.

Exemple

: pente entre 0504 (bas) et 0403 (haut). Il s'agit de refléter ici des grosses « dunes ». Au regard de la Table des effets du terrain, une pente sans changement de niveau sont exactement les mêmes que ceux d'une pente avec +

ou - 1 niveau de terrain. Cependant, pour les combats, les modificateurs au tir ou au choc sont annulés.

5.1 - Empilement

Au regard des faibles effectifs présents, la limite d'empilement standard est portée à trois pions pour les unités de cavalerie.

9.3 - Carré et charge

La mise en carré, en réaction à une charge, est interdite à l'intérieur d'une redoute

6. Règles spécifiques à Montebello 1800

Montebello 1800 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 9 juin 1800 l'armée française du général Jean Lannes à l'armée autrichienne du FML Karl Peter Ott Freiherr von Batorzek.

0.1 - Échelles

Chaque tour de jeu couvre 1h et 20 minutes de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 330 mètres par hex. Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente quatre canons environ (un peu plus ou un peu moins, suivant leurs calibres).

0.2 - La carte

Sur la carte, la végétation présente le long des ruisseaux est purement décorative et n'influe ni sur les mouvements, ni sur les combats.

Tous les cours d'eau de la carte sont des ruisseaux. La Coppa, plus importante, est représentée par un tracé légèrement plus épais, mais pour des raisons purement décoratives.

Les ponts, sur les ruisseaux sont pris en compte pour les mouvements (suppression du +1 du ruisseau, voir Table des Terrains), mais ignorés pour les combats (Voir Tables des Terrains). Seul le -1 du ruisseau est donc pris en compte pour la résolution des chocs.

Le château (*castello*) de Casteggio est considéré comme une *cassina*.

0.3 - Les unités de combat

Les pions de la planche du Vae Victis n°35 destinés uniquement à Montebello, ont été imprimés, à l'époque, avec un rectangle orange, sous le chiffre situé en bas à gauche (PF pour les unités de combat ou MD pour les généraux en chef). Ils remplacent les pions de même nom, mais de force inférieure, utilisés pour Marengo (qui, eux, tiennent compte des pertes subies à Montebello). Lannes et Ott remplacent à Montebello, Bonaparte et Mélas, absent du champ de bataille.

Les pions originaux et uniques, de la version « collectionneur », peuvent évidemment être substitués à ceux du Vae Victis n°35.

Abréviations :

Lég. = Légère

Hu. = Hussards

Ch. = Chasseurs

Dr. = Dragons

Art. = Artillerie

4.3 - Mouvement et terrain

Les hex. dans lesquels se trouvent une *cassina* (ferme fortifiée) – voir légende de la carte – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc (voir 8.6 des règles spécifiques).

4.3.2 - Terrains infranchissables

La Table des Terrains introduit de nouvelles interdictions. Par exemple passer directement d'un hex. à un hex. voisin, situé à deux niveaux ou plus d'élévation, avec une pente, est impossible pour la cavalerie et l'artillerie.

Note : Ces précisions sont également valables pour les autres jeux de la série.

8.6 - Explication des principaux modificateurs

Autres modificateurs

Hex. contenant une cassina : Pour marquer l'appui défensif constitué par les *cassina* (fermes fortifiées), le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque les défenseurs présents dans l'hex, où se trouve une *cassina*, sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie. Pas de changement si l'unité présente dans l'hex. où se trouve une *cassina* est une unité de cavalerie.

Note : Le château (*castello*) de Casteggio est considéré comme une *cassina* dans le jeu.

Pont : Voir plus haut (0.2) la précision concernant les ponts sur des ruisseaux. Elle est désormais reprise dans la Table des Terrains.

9.1 - Contraintes de charge

Pour tenir compte de la configuration particulière du village de Casteggio – une longue rue « couloir » bordée de maisons, il est possible à la cavalerie de charger dans les hex. 1210, 1310 et 1311, à condition de suivre le tracé de la route ou du chemin. Exemple : charge possible de 1409 vers 1310 mais impossible de 1309 vers 1310. Pour le décompte des PM, on conserve les coûts normaux indiqués dans la Table des Terrains et l'on ignore donc ici la limite de 2 PM maximum par hex. au cours d'une charge.

Note historique : Lors de la bataille de Montebello, le 12^e régiment de Hussards a effectué une charge mémorable dans la rue du village de Casteggio, qui a permis de repousser fantassins légers et les détachements de cavalerie ennemis !

Règle spécifique supplémentaire :

Généraux en chef : En cas d'élimination (voir 2.5), Ott est remplacé par Zach, si celui-ci est déjà entré en jeu. Sinon, il suffit d'attendre son arrivée en renfort pour qu'il prenne la tête de l'armée. Si Lannes est éliminé, ou si

Zach est éliminé à son tour, on applique la règle standard (2.5).
Tant qu'Ott est en vie, le pion Zach reste sur la carte, mais sans influence aucune sur le jeu.

7. Règles spécifiques à Austerlitz 1805 (sud et nord)

Austerlitz 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 2 décembre 1805 l'armée française de Napoléon I^{er} à l'armée austro-russe du tsar Alexandre I^{er}.

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

Exception : Les formations Buxhöwden et Koutousov (réserves d'artillerie) ne disposent chacune que d'un seul MA.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible (Voire **Tableau de déploiement**). Il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé. Un joueur ne peut pas placer plus de 2 MAC dans le bol par tour de jeu.

Liste des MAC :

- *I Bernadotte* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur peut activer une nouvelle fois 3 unités quelconques du I^{er} corps ;
- *III Davout* : Idem avec 4 unités quelconques du III^e corps ;
- *IV Soult* : Idem avec 4 unités quelconques du IV^e corps ;
- *V Lannes* : Idem avec 4 unités quelconques du V^e corps ;
- *RC Murat* : Idem avec 4 unités quelconques de la Réserve de Cavalerie ;
- *Rapp* : Idem avec 3 unités de cavalerie de la garde impériale ;
- *Avant-Garde* : Idem avec 1 unité quelconque de l'Avant-Garde ;
- *I^{ère} Colonne* : Idem avec 2 unités quelconques de la I^{ère} colonne ;
- *II^e Colonne* : Idem avec 2 unités quelconques de la II^e colonne ;
- *III^e Colonne* : Idem avec 1 unité quelconque de III^e colonne ;
- *IV^e Colonne* : Idem avec 2 unités quelconques de la IV^e colonne ;
- *V^e Colonne* : Idem avec 3 unités quelconques de la V^e colonne ;
- *Bagration* : Idem avec 4 unités quelconques des deux formations Bagration (Bagration Infanterie et Cavalerie) ;
- *Garde Russe* : Idem avec 3 unités quelconques des deux formations de la Garde Russe (Maliutin et Kologrivov).

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

2.2 Utilisation des MA

Utilisation des MA austro-russes :

Dans *Austerlitz 1805*, tous les MA disponibles de l'armée austro-russe ne sont pas systématiquement mis dans le bol lors de la phase C de chaque tour de jeu.

Les contraintes ne concernent que les formations de la partie Sud, sauf indications contraires dans les scénarios et ne concernent donc que les scénarios **S1, S2, S3, S4, A1** et **A2**.

Lors de la phase C de chaque tour de ces 4 scénarios, le joueur austro-russe sélectionne et place dans le bol :

- 8 MA pris parmi les MA des formations de l'Avant-Garde (AG), de la II^e Colonne (II) et de la III^e Colonne (III) ;
- 8 MA pris parmi les MA des formations de la I^{ère} Colonne (I), de la IV^e Colonne et des deux réserves d'artillerie (Buxhöwden et Koutousov) ;
- 2 MA supplémentaires pris dans n'importe lesquelles de ces formations.

Autres contraintes :

- Si le joueur austro-russe obtient l'initiative, il peut ajouter dans le bol un MA supplémentaire de son choix. Ce MA peut être le second MA de réserve d'artillerie ;
- Si le joueur austro-russe obtient l'initiative, le MA sélectionné pour être joué en premier doit appartenir soit à l'Avant-Garde ou à la II^e ou la III^e colonne.

Note : Dans les scénarios A1 et A2, ces 18 MA viennent s'ajouter aux MA des formations Hohenlohe, Von Essen II, Bagration Infanterie, Bagration Cavalerie, Maliutin et Kologrivov qui eux sont mis dans le bol en fonction des règles habituelles (sans contrainte particulière).

Remarque : La règle **11.2 Démoralisation des formations** est appliquée. Le seul MA d'une formation démoralisée peut normalement faire partie des MA placés dans le bol.

2.5 - Généraux en chef

- Napoléon et Koutousov peuvent donner des ordres à toutes les formations en jeu ;
- Davout ne peut donner des ordres qu'aux formations issues des III^e et IV^e corps ;
- Murat ne peut donner des ordres qu'aux formations issues de I^{er}, V^e corps (sauf OUDINOT) et de la Réserve de Cavalerie ;
- *Cas particulier : Lannes peut remplacer Murat dans certains scénarios (variantes des scénarios N1, A1 et A2) et ne peut donner des ordres qu'aux formations issues de I^{er}, V^e corps (y compris OUDINOT) et de la Réserve de Cavalerie.*
- Buxhöwden ne peut donner des ordres qu'aux formations Avant-Garde, I^e, II^e et III^e colonnes ;
- Bagration ne peut donner des ordres qu'aux formations Bagration Infanterie, Bagration Cavalerie et V^e colonne ;
- Alexandre Ier et François II ne peuvent pas donner d'ordre. Ils peuvent se déplacer de 7 PM, comme des généraux en chef. Leur pion escorte (Cuirassiers Empereur François 1 PF) se déplace systématiquement avec ces deux chefs ou l'un des deux s'ils se séparent. Elle ne peut jamais attaquer une autre unité (seulement se défendre).

3 - Initiative stratégique

Si leurs pions sont sur la carte, on utilise les MD de Napoléon et Koutousov pour l'initiative stratégique. Sinon, on utilise celle du général en chef de meilleur MD de chaque camp présent sur la carte.

12.2 Brouillard bas : Pendant le tour de jeu 9h15->10h30, le brouillard ne subsiste que dans les hex. de niveau 0. Les effets du brouillard ne sont appliqués que pour les unités, les ZdC, les TdC ou les charges résolues dans des hex. de niveau 0.

Table des effets du terrain

Etangs Gelés :

Les hex. d'étangs gelés (voir légende) sont considérés en toutes choses comme des hex. de marais avec en plus les contraintes suivantes :

- Seules les unités en déroute peuvent entrer volontairement dans un hex. d'étang gelé ;
- Les unités d'artillerie ne peuvent jamais pénétrer dans un hex./ d'étang gelé (idem marais) ;
- Pour chaque hex. d'étang gelé dans lequel pénètre une unité, le joueur jette 1d10. Une unité d'infanterie est éliminée sur un résultat de 0 ou 1, une unité de cavalerie sur un résultat de 0, 1 ou 2. En cas contraire elle peut poursuivre son mouvement ;
- Les unités obligées de faire retraite après combat dans un hex. d'étang gelé sont immédiatement mises en déroute. Cette mise en déroute s'ajoute aux effets déjà induits par le combat (*i.e.* : si le résultat du combat génère en lui-même une mise en déroute, celle supplémentaire due à l'entrée dans l'hex. d'étang gelé éliminera l'unité, voir **10.2**) ;
- Une unité attaquante ne fait jamais d'avance après combat vers un hex. d'étang gelé.

Le Tableau de Déploiement

Il liste pour chacun des scénarios :

- Les hex. de déploiement des unités et des chefs ;
- Les hex. d'entrée, les heures d'arrivée et l'ordre d'entrée sur la carte des renforts ;
- Les MAC disponibles ;
- Les MA disponible lors du premier tour de chaque scénario (les autres entrant en jeu en fonction des règles habituelles (renforts), des règles spécifiques à Austerlitz, ou des cas particuliers de chaque scénario.

Variantes pour les scénarios N1, A1 et A2

Remplacer le pion Murat par Lannes pour simuler la nomination de ce dernier à la tête de l'Aile Gauche française en lieu et place de Murat (voir Règles spécifiques **2.5**). Lannes est alors déployé dans l'hex. attribué à Murat dans le **Tableau de Déploiement**.

La Carte

Pour assembler les deux cartes, il convient de positionner **la carte Nord par dessus la carte sud**, afin de ne pas être gêné par la *cartouche titre* de la carte Austerlitz sud. Il est conseillé de ne pas prévoir un collage définitif, afin de pouvoir continuer à jouer les scénarios Nord et Sud sur des cartes séparées.

La carte sud est utilisée pour les scénarios **S1, S2, S3 et S4**. La carte Nord pour les scénarios **N1 et N2**. Les deux cartes assemblées pour le scénario **A1 et A2**. Les hex. sont notés s0000 pour le sud et n0000 pour le nord.

Scénarios

Voir Vae Victis n°58 et n°64.

Errata Austerlitz 1805

Errata Austerlitz – partie sud

Pions

Correction :

4 pions sont erronés feront l'objet de pions de remplacement dans le Vae Victis n°59 :

- Volontaires de Vienne (JURCZIK) : les valeurs du verso sont 1 2 3 (et non 1 3 4).
- 46^e de Ligne (VANDAMME) : les valeurs du verso sont 6 4 3 (et non 7 4 3).
- Les unités d'artillerie Garde 1 et Garde 2 (BESSIERES) sont des unités à cheval, comme l'artillerie Garde 3, et possèdent donc exactement les mêmes valeurs que cette dernière (recto et verso). *Note :* Dans les scénarios, remplacer artillerie à pied de la Garde par artillerie Garde 1 et 2.

Carte

Précisions :

Sur la carte, l'hex. 1107 (château de Sokolnitz) est uniquement un hex. de château. Le mur fait partie du château (il est en quelque sorte « décoratif »), et il n'y pas cumul des modificateurs château et mur lors d'un choc ou d'un tir : un tir vers l'hex. 1107 est pénalisé d'un -2 et un choc vers 1107 est pénalisé d'un -3. Cas particulier, une attaque au choc de 1207 vers 1107 est pénalisée de -3 pour le château, -1 pour le mur du parc et -1 pour le ruisseau, soit -5.

La chapelle Saint-Antoine est purement décorative (pas d'effets sur le jeu).

Scénario 1.

Renfort

Précision

Les renforts français de 8h00->9h15 par l'hex. 0105 sont indiqués dans leur ordre historique d'arrivée. Du fait de l'imbrication de deux formations (FRIANT et BOURCIER), la règle « Les renforts entrent par piles, strictement dans l'ordre indiqué. » est aménagée dans le sens suivant : les 11 unités entrent en jeu dans l'ordre indiqué dès le tirage au sort du premier des deux MA FRIANT ou BOURCIER en jeu. Conséquences : lorsque le second de ces deux MA est tiré au sort, il n'est pas utilisé. Les renforts sont certains de rentrer en jeu car un seul de ces deux MA peut éventuellement rester dans le bol comme dernier MA du tour.

Déploiement initial

Ajout

L'artillerie de la formation KAMENSKI est déployée en 2008.

Correction

Le 1e/2e uhlands de la formation STUTTERHEIM est déployé en 1713 (et non 1712).

Scénario 3.

Déploiement initial

Coquille

Il manque le 6 du 36^e de Ligne de la brigade Thiebault. Il s'agit donc bien du 36^e de ligne et non du 3^e de Ligne.

Corrections

Le 1er/2e uhlands de la formation STUTTERHEIM est déployé en 1313 (et non 1214).

Narva et l'artillerie de la formation STRICK sont déployés initialement en 1307 (et non 1315...).

Le 8^e chasseur de la formation LOSCHAKOV est déployé initialement en 1206 (et non 1904...).

L'artillerie de la formation BOURCIER est déployée en 0811 (et non 0711).

Conditions de victoire

Correction

Seul l'hex. 1812 est contrôlé par les Français et non l'inverse.

Note : Dans le texte de scénarios 1 et 3 il est noté 12e et 16e dragons. Il s'agit bien d'un seul pion qui aurait du être noté 12e/16e dragons.

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

Errata Austerlitz – partie nord

Pions

Correction :

5 pions d'artillerie ont un bandeau de couleur erronée (Les informations du Tableau de déploiement (page 40 et 41) sur la composition des formations sont par contre exactes) :

Français :

- L'artillerie Grand Parc appartient à la formation Suchet (et pas Caffarelli) et devrait avoir un bandeau bleu clair
- Il manque la bande blanche sur la face désorganisée du 16e de Chasseurs (Milhaud)

Austro-Russes :

- Les 4 artilleries Bagration appartiennent à la formation Bagration Infanterie et devraient avoir un bandeau bleu foncé)

Des pions de remplacement seront fournis dans le Vae Victis n°65 et sur ce site

Table des terrains

Précision :

Les routes et les chemins permettent aux unités d'artillerie de les franchir les pentes et les pentes raides (le NA de la Table des Terrains est alors ignoré et aucun autre surcoût n'est pris en compte).

Exemple : Aller de 3112 à 3013 est possible et coûte 3 PM à une unité d'artillerie (2+1 pour le changement de niveau).

Règles spécifiques

Précision

2.2 Utilisation des MA

Avant dernier alinéa. Après « Ce MA peut-être le second MA de réserve d'artillerie », supprimer la phrase entre parenthèse (*la contrainte ci-dessus est levée*) qui est inutile.

Tableau de Déploiement

Corrections :

A1 : MA Cavalerie Bagration, D 9h15 (et non 2 MA)

A1 et **A2** : les Grenadiers et l'artillerie de la Garde 1 sont en n1209 (et non n1409)

N2 : L'artillerie Garde 2 est en n2318 (et non n2319).

S4 : 15^eLéger (1 7 4) est en s0608 (et non s0709)

Précision :

Le scénario **S2** se termine bien lors du tour 11h45-13h00. Les unités entrant en renfort après ne sont listées qu'à titre indicatif (en suivant le calendrier du scénario S1), au cas où les joueurs voudraient prolonger d'un tour ou deux le scénario.

Table de déploiement et Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

8. Règles spécifiques à Haslach et Elchingen 1805

Haslach

Haslach 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 11 octobre 1805 l'armée française du général Dupont à l'armée autrichienne du général Mack.

Carte : Les champs autour des villages sont des éléments de terrain purement décoratifs.

Activation de la Réserve autrichienne (formation MACK)

Si un des trois événements suivants survient au cours d'un tour, les 2 MA MACK sont placés dans le bol en Phase C. du tour suivant :

- Les formations RIESCH et FERDINAND sont démoralisées en Phase E d'un même tour ;
- Une des unités de la formation MACK a été attaquée au choc par une unité française ;
- Une unité française pénètre dans un des hex. de la ligne 0115-1723

Sinon, les MA MACK ne deviennent disponibles que s'ils entrent en renfort.

Les groupes tactiques de la Formation MACK ne peuvent jamais être placés en *Ordre Reçus du Q.G.*

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MA suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé. Un joueur ne peut pas placer plus de 2 MAC dans le bol par tour de jeu.

- *Furia française* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois deux piles d'unités (quel que soit le nombre d'unités par pile, et même si les deux piles n'appartiennent pas à la même formation). Si ces unités effectuent un combat au choc, elles bénéficient d'un MD de +1.
- *Vaincre ou mourir* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut rallier automatiquement en bon ordre 2 unités en désordre ou en déroute et les réorienter (même si elles sont adjacentes à une unité ennemie). Les 2 unités ne peuvent ni bouger, attaquer lors de cette activation via ce MAC, même si elles sont adjacentes à une unité ennemie. Ces unités pourront être activées normalement dès que les prochains MA de leurs formations respectives seront tirés au sort.

Note : Pour ces deux MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Pour le MAC *Furia française*, elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G.* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Elchingen

Elchingen 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 14 octobre 1805 l'armée française du maréchal Ney à l'armée autrichienne du général Riesch.

Carte : La maison de Fisherman et les champs autour des villages sont des éléments de terrain purement décoratifs. L'abbaye d'Elchingen est un château.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Le MAC suivant peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé.

- *Furia française* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois deux piles d'unités (quel que soit le nombre d'unités par pile, et même si les deux piles n'appartiennent pas à la même formation). Si ces unités effectuent un combat au choc, elles bénéficient d'un MD de +1. Ce MD est de +2 si elles attaquent l'abbaye d'Elchingen (hex. 1409).

Note : Pour ce MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G.* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

9. Règles spécifiques à Dürrenstein et Schöngraben 1805

Dürrenstein

Dürrenstein 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 11 novembre 1805 l'armée française du maréchal Mortier à l'armée austro-russe du général Koutousov.

Carte : Les hexagones du Danube sont considérés comme un niveau 0 c'est à dire identique au niveau terrestre adjacent.

Flottille. Les deux pions constituant la flottille sont à la fois des unités d'artillerie de force 1 et des unités de transport permettant à d'autres unités françaises de traverser le Danube. Elles se déplacent uniquement sur les hex. du fleuve où 1 hex. coûte 1 PM. On ne peut pas les empiler. Elles peuvent quitter la carte par l'hex. 0109 sans être considérées comme éliminées. Pour faire passer des unités terrestres de l'autre côté du Danube, il suffit qu'une unité d'infanterie ou d'artillerie (non en déroute) soit adjacente à une des deux unités de la flottille. Un PM suffit pour monter à bord, mais la descente s'effectue au coût de l'hexagone de sortie plus 1 PM, lors du tirage du prochain MA de la formation des unités transportées. Une unité d'infanterie ou d'artillerie française peut effectuer son mouvement de recul dans une barque mais est aussitôt pénalisée d'une Désorganisation immédiate avant les résultats du choc. Une unité terrestre en Déroute sur les barques est éliminée et provoque alors un TdC à la barque. Il ne peut y avoir qu'un seul pion terrestre par pion barque. Un tir ennemi sur un pion barque ne fait tester que le pion barque même si une unité terrestre s'y trouve. On n'applique pas le MD de +1 pour pions empilés s'il y a une unité terrestre présente. Par contre, on applique MD de +1 pour tir adjacent, si tel est le cas. Une déroute élimine l'unité barque et l'unité terrestre éventuellement à bord. Une unité transportée ne peut pas attaquer directement une unité ennemie ; elle doit débarquer avant, mais elle peut débarquer et attaquer lors du même tirage du MA si ses PM lui en laisse la possibilité. Une unité d'artillerie transportée ne peut pas faire feu. Une unité transportée ne peut pas changer d'embarcation, dans le cas où les deux unités de la flottille seraient adjacentes. Les ZdC ne s'étendent pas sur les hex. du Danube et une unité embarquée n'exerce pas de ZdC sur les hex. adjacents (quels qu'ils soient).

Schöngraben

Schöngraben 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 16 novembre 1805 l'armée française du maréchal Murat à l'armée austro-russe du prince Bagration.

Carte : Les champs autour des villages sont des éléments de terrain purement décoratifs.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé. Un joueur ne peut pas placer plus de 2 MAC dans le bol par tour de jeu.

Liste des MAC :

- *Pour Dieu et pour le Tsar* Lorsque ce MAC est tiré, le joueur Austro-Russe peut activer une nouvelle fois 3 unités quelconques des formations BAGRATION ou SELIKOV.
- *Murat s'impatiente* : Lorsque ce MAC est tiré, le joueur Austro-Russe peut remplacer parmi les MA restant dans le bol jusqu'à trois MA de formations d'infanterie française par trois MA de formation de cavalerie (NANSOUTY, d'HAUPTOUL, WALTHER, MILHAUD, MARGARON ou SEBASTIANI) ; même si ces MA de cavalerie ont déjà été utilisés auparavant ou même si ces MA de cavalerie n'avaient pas été mis dans le bol au début du tour ;
- *Tenir !* : Lorsque ce MAC est tiré, le joueur Austro-Russe peut rallier deux unités Austro-Russes, même si elles sont adjacentes d'unités françaises (rallier = désorganisé vers en bon ordre ou en déroute vers désorganisé) ;
- *Grande Batterie(x2)* : Lorsqu'un de ces deux MAC est tiré, le joueur français peut activer toutes les unités d'artillerie des IV^e et V^e corps, comme si elles appartenaient à la même formation.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

10. Règles spécifiques à Iéna 1806

Iéna 1806 simule, à l'échelle de la brigade, la bataille qui a opposé le 14 octobre 1806 l'armée française de Napoléon Ier à l'armée saxo-prussienne du Prince Hohenlohe-Ingelfingen.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 45 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

Note : Le fond de carte d'Iéna 1806 a été réalisé via des sources Michelin et Google Earth afin d'en garantir la précision topographique.

0.3 - Les unités de combat

Légende : Les pions d'infanterie et de cavalerie des deux camps portent le nom de leur chef de brigade. Les pions d'artillerie des deux camps portent le nom de leur chef de division (exception : Réserve).

Les unités françaises disposent en plus d'un n° d'identification. Par exemple, 1-V signifie 1^{er} division du V^e corps.

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

Exception : La formation Pelet (qui regroupe les unités battues à Saalfeld quelques jours plus tôt) ne dispose que d'un seul MA.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Ney* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois 2 unités quelconques du VI^e corps ;
- *Attaque combinée* : Pour placer ce MAC dans le bol lors de la phase C, le joueur français doit garder hors du bol deux MA de son choix, déjà en jeu et appartenant à deux formations différentes. Lorsque le MAC est tiré, le joueur français peut alors activer toutes les unités françaises des deux formations dont il a gardé un MA hors du bol (les révéler), comme si elles appartenaient à une seule formation ;
- *Attaque en échelon* : Lorsque ce MA est tiré du bol, le joueur prusso-saxon peut activer jusqu'à 5 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge) ;

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Deux aménagements aux contraintes habituelles sont à prendre en compte pour Iéna 1806 :

- Il est possible d'empiler un pion d'artillerie en plus de la limite habituelle, à condition que le total de PF d'artillerie dans l'hex. ne dépasse pas 7 PF. Il est donc possible d'empiler deux pions d'artillerie avec un ou deux pions d'infanterie, deux pions d'artillerie avec un pion de cavalerie ou trois pions d'artillerie seuls, à condition qu'il n'y ait pas plus de 7 PF d'artillerie dans l'hex. ;
- Il ne peut jamais y avoir plus de 20 PF d'infanterie empilés dans le même hex.

Note : Si le ralliement d'une unité désorganisée fait passer le total d'une pile à plus de 20 PF, il n'est pas autorisé (il aurait fallu sortir l'unité de la pile auparavant).

12 – Nuit et brouillard

*Précision : Le tour de jeu 5h45 à 7h30 est considéré comme un tour de **Nuit** (avec tous les effets induits), même si le jour s'est levé avant 7h30, car un brouillard très épais a perduré jusqu'à 7h45.*

Scénarios

Voir Vae Victis n°71.

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

11. Règles spécifiques à Maïda et Castel Nuovo 1806

Maïda

Maïda 1806 simule, à l'échelle du bataillon, la bataille qui a opposé le 4 juillet 1806 l'armée française du général Reynier à l'armée anglaise de Sir John Stuart.

Carte : Du fait du climat sec et chaud de la Calabre en été, les zones de « marais » (en fait des zones humides) ont été regroupées avec les zones broussailleuses dans le type de terrain « difficile/coupé ». Les zones plantées d'oliviers figurent dans le type de terrain « vergers ».

Pions : Les chiffres romains sur les unités françaises indiquent le n° du bataillon pour l'infanterie et celui de l'escadron pour la cavalerie.

0.3 - Les unités de combat

Les unités françaises de tirailleurs (1 PF) n'ont qu'une seule face : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités).

Une désorganisation de ces unités, quelle qu'en soit la raison, entraîne leur élimination.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Le MAC « Tirez de salve » peut être utilisé **une fois par tour** au cours de 4 premiers tours de chaque scénario.

Il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. des tours de jeu en question. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du 4^e tour de chaque, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé.

Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglais peut sélectionner une unité française située dans un hex. de front d'une unité anglaise en bon ordre (adjacente ou distante d'un hex., mais dans le « cône de tir ») et l'obliger à effectuer un TdC. Un +2 est ajouté au jet du d10, pour déterminer le résultat de ce TdC, qui est appliqué immédiatement.

Note : Si le joueur anglais sélectionne une unité française faisant partie d'une pile, il est obligé de choisir l'unité placée sur le dessus de la pile.

Cavalerie française

Les quelques chasseurs à cheval français présents à Maïda ont été utilisés en réserve et comme force de couverture de l'infanterie. De ce fait, les unités françaises de la formation CAVALERIE ne peuvent pas attaquer (charge ou choc) s'il n'y a pas au moins une unité française en déroute sur la carte à ce moment précis. Elles peuvent néanmoins se déplacer, se défendre ou tirer (artillerie à cheval) normalement.

Castel Nuovo

Castel Nuovo 1806 simule, à l'échelle du bataillon, la bataille qui a opposé le 1^{er} octobre 1806 l'armée française du général Marmont à l'armée russo-monténégrine du vice-amiral Seniavin.

Carte : les hexagones de mer sont un niveau 0, c'est à dire identique au niveau terrestre adjacent.

0.3 - Les unités de combat

Flotte. Les deux pions « bateaux » constituent une partie de la flotte russe de l'Adriatique. Ces deux pions représentent des navires de guerre et ont toutes les caractéristiques d'une unité d'artillerie. Ils se déplacent uniquement sur les hexagones de mer (en bleu) où 1 hex coûte 2 PM. On ne peut pas les empiler. Ils peuvent quitter volontairement la carte par n'importe quel hexagone sud sans être considérés comme éliminés mais dans ce cas, ils ne peuvent plus revenir sur la carte ultérieurement. Ils peuvent venir au contact d'unités ennemies sans aucune contrainte, celles-ci n'exerçant pas de ZdC sur les hex. de mer, tout comme eux-mêmes n'exercent pas de ZdC sur un hex. de terre.

2.2 - Utilisation des MA

Formation « Garnison Castel Nuovo ». Cette formation a seulement 1 MA dans le bol. Ses 3 unités d'infanterie ne bougent pas de leurs emplacements initiaux. Cette contrainte est levée en cas d'attaque au choc par les troupes françaises. De plus, lors de cette attaque, le 2^{ème} MA est immédiatement mis dans le bol (avant la résolution du combat) et toutes les unités de la formation seront en *ordre reçu du QG* jusqu'à la fin du jeu (sans utiliser le potentiel d'ordre du général en chef russe). Ses 3 unités d'artillerie sont des artilleries fixes qui peuvent effectuer à chaque MA deux tirs. Elles ne rapportent aucun point de victoire au joueur français si elles sont détruites. Lors d'une attaque au choc d'un de ces hex., chaque unité d'artillerie peut effectuer deux tirs de réaction sur un même hexagone ou sur deux hexagones (en cas d'attaque multiple), au choix du joueur. Une unité d'artillerie qui a fait un tir de contre-batterie ne peut alors plus effectuer qu'**un seul** tir de réaction lors de l'éventuel choc qui suit ce tir de contre-batterie.

4.1.3 Marche forcée

Les pions d'infanterie russes ne peuvent effectuer des marches forcées qu'à partir du moment où les 2 formations françaises sont sur la carte. Les pions bateaux russes ne peuvent jamais effectuer de « marches » forcées.

5.1.1 Contraintes d'empilement

On ne peut placer **qu'une seule unité** dans un hex. village ou fort.

Villages brûlés

Les unités françaises peuvent brûler des villages monténégrins. Pour cela, il faut qu'une unité d'infanterie non désorganisée soit déjà dans le village (et non qu'elle y entre dans la phase de mouvement ou suite à un combat au choc) et qu'il n'y ait aucune unité russo-monténégrine adjacente. Quand le village est brûlé, l'hex. est considéré comme un hex. de ruines jusqu'à la fin de la partie. Cette opération oblige l'unité française à rester sur place lors de ce tirage. Elle ne peut rien faire d'autre. On place alors un marqueur « village brûlé » sur le village.

12. Règles spécifiques à Schleiz, Saalfeld et Auerstaedt 1806

Schleiz

0.3 - Les unités de combat

Les unités de tirailleurs (1 PF) n'ont qu'une seule face : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités). Une désorganisation de ces unités, quelle qu'en soit la raison, entraîne leur élimination.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une ou deux fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Murat s'emporte* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois toutes ses unités de cavalerie. Utilisable deux fois par scénario ;
- *Contre-charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prusso-saxon peut activer une nouvelle fois toutes ses unités de cavalerie. Utilisable une fois par scénario.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Saalfeld

Formation VON PELET

L'unité Masars de la formation VON PELET a pour ordre de rester à Unter Wirbach (hex 0518). Cette contrainte est levée si une unité française pénètre dans un hex 14XX ou si au moins une des deux unités Müffling forme un groupe tactique avec elle. Dès que la contrainte est levée, les unités 14^e Von Pelet et artillerie Gause entrent en renfort (dès le prochain tirage du MA VON PELET) par l'hex 0112 ou 0117, au choix du joueur. De plus, toutes les unités de la formation VON PELET sont alors placées en ordre du QG (sans utiliser le potentiel d'ordre du général en chef) jusqu'à la fin du tour.

0.3 - Les unités de combat

Les unités de tirailleurs (1 PF) n'ont qu'une seule face : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités). Une désorganisation de ces unités, quelle qu'en soit la raison, entraîne leur élimination.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivant peut être utilisé une seule fois. Ils sont retirés du jeu à la fin du tour même s'ils restent dans le bol en tant que dernier MA. Le joueur français ne peut utiliser qu'un seul MAC par tour.

- *MAC Suchet* : Lorsque ce MA est tiré, le joueur français peut activer 2 unités de la formation REILLE avec 2 unités de la formation VEDEL à la condition d'effectuer un ou deux combats combinés. Ces 4 unités pourront donc être activées 3 fois durant ce tour.
- *MAC Victor* : Lorsque ce MA est tiré, le joueur français peut activer le bataillon, la compagnie d'élite, les 2 tirailleurs et l'artillerie de la formation CLAPAREDE. Lors de cette activation, chaque combat effectué sur une unité prussienne située sur un hex de Saalfeld bénéficie d'un Md de +1 et le tir d'artillerie d'un Md de +3. Ces 5 unités pourront donc être activées 3 fois durant ce tour.
- *MAC charge* : A la fin de chaque tour, si 5 unités prussiennes (au moins) sont soit éliminées soit en déroute, ce MA est utilisé au tour suivant comme premier MA (il n'y a pas de phase B). Le joueur prussien DOIT activer toutes les unités de cavaleries, effectuer un mouvement pour chacune des unités PUIS, à partir de leurs nouvelles positions, effectuer au moins une charge ou un choc. (Pour ce choc, exceptionnellement, les unités de cavaleries peuvent, comme pour la charge, se déplacer encore une fois de la moitié de leur potentiel de mouvement). Durant cette attaque, Louis Ferdinand est placé sur une des cavaleries attaquantes (même si son PM ne le lui permet pas) : si l'attaque (avant la poursuite éventuelle) est un échec, le pion est retiré du jeu, si c'est une victoire, on considèrera que le déplacement du général en chef prussien n'a pas été effectué.

Toutes les unités de cavaleries pourront donc être activées 3 fois durant ce tour.

Auerstaedt

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

- *Le MAC « Tenir »* est placé **une seule fois**, pour chaque scénario, en secret dans le bol par le joueur français lors de la phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut rallier automatiquement en bon ordre 2 unités en désordre ou en déroute et les réorienter (même si elles sont adjacentes à une unité ennemie). Les deux unités ne peuvent ni bouger, ni attaquer lors de cette

activation via ce MAC. Ces unités pourront être activées normalement dès que le prochain MA de leurs formations respectives sera tiré au sort.

- *Le MAC « Mort au combat »* est placé **automatiquement** à chaque tour, pour chaque scénario, jusqu'à ce que l'un des pions généraux en chef prussien Brunswick ou Frédéric III soit éliminé. Lorsque ce MAC est tiré du bol, si l'un des généraux en chef prussien est adjacent ou à un hexagone de distance d'une unité française quelconque il est éliminé. Si Frédéric III est éliminé, le joueur français obtient une victoire automatique. Si Brunswick est éliminé en étant empilé avec une unité, on retire pour le tour en cours, tous les MA restant dans le bol de la formation de l'unité accompagnant Brunswick. Au tour suivant, les MA sont replacés normalement. Dans le cas où plusieurs formations différentes (artillerie) sont empilées avec Brunswick, une seule formation est pénalisée, au choix du joueur prussien. Si les pions Brunswick et Frédéric III répondent tous les deux aux conditions d'élimination, un seul des deux pions est éliminé aléatoirement – pour 0 à 4 ce sera Brunswick, pour 5 à 9 Frédéric III.
- *Le MAC « Chargez »* est placé **deux fois**, pour chaque scénario, en secret dans le bol par le joueur français lors de la phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français désigne jusqu'à 3 unités de cavalerie prussiennes et les fait charger immédiatement. Les 3 unités doivent être adjacentes ou avec un hexagone d'intervalle entre elles avant leur mouvement. Le joueur français est libre de désigner moins de 3 unités et même aucune. La charge est automatique sans test d'engagement. Le joueur français effectue le mouvement des cavaleries prussiennes. Les unités doivent être en position de pouvoir charger selon 9.1 pour que cette charge soit possible. Si des unités d'infanterie française sont cibles de cette charge, la mise en carré s'effectue automatiquement, sans test de cohésion, au choix du joueur français. Le rappel de cavalerie selon 9.3.3 est interdit pour les cavaleries prussiennes. Si des unités de cavalerie française sont cibles de cette charge et en position de contre charger selon 9.4, la contre charge est automatique sans test d'engagement, au choix du joueur français. Si cette charge initiale est victorieuse, résultat au dé modifié supérieur à 4, le joueur prussien reprend le contrôle de son, ou ses unités, pour la poursuite qui en découle.
- *Le MAC « Attaque en échelon »* est placé **une seule fois**, pour chaque scénario, en secret dans le bol par le joueur prussien lors de la phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prussien peut activer jusqu'à 5 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge) à la suite d'un éventuel mouvement. Ces unités sont activées selon le statut (Ordres Reçus du Q.G ou non) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si une unité est sans ordres, le joueur peut tenter de la faire passer en Ordres Reçus en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

2.3.2 Attribution des ordres

Les pions Brunswick et Frédéric III peuvent donner un ordre chacun à un groupe tactique de leur choix. Néanmoins, comme indiqué sur leur pion, leur portée de commandement est nulle. Ils doivent donc être empilés avec ce groupe tactique en début de tour pour que l'ordre soit effectivement donné.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Un aménagement aux contraintes habituelles est à prendre en compte pour Auerstaedt 1806.

-Il est possible d'empiler un pion d'artillerie en plus de la limite habituelle, à condition que le total de PF d'artillerie dans l'hexagone ne dépasse pas 7 PF. Il est donc possible d'empiler deux pions d'artillerie avec un ou deux pions d'infanterie, deux pions d'artillerie avec un pion de cavalerie ou trois pions d'artillerie seuls, à condition qu'il n'y ait pas plus de 7 PF d'artillerie dans l'hexagone.

12 Nuit et brouillard

Le premier tour de jeu de 5h45 à 7h30 est considéré comme un tour de Nuit (avec tous les effets induits), même si le jour s'est levé avant 7h30, car un brouillard très épais a perduré jusqu'à 7h45.

Contraintes de mouvement du 1^{er} tour

Toutes les unités françaises et prussiennes doivent se déplacer sur le chemin menant de 0315 à 0808 et sur la route menant de 0808 à 2209. Les Français dans la direction de 0315, les Prussiens inversement vers 2209. Aucune unité ne peut se déplacer en dehors de ces axes. L'unité est libre de dépenser la totalité ou non de ses points de mouvement tout en respectant les contraintes du chapitre 12. Si une unité entre dans une ZdC ennemie le combat est obligatoire. A partir du second tour, ces restrictions sont levées.

13. Règles spécifiques à Borkowo 1806

0.3 - Les unités de combat :

Les 6 régiments de dragons français présents à la bataille de Borkowo disposent chacun d'un pion « à cheval » et d'un pion « à pieds ». Un seul de ces deux pions peut être déployé sur la carte à un instant donné (voir ci-dessous la règle **Démonte et remonte des Dragons français**).

Note de conception : La cohésion des régiments de dragons « à pieds » est volontairement inférieure ou égale à celle des mêmes régiments « à cheval », pour refléter leur moindre habitude à combattre en tant qu'unités d'infanterie. Néanmoins, les 14^e, 20^e et 26^e régiments de dragons ont reçu des renforts venus des régiments dissous de dragons à pied, ce qui explique leur meilleure cohésion « à pieds » que les autres unités en jeu. Les joueurs noteront par ailleurs que, du fait des modificateurs au dé en mêlée, les dragons à pieds seront plus efficaces que les dragons à cheval, sauf si ces derniers effectuent une charge (ce qui est par exemple impossible contre une cible abritée dans un village ou située derrière un pont).

1. Tour de Jeu - C. Phase de rassemblement :

Lors de chaque tour de jeu, le joueur français ne place dans le bol que 5 MA de son choix parmi les 6 MA disponibles (4 MA seulement si le joueur français a l'initiative et qu'il a déjà sélectionné un MA en phase B.2). Le joueur russe utilise par contre ses 4 MA disponibles à chaque tour.

10.4 Mouvement de déroute :

Du fait de la petite taille de la carte de Borkowo, dans la phase de déroute (Phase E.), les unités en déroute ne doivent se déplacer de 3 PM pour les unités de cavalerie et d'artillerie à cheval et de 2 PM pour les unités d'infanterie.

Démonte et remonte des Dragons français : Le joueur français dispose au début de chaque scénario de 6 pions de dragons « à cheval ». Il peut décider, lors de chaque phase A. de chaque tour de jeu (avant d'avoir décidé de l'attribution des ordres), de remplacer sur la carte un, plusieurs ou tous les pions « à cheval » par des pions « à pieds » correspondants, sans autre contrainte.

L'inverse est possible (remplacer un, plusieurs ou tous les pions « à pieds » par des pions « à cheval » correspondants), mais avec la contrainte suivante : si un pion de dragons d'une formation donnée remonte à cheval, la formation dans son ensemble est alors *Sans Ordres Reçus du Q.G.* pour la totalité du tour de jeu.

Incendie du pont : Une unité russe en bon ordre, qui se trouve à la fin d'un tour de jeu (Phase F.) dans un hex. contenant un des deux débouchés du pont (hex. 0606 ou 0705), sans qu'une unité française ne se trouve elle-même dans un de ces deux hex., peut automatiquement et immédiatement incendier le pont (placer un marqueur « pont incendié »). Le pont est alors impraticable.

Une unité française en bon ordre, qui se trouve à la fin d'un tour de jeu (Phase F.) dans un hex. contenant un des débouchés du pont (hex. 0606 ou 0705), sans qu'une unité russe ne soit adjacente à l'unité française - autrement qu'au travers du pont incendié - peut automatiquement et immédiatement éteindre l'incendie du pont. On retire alors définitivement le marqueur « pont incendié » du jeu et le pont redevient praticable jusqu'à la fin du scénario.

Gué : Le gué n'est utilisable qu'à partir du début du Tour 2 (13h00). Utiliser le marqueur « Gué découvert » entre 0809 et 0908 pour l'indiquer. Le gué peut alors être utilisé aussi bien pour passer de la rive gauche à la rive droite que dans le sens inverse.

Scénarios

Voir Vae Victis Hors série n°10.

14. Règles spécifiques à Eylau 1807

Eylau 1807 simule, à l'échelle de la brigade, la bataille qui a opposé le 8 février 1807 l'armée française de Napoléon I^{er} à l'armée russo-prussienne de Bennigsen.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 45 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

0.3 - Les unités de combat

Remarque : La portée de tir des unités d'artillerie a été revue à la baisse par rapport aux autres jeux de la série à cause du temps particulièrement mauvais le jour de la bataille d'Eylau.

Légende :

Les pions d'infanterie et de cavalerie des deux camps portent le nom de leur chef de brigade (ex : Noiroot, sauf les brigades de cavalerie russes qui portent le nom du type des régiments qui la compose (ex : hussards).

Les pions d'artillerie français portent le nom de leur chef de division (exception : Parc, pour les parc de réserve d'artillerie de chaque corps).

Les pions d'artillerie russo-prussien portent soit le nom de leur grande batterie d'appartenance (ex : grande batterie centre), soit le nom de leur chef (ex. : Revzoi). Les pions d'artillerie prussienne portent leur nom de la batterie (ex : Bredow)

Les unités françaises disposent en plus d'un n° d'identification. Par exemple, 1-V signifie 1^{er} division du V^e corps.

Abréviations françaises :

Les n° de corps sont indiqués en chiffre romains (ex. : III), les n° de division en chiffres classiques (ex. : 1-III).

RC signifie Réserve de Cavalerie.

Abréviations russo-prussiennes :

AD = Aile droite, C = Centre, AG = Aile Gauche, R = Réserve, GBD = Grande batterie de droite, GBC = Grande batterie du centre et GBG = Grande batterie de gauche.

Les divisions sont indiquées en chiffres classiques (ex. : 5^e).

Brigades de cavalerie : T = Tschaplitz et K = Korpf.

Brigade d'infanterie : B = Barclay

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

Exception : Les trois formations russes suivantes, GRANDE BATTERIE GAUCHE, GRANDE BATTERIE CENTRE et GRANDE BATTERIE DROITE, ne disposent chacune que d'un seul MA.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité ou indiqué. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Grande Charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français le place sur la carte dans l'hex. de son choix (même s'il est occupé par une ou plusieurs unités, amies ou ennemies) et peut activer en *Ordre reçus du Q.G.* toutes les unités de cavalerie françaises situées dans un rayon de 5 hexagones (inclus, en comptant l'hex. où se trouve le MAC) ;
- *Ney* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut alors activer une nouvelle fois 4 unités de la formation NEY de son choix ;
- *La victoire avant tout !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 5 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge) ;
- *Grande Batterie (2)* : Lorsqu'un de ces deux MAC est tiré du bol, le joueur russe peut activer deux des trois formations GRANDE BATTERIE (GAUCHE, CENTE, ou DROITE), comme s'il s'agissait d'un MA de chacune des deux formations choisies.
- *Lestocq* : Ce MAC ne peut être placé dans le bol par le joueur russo-prussien, lors de la phase C, que si une unité de la formation LESTOCQ était sur la carte à la fin du tour précédent. Lorsque le MAC est tiré, le joueur russo-prussien peut alors activer une nouvelle fois 4 unités de son choix de la formation LESTOCQ.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Sauf pour le MAC Grande Charge qui permet une activation en *Ordre Reçus du Q.G.* (voir plus haut), elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G.* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur

d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Les deux MAC suivants sont placés dans le bol lors de la phase C. de **chaque tour de jeu**.

- *Tempête de neige (2)* : Lorsqu'un MAC Tempête de neige est tiré du bol, le joueur correspondant au drapeau figurant au dos du MAC jette un d10. **Si le résultat est 1 ou 2**, il place alors le marqueur sur la carte dans l'hex. de son choix (même s'il est occupé par une ou plusieurs unités, amies ou ennemies). Le joueur peut alors réorienter **les unités ennemies** situées dans un rayon égal à 2 hex. inclus (en comptant l'hex. où se trouve le MAC) d'un nombre maximal de côtés d'hex. égal à un nouveau jet de d10 divisé par 3 et arrondi à l'entier supérieur. *Exemple* : Le MAC Tempête de neige, avec un drapeau Russe au dos, est tiré du bol. Le joueur russe jette un d10 et obtient 2 comme résultat. Il peut alors placer le MAC sur la carte. Il lance ensuite une seconde fois le d10. Le résultat obtenu est 8 ; $8/3=2,66$, que l'on arrondi à 3. Le joueur russe peut donc réorienter de 3 côtés d'hex. maximum les unités françaises situées dans un rayon 2 hex. inclus de l'hex. où a été placé le MAC.

2.2 - Utilisation des MA

Cas particulier : Lors du premier tour de jeu de chaque scénario, les 3 MA des trois formations GRANDE BATTERIE GAUCHE, GRANDE BATTERIE CENTRE et GRANDE BATTERIE DROITE ne sont pas placés dans le bol lors de la Phase C. du tour de jeux. En phase D, le tour de jeu commence par l'utilisation de ces trois MA, dans l'ordre souhaité par le joueur russe, avant l'utilisation du MA sélectionné au titre de l'initiative stratégique, que ce dernier soit français ou russe.

2.3.2 Attribution des ordres

Cas particulier : Bennigsen, qui dispose de 4 ordres, doit obligatoirement en dépenser au moins un à chaque tour pour une de ses trois formations "Grande batterie".

5.1.1 Contraintes d'empilement

Deux aménagements aux contraintes habituelles sont à prendre en compte pour Eylau 1807 :

- Il est possible d'empiler un pion d'artillerie en plus de la limite habituelle, à condition que le total de PF d'artillerie dans l'hex. ne dépasse pas 7 PF. Il est donc possible d'empiler deux pions d'artillerie avec un ou deux pions d'infanterie, deux pions d'artillerie avec un pion de cavalerie ou trois pions d'artillerie seuls, à condition qu'il n'y ait pas plus de 7 PF d'artillerie dans l'hex. (*Exception : cette limite de 7PF est ignoré si les 2 ou 3 pions d'artillerie appartiennent à une seule et unique formation grande batterie, parmi les 3 existantes*) ;
- Il ne peut jamais y avoir plus de 20 PF d'infanterie empilés dans le même hex.

Note : Si le ralliement d'une unité désorganisée fait passer le total d'une pile à plus de 20 PF, il n'est pas autorisé (il aurait fallu sortir l'unité de la pile auparavant).

12.1 Nuit

Précision : Le tour de jeu 1, 8, 9 et 10 sont considérés comme des tours de **Nuit** (avec tous les effets induits décrits dans les règles).

Lors de la phase C. du tour de jeu n° 8, le joueur français et le joueur russe sont obligés chacun de retirer volontairement 2 MA (pas MAC) de leur camp parmi ceux, disponibles, qu'ils auraient pu mettre dans le bol.

Lors de la phase C. des tours de jeu n° 9 et 10, le joueur français et le joueur russe sont obligés chacun de retirer volontairement 3 MA (pas MAC) de leur camp parmi ceux, disponibles, qu'ils auraient pu mettre dans le bol.

Tables des Terrains

- Le château (hex. 1112) et le cimetière d'Eylau (hex. 1213) sont purement décoratifs, ils n'ont aucun effet sur le jeu ;
- **Ruisseau et étangs gelés** : Les étangs gelés formant des bords d'hex. (ex : entre 2211 et 2212) sont assimilés à des ruisseaux pour les effets du terrain. Seul l'étang gelé situé en 1115 est suffisamment grand pour être considéré comme un véritable étang gelé au regard de la Table des Terrains ;
- Terrain **difficile** : ces hex.correspondent à Eylau à des hex. de marais gelés. Tous les effets du terrain "difficile/coupé/vigne/lac asséché" sont appliqués, sauf la note "[e] : Mouvement de charge et Charge de cavalerie impossible au travers de ce type ou bord d'hex et vers ce type ou bord d'hex." qui est ignorée. Les carrés sont également autorisés dans ces hex. de terrain difficile, comme en terrain clair (exception au 4.2).

Scénarios

Voir Vae Victis n°77.

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

15. Règles spécifiques à Friedland 1807

Friedland 1807 simule, à l'échelle de la brigade, la bataille qui a opposé les 13 et 14 juin 1807 l'armée française de Napoléon Ier, Empereur des Français, à l'armée russe du général de cavalerie Bennigsen.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 45 de temps réel, sauf les tours de nuit qui couvrent 2h00 à 2h15 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex.

0.2 - La carte

Les 4 ponts provisoires (ponts de bateaux ou passerelles) dessinés sur la carte ne sont pas toujours utilisables (voir informations particulières à leur sujet dans les scénarios).

Le gué n'est utilisable, de la même manière, qu'en fonction d'instructions spécifiques aux scénarios.

0.3 - Les unités de combat

Légende :

Les pions d'infanterie et de cavalerie des deux camps portent le nom de leur chef de brigade (ex : Colbert).

Exception : l'unité Gautrain de la formation Lannes, composée du seul 9^e régiment de hussards, porte le nom de son colonel.

Les pions d'artillerie français portent le nom de leur chef de division ou de leur chef direct pour les batteries de réserves (Sénarmont, Balbois ou Séroux).

Les pions d'artillerie russes portent le nom de leur chef de brigade ou de leur chef direct pour les batteries de réserves (Kutaïsov ou Andronov par ex.).

Les unités françaises disposent en plus d'un n° d'identification. Par exemple, 1-V signifie 1^{er} division du V^e corps.

Abréviations françaises :

Les n° de corps sont indiqués en chiffres romains (ex. : III), les n° de division en chiffres classiques (ex. : 1^{re}).

RC signifie Réserve de Cavalerie, CR signifie Corps de Réserve et GR signifie grenadiers de la réserve.

Abréviations russes :

AD = Aile droite, AG = Aile Gauche, R = Réserve, GD = Garde Impériale et CV = Corps Volant. Les n° de divisions sont indiqués en chiffres classiques (ex. : 5^e).

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé une seule fois par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible (voir instructions spécifiques aux scénarios). Il suffit de le placer en secret dans le bol lors de la phase C. du tour de jeu souhaité ou indiqué. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

· *Tenir à tout prix ! :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier jusqu'à 6 unités d'infanterie ou de cavalerie issues des formations LANNES et GROUCHY ;

· *Réserve de Cavalerie :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois toutes les unités de cavalerie françaises des formations GROUCHY, LANNES, MORTIER ;

· *Sénarmont :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut alors activer une nouvelle fois les 2 unités d'artillerie Sénarmont (VICTOR) et les 2 unités d'artillerie Séroux (NEY), avec la particularité suivante : les 4 unités peuvent se déplacer (dans la limite de leurs PM) et tirer, en mixant sans contrainte les deux types d'action (ex: l'artillerie à cheval Sénarmont peut se déplacer de 2 PM, tirer, puis reprendre un mouvement de 5PM, ou encore tirer puis se déplacer de 7 PM etc.) ;

· *Habilité tactique :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer deux formations de façon combinée, comme si elles n'en faisaient qu'une. Pour cela, il doit avoir au préalable retiré du bol, en secret, un des deux MA de chacune de ces deux formations concernées, lors de la phase C. du tour de jeu. Lorsque le MAC est tiré du bol, le joueur devra montrer à son adversaire les deux MA en question, comme preuve et comme indication des deux formations activées de manière combinée ;

· *Ataman :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur russe peut automatiquement rallier (i.e. : faire passer de déroute en désordre ou de désordre en en bon ordre) toutes les unités de la formation PLATOV ainsi que les unités Kogine 2 (GORTCHAKOV) et Ioukovski 2 (OUVAROV). Ces unités ne doivent pas être adjacentes à une unité ennemie.

Note : les unités déjà en bon ordre le restent évidemment ;

· *Pour la Sainte Russie ! :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur russe peut activer une nouvelle fois 5 unités de cavalerie russe de son choix ;

· *Sursaut de Bennigsen :* Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur russe peut activer une nouvelle fois la formation MALIOUTINE ou la formation SOMOV ;

Pour tous ces MAC, les unités concernées pour l'activation (supplémentaire ou non) peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est Sans Ordres du Q.G., le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en

utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

2.3.2 Attribution des ordres

Cas particulier :

Bennigsen dispose normalement de 3 ordres. Ce total est réduit à 2 ordres si le pion Napoléon n'est pas sur la carte et à 1 seul ordre au cours des tours de nuit ;

La formation LANNES dispose d'un ordre automatique (à affecter à un de ses groupes tactiques s'il y en a plusieurs), tant que le pion Napoléon n'est pas sur la carte.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Un aménagement aux contraintes habituelles est à prendre en compte pour Friedland 1807 :

Il est possible d'empiler un pion d'artillerie en plus de la limite habituelle, à condition que le total de PF d'artillerie dans l'hex. ne dépasse pas 7 PF. Il est donc possible d'empiler deux pions d'artillerie avec un ou deux pions d'infanterie, deux pions d'artillerie avec un pion de cavalerie, un pion d'artillerie avec deux pions de cavalerie, trois pions d'artillerie seuls etc., à condition qu'il n'y ait pas plus de 7 PF d'artillerie dans l'hex.

Exception : La limite de 7 PF ne s'applique pas aux deux unités Sénarmont.

Table des Terrains

Les bords d'hex. formés par des lacs (ex : 0319/0320, 0721/0821 etc.) sont assimilés à des bords d'hex. de rivière infranchissable, au regard de la Table des Terrains.

Le seul hex. complet de lac est l'hex. 0722, on ne peut le traverser que par la route de 0822 à 0621 (ou vice versa). Une unité attaquée, alors qu'elle serait sur la route, dans l'hex. 0822 est considérée comme étant dans un hex. de terrain difficile au regard des modificateurs au dé la Table de Terrain.

16. Règles spécifiques à Medina de Rioseco et Somosierra 1808

Medina de Rioseco

Medina de Rioseco simule, à l'échelle du bataillon, la bataille qui a opposé le 8 février 1807 l'armée française du maréchal Bessières à l'armée espagnole des lieutenants généraux La Cuesta et Blake.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 20 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 300 mètres par hex.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

0.3 - Les unités de combat

Légende :

Les pions d'infanterie et de cavalerie des deux camps portent le nom de leur régiment et les N° de bataillons sont indiqués en chiffre romains (ex: II).

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une seule fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité ou indiqué. Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Lasalle* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA LASALLE et un MA SABATHIER, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations LASALLE et SABATHIER, comme si elles appartenaient à la même formation ;
- *Merle* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA DUCOS et un MA D'ARMAGNAC, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations DUCOS et D'ARMAGNAC, comme si elles appartenaient à la même formation ;
- *Furia Francese !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge) ;
- *Blake* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur espagnol doit mettre secrètement à part un MA JADO-CAGIGAL et un MA MACEDA, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur espagnol peut activer de manière combinée les unités des formations JADO-CAGIGAL et MACEDA, comme si elles appartenaient à la même formation.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Seconde ligne espagnole : Les deux MA LA CUESTA et les deux MA PORTAGO ne sont mis dans le bol en phase C. du tour suivant la démoralisation (même temporaire) de la formation JADO-CAGIGAL ou de la formation MACEDA, ou après que l'une des unités de la formation LA CUESTA ou de la formation PORTAGO ait été la cible d'un tir ou d'une attaque au choc. Quoi qu'il arrive, même si ces conditions ne sont pas repliés, les 1^{er} MA des formations LA CUESTA et PORTAGO entrent en jeu au Tour 5 et les 2^e MA de ces deux formations au Tour 6.

Formation BESSIERES. Les unités d'infanterie de la formation BESSIERES ne peuvent pas engager volontairement un choc avant qu'une des formations DUCOS, D'ARMAGNAC ou MOUTON n'ait été démoralisé (même temporairement).

Somosierra

*Note de conception : La bataille de la Somosierra et la charge, devenue mythique, des cheval-légers polonais, présente des problèmes très aigus en terme de simulation. Les troupes espagnoles de San Juan n'ont en effet pratiquement rien fait d'autre que de recevoir cette charge et les autres attaques françaises, sans manœuvrer. La configuration du terrain (un étroit défilé), les très faibles effectifs engagés dans la première charge (deux compagnies), la brièveté de celle-ci (10 minutes tout au plus) posent également des problèmes. Ce sont ces éléments qui m'ont poussé à adapter les règles de **Jours de Gloire**, déjà "compatibles" avec le jeu en solitaire, pour faire de la simulation de cette bataille un véritable jeu pour un seul joueur. Dans ce scénario, le joueur en*

charge des Français devra ainsi tenter d'enlever le col et les 4 batteries qui le défendent le plus rapidement possible et en limitant ses pertes. Les actions des unités espagnoles seront très limitées (essentiellement de la défense sur place), leur liberté d'action étant encadré par des "marqueurs d'ordres" tirés au sort.

Somosierra est un jeu en **solitaire**. Le joueur prend en charge le camp français et gère les activités du camp espagnol en fonction d'instructions listées dans les règles spécifiques. Il simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé le 30 novembre 1808 l'avant-garde de l'armée française de l'Empereur Napoléon au corps d'armée espagnol de Benito San Juan.

0.1 - Échelles

L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Le jeu en solitaire, tel que développé ici pour la bataille, s'affranchit d'une notion précise de temps réel pour chaque tour de jeu.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

Hameaux et chapelle (hex. 0805, 0904, 1007 et 0609) sont uniquement décoratifs.

Tous les hex. de niveaux 4 et 5 sont considérés comme des hex. de terrain difficile.

0.3 – Les unités de combats

Note de conception : Tous les pions sont des régiments, identifiés par leur nom, à l'exception, pour les besoins de la simulation très spécifique de la charge de Somosierra, des 5 unités de lanciers polonais qui sont soit des escadrons (numérotés I, II et IV) soit des compagnies d'un même escadron (numérotés III-3^e et III-7^e)

1. – Tour de jeu

La phase A. est supprimé (voir 2.3.2).

Lors de la phase B. le joueur français a systématiquement le gain de l'initiative.

Lors de la phase C., le joueur place les marqueurs d'ordres espagnols dans un second bol, distinct de celui utilisé pour les MA.

Lors de la phase D., lorsqu'un MA SAN JUAN est tiré du bol, le joueur tire alors un marqueur d'ordre du second bol espagnol pour connaître les instructions d'utilisation des unités de la formation (voir règle spécifique **Marqueurs d'ordres espagnols**). Le dernier MA restant dans le bol n'est pas mis de côté, il est utilisé normalement.

2.1 – Marqueurs d'activation

Les MA ne possèdent ni code ni valeur d'initiative, mais simplement un nom de formation (voir 2.3.2).

2.3.1 Formations et groupe tactiques

La notion de groupe tactique est ignorée.

2.3.2 – Attribution des ordres

Les unités espagnoles sont systématiquement *Sans ordres du Q.G.*, les unités de la formation KOZIETULSKI sont systématiquement en Ordres reçus du Q.G.

Les unités de la formation NAPOLEON débutent la partie en statut *Sans ordres du Q.G.*. Ce statut évolue de la manière suivante :

Le tour suivant la destruction ou la mise en déroute de deux batteries d'artillerie espagnoles, les 8 unités de la formation NAPOLEON passent en statut *Ordres reçus du Q.G.*, jusqu'à la fin de la partie.

2.4.3 Initiative du commandant

L'initiative du commandant ne peut jamais être utilisée.

2.5 Généraux en chef

Au regard de l'aménagement des chapitres 1. et 2.3.2, il n'y a pas de pions généraux en chef.

4.2. Mise en carré

Au regard de la configuration du terrain, les mises en carré sont interdites.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Du fait de l'étroitesse de la route, il est interdit d'empiler plus de deux pions (quels qu'ils soient) sur les hex. 0708 à 0714, cela en plus de contraintes habituelles.

10.3.4 Recul et retraite après combat / Contraintes liés au terrain

Les reculs et retraites après combat doivent impérativement être effectués en évitant de traverser une pente, sauf s'il n'y a aucune autre option possible.

Marqueurs d'ordres espagnols.

Lorsqu'ils sont tirés du bol, les effets de marqueurs d'ordres espagnols sont les suivants :

Tir sur cavalerie (x4) : Le joueur fait tirer les batteries d'artillerie espagnoles sur les pions de cavalerie française les plus proches (si possible, sinon pas de tir). La seule autre action possible est le ralliement des unités en désordre. *Note* : Par "*plus proche*" on entend unité sur laquelle le tir se fera avec les meilleurs modificateurs au dé. En cas d'égalité, on tire au sort.

Tir sur infanterie (x2) : Le joueur fait tirer les batteries d'artillerie espagnoles sur les pions de d'infanterie ou d'artillerie française les plus proches (si possible, sinon pas de tir). La seule autre action possible est le ralliement

des unités en désordre.

Tir Libre (x1) : Le joueur fait tirer les batteries d'artillerie espagnoles sur les unités françaises (cavalerie, infanterie ou artillerie, indifféremment) les plus proches (si possible, sinon pas de tir). La seule autre action possible est le ralliement des unités en désordre.

Inertie (x2) : Toutes les unités au contact d'unités françaises doivent les attaquer, quelque soit le rapport de force. L'artillerie peut tirer comme en "Tir libre". Les mouvements sont interdits. La seule autre action possible est le ralliement des unités en désordre.

Attaque (x1) : Toutes les unités au contact d'unités françaises doivent les attaquer. Toutes les autres unités - hors artillerie - doivent faire mouvement vers l'unité française la plus proche (en cas d'égalité priorité à l'infanterie, si encore égalité, on tire au sort) et la combattre si il y a contact, en essayant d'obtenir le meilleur rapport de force.

Note : Les unités espagnoles étant sans ordre, les mouvements se font à capacité réduite et elles doivent effectuer les TdE avant combat.

L'artillerie peut tirer puis bouger (mouvement réduit). La seule autre action possible est le ralliement des unités en désordre.

Mouvement (x1) : Toutes les unités au contact des unités françaises en bon ordre – sauf artillerie et infanterie empilée sur cette artillerie - doivent reculer d'un hex. (si possible). Toutes les autres unités doivent soit rester au contact des unités françaises en désordre ou en déroute (pour empêcher leur ralliement), soit faire mouvement vers l'unité française la plus proche (en cas d'égalité priorité à l'infanterie, si encore égalité, on tire au sort) et s'arrêter à un hex. de distance (il ne doit donc y avoir aucun combat).

Mouvement 1 Hex. (x1) : Le joueur doit déplacer toute les unités espagnoles – hors artillerie - d'un hex. (quel qu'en soit le coût, on ne compte pas les PM) en respectant les contraintes énoncées ci-après, par ordre de priorité :

- se désengager du contact avec les unités françaises en bon ordre (mais rester au contact des unités françaises en désordre ou en déroute pour empêcher leur ralliement) ;
- ne pas se placer au contact des unités françaises en bon ordre (mais se déplacer vers les unités françaises en désordre ou en déroute pour empêcher leur ralliement, sans les attaquer) ;
- se déplacer vers un hex. de plus haute élévation ou offrant une meilleure protection en terme de modificateurs de combats ;
- ne pas laisser une artillerie seule dans un hex ;
- se rapprocher de la 4^e batterie espagnole

Les seules autres actions possibles sont les tirs comme en "tir libre" et le ralliement des unités en désordre.

Mouvement 2 Hex. (x1) : Le joueur doit déplacer toute les unités espagnoles – hors artillerie – de deux hex. (quel qu'en soit le coût, on ne compte pas les PM) en respectant les contraintes énoncées ci-après, par ordre de priorité :

- se désengager du contact avec les unités françaises en bon ordre (mais rester au contact des unités françaises en désordre ou en déroute pour empêcher leur ralliement) ;
- ne pas se placer au contact des unités françaises en bon ordre (mais se déplacer vers les unités françaises en désordre ou en déroute pour empêcher leur ralliement, sans les attaquer) ;
- se déplacer vers un hex. de plus haute élévation ou offrant une meilleure protection en terme de modificateurs de combats ;
- ne pas laisser une artillerie seule dans un hex ;
- se rapprocher de la 4^e batterie espagnole

Les seules autres actions possibles sont les tirs comme en "tir libre" et le ralliement des unités en désordre.

Remise en jeu des marqueurs d'ordres : Tous les marqueurs d'ordres sont remis dans le bol après tirage, sauf les 2 premiers "Tir sur cavalerie" tirés, le premier "Tir sur infanterie" tiré et le marqueur "Mouvement", qui sont retirés du jeu après utilisation.

Scénarios

Voir Vae Victis n°83.

Pions corrigés : <http://www.fredbey.com/telechargements.html>

17. Règles spécifiques à Roliça et Vimeiro 1808

Roliça

Roliça simule, à l'échelle du bataillon, les combats qui ont opposé le 17 août 1808 la division française du général Delaborde à l'armée anglo-portugaise du général Wellesley.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 20 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

0.3 - Les unités de combat

Légende : Les chiffres romains sur les unités françaises et anglaises indiquent le n° du bataillon.

2.1 - Marqueurs d'activation

Légende : Les abréviations suivantes sont relatives à l'organisation de l'armée anglo-portugaise :

AG = Aile gauche, CE = Centre, AD = Aile droite, RE = Réserve et PO = Portugais.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.). Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Furia Francese* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 2 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement toutes une attaque (choc ou charge). Ce MA est utilisable deux fois par scénario ;
- *Retraite en ordre* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut déplacer une nouvelle fois toutes les unités de son choix en utilisant leurs capacités de mouvement normal. Les unités peuvent à cette occasion quitter des ZdC ennemies mais ne peuvent pas y pénétrer. Chaque unité que le joueur français fait bouger (il peut alternativement décider de la laisser sur place) doit, à la fin de ce mouvement supplémentaire, s'être rapprochée au moins d'un hex. du bord sud de la carte et s'être éloignée d'au moins un hex. de l'unité ennemie la plus proche. Ce MA est utilisable deux fois par scénario ;
- *Ralliement* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier de toutes ses unités en désordre ou en déroute et qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce MA est utilisable deux fois par scénario ;
- *Centre (2 marqueurs de valeurs différentes)* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur anglo-portugais doit mettre secrètement à part un MA FANE, un MA NIGHTINGALE et un MA HILL, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur anglo-portugais peut activer de manière combinée les unités des formations FANE, NIGHTINGALE et HILL, comme si elles appartenaient à la même formation. Chacun de ces deux MAC est utilisable une fois par scénario. Les deux MAC Centre ne peuvent pas être utilisés au cours du même tour de jeu ;
- *Aile gauche (2 marqueurs de valeurs différentes)* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur anglo-portugais doit mettre secrètement à part un MA FERGUSON et un MA BOWES, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur anglo-portugais peut activer de manière combinée les unités des formations FERGUSON et BOWES, comme si elles appartenaient à la même formation. Chacun de ces deux MAC est utilisable une fois par scénario. Les deux MAC Aile Gauche ne peuvent pas être utilisés au cours du même tour de jeu.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées auparavant une ou (pour tous sauf les deux derniers listés) deux fois sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC, si celui en possède une (sinon elle reste en *Sans Ordres du Q.G.*). Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

11.2 Démoralisation des formations

Une formation française ne peut jamais être démoralisée. On ne vérifie donc pas la démoralisation des formations françaises à Roliça.

Vimeiro

Vimeiro simule, à l'échelle du bataillon, les combats qui ont opposé le 21 août 1808 l'armée française du Portugal du général Junot à l'armée anglo-portugaise du général Wellesley.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 20 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex.

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

0.3 - Les unités de combat

Légende : Les chiffres romains sur les unités françaises et anglaises indiquent le n° du bataillon.

Les abréviations en deux lettres sur les unités anglaises indiquent les brigades d'appartenance (si la formation englobe plusieurs brigades) : Fa = Fane, An = Anstruther, Fe = Ferguson, Ni = Nightingale, Bo = Bowes et AC = Ackland.

2.1 - Marqueurs d'activation

Légende : Les abréviations suivantes sont relatives à l'organisation de l'armée anglo-portugaise :

AG = Aile gauche, CE = Centre, AD = Aile droite, CV = Cavalerie, RE = Réserve et PO = Portugais.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une fois ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. Il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.). Il est retiré définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Furia Francese* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement toutes une attaque (choc ou charge). Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Ralliement* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier toutes ses unités en désordre ou en déroute et qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Loison* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA SOLIGNAC et un MA CHARLOT, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations SOLIGNAC et CHARLOT, comme si elles appartenaient à la même formation. Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Delaborde* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA BRENIER et un MA THOMIERE, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations BRENIER et THOMIERE, comme si elles appartenaient à la même formation. Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Combined attack* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglo-portugais peut activer une nouvelle fois 3 unités de cavalerie et 2 unités d'infanterie de son choix mêmes issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge). Les deux unités d'infanterie doivent obligatoirement participer à un combat impliquant également une des unités de cavalerie anglo-portugaise. Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Reserve* : Lorsque ce MA est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur anglo-portugais doit mettre secrètement à part un MA GRAUFURD, un MA TRANT et un MA TAYLOR, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur anglo-portugais peut activer de manière combinée les unités des formations GRAUFURD, TRANT et TAYLOR, comme si elles appartenaient à la même formation. Ce MA est utilisable une fois par scénario ;
- *Rally* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglo-portugais peut tenter le ralliement de toutes ses unités (sauf celles des formations TRANT et GRAUFURD) alors en désordre ou en déroute et qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce MA est utilisable deux fois par scénario ;
- *Burrard* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, il est possible, si deux autres conditions sont remplies, que Burrard remplace Wellesley comme commandant en chef de l'armée anglo-portugaise (échanger immédiatement les pions sur la carte). Ces deux conditions sont les suivantes :
 - 1/ Le MAC Burrard est un des trois premiers MA anglo-portugais tiré du bol (le MA éventuellement retenu pour l'initiative ne compte pas dans ce décompte)
 - 2/ Si 1/ est vérifié, le joueur anglais jette un d10. Si le résultat est inférieur strictement au n° du Tour (*Exemple* : résultat de 1, 2 ou 3 au Tour 4), alors Burrard remplace Wellesley.Ce remplacement immédiat ne change rien aux ordres attribués lors de la Phase A du tour de jeu en cours. Ce MA est utilisé lors de chaque tour de jeu à partir du Tour 3 (11h40). Il est retiré du jeu si

Burrard remplace Wellesley.

Pour tous ces MAC, les unités choisies pour l'activation supplémentaire peuvent déjà avoir été activées une ou (pour *Furia Francese*, *Ralliement* et *Rally*) deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus du Q.G* ou *Sans Ordres du Q.G.*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres du Q.G.*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus du Q.G.* en utilisant la valeur d'initiative du MAC, si celui en possède une (sinon elle reste en *Sans Ordres du Q.G.*). Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

2.3.2. Attribution des ordres. Les groupes tactiques de la formation TAYLOR ne peuvent pas être placés en *Ordres Reçus du Q.G.* avant le Tour 2, les groupes tactiques des formations CRAUFURD et TRANT ne peuvent pas être placés en *Ordres Reçus du Q.G.* avant le Tour 3.

Unités indépendantes. Les unités françaises 66^e régiment de ligne et compagnies de garnisons n'appartiennent à aucune formation. Lorsqu'elles entrent sur la carte en renfort, le joueur français doit immédiatement indiquer avec le marqueur idoine à quelle unique formation elles sont affectées toutes les deux jusqu'à la fin de la bataille : BRENIER, THOMIERE, CHARLOT, SOLIGNAC ou KELLERMANN. Une fois ce choix effectué, les deux unités sont considérées comme des unités normales de la formation choisie (y compris pour la vérification de la démoralisation).

18. Règles spécifiques à Aspern-Essling 1809

Aspern-Essling simule, à l'échelle de la brigade, la bataille qui a opposé les 21 et 22 mai 1809 l'armée française de l'empereur Napoléon I^{er} à l'armée autrichienne de l'archiduc Charles.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 h 30 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 300 mètres par hex. Un point de force représente environ 400 fantassins ou 300 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 100 artilleurs et deux à quatre canons suivant leurs calibres.

0.2 - La carte

Certaines particularités du champ de bataille d'Aspern-Essling conduisent à des modifications des dispositions habituelles de la **Table des Terrains** :

- les arbres, le long des chemins et des routes, sont purement décoratifs.
- le Danube est infranchissable sauf par le pont. Les hex. dans lesquels il « déborde » (0701, 0604, 0605, 0506, 0508, 0411 et 0719) sont traités comme des hex. dans lesquels il est impossible d'entrer.
- Bâtiments isolés : la Ferme d'Essling (hex. 1815), l'Auberge (hex. 2212) et les Tuileries d'Aspern (hex. 0810) et d'Essling (0813) sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc : pour marquer l'appui défensif de ces bâtiments, le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque les défenseurs présents dans l'hex. sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie. *Précision* : le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque ces hex sont occupés par au moins une unité d'infanterie. Le bonus de +1 pour attaque en terrain clair n'est pas supprimé si le défenseur présent dans un de ces trois hex. est une unité de cavalerie (ou une pile d'unités de cavalerie) avec ou sans artillerie.
- l'imposant grenier d'Essling (hex. 1114) apporte un malus de -1 supplémentaire au choc comme au tir : une attaque contre cet hex. donne donc un -2 au choc (-1 pour le village et -1 pour le grenier) et -3 au tir (-2 pour le village et -1 pour le grenier).
- la ligne de crête présente sur la carte correspond à une petite levée de terre autour des villages d'Aspern et d'Essling et le long de la route qui les relie. Elle procure les effets habituels listés dans la Table de Terrains avec les modifications suivantes :

Modification pour les tirs : La ligne de crête bloque la ligne de vue et empêche les tirs à bout portant (tireur et cible adjacents) sauf si le tireur est placé dans un hex. de village (positions aménagées pour cela). Par ailleurs, Le tir est toujours possible à travers la ligne de crête, à condition qu'il y ait au moins un hex. vide entre le tireur et sa cible.

Modification pour les chocs : Un choc au travers de la ligne de crête enlève le bonus de +1 pour attaque vers un terrain clair (*Exemple* : une attaque de 1011 vers 0912 (ou vice versa) se résout à 0 au lieu de +1 au regard des effets du terrain). Pas d'effet supplémentaire pour une attaque vers un hex. de village (*Exemple* : une attaque de 1006 vers 0907 se résout normalement à -1 et une attaque de 0907 vers 1006 se résout à 0 au lieu de +1 au regard des effets du terrain). Les charges sont impossibles au travers d'une crête, comme indiqué dans la Table des Terrains.

0.3 - Les unités de combat

Les régiments et les brigades (infanterie et cavalerie) sont identifiés par la couleur de leur valeur en PF (voir légende).

Légende :

Les pions d'infanterie et de cavalerie des deux camps portent le nom de leur régiment ou de leur brigade. Les pions d'artillerie portent le nom de leur division de rattachement ou de son équivalent.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Les deux MAC suivants peuvent être utilisés lorsqu'ils sont listés comme disponibles. Pour les mettre en jeu, il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité ou indiqué. Ils sont retirés du jeu à la fin du tour, jusqu'à nouvelle utilisation (si autorisée) même si l'un d'entre eux reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Serrez les rangs !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier toutes ses unités en désordre ou en déroute et qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans les trois hex. du village d'Essling et dans les trois hex. du village d'Aspern ; il nécessite un test de ralliement pour les autres (voir 11.1). Ce MAC est utilisable une fois le 21 mai et une fois le 22 mai. Il peut être remis en jeu une seconde fois par jour, lors de la Phase C, si le Petit Pont ou le Grand Pont est alors en statut endommagé. Il ne peut pas être utilisé plus de deux fois le 21 mai et plus de deux fois le 22 mai.
- *Victoire !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur autrichien peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes et immédiatement une attaque (choc ou charge), éventuellement précédée d'un mouvement. Ce MAC ne peut être utilisé qu'une fois le 21 mai et qu'une fois le 22 mai. Il ne peut être

placé dans le bol, lors de la Phase C, que si le joueur autrichien occupe au moins deux des 6 hex. des villages d'Aspern et d'Essling (peu importe la répartition de ces hex. entre les deux villages).

Pour le MAC *Victoire !*, les unités choisies pour l'activation peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Remarque : Les deux MAC ne peuvent pas être sélectionnés lors de la Phase d'initiative stratégique pour être utilisés lors de la première activation du tour.

2.2 - Utilisation des MA

MA LANNES et MASSENA. Le joueur français peut choisir d'utiliser les MA des 7 formations BOUDET, MOLITOR, LEGRAND, CARRA SAINT-CYR, THARREAU, CLAPAREDE et SAINT-HILAIRE, pour les activer individuellement, ou de regrouper ces formations et des les activer via les MA LANNES ou MASSENA.

Pour ce faire, lors de la Phase A du premier tour de jeu de chaque scénario, le joueur français peut (ce n'est pas une obligation) rattacher ces formations - si elles disposent déjà au moins d'une unité sur la carte – soit à Lannes soit à Masséna, en plaçant un de leurs deux MA dans les cases prévues à cet effet sur le bord de la carte. Dès qu'une formation est rattachée à Lannes ou Masséna, ses deux MA sont retirés du jeu (une des deux étant utilisé comme un marqueur) et toutes unités des formations rattachées à Lannes ou Masséna formeront deux nouvelles formations à part entière, au regard de tous les chapitres des règles (y compris le 11.2 pour la démoralisation, à l'exception des règles d'empilement, voir 5.1.1 ci-dessous), uniquement activées par les MA LANNES et MASSENA.

Un maximum de 4 formations, sur le total de 7, peut être rattaché à Lannes ou Masséna (*Exemple* : affecter 3 formations à Lannes et 3 à Masséna toute en laissant une indépendante est autorisé, en affecter 5 à Lannes ou 5 à Masséna est interdit).

Lors de chaque nouveau tour de jeu, le joueur français pourra, lors de la phase A :

- affecter les formations entrant en renfort à Lannes ou Masséna (en retirant donc leurs MA du jeu), ou les laisser indépendantes (en conservant leurs MA) ;
- transférer une seule formation de Lannes à Masséna, ou vice versa (changer le marqueur de case), dans la limite du maximum des 4 formations autorisées ;
- rendre son indépendance à une seule formation déjà rattachée Lannes et à une seule formation déjà rattaché à Masséna (soit un maximum de 2 formations). Dans ce cas les marqueurs sont retirés des cases Lannes et Masséna et les MA de ces formations remis en jeu.

2.5 - Généraux en chef

Le joueur français dispose de trois pions généraux en chefs : Napoléon, Lannes et Masséna. Leur utilisation dépend des instructions de chaque scénario. Le modificateur utilisé pour le gain de l'initiative stratégique (voir 3.) est celui de Napoléon sauf si l'Empereur est situé sur l'île de Lobau et que le Petit Pont est détruit. Sinon le joueur français utilise indifféremment le modificateur de Lannes ou de Masséna. Le joueur français peut donner autant d'ordres que le nombre total des potentiels d'ordres de tous les généraux en chef présents sur la carte.

Mort de Lannes (historique) ou de Masséna. A partir du Tour 7 du 22 mai, le joueur Français lance deux d10 lors de la phase A de chaque tour de jeu (avant l'attribution des ordres) et les additionne. Si le résultat est inférieur ou égal au n° du tour un des deux maréchaux français est mortellement blessé. Le joueur français relance un d10 : si le résultat est de 0 à 6 il s'agit de Lannes, si le résultat est de 7 à 9 il s'agit de Masséna. Le maréchal mortellement blessé est retiré du jeu. Sa mort redonne immédiatement leur indépendance à toutes les formations qui lui étaient rattachées (voir règles MA LANNES et MASSENA ci-dessus).

Napoléon. Le pion Napoléon, lorsqu'il se situe sur la rive gauche du Danube ne peut se déplacer que sur ou à l'intérieur du triangle formée par les chemins entre 0313, 0809 et 0813.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Les règles standards sont appliquées avec une seule contrainte supplémentaire :

- l'empilement de deux brigades d'infanterie de la même formation est interdit.

Par contre il est toujours possible :

- d'empiler une brigade et un régiment d'infanterie, ou deux régiments d'infanterie, de la même formation et il est aussi possible
- d'empiler deux brigades de cavalerie (ou 3 si le total des PF ne dépassent pas 6 PF) de la même formation (voir 0.3, ci-dessus, pour l'identification des brigades et des régiments).

Note : Suite à la mort de Lannes ou de Masséna, un empilement valide peut devenir invalide (retour aux formations d'origine). Dans ce cas, la situation devra être corrigée par un mouvement dès qu'une des formations concernées sera activée.

7.0 Tirs d'artillerie

Si la cible d'un tir d'artillerie est un régiment il bénéficie d'un modificateur de -1 (cumulable avec tous les modificateurs habituels au jet de dé pour les tirs d'artillerie). Ce modificateur est également valable si le régiment

est empilé avec une unité d'artillerie, mais pas s'il est empilé avec un second régiment.

10.4. Mouvement de dérouté

Le refuge de l'île de Lobau. Dès qu'une unité française en dérouté pénètre sur l'île de Lobau, en traversant le Petit Pont de l'hex. 0313 vers l'hex. 0213, elle peut se déplacer dans la direction de son choix, sans sortir de la carte et à condition de rester dans l'île de Lobau. Lors de la phase suivante de mouvement de dérouté elle peut se déplacer à nouveau dans l'île ou rester immobile (au choix du joueur français), cela jusqu'à son ralliement.

Rappel : Les contraintes d'empilement spécifiques aux unités en dérouté, énoncées en **5.1.2 Effet de l'empilement sur les mouvements**, doivent être strictement respectées.

Grand Pont et Petit Pont. L'armée française est reliée à ses bases par un grand pont (hors carte) qui enjambe le bras principal du Danube, pour en relier la rive droite à l'île de Lobau, et par un petit pont qui rattache cette même île à la rive gauche (hex. 0213/0313). Le grand pont est composé d'un premier tronçon de 430 mètres qui s'appuie sur un îlot de sable d'où part un second tronçon de 310 mètres. Le petit pont est long de 100 mètres.

Ponts endommagés : Les deux ponts peuvent être endommagés par le joueur autrichien. Historiquement, les Autrichiens ont lancé en aval des troncs, madriers et autres brûlots flottant en vue d'endommager les amarres du grand pont. Les eaux du Danube sont en plus déjà tumultueuses et puissantes, car elles sont grossies par la fonte des neiges. Quant au petit pont de chevalet, sa fragilité relative peut conduire à sa rupture au fil de son utilisation. Lors de la Phase D de chaque tour de jeu, avant l'activation de la première formation, le joueur autrichien lance un d10 (sauf si un des deux ponts est déjà endommagé). Si le résultat est 9, le Petit Pont est endommagé (placer le marqueur Petit Pont endommagé sur la carte). Si le résultat est 0 à 8, le chiffre obtenu est noté sur une feuille et additionné de tour en tour. Lorsque le total atteint 21 ou plus, le Grand Pont est immédiatement endommagé (placer le marqueur Grand Pont endommagé dans la case prévue à cet effet).

Réparation des ponts : Lorsqu'un pont est endommagé, lors de la Phase D de chaque tour de jeu, avant l'activation de la première formation, le joueur français jette un d10. Le chiffre obtenu est noté sur une feuille et additionné de tour en tour. Lorsque le total atteint 10 (Petit Pont) ou 15 (Grand Pont), le pont endommagé est immédiatement réparé et utilisable pour le tour en cours. *Exception* : le 22 mai le chiffre obtenu au d10 est divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur) pour la réparation du Grand Pont uniquement.

Lorsque le pont endommagé est réparé, le décompte repart de 0 et le jet de dé pour endommager les ponts reprend dès le Tour suivant.

Effet des ponts endommagés :

- Lorsque le Grand Pont est endommagé, les renforts programmés ne rentrent pas en jeux (arrivée décalée de tour en tour jusqu'à réparation du pont). L'initiative stratégique est automatiquement autrichienne lors du tour suivant et jusqu'à réparation du pont. Les unités d'artillerie françaises, sauf celles de la formation GARDE, sont pénalisées d'un -1 à chaque tir (pour refléter le manque de munition).

- Lorsque le Petit Pont est endommagé :

- les unités d'artillerie situées au Nord du Danube sont pénalisées d'un -1 à chaque tir ;
- le passage entre 0213 et 0313 est impossible. Les unités en dérouté qui atteignent l'hex. 0313 sont éliminées ;
- le Danube interrompt les chaînes des groupes tactiques ;
- si Napoléon, Masséna ou Lannes se trouvent sur l'île de Lobau, ils ne peuvent pas transmettre d'ordres aux groupes tactiques situés sur la rive gauche (rive nord) du Danube.

Variante historique : Les joueurs peuvent décider d'ignorer les règles précédentes et de suivre sans aléas le calendrier historique de rupture des ponts :

Petit Pont :

- il ne rompt historiquement qu'au cours de la nuit du 20 au 21 mai et il est réparé avant le début de la bataille. Il n'est donc jamais endommagé au cours des trois scénarios proposés.

Grand Pont :

- endommagé et inutilisable au début du Tour 9 du 21 mai jusqu'à la fin du Tour 12 du 21 mai ;
- réparé et utilisable au début du Tour 1 le 22 mai jusqu'à la fin du Tour 4 du 22 mai ;
- endommagé au début du Tour 5 du 22 mai et inutilisable jusqu'à la fin du Tour 12 le 22 mai.

19. Règles spécifiques à Gospitch et Ocaña 1809

Gospitch

Gospitch simule, à l'échelle du bataillon, les combats qui ont opposé les 21 et 22 mai 1809 l'armée française de Dalmatie commandée par le Maréchal Marmont aux troupes croates de l'armée autrichienne menées par le colonel Rebrovik.

0.1 Échelles

Chaque tour couvre 1 h 15 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex.

0.2 La carte

La Lika est une rivière infranchissable (sauf pont, hex. 0602-0603).

La Jadova est aussi une rivière infranchissable, sauf au travers d'un gué (hex. 1413 – 1513) et d'un pont (hex. 1515 - 1615) **lorsque ce dernier est utilisable** (voir scénario).

Règles spécifiques aux unités françaises de la formation PARC.

0.2 Les 3 unités françaises « blessés » ainsi que l'artillerie ne peuvent pas utiliser le gué sur la Jadova

0.3 Les 3 unités françaises « blessés » n'ont pas de face « recto » et sont éliminées dès qu'elles subissent une désorganisation.

4.1.3 Les unités de la formation PARC ne peuvent pas faire de marche forcée.

5.1.1 Les 3 unités françaises « blessés » ne peuvent pas s'empiler entre elles ni avec une unité d'artillerie (par contre, elles peuvent s'empiler avec **une** unité de Pandours).

6.2.1 Les 3 unités françaises « blessés » n'ont pas de ZdC, ni de front (bonus de +2 [flanc] pour l'unité autrichienne en cas d'attaque d'une unité de « blessés » seule dans son hex.).

8.2 Les 3 unités françaises « blessés » ne peuvent pas effectuer de choc.

11.2 Les 3 unités françaises « blessés » ne peuvent pas entrer en ZdC ennemie. La formation Parc est démoralisée dès que les deux unités Pandours sont désorganisées.

Ocaña

Ocaña simule, à l'échelle du régiment, les combats qui ont opposé le 19 novembre 1809 l'armée française du roi Joseph à l'armée espagnole du général Aréizaga.

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1 heure de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 300 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 100 artilleurs et deux à quatre canons suivant leurs calibres.

0.2 - La carte

- Bâtiments isolés : le couvent de San Francisco (hex. 0612) est traité comme un hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc : pour marquer l'appui défensif du bâtiment, le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque les défenseurs présents dans l'hex. sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie. *Précision* : le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque cet hex. est occupés par au moins une unité d'infanterie. Le bonus de +1 pour attaque en terrain clair n'est pas supprimé si le défenseur présent dans cet hex. est une unité de cavalerie (ou une pile d'unités de cavalerie) avec ou sans artillerie.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Les deux MAC suivants peuvent être utilisés lorsqu'ils sont listés comme disponibles. Pour les mettre en jeu, il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité ou indiqué. Ils sont retirés du jeu à la fin du tour, jusqu'à nouvelle utilisation (si autorisée) même si l'un d'entre eux reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé :

- *Sénarmont !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une nouvelle fois toutes les unités d'artillerie de la formation DESSOLLE et également les unités d'artillerie d'autres formations si elles peuvent à cet instant précis être incluse dans le même groupe tactique (voir 2.3.1) qu'au moins une artillerie de la formation DESSOLE ;
- *En ligne !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur espagnol peut activer jusqu'à 3 groupes tactiques, même issus de formations différents à conditions que leur disposition sur la carte, au moment où les MAC est tiré font qu'ils puissent constituer à cet instant précis un seul groupe tactique (voir 2.3.1).

Pour ces deux MAC, les unités choisies pour l'activation peuvent déjà avoir été activées une ou deux fois auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

Remarque : Les deux MAC ne peuvent pas être sélectionnés lors de la Phase d'initiative stratégique pour être utilisés lors de la première activation du tour.

20. Règles spécifiques à Almeida et Bussaco 1810

Almeida

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h00 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex. Un point de force représente environ 400 fantassins ou 300 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 100 artilleurs et deux à quatre canons suivant leurs calibres.

0.2 – La carte

La Côa est une rivière infranchissable sauf par le pont situé entre les hex. 1318 et 1319.

Le couvent situé en 0815 (Covento de São Francisco) et le moulin situé en 0708 sont des bâtiments isolés de taille réduite. Ils n'ont qu'un seul effet dans le jeu : si un joueur attaque une unité située dans l'hex. 0815 ou 0708, il ne bénéficie pas du bonus de +1 pour attaque en terrain clair.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *A la baïonnette !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 3 unités d'infanterie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement toutes une attaque au choc ;
- *Rally and Charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur Anglo-portugais peut rallier automatiquement deux unités d'infanterie en désordre ou en déroute qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Les unités en désordre ralliées (donc désormais en bon ordre) doivent immédiatement être activées pour engager un combat au choc. Si elles sont trop éloignées d'unités françaises pour le faire, elles repassent immédiatement en désordre. Les unités en déroute passent en désordre, sans autre contrainte ;
- *Rifles* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur Anglo-portugais peut désigner, pour lui faire effectuer un TDC (avec désorganisation supplémentaire en cas d'échec), une unité française de son choix adjacente ou située à 1 hex. et dans la LdV de l'unité 95th Rifles et une seconde unité française de son choix adjacente ou située à 1 hex. et dans la LdV de n'importe quelle unité de Caçadores (*Note* : L'unité 95th Rifles et l'unité de Caçadores choisies ne doivent être ni désorganisées ni en déroute). Le TDC est résolu avec un malus de +1 au dé si l'unité française est adjacente au 95th Rifles ou au Caçadores, sans modificateur sinon.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant une à deux fois sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur d'initiative du MAC, si celui-ci en possède une (sinon elle reste *Sans Ordres*). Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

4.3.2 – Terrains infranchissables

Aucune unité – française ou Anglo-portugaise - en dehors des artilleries portugaises immobiles de la garnison ne peut pénétrer dans Almeida (hex. 0210, 0211, 0310, 0311, 0312, 0410 et 0411).

10.4 Mouvement de déroute

Le joueur Anglo-portugais n'a pas à effectuer les mouvements de déroute de la Phase E pour ses unités en déroute situées sur la rive gauche (ouest) de la rivière Côa. Ces unités peuvent se déplacer dans la direction de leur choix, sans sortir de la carte et à condition de ne pas repasser sur la rive droite de la rivière Côa (est). Lors de la phase suivante de mouvement de déroute elles peuvent se déplacer à nouveau (en respectant les mêmes contraintes) ou rester immobile, cela jusqu'à leur ralliement. *Rappel* : Les contraintes d'empilement spécifiques aux unités en déroute, énoncées en 5.1.2 **Effet de l'empilement sur les mouvements**, doivent être strictement respectées.

11.2 Démoralisation des formations

La formation anglaise CRAUFURD ne peut jamais être démoralisée et on ne vérifie donc pas sa démoralisation dans les scénarios relatifs à la bataille d'Almeida.

Artillerie fixe d'Almeida.

Les trois unités d'artillerie portugaise fixe d'Almeida n'appartiennent à aucune formation. A chaque fois que le joueur Anglo-portugais active un MA, il peut néanmoins déclencher un tir normal avec une de ces trois unités. Par ailleurs, les unités d'artillerie d'Almeida peuvent effectuer normalement leurs tirs éventuels de contre batterie (voir 7.1). Les unités d'artillerie d'Almeida n'effectuent ni recul après un test de cohésion manqué (voir 10.3) ni mouvement de déroute (voir 10.4) : elles sont strictement immobiles.

Enfin, les unités françaises ne peuvent engager aucun combat de choc contre une unité d'artillerie située dans ces 7 hex.

Bussaco

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h45 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Un point de force représente environ 400 fantassins ou 300 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 100 artilleurs et deux à quatre canons suivant leurs calibres.

0.2 La carte

Le Mondego est une rivière infranchissable.

Le couvent situé en 1305 (Covento de Bussaco) est un bâtiment isolé de taille réduite. Il n'a qu'un seul effet dans le jeu : si un joueur attaque une unité située dans l'hex. 1305, il ne bénéficie pas du bonus de +1 pour attaque en terrain clair. (*Insérer ici un exemple d'hex. de bâtiment isolé*)

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut-être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas le sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *A la baïonnette !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement toutes une attaque au choc ;
- *Rally and Charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur Anglo-portugais peut rallier automatiquement toutes les unités d'infanterie en désordre ou en déroute d'une seule et même formation qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Les unités en désordre ralliées (donc désormais en bon ordre) doivent immédiatement être activées pour engager un combat au choc. Si elles sont trop éloignées d'unités françaises pour le faire, elles repassent immédiatement en désordre. Les unités en déroute passent en désordre, sans autre contrainte ;
- *Ney* : Lorsque ce MAC est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA LOISON, un MA MARCHAND et un MA MERMET, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations LOISON, MARCHAND et MERMET, comme si elles appartenaient à la même formation ;
- *Reynier* : Lorsque ce MAC est placé dans le bol lors de la phase C. d'un tour de jeu donné, le joueur français doit mettre secrètement à part un MA HEUDELET et un MA MERLE, qui ne seront de leur côté pas mis dans le bol lors de cette même phase C. Lorsque ce MAC est tiré du bol le joueur français peut activer de manière combinée les unités des formations HEUDELET et MERLE, comme si elles appartenaient à la même formation ;
- *Rifles* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur Anglo-portugais peut désigner, pour effectuer un TDC (avec désorganisation supplémentaire en cas d'échec), une unité française de son choix adjacente ou située à 1 hex. et dans la LdV de l'unité 95th Rifles et une seconde unité française de son choix adjacente ou située à 1 hex. et dans la LdV de n'importe quelle unité de Caçadores. (*Note* : L'unité 95th Rifles et l'unité de Caçadores choisies ne doivent être ni désorganisées ni en déroute). Le TDC est résolu avec un malus de +1 au dé si l'unité française est adjacente au 95th Rifles ou au Caçadores, sans modificateur sinon.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant une à deux fois sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur d'initiative du MAC, si celui en possède une (sinon elle reste *Sans Ordres*). Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.

2.2 Utilisation des MA (des réserves)

Pour le scénario B.1 uniquement, les MA Anglo-portugais des formations HILL, HAMILTON et COLE ainsi que les MA français des formations LAMOTTE, CLAUSEL, SOLIGNAC et MONTBRUN ne sont pas en jeu au début de la partie (formations en réserve). Chacun des deux joueurs peut décider de mettre en jeu un ou deux MA de chacune de ces formations, lors de la phase C. de n'importe quel tour de jeu à partir du second tour du scénario B1 (Tour 3 - 8h45). Une fois mis en jeu, ces MA le restent jusqu'à la fin du scénario. Ces mises en jeu donnent des points de victoire à l'adversaire (voir **Conditions de victoire**) et les unités de ces formations peuvent désormais être activées comme les autres formations déjà présentes. *Exceptions* : Si l'adversaire tire ou engage un choc ou une charge contre une unité de ces formations avant qu'au moins un de leur deux MA ne soit

en jeu, alors le premier MA de cette formation est immédiatement mis dans le bol gratuitement (en cours de tour) et reste disponible lors des tours suivants. Le second MA devra être « payé » en PV comme prévu dans la règle ci-dessus si le joueur veut le faire entrer en jeu.

Le fait que des unités amies traversent des unités des formations en réserve au cours de leur recul après combat ou leur mouvement de déroute n'a aucun impact sur la mise en jeu de leurs MA. Par ailleurs, les unités des formations en réserve (tant qu'au moins un de leurs MA n'a pas été mis en jeu) n'ont pas à effectuer de TdC si elles sont traversées par une unité amie dans ces cas de figure (voir **10.5**).

2.5 - Généraux en chef

Pour les scénarios B.2 et B.3 uniquement. Ney est le général en chef de l'armée française du Portugal jusqu'à l'arrivée de Masséna. Dès que le pion Masséna est déployé sur la carte, le pion Ney est retiré du jeu et Masséna devient général en chef.

Coimbra

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h00 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex. Un point de force représente environ 400 fantassins ou 300 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 100 artilleurs et deux à quatre canons suivant leurs calibres.

0.2 – La carte

Le Mondego est une rivière infranchissable sauf par le gué (entre les hex. 1115 et 1214) et le pont (entre les hex. 1519 et 1520). Les hex. numérotés en bleu clair et illustré d'un pictogramme sont interdits d'accès à toute unité. *(Insérer ici un hex. avec le pictogramme des vaguelettes)*

2.1. – Marqueurs d'Activation

Le MA INDEPENDANT (1 seul est utilisé) permet d'activer la population civile qui fuit Coimbra à l'arrivée des troupes françaises (**Civils**, voir plus bas).

5.1.1 – Contrainte d'empilement

La limite maximale d'empilement est restreinte à deux unités pour Coimbra. Les cas permettant d'empiler jusqu'à trois unités sont ignorés pour cette bataille.

7.5 – Résolution des tirs

Un tir d'artillerie bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 si la cible se trouve dans un hex. de marais.

10.4 Mouvement de déroute

Le joueur Anglo-portugais n'a pas à effectuer les mouvements de déroute de la Phase E pour ses unités en déroute situées sur la rive gauche (sud) du Mondego. Ces unités peuvent se déplacer dans la direction de leur choix, sans sortir de la carte et à condition de ne pas repasser sur la rive droite (nord) du Mondego. Lors de la phase suivante de mouvement de déroute elles peuvent se déplacer à nouveau (en respectant les mêmes contraintes) ou rester immobile, cela jusqu'à leur ralliement. *Rappel* : Les contraintes d'empilement spécifiques aux unités en déroute, énoncées en **5.1.2 Effet de l'empilement sur les mouvements**, doivent être strictement respectées.

11.2 Démoralisation des formations

Une formation, qu'elle soit française ou Anglo-portugaise, ne peut jamais être démoralisée. On ne vérifie donc pas la démoralisation des formations pour les scénarios de Coimbra.

Civils. La population civile de Coimbra (qui inclut aussi des traînards et des blessés) est représentée par 5 MA Anglo-portugais inutilisés pour Coimbra et déployés sur leur verso (côté drapeau). Ces marqueurs n'ont pas de ZdC. Ils peuvent se déplacer de 2 hex. lors de chaque tirage du MA INDEPENDANT, sans autre contrainte de coût en PM des terrains, en dehors du fait qu'ils ne peuvent pas traverser des bords d'hex. infranchissables. Ils ne peuvent par contre pas être empilés, ni entre eux ni avec une autre unité. Ils peuvent néanmoins traverser une unité amie (ou un autre marqueur représentant les civils) pendant leur mouvement. Ils n'effectuent pas de mouvement de déroute lors de la phase E. Un marqueur représentant les civils est éliminé du jeu dès qu'une unité de combat française (pas un chef) se trouve dans un hex. adjacent et non séparé par un bord d'hex. infranchissable. Le marqueur est retiré immédiatement et l'unité française a la possibilité de continuer son mouvement. Les marqueurs représentant les civils ne peuvent pas volontairement sortir de la carte.

21. Règles spécifiques à Fuentes de Oñoro, Foz d'Arouce et El Bodón 1811

Notes de conception sur les pions :

L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade – sauf exceptions (voir ci-dessous) - pour l'infanterie anglaise, à celle du régiment ou du bataillon pour l'infanterie française et portugaise et la cavalerie, et à celle de la batterie pour l'artillerie.

Pour de raisons d'homogénéité, certaines petites unités ont été regroupées et seul un nom a trouvé sa place sur le pion :

- le pion Légion hanovrienne intègre à la fois la Légion hanovrienne et la Légion du Midi ;
- les régiments de dragons de la division Montbrun, du fait de leurs faibles effectifs, sont regroupés par brigade à raison de deux régiments par pion ;
- les trois unités de la brigade Fournier (7^e, 13^e et 20^e Chasseurs) du IX^e corps, détachée auprès de la réserve de cavalerie de Montbrun, sont identifiées par un symbole spécifique, afin de pouvoir constituer une formation spécifique pour les scénarios de la bataille d'El Bodón ;
- les chasseurs et les mamelouks de la Garde impériale sont regroupés sur le pion Lepic 2 7 8 ;
- les grenadiers à cheval et les cheveu-légers-lanciers sont regroupés sur le pion Lepic 4 7 7 (*note de conception* : les cheveu-légers-lanciers étant majoritaires, l'unité n'a pas été modélisée comme une unité de cavalerie lourde) ;
- dans la formation Houston, le pion Chasseurs correspond au régiment des Chasseurs Britanniques et le pion Brunswick correspond à 8 compagnies du régiment Brunswick-Oels (d'où sont tirées également d'autres compagnies légères, matérialisées par le marqueur B-O Coy).

Pour pouvoir traiter de façon efficace les trois batailles proposées, les unités de la 3^e division anglaise (PICTON) sont représentées par des pions à l'échelle du régiment ou du bataillon, alors que les autres divisions anglo-portugaises le sont à celle de la brigade ou du régiment (bataillon pour les unités de Caçadores). Cette particularité donne lieu à des règles spécifiques d'empilement dans les scénarios de la bataille de Fuentes de Oñoro (voir **Fuentes de Oñoro**).

Le MAC Panique est aux couleurs françaises, car ses effets affectent des unités françaises, cela bien qu'il soit mis dans le bol sur décision du joueur anglo-portugais.

Par ailleurs, le verso de ce même MAC Panique est utilisé pour repérer les jours (3, 4 ou 5 mai) sur le compteur prévu à cet effet pour la bataille de Fuentes de Oñoro.

Note sur la carte :

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats.

Foz de Arouce

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 2 heures de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 4 pièces d'artillerie suivant leur calibre.

0.2 – Terrain

Le gué en 1308-1407 n'est franchissable que par les unités de cavalerie et les chefs.

Note historique : de fortes pluies ayant fait monter le niveau de la Ceira, celle-ci est considérée comme une rivière au regard de la table des terrains.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Le MAC « Panique » peut être utilisé **une fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible.

Note : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser le MAC, il suffit au joueur anglo-portugais de le placer dans le bol lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas le sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- « *Panique* » : lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français effectue un TdC pour l'unité française, située sur la rive gauche de la Ceira, de plus faible cohésion et qui n'est ni désorganisée ni en déroute (choix de l'unité à sa discrétion entre les unités de même cohésion s'il y en a plusieurs). Cette unité passe en désordre en cas d'échec du TdC.

10.4. Mouvement de déroute

Dès qu'une unité française en déroute pénètre sur la rive droite de la Ceira en traversant le pont ou le gué (hex. 1308 – 1407) elle peut se déplacer dans la direction de son choix, sans sortir de la carte et à condition de rester sur la rive droite de la Ceira. Lors de la phase E. de mouvement de déroute du tour suivant, elle peut se déplacer à nouveau dans la direction de son choix ou rester immobile (au choix du joueur français), cela jusqu'à son ralliement.

Note historique : Craufurd n'était pas présent avec sa division à Foz d'Arouce. Il ne la rejoindra qu'ultérieurement, pour participer notamment à la bataille de Fuentes de Oñoro. Par commodité, nous utiliserons néanmoins ici les deux MA à son nom pour l'activation de sa division.

Fuentes de Oñoro

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 2 heures de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 4 pièces d'artillerie suivant leur calibre.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *Cold Steel* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglo-portugais peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes obligatoirement une attaque au choc contre les hex. 1208, 1209 ou l'un des 8 hex. adjacents à ces deux hex. (*Note de conception* : ce MAC est destiné à rendre compte des furieuses contre-attaques à la baïonnette ayant permis aux anglo-portugais de reprendre Fuentes de Oñoro). Ces 4 unités sont alors considérées comme appartenant à la même formation (sauf pour l'empilement, voir 5.1.1) et peuvent effectuer des chocs combinés ;
- *A la charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 4 unités de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement une charge (*Note de conception* : ce MAC est destiné à rendre compte de l'activité de la cavalerie française lors de la bataille) ;
- *Attaque combinée* : Ce MAC est utilisé pour permettre l'activation simultanée et combinée de deux formations françaises. Pour ce faire, le joueur français place le MAC *Attaque Combinée* dans le bol, lors de la phase A. d'un tour de jeu donné, et ne place pas ensuite dans le bol, lors de la phase C, un MA de chacune des deux formations dont il souhaite combiner l'activation et les place (face cachée) dans la case « MAC », prévue à cet effet sur le bord de la carte, pour les identifier. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut alors activer simultanément les deux formations en question comme si elles n'en formaient qu'une (sauf pour l'empilement des unités, voir 5.1.1) et combiner leurs tirs, chocs ou charges. Les deux MA placés dans la case « MAC » sont alors retournés pour prouver qu'il s'agit bien de ces deux formations.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant une à deux fois sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (un test par unité).

5.1.1 – Contrainte d'empilement

A Fuentes de Oñoro, la limite d'empilement des unités anglaises de la formation PICTON est de trois unités par hex. au lieu de deux. Si une unité portugaise de la formation PICTON est présente dans un hex. il ne pourra y avoir, quoi qu'il arrive, plus de deux unités d'infanterie dans cet hex.

Compagnies légères.

Pour refléter l'efficacité des compagnies légères de l'armée de Wellington, le joueur anglo-portugais dispose de 4 marqueurs « Coy » (pour « Company »). *Note* : le tirage d'un marqueur Coy ne permet aucune des actions décrite en 2.4 (*Exemple* : un marqueur Coy ne permet pas de déplacer un chef).

Lors de la phase A. de chaque tour de jeu, le joueur anglo-portugais sélectionne 3 des 4 marqueurs « Coy » (le 4^e est mis de côté pour la durée du tour). Il en choisit d'abord un qu'il place sur la carte, empilé avec une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, d'une formation possédant le même code couleur qu'un de ceux figurant sur le marqueur (*Note* : les marqueurs Coy sont dotés d'un à trois codes couleur). Les deux autres marqueurs sont placés dans le bol lors de la phase A, puis placés sur une unité d'infanterie de même code couleur, qui n'est pas en déroute, lorsqu'ils sont tirés au sort dans le bol, lors de la phase D. Une fois par tour, à n'importe quel moment de la phase D (même pendant une activation française) le joueur anglo-portugais peut contraindre une unité française adjacente à un marqueur Coy à effectuer un TdC, puis appliquer le résultat du TdC (un niveau de désorganisation supplémentaire en cas d'échec). Les marqueurs Coy restent en permanence empilés avec l'unité sur laquelle ils sont placés, cela jusqu'à leur utilisation (TdC français) après laquelle ils sont retirés de la carte pour le reste du tour.

Si un marqueur Coy est le dernier marqueur restant dans le bol à la fin d'un tour, il n'est pas utilisé et ne peut pas être remis en jeu pour le tour suivant (le placer sur la case du compteur de tour correspondante à son retour en jeu).

Tirs amis sur la Légion hanovrienne. La légion hanovrienne au service de la France portait un uniforme rouge, comme les troupes britanniques, et a été victime de tirs amis au cours de la bataille de Fuentes de Oñoro. Pour rendre compte de cet épisode, le pion Légion hanovrienne est soumis à la règle suivante : au cours de la partie, à l'instant donné où le pion Légion hanovrienne se retrouve pour la première fois adjacent à une unité d'infanterie ennemie (sauf unités portugaises) et en même temps adjacent à une unité française, ou empilé avec, le joueur français effectue un TdC avec un malus de +1 au dé et en applique le résultat. Si ce TdC conduit à sa mise en déroute, l'unité Légion hanovrienne est directement éliminée.

Cavalerie de la Garde. Le général Lepic a refusé au maréchal Masséna le droit d'engager ses unités de cavalerie de la garde impériale pendant la bataille, au motif qu'elles ne pouvaient recevoir d'ordre que du maréchal Bessières (alors introuvable) et de l'Empereur. De ce fait, les deux unités Lepic ne peuvent pas engager de combat (choc ou charge) ni entrer dans une ZdC ennemie, sauf aux conditions suivantes :

- lors du dernier tour de jeu de chacun des scénarios B2. et B3. (une tentative par tour uniquement), à la fin de la phase C., le joueur français peut annoncer qu'il veut engager les deux unités Lepic. Il lance alors un d10, si le résultat est strictement supérieur à la cohésion des deux unités (soit 7), il peut dès lors utiliser les 2 unités Lepic sans contraintes pour le reste du scénario (aucun autre test n'est nécessaire). En cas d'échec, la contrainte est maintenue sans pénalité. En cas de succès, le résultat du d10 – 7 donne le nombre de Points de Victoire donné au joueur anglo-portugais (exemple : un résultat de 9 donne 9-7=2 PV aux joueur anglo-portugais).
- le même principe est appliqué pour le scénario B4., avec une tentative possible lors des tours 7 (17h00) et 8 (19h00) du 4 et du 5 mai. Les PV donnés au joueur anglo-portugais sont doublés en cas de test d'utilisation réussi le 4 mai.

Les deux unités Lepic sont libérées de cette règle si elles sont la cible d'une attaque ennemie (choc, charge ou tir), mais le joueur Anglo-portugais gagne alors 1 PV.

El Bodón

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 2 h 00 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 4 pièces d'artillerie suivant leur calibre.

2.3.1 – Formations et groupes tactiques

Pour tous les scénarios d'El Bodón :

- Les 2 unités d'artillerie portugaise Preto et Sequeira sont attachées à la formation PICTON.
- La formation MONTBRUN comprend 4 pions : 3^e/6^e Dragons, 10^e/11^e Dragons, 15^e /25^e Dragons et l'artillerie Montbrun
- Les 3 unités de la brigade Fournier du IX^e corps (7^e, 13^e et 20^e Chasseurs) constituent une formation indépendante activée par les MA D'ERLON (IX^e corps)

Sortie de carte

Les unités anglo-portugaises peuvent quitter la carte par l'hex. 1219, de manière volontaire (et donc pas suite à un recul, une retraite ou une déroute tels que définis en 10.), lors du dernier tour de chaque scénario uniquement.

22. Règles spécifiques à La Bérézina 1812

Notes

Les pions : L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade et plus rarement du régiment. Néanmoins, certains pions français représentent les débris d'un corps d'armée, voir de plusieurs corps d'armée, tant leurs effectifs ont été réduits au cours de la retraite depuis Moscou.

Cas particuliers :

- Les troupes du général de brigade Bronikowski sont à l'origine divisées en deux pions régimentaires (7^e Wurtemberg et 93^e de Ligne), puis rassemblées sous un seul pion (Bronikowski), après leur rattachement au II^e corps d'armée ;
- Les unités étrangères de la Grande Armée (Polonais, Allemands, Suisses, Portugais, etc.) sont repérées par une valeur de cohésion sur fond bleu clair, au lieu de bleu foncé pour les Français ;
- Les unités russes d'artillerie portent les abréviations suivantes : Bat. pour batterie de position, Bat. L pour batterie légère et Bat. C (ou B. C.) pour batterie à cheval ;
- D'autres abréviations sont présentes sur les pions : Inf. pour infanterie, Cav. pour cavalerie, Ch. ou Chas. pour chasseurs, H. pour Hussards, D ou Dr. pour Dragons, Uh. ou Uhl. pour Uhlans, Gre. pour Grenadiers et R. ou Rég. pour Régiment ;
- Les unités de chasseurs à pied russes sont les suivantes : 9 unités de Chasseurs (avec un ou deux n^o de régiment), Kornilov, Ivanov, Viazemski, Ch. réunis, R. Iegerski et R. Finlandski ;
- Les MA français affichent le corps d'armée d'appartenance de chaque formation (et le n^o de la division). Les MA russes affichent une lettre correspondant à leur chef d'armée : Tchitchagov (T), Wittgenstein (W) et Ermolov (E). Ermolov commande en fait l'avant-garde de l'armée principale de Koutousov.

La carte : La nature du terrain nécessite d'être précisée, en fonction de l'évolution des températures au moment des combats. Le froid n'était pas excessif dans la journée, mais bien plus glacial la nuit : -20° dans la nuit du 26 au 27 novembre et jusqu'à -30° dans la nuit du 27 au 28 novembre.

« Plaine boisée sans relief important ; en hiver le lit de la rivière est plus important et la région de Zembine est marécageuse. La rive ouest, occupée par les Russes est plus boisée et plus escarpée que la rive est. Au gué de Stoudenka, la Bérézina se trouve encaissée. La largeur du courant, qui n'est pas encore gelé, est environ de 12 toises (24 mètres). Les eaux mortes, répandues en glaçons sur les bords, lui donnent une largeur de 40 toises (80 mètres). Et si l'on veut y ajouter les prés marécageux qui rendent les abords très difficiles, les obstacles sont semés sur une étendue de plus de 300 toises (600 mètres). »

Alain Pigéard, Dictionnaire de la Grande Armée.

« La rive est étant plus élevée que la rive ouest, toutes les batteries de Napoléon pouvaient y être déployées en position dominante. La rive ouest, au contraire, était basse, très marécageuse et boisée : il était impossible d'y installer plus de quelques canons à portée de la rivière et des ponts. »

Dominic Lieven. La Russie contre Napoléon.

Jour et nuit : A la fin novembre, il fait jour entre 8 heures et 16 heures dans la région de Minsk. Dans le jeu, les tours 3 à 7 sont des tours de jour, les 1 et 2 et 8 à 10 sont des tours de nuit (voir compteur sur la carte).

Règles spécifiques communes aux scénarios de La Bérézina 1812

0.1 - Échelle

Chaque tour de jeu couvre 1 h 45 de temps réel le jour et 2 h 15 de temps réel la nuit. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et, en moyenne, 3 pièces d'artillerie.

0.2 – La carte

Dans les scénarios, on parle pour simplifier de bord nord de la carte (haut), bord est (droite), bord ouest (gauche) et bord sud (bas), bien que le nord ne soit pas situé exactement vers le haut de la carte (voir boussole dans l'hex. 3101).

Seuls les hex. numérotés sont jouables et certains scénarios limitent le jeu à une moitié de la carte. Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau et terrain) s'applique comme étant celui de l'hex., pour les mouvements et les combats. Le compteur tour apparaît une fois sur chaque moitié de la carte afin que les joueurs puissent jouer certains scénarios avec la carte pliée en deux.

Les hex. de terrain difficile modélisent sur la carte des zones de marais gelés. Tous les effets habituels du terrain difficile sont appliqués, sauf l'interdiction du Mouvement de charge et de la Charge elle-même (le terrain est suffisamment dur pour les permettre). Les carrés sont également autorisés dans les hex. de terrain difficile, comme en terrain clair.

Dans la redoute de Borissov (hex. 1635) les unités ont 6 hex. de front (comme dans un village par exemple) et exerce une ZdC vers l'extérieur de la redoute.

Le cabaret situé en 1703 est un bâtiment isolé et décoratif qui n'a aucune influence sur le jeu. L'hex. 1703 est un hex. de terrain clair.

1- E. Phase de dérouté et de démoralisation

Des actions supplémentaires sont effectuées au cours de cette phase, obligatoirement dans l'ordre suivant :

- incendie ou destruction de villages ;
- mouvements d'Eblé, des unités de traînards (sauf la nuit) et des unités du parc ;
- utilisation éventuelle du marqueur « Barques » ;
- mise au travail d'Eblé, construction, destruction ou réparation des ponts ;

Les joueurs déplacent ensuite les unités en dérouté et la démoralisation de chaque formation est vérifiée comme le prévoient les règles

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *Tirailleurs* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur russe peut activer jusqu'à 3 unités de chasseurs à pied (voir Notes sur les pions) de son choix, même issues de plusieurs formations (*Note de conception* : ce MAC est destiné à rendre compte de l'activité déterminante des régiments de chasseurs à pied russes lors de la bataille) ;
- *A la charge !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 3 unités de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement une charge (*Note de conception* : ce MAC est destiné à rendre compte de la vigueur de la cavalerie française lors de la bataille) ;
- *Tenir !* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier toutes ses unités en désordre ou en dérouté et qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village (non détruit, non incendié) et nécessite un test de ralliement sinon ;
- *Attaque combinée* : Ce MAC est utilisé pour permettre l'activation simultanée et combinée de deux formations françaises ou russes. Pour ce faire, le joueur place le MAC *Attaque Combinée* dans le bol, lors de la phase A. d'un tour de jeu donné, et ne place pas ensuite dans le bol, lors de la phase C, un MA de chacune des deux formations dont il souhaite combiner l'activation et les place (face cachée) dans la case « MAC », prévue à cet effet sur le bord de la carte, pour vérification ultérieure. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français ou le joueur russe peut alors activer simultanément les deux formations en question comme si elles n'en formaient qu'une (sauf pour l'empilement des unités, voir 5.1.1) et combiner leurs tirs, chocs ou charges. Les deux MA placés dans la case « MAC » sont alors retournés pour prouver qu'il s'agit bien de ces deux formations. Contrainte supplémentaire (joueur russe uniquement) : les deux MA des deux formations que le joueur souhaite combiner doivent appartenir à la même armée : Tchitchagov (T) ou Wittgenstein (W). Les MA Ermolov (E) ne sont pas éligibles pour une activation combinée.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (un test par unité).

2.3.2 Attribution des ordres et 2.5 - Généraux en chef

La portée de commandement des généraux en chef est bloquée par la Bérézina, sauf via les ponts ou les gués.

Les généraux en chef russes ne peuvent attribuer des ordres qu'à certaines formations. Tchitchagov, Lambert et Pahlen ne peuvent donner des ordres qu'aux formations dont le MA porte un T, Wittgenstein à celles portant un W et Ermolov à celles portant un E.

Lorsque Napoléon est en jeu, il est considéré comme le seul général en chef sur la rive de la Bérézina sur laquelle il est déployé. De ce fait, lors de la Phase A de chaque tour de jeu, les autres généraux en chef déployés sur la même rive ne peuvent pas attribuer d'ordres. Leurs MD peuvent néanmoins être utilisés pour tester l'initiative des commandants de groupes tactiques situés dans leur portée de commandement. Les généraux en chef situés sur une autre rive de la Bérézina que Napoléon peuvent attribuer normalement des ordres.

3 - Initiative stratégique

Les joueurs prennent en compte le MD le plus élevé des généraux déployés sur la carte comme MD pour le jet de dé d'initiative stratégique.

5.2 Renforts

Les unités entrent sur la carte strictement dans l'ordre indiqué dans les scénarios.

Pions et marqueurs spécifiques

Artillerie de réserve des II^e et IX^e corps (Lavoy et Caron). Ces deux unités de réserve d'artillerie n'appartiennent à aucune formation. Avant le début de chaque scénario dans lequel elles sont disponibles, le

joueur français décide avec quelle formation du même corps (sauf FOURNIER, CORBINEAU et DOUMERC) il va les attacher, pour toute la durée du scénario. Cette information est notée et communiquée à l'adversaire. Les unités Lavoy et Caron sont alors traitées comme des unités à part entière des formations choisies pour chacun d'elles. Le joueur français déploie ensuite Lavoy et Caron sur la carte, empilés ou adjacents à une unité ou une pile de la formation retenue pour chacun d'eux.

Trainards et Parc. Les unités de trainards (civils, femmes, parfois enfants et soldats hors d'état de combattre de manière organisée) et du parc de l'armée française (bagages et train d'artillerie) possèdent des caractéristiques et des propriétés spécifiques :

- elles n'appartiennent à aucune formation mais sont considérées comme étant toujours en *Ordres Reçus* ;
- elles se déplacent une seule fois par tour, en mouvement normal (4.1.1), au même coût que des unités d'infanterie au regard de la table des terrains, sans tirage de MA, lors de la phase E de chaque tour. Les unités trainards ne peuvent pas se déplacer pendant les tours de nuit, les unités du parc peuvent par contre le faire ;
- il est possible d'empiler 2 unités de trainards, elles ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités ;
- les unités du parc ne peuvent pas s'empiler, ni entre elles ni avec d'autres unités ;
- une unité amie qui traverse, pendant sa phase de mouvement, un hex. où se trouvent des unités de trainards ou du parc subit automatiquement une désorganisation supplémentaire ;
- elles n'ont pas d'orientation et n'exercent pas de Zones de Contrôle ;
- elles ne peuvent pas conduire une attaque ;
- si elles sont attaquées, on ignore les MD de position dans la résolution du combat. Elles subissent les résultats comme n'importe quelle autre unité à l'exception suivante : une mise en déroute conduit à leur élimination immédiate et leur retrait de la carte. Par ailleurs une unité attaquant des unités ennemies de trainards ou du parc doit effectuer un TdC après la résolution complète du combat (en cas de charge, seul le TdC habituel de fin de charge est effectué), quel que soit le résultat et les effets de celui-ci ;
- une unité de trainards, une fois passée sur la rive ouest de la Bérézina, ne peut pas repasser sur la rive est de celle-ci pour le restant du scénario.

Villages incendiés et détruits. Une unité de combat en bon ordre, quel que soit son type (infanterie, cavalerie ou artillerie) présente dans un hex. de village lors de la phase E d'un tour de jeu peut volontairement détruire ou incendier les bâtiments de l'hex. en question. Cette action a lieu en phase E. et elle est automatique et irréversible. On la matérialise en plaçant le marqueur adapté sur la carte. Un hex. de village incendié ou de village détruit est ensuite considéré comme un hex. de terrain difficile. Les hex. de village détruits ont une importance pour la construction des ponts (voir plus loin).

Pont mobile. Il est indiqué dans chaque scénario si un pont mobile (pont de bateaux) est disponible et à quelle formation de quelle armée il est attaché. Un pion pont mobile a deux faces : « pont mobile » et « pont posé ».

- Face « pont mobile » : une unité pont mobile se déplace au coût de l'infanterie au regard de la table des terrains et compte également comme une unité d'infanterie pour l'empilement. Une unité de pont mobile ne participe pas aux combats mais son sort est lié à l'unité amie avec laquelle elle serait empilée, si cette dernière participait à un combat : elle la suit dans son recul éventuel, reste sur place en cas d'avance éventuel après combat et est éliminée si l'unité avec laquelle elle est empilée est mise en déroute. Une unité de pont mobile est automatiquement et immédiatement détruite si elle se retrouve seule dans un hex. adjacent à une unité de combat ennemie qui n'est pas en déroute (et qui n'est pas une unité de trainards ou une unité du parc). Une unité de pont mobile adjacente à une rivière peut dépenser la totalité de ses points de mouvement pour être retournée sur sa face « pont posé », au travers de la rivière, vers un hex. libre d'unités ennemies. La manœuvre inverse se déroule de la même manière, le pont mobile pouvant être retourné sur sa face « pont mobile », sur n'importe laquelle des deux rives de la rivière, en dépensant tous ses points de mouvement.

- Face « pont posé » : une fois installé, un pont mobile a les mêmes caractéristiques qu'un pont permanent. Un pont mobile ne peut pas être installé et désinstallé (et vice versa) au cours du même tour de jeu.

Pontoniers et construction des ponts de chevalets. Seul le joueur français peut construire des ponts de chevalets, grâce à l'unité Eblé (pontoniers d'Eblé et troupes du génie de Chasseloup) qui possède une face « en mouvement » et une face « au travail ». Il ne compte pas dans l'empilement et ne peut être éliminé que comme un général en chef (voir 2.5.2). Eblé se déplace lors de la phase E comme s'il était en « *ordres reçus* ». Si lors d'une phase E d'un tour de jeu, Eblé est adjacent à un gué et qu'il y a deux villages détruits (voir plus haut) dans un rayon de 15 hex. (en comptant hex. de départ et hex. d'arrivée), le joueur français peut retourner le pion Eblé sur sa face « au travail ». Lors de la phase E du tour suivant, le pion Eblé est retourné sur sa face « en mouvement » et le joueur français peut placer un marqueur Pont sur le gué en question. A tout moment, si l'hex. dans lequel se trouve Eblé sur sa face « au travail » est attaqué ou bombardé, Eblé est retourné sur sa face « en mouvement » (et le travail de construction est de facto suspendu pour un tour). *Note de conception* : le bois nécessaire à la construction des ponts provient des villages détruits pour cela.

Destruction et réparation des ponts. Lors d'une phase E. d'un tour de jeu, si un joueur dispose d'une unité, ou d'une pile d'unités, totalisant 6 PF d'infanterie ou 7 PF de cavalerie, en bon ordre, non adjacente à une unité

ennemie et adjacente à un pont, il peut le détruire. Il est possible de détruire ainsi le pont permanent de Borissov (1735-1835), un pont mobile installé ou un pont de chevalets construit par Eblé. Le joueur jette un 1d10. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, le pont est détruit (placer un marqueur ou retourner le pion). Le processus de réparation est le même, à cela près que le résultat du dé doit être inférieur ou égal à 3 (enlever ou retourner le marqueur pont détruit). Si Eblé est adjacent au pont à réparer, le joueur français peut réparer le pont avec un résultat inférieur ou égal à 7. *Exception* : le pont de Borissov, une fois détruit, ne peut pas être réparé. Une seule tentative de destruction ou de réparation est possible par tour pour un pont donné.

Barques. Il est précisé dans chaque scénario si le joueur français dispose du marqueur « Barques ». Si c'est le cas, une seule fois au cours du scénario, le joueur pourra placer le marqueur « Barques », lors de la phase E, entre deux hex. séparés par une rivière. Le joueur pourra ensuite faire traverser une et une seule unité d'infanterie de son choix par tour de jeu, en utilisant les barques comme s'il s'agissait d'un pont. Le marqueur « Barques » ne peut pas être déplacé. Un général en chef par tour peut également utiliser les barques sans compter dans la limite d'une unité. Si un des deux hex. sur lequel est placé le marqueur « Barques » est attaqué ou la cible d'un tir d'artillerie russe, le marqueur est automatiquement retourné sur sa face « Coulées », cela quel que soit le résultat du combat ou du tir. Les barques ne peuvent alors plus être utilisées jusqu'à la fin du scénario.

Gués. Ils ne sont praticables que par les unités d'infanterie et de cavalerie en bon ordre (ni désorganisées, ni en déroute). Les généraux en chef et les unités d'artillerie ne sont pas autorisés à utiliser un gué. La présence de morceaux de glace rend la traversée périlleuse, de ce fait, pour chaque unité utilisant le gué, le joueur lance un d10, si le résultat est :

- inférieur ou égal à la cohésion de l'unité, celle-ci traverse le gué, en dépensant +1 PM (comme le prévoit la Table des Terrains) ;
- strictement supérieur de 1 ou 2 à la cohésion de l'unité, celle-ci traverse le gué en dépensant +1 PM et est en plus désorganisée, une fois son mouvement terminé ;
- strictement supérieur de 3 ou plus à la cohésion de l'unité, celle-ci renonce à utiliser le gué et s'immobilise dans l'hex. où elle se trouvait avant la tentative de traversée de la rivière, et si par ailleurs le résultat du dé est un 9, elle est en plus désorganisée.

Exemple : cas d'une unité de cavalerie Castex (cohésion 5). Sur un 3 au dé, elle traverserait le gué en dépensant +1 PM ; sur un 7 au dé, elle traverserait le gué en dépensant +1 PM et en étant désorganisée ; sur un 8 au dé, elle ne peut pas traverser la Bérézina et sur un 9 au dé, elle resterait sur place en étant désorganisée.

Conditions de victoire communes aux scénarios de La Bérézina 1812

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex., on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut repérer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso de MA ou MAC non utilisés dans le scénario

Victoire automatique :

Le joueur russe gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Napoléon.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Russes :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie du parc éliminée ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf FOURNIER et CORBINEAU) à la fin de la partie (voir 11.2).

Russes seulement :

- 1 PV par unité de traînards éliminée ;
- 2 PV, une seule fois par scénario, si une des deux unités de la Jeune Garde (Roguet et Laborde) est engagée dans un combat (attaque ou défense) ou 5 PV, une seule fois par scénario, si un des 4 régiments d'infanterie de la Vieille Garde (1^e et 2^e Grenadiers, 1^{er} et 2^e Chasseurs) est engagé dans un combat (attaque ou défense). Non cumulatif, le maximum est de 5 PV par scénario ;
- 3 PV, une seule fois par scénario, si une unité d'infanterie de la Vieille ou Jeune Garde est mise en désordre ou en déroute (cumulatif avec les précédents, maximum total de 5+3 = 8 PV).

23. Règles spécifiques à Hanau 1813

Notes de conception

Les pions : L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade et du régiment. On trouve néanmoins quelques pions français à l'échelle de la division, tant les effectifs de certaines d'entre elles ont été réduits après la bataille de Leipzig. Les unités Kreis (Cercle, sorte de garde nationale) bavaroises, Jägers et Grenzer autrichiens sont représentées par des bataillons.

Unités françaises :

- Les MA portent le nom des chefs et les numéros du ou des corps d'armée qu'ils commandent. *Cas particuliers* : G pour Garde et VG pour Vieille Garde. Un -C après le chiffre ou la lettre indique qu'il s'agit par ailleurs d'une formation de cavalerie ;
- Les unités d'infanterie et de cavalerie portent le nom de régiments (pour VG), de brigades (pour G-C, II, V-XI et II-C) ou de divisions (pour III, IV et VI). *Cas particulier* : les brigades Vergez 1. et Vergez 2. portent le nom de leur divisionnaire, le général Vergez. Pour la cavalerie, les figurines indiquent s'il s'agit de hussards, de chasseurs à cheval, de dragons, de cheveau-légers lanciers, de carabiniers, de cuirassiers, de grenadiers à cheval ou de gendarmes d'élite. *Cas particulier* : les escadrons de gardes d'honneur ont été dispersés lors de la bataille d'Hanau dans les brigades D'Lyon, Letort et Laferrière. Ils n'ont de ce fait pas de pion à leur effigie ;
- Les unités d'artillerie portent le nom de leur chef direct (ex. : Couin ou Dolin) ou de leur corps ou division de rattachement (ex: Victor ou Sémellé). *Abréviation* : Guillemi. pour Guillemintot.

Unités austro-bavaroises :

- Les MA portent les noms des chefs et les noms des divisions qu'ils commandent. *Abréviations* : TRAUTEN. pour TRAUTENBERG, Kav pour Kavallerie, Div pour Division, Ln pour Linie, Lt pour Leichte, Res pour Reserve et SteifKorps pour « **corps volant** ».
- Les unités d'infanterie portant le nom de bataillons sont : les unités Kreis bavaroises (Salzach, Regen, Rezat, Inn, Unter Donau, Iller, Isar. *Abréviation* : 2./Salzach pour 2.Btl/Salzach, soit 2^e bataillon du Cercle de Salzach) ; les bataillons légers bavarois (*abréviation* : LtBtl 4 pour 4^e bataillon léger) et les unités autrichiennes de Grenzer (*abréviation* : 1-2. Szekler pour 1-2.Btl/Szekler, soit les 1^{er} et 2^e bataillons du régiment des frontières Szekler), de Jägers (3. Jäger pour 3^e bataillon de Jägers) et de grenadiers (7 unités de la formation TRAUTEN.) ;
- Toutes les autres unités portent des noms de régiments. *Abréviation* : InfRgt 4, pour 4^e Régiment d'Infanterie. *Cas particuliers* : les régiments autrichiens Rudolf et Jordis sont divisés en deux pions regroupant chacun deux bataillons (1-2 et 3-4). Le 4^e bataillon de ces deux régiments est un bataillon de Landwehr ;
- Les unités de cavalerie portent le nom de leur régiment (2. ChevLeg signifiant 2^e Cheveau-Léger). *Abréviations* : Schwarzen. pour Schwarzenberg et Hessen-Hom. pour Hessen-Homburg. Les figurines indiquent s'il s'agit de hussards, de cheveau-légers, de uhlands, de dragons, de cuirassiers ou de cosaques. *Note historique* : seuls les cavaliers du 7.ChevLeg bavarois, créé en 1813, portent le shako, les 6 autres régiments sont encore équipés du casque à chenille ;
- Les unités d'artillerie portent leur nom de leur brigade ou de leur division de rattachement.

Règles spécifiques communes aux scénarios de Hanau 1813

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h00 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et trois ou quatre canons ou obusiers, suivant leurs calibres.

0.2 – La carte

Le motif de l'hex. 1915 (Obelisk) est uniquement décoratif et n'a pas d'impact sur le jeu : utiliser le terrain de l'hex. (terrain clair).

L'étang qui figure dans l'hex. 1322 est uniquement décoratif et n'a pas d'impact sur le jeu : utiliser le terrain de l'hex. (village).

Les arbres dessinés le long des routes sont uniquement décoratifs. Utiliser le terrain de l'ex. (clair avec route).

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats.

Le Main et la Kinzig sont des rivières infranchissables, sauf via des ponts.

Des hex. traversés par le Main seuls les hex. 2316, 2217, 2118, 2019, 1921, 1922, 2022 et 2224 sont jouables.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour

le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *Drouot* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 3 unités d'artillerie de son choix, même si elles sont issues de plusieurs formations ;
- *Grande batterie* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur austro-bavarois peut activer jusqu'à 4 unités d'artillerie de son choix, même si elles sont issues de plusieurs formations ;
- *A la charge* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 5 unités de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement une charge ;
- *Cavalerie* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur austro-bavarois peut activer jusqu'à 4 unités de cavalerie de son choix, même si elles sont issues de plusieurs formations, sans qu'elles soient obligées d'effectuer une charge.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (un test par unité).

5.2 Renforts

Les unités, au sein de chaque formation, entrent sur la carte strictement dans l'ordre indiqué dans les scénarios.

Epuisement des munitions de l'artillerie

Note historique : L'artillerie bavaroise est le 30 octobre à court de munition. De même, les réserves françaises de boulets sont faibles depuis la bataille de Leipzig, malgré le passage par les dépôts d'Erfurt.

Le 30 octobre à partir du tour de 14h00 inclus, un des joueurs (peu importe lequel) lance 1d10 au début de chaque tour :

- si le résultat est de 0, 1 ou 2, l'artillerie bavaroise (pas l'artillerie autrichienne) effectue ses tirs avec un MD de -1.

- si le résultat est de 8 ou 9, l'artillerie française (sauf celle des formations NANSOUTY et FRIANT) effectue ses tirs avec un MD de -1.

Les MD obtenus ne sont valables que pour la durée du tour en cours. A partir du tour de 16h00 inclus les MD éventuellement obtenus passent à -2.

Cette règle ne s'applique pas le 31 octobre elle n'est donc valable que pour les scénarios S.1 et S.2.

Renforts optionnels (Et si ?)

Le régiment de hussards Frimont (SPLENY) était encore en arrière de l'armée austro-bavaroise le 30 octobre et n'a pas historiquement participé à la bataille. Nous proposons néanmoins de le faire entrer en jeu, dans le cadre d'une « variante minimaliste », si les joueurs se mettent d'accord pour cela :

Frimont entre alors en renfort en 2301 lors du tour de 13h00 du 30 octobre (scénarios S1. et S2. seulement).

Conditions de victoire communes aux scénarios de Hanau 1813

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut repérer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso de MA ou MAC non utilisés dans le scénario

Victoire automatique :

Le joueur austro-bavarois gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Napoléon.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Austro-Bavarois :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf MENSdorFF).

Français seulement :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée.

Austro-Bavarois seulement :

- 3 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 2 PV supplémentaires, une seule fois par scénario, si une des 3 unités Fusiliers Ch, Fusiliers Gr ou Vélites (FRIANT) est mise en désordre, en déroute ou détruite ;
- 3 PV supplémentaires, une seule fois par scénario, si un des 4 régiments suivant, 1^{er} et 2^e Grenadiers, 1^{er} et 2^e Chasseurs (FRIANT), est mis en désordre, en déroute ou détruite.

Note de conception : l'objectif prioritaire de Napoléon, après la défaite de Leipzig, étant de sauver son armée pour la ramener en France et pouvoir ensuite poursuivre la guerre, l'élimination d'unités françaises rapporte plus de PV à l'adversaire que celle d'unités austro-bavaroises (3 PV au lieu de 2 PV).

24. Règles spécifiques à Montmirail et Vauchamps 1814

Notes de conception

Les pions : L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade et du régiment.

Unités françaises :

- Les MA portent le nom des chefs et les numéros des corps d'armée ou divisions qu'ils commandent : VI-8 pour 8^e division du VI Corps, G-1 pour 1^{ère} division de la Garde, CG pour Cavalerie de la Garde et AG pour artillerie de la Garde. Un -C après le chiffre ou la lettre indique qu'il s'agit par ailleurs d'une formation de cavalerie, par exemple, IIC pour II corps de cavalerie.
- Les unités d'infanterie portent le nom de leur chef de brigade ou directement le nom du régiment. *Cas particuliers* : les 2 pions Gendarmes de la formation NEY regroupent les gendarmes à pied de retour d'Espagne, incorporés dans la division Friant de la Garde Impériale. Les deux pions Art. Mar. De la formation JOUBERT représentent des régiments d'infanterie formés à partir de contingents d'artilleurs de marine.
- Les unités de cavalerie portent le nom de leur chef de brigade, le nom ou le type du régiment. *Cas particuliers* : certains pions de la formation NANSOUTY regroupent des escadrons issus de plusieurs régiments. Pour les formations DOUMERC et ST GERMAIN, la figurine représente le type d'unité majoritaire de chaque brigade.
- Les unités d'artillerie portent le nom de leur chef direct ou de leur corps ou division de rattachement.

Unités russes :

- Les MA portent les noms des chefs et le n° des corps d'armée qu'ils commandent (*exemple* : VON LIEVEN III pour le XI^e corps d'armée russe). Le C indique le corps de cavalerie ;
- Les unités d'infanterie et de cavalerie portent le nom de leurs chefs de brigade ou directement le nom des régiments.
- Les unités d'artillerie portent leur numéro, avec comme abréviation Bat. pour batterie de position, Bat. L pour batterie légère et Bat. C. pour batterie à cheval.

Unités prussiennes :

- Les MA portent les noms d'une ou plusieurs brigades (*exemple* : PRINZ AUGUST pour la 12^e brigade du III^e corps d'armée prussien).
- Les unités d'infanterie ou de cavalerie portent le nom des régiments ou de leur origine de regroupement. *Abréviations* : Schles. pour Schlesisch, Ostpreuß. pour Ostpreußisch, Mecklenburg. pour Mecklenburgisch, Brandenburg. pour Brandenburgisch.
- Les unités d'artillerie portent leur numéro et Btrr. comme abréviation allemande de Batterie.

Règles spécifiques à Montmirail et Vauchamps 1814

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h00 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 250 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et trois ou quatre canons ou obusiers, suivant leurs calibres.

0.2 – La carte

Fermes : Les hex. dans lesquels se trouvent une ferme – voir légende de la carte (exemple : les Grenots en 1911 à Montmirail) – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc. Pour marquer l'appui défensif constitué par ces fermes, le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque le défenseur présent dans l'hex. est une unité d'infanterie ou une unité d'artillerie empilée avec de l'infanterie. Pas de changement si le défenseur présent dans l'hex. est une unité de cavalerie ou une unité d'artillerie seule.

Arbres : Les arbres dessinés le long des routes sont uniquement décoratifs. Utiliser le terrain de l'hex. (clair avec route).

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *Ney* : Ce MAC est utilisé pour permettre l'activation simultanée et combinée des deux formations françaises RICARD et NEY. Pour ce faire, le joueur place le MAC *Ney* dans le bol, lors de la phase A. d'un tour de jeu donné, et ne place pas dans le bol, lors de la phase C, un des deux MA de chacune des deux formations

RICARD et NEY qui sont conservés cachés. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut alors activer simultanément les deux formations en question comme si elles n'en formaient qu'une (sauf pour l'empilement des unités, voir **5.1.1**) et combiner leurs tirs, chocs ou charges. Les deux MA cachés sont alors révélés à l'adversaire pour contrôle ;

- *Marmont* : Idem que le MAC *Ney*, mais avec les trois formations RICARD, JOUBERT et LEVAL ;
- *Sainte Russie* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur russe peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie ou de cavalerie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat ;
- *Tenir (Russe)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut tenter de rallier toutes ses unités russes en désordre ou en déroute qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite un test de ralliement sinon ;
- *Tenir (Prussien)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut tenter de rallier toutes ses unités prussiennes en désordre ou en déroute qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite un test de ralliement sinon ;
- *Vorwärts* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut activer jusqu'à 3 unités d'infanterie prussiennes de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat ;
- *Carré* : A partir du moment où se MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut mettre n'importe lesquelles de ses unités d'infanterie en carré, en réaction d'une charge, sans effectuer le test prévu en **9.3.1**. La réussite de la mise en carré est automatique. Cet effet reste valable jusqu'à la fin du tour de jeu en cours.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de la faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (un test par unité).

5.2 Renforts

Les unités, au sein de chaque formation, entrent sur la carte strictement dans l'ordre indiqué dans les scénarios. L'ordre d'entrée de formations arrivant en renfort lors du même tour et par le même hex. est quant à lui déterminé par l'ordre de tirage des MA.

Conditions de victoire communes aux scénarios de Montmirail et Vauchamps 1814

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut repérer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso d'un MA ou MAC non utilisés dans le scénario

Victoire automatique :

Le joueur coalisé gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Napoléon.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Coalisés :

- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf KARPOV II, HAACKE et PRINZ AUGUST qui ne rapportent aucun PV).

Français seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée.

Coalisés seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, autre que les grenadiers ou chasseurs de la formation NEY, encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité de grenadiers ou chasseurs de la formation NEY en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie, autre que les grenadiers ou chasseurs de la formation NEY, éliminée ;
- 5 PV par unité de grenadiers ou chasseurs de la Formation NEY éliminée ;

Note de conception : un des problèmes majeurs de Napoléon, pendant la campagne de France, est la faiblesse des effectifs de son corps de bataille. De ce fait, l'élimination d'unités françaises, et encore plus celles de la Garde Impériale, rapporte plus de PV à l'adversaire que celle d'unités coalisés.

Montmirail

Lors du Tour de 8h00 :

- les MA ne sont pas tirés au sort mais joués dans l'ordre suivant : KARPOV II, NANSOUTY, TALYZIN II, VON LIEVEN III, RICARD ;
- le dernier MA (ici RICARD) est joué et n'est pas laissé dans le bol comme prévu normalement en 2.2. ;
- les formations KARPOV II et NANSOUTY sont Sans Ordres et ne peuvent pas tenter de passer en Ordres Reçus via l'initiative du commandant.

Lors de la résolution de tout combat impliquant une charge, l'attaquant est pénalisé d'un -1 au dé (*Note de conception* : le terrain très lourd a pénalisé les charges pendant la journée de Montmirail).

Généraux en chef coalisés : Le joueur coalisé dispose de deux généraux en chef mais ne peut en utiliser, pour donner des ordres, qu'un seul par tour de jeu. Sacken est le seul général coalisé en chef qui puisse donner des ordres pendant les tours de 8h00 à 14h00 inclus. A partir du tour de 15h00, le joueur coalisé doit choisir (en secret), au début de chaque tour, lequel de ses deux généraux pourra donner des ordres pour le tour en question.

Par ailleurs :

Sacken ne peut donner des ordres qu'aux formations russes : KARPOV II, TALYZIN II, VON LIEVEN III et VASSILTCHIKOV.

Yorck ne peut donner des ordres qu'aux formations prussiennes : JÜRGASS, PIRCH II, HORN, WARBURG et WILHEM.

Note de conception : Sacken et Yorck se détestaient cordialement et en ce 11 février le premier a initialement refusé les propositions d'actions coordonnées proposées par le second.

Vauchamps

Lors du tour de 9h00 : le dernier MA est joué et n'est pas laissé dans le bol comme prévu normalement en 2.2.

Le joueur coalisé dispose d'un ordre « gratuit » (non lié à la présence ou à la position de Blücher) par tour pendant les trois premiers tours de jeu (9h00, 10h00 et 11h00) qu'il peut attribuer à n'importe quelle formation.

Lors de la résolution de tout combat impliquant une charge, l'attaquant est pénalisé d'un -1 au dé (*Note de conception* : le terrain très lourd a pénalisé les charges pendant la journée de Vauchamps).

25. Règles spécifiques à Les Quatre-Bras et Waterloo 1815

Notes de conception

Les pions :

L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade et à celle du régiment dans quelques cas particuliers (Vieille et Moyenne Garde impériale française et certains régiments de cavalerie anglo-alliés). Les divisions de chaque corps sont repérées par un symbole spécifique (*exemple : un cor pour la division de chasseurs de la Vieille Garde*), un losange (infanterie) ou un guidon (cavalerie) de couleur à l'intérieur duquel est indiqué leur numéro, leur lettre ou leur symbole d'identification. Les pions sans indication de ce type ne sont attachés à aucune division particulière au sein de leur formation.

Unités françaises :

- Les MA portent les noms des chefs et les numéros des corps d'armée qu'ils commandent, par exemple REILLE - II pour le II^e corps d'armée. Un -C après le chiffre ou la lettre indique qu'il s'agit d'une formation de cavalerie, par exemple, IIC pour III^e corps de cavalerie. VG-MG signifie Vieille Garde & Moyenne Garde, JG, Jeune Garde et CG Cavalerie de la Garde ;
- Les unités portent le nom de leur chef de brigade, de régiment ou de batterie. Certaines batteries d'artillerie portent le nom de leur brigade ou division de rattachement (*exemple : Roguet ou Michel*).

Unités anglo-alliées :

- Les MA portent les noms des chefs des grandes formations ;
- Les unités portent le nom de leur chef de brigade, de régiment ou de batterie ;
- La nationalité des unités est repérée grâce à la couleur du chiffre de leur cohésion :
 - o Royaume-Uni (et King German Legion) : chiffre blanc sur fond rouge
 - o Nassau : chiffre jaune sur fond bleu
 - o Hollande (et Belgique) : chiffre blanc sur fond orange
 - o Hanovre : chiffre noir sur fond jaune et blanc
 - o Brunswick : chiffre blanc sur fond noir et bleu ciel

Unités prussiennes :

- Les MA portent les noms des chefs des grandes formations. Le IV^e corps a été divisé en deux formations BÜLOW (I) et BÜLOW (II) correspondant à l'ordre d'arrivée en renfort des divisions prussiennes sur le champ de bataille de Waterloo.

Abréviations : Pour éviter les strictes homonymies, certains pions sont différenciés par un numéro (*exemple : Lallemand 1, 2 et 3 pour les trois batteries d'artillerie de 12 livres de la Garde impériale surnommées par ailleurs affectueusement « Les Belles Filles »*) ou une abréviation complémentaire indiquant un grade ou une spécificité de l'unité.

M. = de marine (artillerie)

Cap. = Capitaine

Col. = Colonel

M.G. = Major-General

Cas particuliers :

Les unités de 11 PF perdent 2 PF sur leur face désorganisée, au lieu d'un seul pour toutes les autres unités.

Points de force de l'artillerie :

Les PF des unités d'artillerie ont été définis en fonction du nombre de pièces et de leurs calibres, selon le tableau suivant :

Calibre / Nombre de pièces	6 livres	9 livres	12 livres
2	1 PF		
5	2 PF	4 PF	
6	3 PF		5 PF
8	4 PF		6 PF

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h30 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 400 mètres par hex. Un point de force représente environ 350 fantassins ou 250 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 3 pièces d'artillerie suivant leurs calibres.

0.2 – La carte

Fermes : Les hex. dans lesquels se trouvent une ferme – voir légende de la carte (*exemple : Ferme du Mont St. Jean en 2610 sur la carte de Waterloo*) – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur

de combat de choc. Pour marquer l'appui défensif constitué par ces fermes, le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque le défenseur dispose au moins d'une unité d'infanterie dans l'hex.

Fermes fortifiées : Les hexagones de fermes fortifiées (*exemple* : *Gémioncourt en 1913 sur la carte Les Quatre-Bras*) sont réservés aux marqueurs compagnie légère, sans aucune limite dans leur nombre, ou de contrainte liée à leur formation d'origine. Un hex. de ferme fortifiée est un obstacle pour les LdV (comme un hex. de village). Aucun chef ou unité de combat ne peut y pénétrer. *Exception* : *Si l'hex. contenant la ferme fortifiée est traversé par une route ou un chemin, chef et unités de combats peuvent traverser l'hex. via cette route ou ce chemin sans s'arrêter dans l'hex., à condition que la ferme fortifiée soit vide ou occupée uniquement par des marqueurs compagnie légère du même camp. Les mouvements de retraite ou de dérouté sont également autorisés au travers d'un hex. de ferme fortifiée vide ou occupée par des marqueurs compagnie légère du même camp. Les mouvements de charge sont par contre interdits.*

Chaque hex. de ferme fortifiée dispose d'une valeur utilisée dans la résolution des assauts (voir plus loin) : toutes les fermes fortifiées ont une valeur de 1, sauf La Haye-Sainte (hex. 2410, Waterloo) qui a une valeur de 2 et Hougoumont (hex. 2107, Waterloo) qui a une valeur de 3.

Arbres : Les arbres dessinés le long des routes sont uniquement décoratifs. Utiliser le terrain de l'hex. (clair avec route).

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- **Grande Charge** : Ce MAC est utilisé pour permettre l'activation simultanée et combinée des unités de combat des formations françaises KELLERMANN, MILHAUD et GUYOT / L.-D.. Pour ce faire, le joueur place le MAC *Grande Charge* dans le bol, lors de la phase A. d'un tour de jeu donné, et ne place pas dans le bol, lors de la phase C, un des deux MA de chacune des trois formations susnommées (soit 3 MA) qui sont conservés cachés. Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut alors activer simultanément les unités de combat des formations en question comme si elles n'en formaient qu'une (sauf pour l'empilement des unités, voir 5.1.1) et combiner leurs tirs, chocs ou charges. Par ailleurs, ces charges peuvent être déclenchées sans contrainte de LdV vers les unités attaquées. Les trois MA cachés sont alors révélés à l'adversaire pour contrôle;
- **Tenir !** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut tenter de rallier, dans chacune de ses formations, une unité en désordre ou en dérouté qui n'est pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite sinon un test de ralliement sur la valeur du MAC ;
- **Réserve** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une fois supplémentaire les pions d'une division de son choix issue d'une formation de son choix (voir contraintes supplémentaires en fonction des scénarios) ;
- **Cambronne** : A partir du moment où ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut demander à son adversaire de relancer le dé (si le résultat ne lui convient pas), lors d'un tir ou d'un choc dont au moins une des cibles est une unité affichant une Aigle. De la même manière le joueur français peut relancer le dé lorsqu'il effectue un TdC ou un TdE d'une unité affichant une Aigle. Par contre, il ne peut pas relancer le dé déterminant le résultat d'un choc si l'unité affichant une Aigle est l'attaquante. A chaque fois que le dé est relancé, le joueur français doit crier « *Merde ! La Garde meurt mais ne se rend pas !* ». Cet effet reste valable jusqu'à la fin du tour de jeu en cours ;
- **Charge** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut activer jusqu'à 3 unités de cavalerie issues d'une seule et même formation anglo-alliée, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat (choc ou charge) ;
- **Hold The Line** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut tenter de rallier toutes les unités en désordre ou en dérouté, issues d'une seule et même formation anglo-alliée, qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite sinon un test de ralliement sur la valeur du MAC ;
- **Carré** : A partir du moment où ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut mettre n'importe lesquelles de ses unités d'infanterie anglo-alliées en carré, en réaction à une charge, sans effectuer le test prévu en 9.3.1. La réussite de la mise en carré est automatique. Cet effet reste valable jusqu'à la fin du tour de jeu en cours ;
- **Vorwärts** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut activer jusqu'à 3 unités d'infanterie prussiennes de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat ;

- **Poursuite** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur coalisé peut activer une fois supplémentaire une formation prussienne de son choix.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une ou plusieurs d'entre elles sont *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (au choix, un test par unité ou par groupe tactique).

5.1.1 Contraintes d'empilement

Les règles standard d'empilement s'appliquent avec, en plus, les trois contraintes ou dérogations suivantes :

- **Intégrité divisionnaire (1)** : au sein d'une même formation, si des unités issues de divisions différentes sont empilées, la cohésion de la pile est diminuée de 1 lors des combats dans lesquelles elle est impliquée ainsi que pour le TdC de mise en carré (voir **9.3.1**). *Exemples* : une pile formée des pions Maitland, Byng et Kuhlman (trois pions de la 1^{ère} division britannique) n'est pas réduite ; celle d'une pile formée des pions Maitland, Byng et Cleaves est réduite de 1 (Maitland et Byng appartiennent à la 1^{ère} division mais Cleaves appartient à la 3^e) ; enfin celle d'une pile formée des pions Schmitz, Aulard et cap. Charlet n'est pas réduite (Schmitz et Aulard appartenant à la 2^e division française et Cap. Charlet étant une unité de réserve n'appartenant à aucune division spécifique).
- **Intégrité divisionnaire (2)** : il est possible d'empiler une unité d'artillerie et deux unités de cavalerie (au lieu d'une) à conditions que les trois unités n'appartiennent pas à des divisions différentes. *Exemple* : il est possible d'empiler Colbert, Merlin et Duchemin (trois unités de la 5^e division de cavalerie), il est également possible d'empiler Colbert, Merlin et Noury (deux unités de la 5^e division de cavalerie et Noury qui n'est rattaché à aucune division), par contre il n'est pas possible d'empiler Guitton, Blancard et Lebeau (Guitton n'appartenant pas à la même division que Blancard et Lebeau) ;
- **Limite d'empilement en PF de l'infanterie** : il est interdit d'empiler 18 PF d'infanterie ou plus dans le même hexagone. *Exemple* : il n'est pas possible d'empiler les pions Bauduin (9 PF) et Soye (10 PF) aux Quatre-Bras.

5.2 Renforts

Les unités, au sein de chaque formation, entrent sur la carte strictement selon l'ordre indiqué dans les scénarios. L'ordre d'entrée de formations arrivant en renfort lors du même tour et par le même hex. est quant à lui déterminé par l'ordre de tirage des MA.

Compagnies légères et détachements

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de marqueurs compagnie légère associés chacun à une formation donnée (6 pour le joueur français, 11 pour le joueur coalisé, répartis en 8 anglo-alliés et 3 prussiens). Ces marqueurs ne sont pas des unités de combat et ne disposent d'aucune des propriétés de celles-ci ; ils n'ont ni ZdC, ni PF, ni Cohésion, ni MP ; ils n'empêchent pas les tentatives de ralliement d'unités ennemies adjacentes et ne sont pas pris en compte dans la détermination des groupes tactiques.

Ces marqueurs peuvent être utilisés de deux manières différentes au cours de la partie :

Comme voltigeurs : Lors de la phase A. de chaque tour de jeu, le joueur coalisé peut sélectionner de 0 à 4 marqueurs compagnie légère et le joueur français peut en sélectionner de 0 à 3. Chaque joueur, le joueur coalisé en premier, en choisit d'abord un qu'il place sur la carte, empilé avec une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, d'une formation possédant le même code couleur que celui figurant sur le marqueur. Les autres marqueurs sélectionnés sont placés dans le bol lors de la phase A, puis placés sur une unité d'infanterie de même code couleur, qui n'est pas en déroute, lorsqu'ils sont tirés au sort dans le bol, lors de la phase D. Une fois par tour, à n'importe quel moment de la phase D (même pendant une activation adverse) chaque joueur peut contraindre une unité ennemie adjacente à un marqueur compagnie légère à effectuer un TdC, puis à appliquer le résultat du TdC (un niveau de désorganisation supplémentaire en cas d'échec). Les marqueurs compagnie légère restent en permanence empilés avec l'unité sur laquelle ils sont placés, cela jusqu'à leur utilisation (TdC) après laquelle ils sont retirés de la carte pour le reste du tour. Si un marqueur compagnie légère est le dernier marqueur restant dans le bol à la fin du tour, il n'est pas utilisé et ne peut pas être remis en jeu pour le tour suivant (le placer sur la case du compteur de tour correspondante à son retour en jeu). Tous les autres marqueurs sont de nouveau utilisables lors du tour suivant. *Note* : le tirage d'un marqueur compagnie légère dans le bol n'autorise aucune des actions décrites en 2.4 (*Exemple* : un marqueur compagnie légère ne permet pas de déplacer un chef).

Pour l'assaut d'une ferme fortifiée : Lors de l'activation d'une formation, chaque joueur peut utiliser des marqueurs compagnie légère de cette formation qui sont encore disponibles (c'est-à-dire qui ne sont ni déjà placés sur la carte, ni placés dans le bol comme voltigeurs, ni retirés du jeu suite à leur utilisation dans la même activation, ni indisponibles) pour occuper une ferme fortifiée vide ou pour attaquer une ferme fortifiée occupée par au moins un marqueur compagnie légère ennemi. La procédure d'utilisation est la suivante :

- le joueur sélectionne une unité d'infanterie en bon ordre de la formation activée qui se trouve avant son mouvement, soit adjacente à un hex. de ferme fortifiée, soit située à un hex. de distance de celle-ci (il doit y avoir dans le second cas un hex. vide d'unités ennemies immédiatement entre l'hex. de l'unité d'infanterie et l'hex. de la ferme fortifiée) ;

- il place un s sur l'unité en question. Celle-ci se voit soustraire 1PF (tant que le marqueur détachement est empilé avec elle), ne peut plus engager de choc (en attaque) et ne peut plus se déplacer qu'en mouvement réduit (même si elle est en *Ordres reçus*) ;
- il place le marqueur compagnie légère dans l'hex. de ferme fortifiée visée ;
- si la ferme est occupée par au moins un marqueur compagnie légère ennemie, il résout l'assaut de la ferme fortifiée (voir plus loin) après avoir résolu tous les autres combats de l'activation en cours ;
- si le combat est remporté par le joueur actif, le marqueur compagnie légère demeure dans l'hex. de ferme fortifiée conquis et le marqueur détachement sur l'unité où il se trouve. Si le combat est perdu, le marqueur compagnie légère et le marqueur détachement associé sont retirés de la carte, mais pourront être réutilisés lors d'une autre activation du même tour de jeu. L'unité sur laquelle se trouvait le marqueur détachement retrouve alors ses pleines capacités.

Une unité d'infanterie ne peut détacher qu'une seule compagnie légère et donc ne peut recevoir qu'un seul marqueur détachement.

Effet du marqueur détachement sur une unité : Une unité qui reçoit un marqueur détachement se voit soustraire 1 PF, ne peut plus engager de choc (en attaque) et ne peut plus se déplacer qu'en mouvement réduit (même si elle est en *Ordres Reçus*). Elle peut par contre se défendre normalement. Si une unité qui porte un marqueur détachement est mise en déroute, le marqueur détachement et le marqueur compagnie légère associé sont immédiatement retirés du jeu, mais pourront être de nouveau utilisés dès l'activation suivante. Enfin, le joueur peut volontairement retirer de la carte un marqueur compagnie légère et son marqueur détachement associé lors de la phase d'activation de la formation concernée. Il doit le faire avant les mouvements. Une fois le marqueur détachement retiré, l'unité retrouve toutes ses propriétés initiales (y compris le PF temporairement soustrait).

Assauts des fermes fortifiées : Le joueur résout les assauts de fermes fortifiées après avoir résolu tous les autres combats (tirs, chocs et charges) de l'activation en cours. Il choisit l'ordre de résolution des assauts de fermes librement, s'il y en a plusieurs.

Chaque joueur lance un d6 :

- le défenseur ajoute au résultat de son d6 le nombre de ses marqueurs compagnie légère, la cohésion la plus élevée des unités porteuses d'un marqueur détachement associé aux compagnies légères présentes et la valeur de l'hex. de ferme fortifiée ;
- l'attaquant ajoute au résultat de son d6 le nombre de ses marqueurs compagnie légère et la cohésion la plus élevée des unités porteuses d'un marqueur détachement associé aux compagnies légères présentes.

L'attaquant remporte l'assaut en cas de résultat supérieur au défenseur. Le défenseur l'emporte en cas d'égalité ou de résultat supérieur à l'assaillant.

Les marqueurs compagnie légère du vainqueur demeurent dans l'hex., ceux du vaincu sont retirés de la carte avec les marqueurs détachements associés mais pourront être réutilisés lors d'une autre activation du même tour de jeu.

Lors de la phase E de chaque tour de jeu, les marqueurs compagnie légère situés dans une ferme fortifiée mais distants de plus de deux hex. de toute unité d'infanterie amie, non en déroute et porteuse ou non du marqueur détachement associé, sont retirés de la carte ainsi que les marqueurs détachement associés. La présence d'une unité amie non déournée suffit, il n'est pas nécessaire qu'une ligne d'hex. vides d'unités ennemies puisse être tracée en cette unité et la ferme fortifiée.

Lors de la phase E de chaque tour de jeu, chaque joueur peut décider librement de supprimer certaines compagnies légères avec le marqueur détachement associé.

Note de conception : l'élimination d'un marqueur compagnie légère ne signifie pas l'élimination des hommes qui la composent, mais simplement l'échec de son assaut et son repli vers l'unité mère, ce qui justifie que cette dernière récupère le PF soustrait, lorsque le marqueur détachement est retiré (le principe est le même que celui adopté pour une unité désorganisée qui se rallie en bon ordre).

Conditions de victoire communes aux scénarios de Les Quatre-Bras et Waterloo 1815

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut indiquer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso d'un MA ou MAC non utilisés dans le scénario. Par « unité » on entend indifféremment unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie (mais pas les chefs ni les marqueurs compagnie légère et détachement). Par Coalisés, on entend Anglo-alliés et Prussiens.

Victoire automatique :

Le joueur coalisé gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Napoléon.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 PV de plus que l'adversaire. Si la différence entre les PV marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les PV sont attribués de la façon suivante :

Français et Coalisés :

- 1 PV pour chaque assaut d'une ferme fortifiée remporté en tant qu'attaquant.

Français seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie éliminée de nationalité Nassau, Hollande, Hanovre ou Brunswick ;
- 3 PV pour toute autre unité ennemie éliminée ;
- 2 PV par formation ennemie démoralisée.

Coalisés seulement :

- 1 PV par unité ennemie, autre que celles affichant une Aigle, en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie affichant une Aigle en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée, autre que celles affichant une Aigle ;
- 4 PV par unité ennemie éliminée affichant une Aigle ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée.

Les Quatre-Bras

Tirage des MA : Lors de chaque tour de jeu, le dernier MA est joué s'il s'agit d'un MA français, mais il est laissé dans le bol sinon, comme prévu en 2.2.

MA Kellermann : A partir du tour de 17h30, les trois pions de la 2^e division de cavalerie du II^e corps d'armée (Huber, Wathiez et Gronnier) sont considérés comme faisant partie intégrante de la formation KELLERMANN et sont activés avec elle.

MAC Réserve : Il ne peut être utilisé que pour activer une division d'infanterie de la formation REILLE.

Généraux en chef coalisés : Le joueur coalisé dispose de deux généraux en chef : le Prince d'Orange et Wellington. Lors des tours de 13h00 et de 14h30, seul le Prince d'Orange peut être utilisé pour donner des ordres, le MD de Wellington peut cependant être utilisé pendant le tour de 14h30 pour les tests d'initiative d'un commandant (voir 2.4.3). A partir du tour de 16h00 le Prince d'Orange est retiré du jeu et Wellington devient le seul général en chef coalisé.

Waterloo

Commandants en chef français : Napoléon est le commandant en chef de l'armée française. Malade le jour de la bataille, il s'est un moment retiré de la direction des opérations. Pour refléter ce point, après la phase E. du tour de 14h30, Napoléon est déplacé dans l'hex. 2010 et Ney placé sur n'importe quelle unité de cavalerie des formations GUYOT / L.-D., KELLERMANN ou MILHAUD. Pendant le tour de 16h00, Napoléon ne peut pas se déplacer, donner d'ordre ou apporter son bonus pour des tests d'initiative du commandant. Ney est alors le seul commandant en chef de l'armée française. Il est retiré du jeu après la phase E. du tour de 16h00.

Commandants en chef coalisés : Les coalisés disposent de trois commandants en chefs. Wellington ne peut donner des ordres qu'aux formations anglo-alliées. Bülow et Blücher ne peuvent donner d'ordres qu'aux formations prussiennes.

Crête. La crête bloque les LdV, comme indiqué en 7.4.1 **Obstacles bloquants**, avec les exceptions suivantes :

- la règle spécifique Grande batterie française ;
- le MAC *Grande Charge* ;
- les tirs à bout portant sont possibles à Waterloo au travers d'un bord d'hex. de crête (la règle 7.4.4 LdV à **bout portant** est modifiée en ce sens à Waterloo).

Grande batterie française. Lors du 1^{er} tour de jeu, avant d'utiliser le MA sélectionné pour l'initiative, le joueur français peut effectuer un tir (sans mouvement réduit prévu en 4.4.2) avec chacune de ses unités ou piles d'unités d'artillerie, sans contrainte de ligne de vue, mais avec un modificateur au dé de -1. Ces tirs peuvent éventuellement donner lieu à des tirs de contre-batterie adverse. *Note de conception : cette règle reflète le tir, largement en aveugle et peu efficace, de la grande batterie française en ouverture de la bataille.*

Ordre serré du I^{er} corps français : Pendant les 3 premiers tours de jeu (tours 11h30 jusqu'au tour de 14h30 inclus), les unités de la formation D'ERLON doivent être adjacentes pour appartenir au même groupe tactique (exception au 2.3.1).

Diversions du II^e corps français : Le II^e corps étant chargé d'opérer diversion au début de la bataille, les unités de combat de la formation REILLE ne sont pas autorisées à entrer volontairement au contact d'une unité de combat ennemie au cours du premier tour de jeu. Cette contrainte ne concerne pas les marqueurs compagnie légère.

Garde impériale : Les unités de la formation DROUOT affichant une Aigle ne peuvent pas se déplacer avant le début du tour de 16h00.

Arrivée des renforts prussiens : Les unités françaises ne sont pas autorisées à se déplacer à l'est de la ligne formée par la route (entre 1113 et 1411) et le ruisseau Lasne jusqu'en 2018 et la rangée d'hex. XX18 avant le début du tour de 16h00.

26. Règles spécifiques à Arcole 1796

Notes de conception

Les pions : L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle du bataillon ou du régiment, en fonction des effectifs.

Les digues : Les digues, initialement élevées pour protéger la région des débordements de l'Adige et de l'Alpone, sont également utilisées comme voies de communication. L'essentiel des combats de la bataille d'Arcole s'est déroulé sur ces digues qui compartimentent le terrain.

Unités françaises : L'ordre de bataille de Bonaparte a été extrêmement mouvant lors des trois journées de la bataille d'Arcole, sans tenir compte outre mesure de l'appartenance des demi-brigades aux divisions Masséna ou Augereau. Bonaparte semble d'ailleurs avoir lancé à l'assaut du verrou d'Arcole tous ses généraux et tous les bataillons encore frais, chacun à tour de rôle. Le choix de modélisation distingue les brigades des divisions et propose également des activations combinées inter-division. Deux pions représentent les premiers bataillons de toutes les demi-brigades du blocus de Mantoue, que Bonaparte avait regroupés et placés en échelon à Villa Franca, à égale distance de Mantoue, Vérone et Rivoli.

Unités autrichiennes : Les unités d'infanterie de l'armée d'Alvinczy sont modélisées à l'échelle du bataillon ou de la combinaison de plusieurs bataillons. Les unités de cavalerie sont des escadrons ou des régiments. Le parc d'artillerie, cible privilégiée de l'offensive de Bonaparte, est rassemblé dans la formation PIACSEK.

Règles spécifiques à Arcole 1796

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h30 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 360 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 canons ou obusiers.

0.2 – La carte

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats (sauf pour les hex. de Digue, voir plus loin).

Hex. Interdits. Aucune unité ou commandant en chef ne peut entrer dans un hex. qui n'est pas numéroté, sauf si un pont de bateaux (voir plus loin) a été installé dessus.

Marais et rizière. Une unité d'infanterie ou de cavalerie pénétrant volontairement ou non dans un hex. de marais ou de rizière, ou un compartiment de marais ou de rizière, depuis un hex. qui n'est aucun des deux subit une désorganisation supplémentaire. Une unité d'artillerie est, dans ce cas, immédiatement éliminée. Une unité se retrouvant en déroute dans un hex. de marais ou de rizière est éliminée. Une unité en désordre peut se déplacer d'un hex. de marais ou de rizière vers un autre hex. de marais et de rizière sans effet. Par ailleurs, les tentatives de ralliement sont interdites dans un hex. de marais ou de rizière.

Digue. Un hex. de Digue (i.e. traversé par le tracé d'une digue) constitue un terrain de type spécifique, avec des conséquences sur les mouvements, les ZdC, les tirs, les LdV, les chocs, les charges et les mouvements de déroute. Un hex. de Digue peut être traversé par un chemin (situé sur la digue) ou non. Le tracé de la digue définit plusieurs compartiments dans un même hex., avec pour chacun un type de terrain éventuellement distinct des autres. Les unités de combats sont considérées comme étant déployées sur la digue et comme n'étant pas présentes ailleurs dans l'hex.

Digue et mouvement : il faut distinguer deux cas, d'une part le mouvement d'un hex. de Digue vers un autre hex. de Digue en suivant le tracé de la digue (qu'il y ait un chemin ou non) ainsi que l'entrée ou la sortie d'un hex. de Digue par un chemin (ex : 0316 à 0317) et d'autre part tous les autres cas. Dans le premier cas de figure, l'unité bénéficie des conditions de mouvement du terrain difficile (ex : de 2017 à 2118) ou de celles du chemin s'il y en a un (ex : de 2316 à 2215). Dans tous les autres cas, l'entrée et la sortie d'un hex. de Digue sont gérées comme suit :

- pour entrer dans un hex. de Digue (depuis un hex. qui n'est pas un hex. de Digue) l'unité dépense en nombre de PM le coût du type de terrain du compartiment adjacent à l'hex. de provenance (ex : coût du marais de 2313 à 2312, du chemin de 2319 à 2318, du bois et de la traversée d'un ruisseau de 0618 à 0518) ;
- pour entrer dans un hex. de Digue depuis un hex. de Digue non connecté par le tracé de la digue, l'unité dépense un nombre de PM égal au maximum des deux coûts associés aux compartiments traversés (ex : entre 2613 et 2714, dans les deux sens le coût est celui du marais, en plus du coût de la traversée de l'Alpone. L'unité subit par ailleurs une désorganisation à cause du marais et ce mouvement est interdit à l'artillerie, toujours à cause du marais) ;
- pour sortir d'un hex. de Digue (vers un hex. qui n'est pas un hex. de Digue), l'unité dépense un nombre de PM égal au maximum des deux coûts suivants : les PM habituels liés au type de terrain de l'hexagone d'arrivée ; les PM associés au terrain du compartiment de l'hexagone courant, adjacent à l'hexagone d'arrivée (ex : de 2518 à 2618, une unité de cavalerie dépensera 2 PM - terrain du compartiment de l'hexagone - et non 1 PM – terrain de l'hex. d'arrivée).

Digue et empilement : en plus des contraintes listées en 5.1.1, il est interdit d'empiler plus de deux unités, quel que soit leur type, dans un hex. de Digue.

Digue et ZdC : Lorsqu'une unité effectue un mouvement, un recul, une retraite ou un mouvement de dérouté d'un hex. de Digue vers un autre hex. de Digue en suivant le tracé de la digue, tous les effets liés aux ZdC ennemies énoncés dans les chapitres 6.2.2, 8.8, 10.3.5 et 10.4 sont ignorés (ex: si deux unités autrichiennes sont situées en 2410 (orientée vers 2311 et 2411) et en 2611 (orientée vers 2512 et 2612), une unité française peut effectuer sans contraintes un mouvement normal de 2613 à 2311. Par contre une unité française située en 2411 ne pourra pas faire mouvement vers 2511 (le mouvement ne suivant pas le tracé de la digue, l'interdiction de se déplacer directement d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC de la même unité ennemie redevenant valable). De la même manière, recul, retraite ou mouvement de dérouté sont possibles sur l'axe 2311 à 2612). Enfin, une unité dans un hex. de Digue peut se réorienter librement, même si elle se trouve en ZdC ennemie.

Digue et tir : le tir vers un hex. de Digue est pénalisé par un malus de -1

Digue et LdV : une Digue est considérée comme un obstacle d'un niveau +1 par rapport au niveau du reste de son hex., comme défini en 7.4.3 (ex : il est donc possible de tirer de 2013 vers 2112, mais le tir est impossible de 2313 vers 2315, à cause de l'obstacle en 2314). Une LdV peut néanmoins suivre le tracé d'une digue (ex : le tir est possible de tirer de 0815 vers 1114, s'il n'y a pas d'unités en 0915 et 1014). Il est également toujours possible de tirer d'un hex. de Digue vers un hex. de Digue adjacent, ou séparé par l'Adige (ex : le tir est possible de 1811 vers 1812 et de 2015 vers 2214)

Digue et choc : un hex. de Digue est assimilé au terrain Difficile pour le choc. Il faut ensuite distinguer deux cas, le choc effectué exclusivement d'un hex. de Digue vers un autre hex. de Digue via le tracé de la digue (qu'il y ait un chemin ou non) et tous les autres cas. Dans le premier cas, le calcul rapport de force est limité au trois ratio suivant : 1/1 (sans changement), 1,5/1 (pour 1,5/1 et tous les ratios supérieurs) et 1/1,5 (pour 1/1,5 et tous les ratios inférieurs). Dans tous les autres cas, il n'y a pas de limite dans le calcul du rapport de force et le type terrain pris en compte pour le choc est celui du compartiment adjacent à l'hex. où se situe l'unité attaquante et les règles de choc combiné (8.4) sont inchangées.

L'avance après combat vers ou depuis un hex. de Digue n'est obligatoire que si elle peut être effectuée en suivant le tracé d'une digue ou un chemin, elle est interdite via un compartiment de marais ou de rizière et elle est optionnelle sinon. *Cas particulier* : lorsqu'une artillerie seule dans un hex. de Digue est attaquée au choc et que l'avance après combat est interdite à l'attaquant, elle effectue simplement un TdC au lieu d'être éliminée comme prévu en 8.9).

Une unité située sur un hex. de Digue devant effectuer une retraite après combat doit obligatoirement donner la priorité à un mouvement suivant le tracé de la digue ou d'un chemin (si cela est possible), même si ce faisant elle ne s'éloigne pas de l'hex. du vainqueur du combat (comme prévu par l'exception du 10.3.1), avant d'envisager une autre solution (ex : attaquée depuis 2412, une unité située en 2512 doit reculer, au choix, en 2411 ou 2612, en priorité sur 2511 ou 2611 ; attaquée en 2309 depuis 2408, elle doit reculer en 2208 ou 2409, mais 2308 demeure interdit).

Digue et charge : charge et mise en carré sont interdites dans les hex. de Digue.

Cassina. Une unité ou une pile subit un malus de -1 pour une attaque dans un hex., même de Digue, dans lequel se trouve une cassina (ferme, *exemple* : 0913), en plus des autres effets du type de terrain de l'hex. en question, à condition que le défenseur dispose au moins d'une unité d'infanterie dans l'hex. Une cassina n'a pas d'autre effet sur le jeu, ni pour les mouvements, ni pour les LdV.

L'Alpone. L'Alpone (de 0701 à 2815) est représentée comme un ruisseau au regard de la Table des Terrains, avec les modifications suivantes : une unité d'artillerie ne peut traverser l'Alpone que via une route, un chemin ou un pont sur chevalets. Les trois ponts dessinés le long de la route et des chemins qui traversent l'Alpone sont décoratifs et n'ajoutent rien aux effets du ruisseau, de la route et du chemin tels que prévus dans la Table des Terrains. De plus, un choc exclusivement au travers de l'Alpone génère dans tous les cas un -2 (au lieu du -1 habituel d'un ruisseau).

Pont de bateaux et pont sur chevalets. Les ponts de bateaux sont considérés comme des ponts permanents *Exemple* : lorsque le pont de bateaux français est placé entre 2218 et 2216, le mouvement de 2218 à 2216 coûte $1+0+1 = 2$ PM pour de l'infanterie (1 pour compartiment difficile + 0 pour le pont + 1 pour difficile). Les ponts sur chevalets ont pour seul effet de permettre aux unités d'artillerie de traverser l'Alpone au coût habituel d'un ruisseau. Ponts de bateaux et sur chevalets ne peuvent pas être détruits mais peuvent être retiré du jeu en fonctions des instructions de chaque scénario.

Bac d'Albaredo. Le bac est situé dans l'hex. 3017. Une unité adjacente au bac n'exerce pas de ZdC dans l'hex. 3017. L'empilement dans l'hex. 3017 est limité à une seule unité, quel que soit son type. Il faut trois activations pour traverser l'Adige grâce au bac. Une unité doit d'abord s'arrêter dans l'un des 4 hex. adjacents au bac (2917, 2918, 3117 ou 3118), s'arrêter lors ensuite dans l'hex. du bac (3017), puis enfin s'arrêter dans un des hex. adjacents au bac (3117, 3118, 2917 ou 2918). Si l'hex. de débarquement de l'unité est occupé par une unité ou une pile ennemie, l'unité qui traverse peut l'attaquer au choc avec un malus de -2 en plus de ceux liés à l'hex. du défenseur. Il est interdit d'attaquer une unité située dans l'hex. du bac. Il est par contre possible de tirer sur

elle, comme si elle était dans un hex. de terrain clair. Le bac est accessible aux Français et aux Autrichiens. Il n'est pas possible de détruire le bac (car on considère qu'il est aisé de rétablir un tel moyen de franchissement bas débit avec des embarcations légères).

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

Les trois formations de la division Augereau (VERDIER, LANNES et VERNE) et les trois formations de la division Masséna (GARDANE, GUIEU et ROBERT) ne disposent que d'un seul MA. Leurs unités pourront néanmoins être utilisées plusieurs fois par tour grâce aux différents MAC disponibles.

2.1.2 Marqueurs d'activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- *Bonaparte* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer 4 unités d'infanterie et 1 unité d'artillerie de son choix, même issues de plusieurs formations mais comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement), et combiner leurs tirs ou chocs. Au début de chaque tour de jeu au cours duquel ce MAC est disponible, le joueur français lance un d10, si le résultat est 0, le MAC Bonaparte n'est pas mis dans le bol ;
- *Augereau (1 drapeau)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer toutes les unités d'une, et une seule, des trois formations de la division Augereau (VERDIER, LANNES ou VERNE) ;
- *Masséna (1 drapeau)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer toutes les unités d'une, et une seule, des trois formations de la division Masséna (GARDANE, GUIEU ou ROBERT) ;
- *Augereau (2 drapeaux)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer toutes les unités de deux des trois formations de la division Augereau (VERDIER, LANNES ou VERNE), comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement), et combiner leurs tirs, chocs ou charges ;
- *Masséna (2 drapeaux)* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer toutes les unités de deux des trois formations de la division Masséna (GARDANE, GUIEU ou ROBERT), comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement), et combiner leurs tirs, chocs ou charges ;
- *En avant* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur autrichien peut activer jusqu'à 3 unités d'infanterie de son choix, même si elles sont issues de plusieurs formations, mais comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement) et combiner leurs chocs ;
- *Tenir* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur autrichien peut tenter de rallier un maximum de 4 unités en désordre ou en déroute qui ne sont pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite sinon un test de ralliement sur la valeur de cohésion de l'unité ;
- *Prudence* : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur autrichien peut activer une formation de son choix, comme si elle était *Sans Ordres* (et sans possibilité de passer en *Ordres Reçus*) à condition que ses unités n'effectuent pas de tir, et n'engagent ni choc, ni charge.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir déjà été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une ou plusieurs d'entre elles sont *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (au choix, un test par unité ou par groupe tactique).

2.5 Généraux en chef

Alvinczy et Bonaparte, lorsqu'ils sont présents sur la carte, peuvent être utilisés de deux manières différentes : ils peuvent soit utiliser leur potentiel d'ordre comme le prévoient les règles, soit choisir de placer 2 formations de leur camp en *Ordres Reçus*, même si elles sont hors de sa portée de commandement. *Précision* : ils ne peuvent pas combiner ces deux options)

5.2 Renforts

Les arrivées en renforts sont indiquées pour chaque scénario dans le tableau de déploiement. L'ordre d'entrée de formations arrivant en renfort lors du même tour et par le même hex. est déterminé par l'ordre de tirage des MA. Au sein de chaque formation, pour un tour et un hex. donné, l'ordre d'entrée sur la carte des unités est laissé au choix de leur propriétaire.

10.4 Mouvements de déroute

Les unités doivent éviter les hex. de marais et de rizières dans leur mouvement de déroute, quelques soient les détours nécessaires, hors *ZdC* ennemie, pour contourner ces hex. de marais et de rizières. Les mouvements de déroute, tel que définis ci-dessous, reprennent dès qu'il n'y a plus d'hex. de marais pour les entraver.

Autrichiens : déroute vers le bord nord-est de la carte (0101 à 3304), en se dirigeant d'abord vers l'hex. de route, chemin ou de digue le plus proche puis en suivant ensuite le tracé de la route, du chemin et de la digue le plus direct vers le bord de carte.

Français : dérouté vers l'hex. 1320, en passant par le pont de bateaux placé sur l'Adige si nécessaire, et en se dirigeant d'abord vers l'hex. de route, chemin ou de digue le plus proche, puis en suivant ensuite le tracé de la route, du chemin et de la digue le plus direct vers l'hex. 1320.

11.2 Démoralisation des Formations

La règle est ignorée pour les scénarios d'Arcole 1796.

Conditions de victoire communes aux scénarios d'Arcole 1796

Victoire automatique :

Le joueur autrichien gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Bonaparte.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Autrichiens :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée.

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut indiquer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso d'un MA ou MAC non utilisés dans le scénario. Par « unité » on entend indifféremment unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

27. Règles spécifiques à Ligny et Wavre 1815

Notes de conception

Les pions :

L'ordre de bataille a été modélisé à l'échelle de la brigade et à celle du régiment dans quelques cas particuliers (Vieille et Moyenne Garde impériale française notamment). Les divisions de chaque corps sont repérées par un symbole spécifique (*exemple : un cor pour la division de chasseurs de la Vieille Garde*), un losange (infanterie) ou un guidon (cavalerie) de couleur à l'intérieur duquel est indiqué leur numéro, leur lettre ou leur symbole d'identification. Les pions sans indication de ce type ne sont attachés à aucune division particulière au sein de leur formation.

Unités françaises :

- Les MA portent les noms des chefs et les numéros des corps d'armée qu'ils commandent, par exemple GERARD - IV pour le IV^e corps d'armée. Un -C après le chiffre ou la lettre indique qu'il s'agit d'une formation de cavalerie, par exemple, IIC pour II^e corps de cavalerie. VG-MG signifie Vieille Garde & Moyenne Garde, JG, Jeune Garde et CG Cavalerie de la Garde ;
- Les unités portent le nom de leur chef de brigade, de régiment ou de batterie. Certaines batteries d'artillerie portent le nom de leur brigade ou division de rattachement (*exemple : Roguet ou Michel*).

Unités prussiennes :

- Les MA portent les noms des chefs des grandes formations. A Ligny, pour une raison de taille, chaque corps d'armée a été divisé en plusieurs formations (ZIETHEN 1 et ZIETHEN 2, PIRCH 1 et PIRCH 2). A Wavre, les formations correspondent aux différentes des brigades du III^e corps.
- **Abréviations :** Pour éviter les strictes homonymies, certains pions sont différenciés par un numéro (*exemple : Lallemand 1, 2, 3 et 4 pour les batteries d'artillerie de 12 livres de la Garde impériale surnommées par ailleurs affectueusement « Les Belles Filles »*) ou une abréviation complémentaire indiquant un grade ou une spécificité de l'unité.

M. = de marine (artillerie)

Cap. = Capitaine

Col. = Colonel

Points de force de l'artillerie :

Les PF des unités d'artillerie ont été définis en fonction du nombre de pièces et de leurs calibres, selon le tableau suivant :

Calibre / Nombre de pièces	6 livres	9 livres	12 livres
2	1 PF		
5	2 PF	4 PF	
6	3 PF		5 PF
8	4 PF		6 PF

Règles spécifiques à Ligny et Wavre 1815

0.1 - Échelles

Chaque tour couvre 1h30 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 400 mètres par hex. Un point de force représente environ 350 fantassins ou 250 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 3 pièces d'artillerie suivant leurs calibres.

0.2 – Les cartes

Rivière : La Dyle (Wavre) est une rivière infranchissable du fait de ses berges escarpées et des pluies diluviennes survenue le 17 juin. Elle ne peut-être franchie que par le pont du Christ, le pont du moulin de Bierges et le pont de La Motte. Les deux ponts détruits par les Prussiens (Bas-Wavre et Limelette) ne sont donc pas utilisables, sauf dans les seules circonstances suivantes : recul ou retraite après combat, avec un niveau de désorganisation supplémentaire lors du passage de la rivière. *Note :* les Prussiens avaient laissé des barques à proximité des ponts détruits, utilisables pour traverser la rivière en cas d'urgence.

Villages : un hex. de village contenant un autre type de bâtiment, ferme ou château (*exemples : Ligny - 1313 et 1716*), est traité comme un hex. de village standard.

Fermes : Les hex. dans lesquels se trouvent une ferme – voir légende de la carte (*exemples : Ligny – Le point du Jour en 1621 ou Wavre – Ferme de Chéremont en 1423*) – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc. Pour marquer l'appui défensif constitué par ces fermes, le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque le défenseur dispose au moins d'une unité d'infanterie dans l'hex. Le couvent des Carmélites (Wavre - 0914) et le monastère des Bénédictines (Wavre – 1006) sont assimilés à des fermes.

Fermes fortifiées : Contrairement au jeu Les Quatre Bras et Waterloo 1815, il n'y a pas de fermes fortifiées pour Ligny et Wavre 1815.

Moulins : Les moulins sont uniquement décoratifs (*exemples : Ligny - Moulin de Bussy en 1410 ou Wavre – Moulin de Bierges en 1320*). L'hex. 1320 est modélisé en terrain difficile, les pluies du 17 juin ayant gorgé d'eau cette zone de potagers et de terres meubles cultivées.

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation ».

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A. du tour de jeu souhaité (on ne peut donc pas les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.).

- **Réserve** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur (Français ou Prussien, en fonction de la nationalité du MAC) peut activer une fois supplémentaire les unités de combat d'une division de son choix issue d'une formation de son choix ;
- **Tenir !** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur (Français ou Prussien, en fonction de la nationalité du MAC) peut tenter de rallier, dans chacune de ses formations, une unité en désordre ou en déroute qui n'est pas au contact d'une unité ennemie. Ce ralliement est automatique pour les unités situées dans un hex. de village et nécessite sinon un test de ralliement sur la valeur du MAC ;
- **Charge** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 5 unités de cavalerie issues des formations GUYOT et MILHAUD (scénarios Ligny) ou des formations PAJOL et EXELMANS (scénarios Wavre), à conditions qu'elles effectuent un choc ou une charge ;
- **Assaut** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 4 unités d'infanterie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat contre un adversaire se trouvant dans un hex. de village ;
- **Poursuite** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une fois supplémentaire une formation de son choix ;
- **Grognerd** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à 2 unités d'infanterie de la formation DROUOT à conditions qu'elles effectuent un combat de choc. Lors de ces combats et de leur suites éventuelles (Choc de rupture ou contre-choc), les unités de la formation DROUOT engagées ignorent les résultats D et TdC mais appliquent les autres (1 et TdC/1) ;
- **Vorwärts** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prussien peut activer jusqu'à 3 unités d'infanterie de son choix, même si elles sont issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent obligatoirement un combat ;
- **Thielmann** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prussien peut activer 4 unités d'infanterie et 1 unité d'artillerie de son choix, même issues de plusieurs formations mais comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement), et combiner leurs tirs ou chocs ;
- **Brigade** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prussien peut activer toutes les unités d'une, et une seule, de ses formations ;
- **Division** : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur prussien peut activer toutes les unités de deux de ses formations, comme si elles appartenaient à une seule formation (sauf pour l'empilement), et combiner leurs tirs, chocs ou charges.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (*Ordres Reçus* ou *Sans Ordres*) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une ou plusieurs d'entre elles sont *Sans Ordres*, le joueur peut tenter de les faire passer en *Ordres Reçus* en utilisant la valeur du MAC (au choix, un test par unité ou par groupe tactique).

5.1.1 Contraintes d'empilement

Les règles standard d'empilement s'appliquent avec, en plus, les trois contraintes ou dérogations suivantes :

- **Châteaux** : l'empilement est limité à une seule unité de combat (infanterie ou artillerie) dans les hex. de châteaux. Les unités de cavalerie ne peuvent pas entrer dans les hex. de châteaux ni les attaquer.
- **Intégrité divisionnaire (1)** : au sein d'une même formation, si des unités issues de divisions ou brigades différentes (selon les cas) sont empilées, la cohésion de la pile est diminuée de 1 lors des combats dans lesquelles elle est impliquée ainsi que pour le TdC de mise en carré (voir 9.3.1). *Exemples : une pile formée des pions Devilliers, Piat et Barbaux (trois pions de la 7^e division française) n'est pas réduite ; celle d'une pile formée des pions Piat, Billard et Barbaux est réduite de 1 (Piat et Barbaux appartiennent à la 7^e division mais Billard appartient à la 8^e) ; enfin celle d'une pile formée des pions Gengoux, Dupeyroux et Vallée n'est pas réduite (Gengoux et Dupeyroux appartenant à la 10^e division française et Vallée étant une unité de réserve n'appartenant à aucune division spécifique).*

- **Intégrité divisionnaire (2)** : il est possible d'empiler une unité d'artillerie et deux unités de cavalerie (au lieu d'une) à conditions que les trois unités n'appartiennent pas à des divisions différentes. *Exemple : il est possible d'empiler Kameke, Borcke et Jenichen (trois unités de la 1^{re} brigade du II^e corps), il est également possible d'empiler Kameke, Borcke et Fritze (deux unités de la 1^{re} et Fritze qui n'est rattaché à aucune division), par contre il n'est pas possible d'empiler Kameke, Arnim et Jenichen (Arnim n'appartenant pas à la même division que Kameke et Jenichen).*

5.2 Renforts

Les unités, au sein de chaque formation, entrent sur la carte strictement selon l'ordre indiqué dans les scénarios. L'ordre d'entrée de formations arrivant en renfort lors du même tour et par le même hex. est quant à lui déterminé par l'ordre de tirage des MA.

Compagnies légères

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de marqueurs compagnie légère associés chacun à une formation donnée (12 pour le joueur français, 14 pour le joueur prussien). Ces marqueurs ne sont pas des unités de combat et ne disposent d'aucune des propriétés de celles-ci ; ils n'ont ni ZdC, ni PF, ni Cohésion, ni MP ; ils n'empêchent pas les tentatives de ralliement d'unités ennemies adjacentes et ne sont pas pris en compte dans la détermination des groupes tactiques.

Ces marqueurs peuvent être utilisés comme voltigeurs, de la manière suivante :

Lors de la phase A. de chaque tour de jeu, le joueur prussien peut sélectionner de 0 à 5 marqueurs compagnie légère et le joueur français peut en sélectionner de 0 à 6 (tous ces marqueurs doivent être de la couleur de formations dont au moins une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, est déployée sur la carte). Chaque joueur, le joueur prussien en premier, en choisit d'abord un qu'il place sur la carte, empilé avec une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, d'une formation possédant le même code couleur que celui figurant sur le marqueur. Les autres marqueurs sélectionnés sont placés dans le bol lors de la phase A, puis placés sur une unité d'infanterie de même code couleur, qui n'est pas en déroute, lorsqu'ils sont tirés au sort dans le bol, lors de la phase D. Une fois par activation, à n'importe quel moment de la phase D (même pendant une activation adverse) chaque joueur peut contraindre une unité ennemie adjacente à un marqueur compagnie légère à effectuer un TdC, puis à appliquer le résultat du TdC (un niveau de désorganisation supplémentaire en cas d'échec). Les marqueurs compagnie légère restent en permanence empilés avec l'unité sur laquelle ils sont placés, cela jusqu'à leur utilisation (TdC) après laquelle ils sont retirés de la carte pour le reste du tour. Si un marqueur compagnie légère est le dernier marqueur restant dans le bol à la fin du tour, il n'est pas utilisé et ne peut pas être remis en jeu pour le tour suivant (le placer sur la case du compteur de tour correspondante à son retour en jeu). Tous les autres marqueurs sont de nouveau utilisables lors du tour suivant. *Note : le tirage d'un marqueur compagnie légère dans le bol n'autorise aucune des actions décrite en 2.4 (Exemple : un marqueur compagnie légère ne permet pas de déplacer un chef).*

Conditions de victoire communes aux scénarios de Ligny et Wavre 1815

Chaque scénario possède des conditions de victoires additionnelles, à ajouter aux conditions communes.

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. On peut indiquer ce contrôle en utilisant le drapeau du verso d'un MA ou MAC non utilisés dans le scénario. Par « unité » on entend indifféremment unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie (mais pas les chefs ni les marqueurs compagnie légère et détachement). Par Coalisés, on entend Anglo-alliés et Prussiens.

Victoire automatique :

Le joueur prussien gagne et la partie s'arrête immédiatement en cas d'élimination de Napoléon.

Victoire en fin de partie :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 PV de plus que l'adversaire. Si la différence entre les PV marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les PV sont attribués de la façon suivante

Français et Prussiens

- 2 PV par formation ennemie démoralisée (*cas particulier* : à Wavre, les formations prussiennes ne peuvent pas être démoralisées et ne rapporte donc pas de PV à ce titre).

Français seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée.

Prussiens seulement :

- 1 PV par unité ennemie, autre que celles affichant une Aigle, en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie affichant une Aigle en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée, autre que celles affichant une Aigle ;
- 4 PV par unité ennemie éliminée affichant une Aigle.

Ligny

Généraux en chef prussiens : Pour rendre compte de sa blessure au combat, Blücher est retiré du jeu à la fin du tour de 19h00 pour être remplacé par Gneisenau.

Garde impériale : Les unités de la formation DROUOT ne peuvent se déplacer avant le début du tour de 17h30, sauf les unités Lallemand 1, 2, 3 et 4 qui le peuvent dès le début du scénario.

5^e division de cavalerie : À partir du tour de 16h00, le joueur français a la possibilité de remplacer sur la carte (à l'endroit où elles se trouvent) les unités de la 5^e division de cavalerie de la formation PAJOL, par les mêmes unités transférées dans la formation VANDAMME. Le joueur français prend cette décision et l'applique avant le début du tour de 16h00 ou des tours de jeu suivants. Une fois l'échange effectué, il est irréversible (pas de possibilité de revenir à l'organisation initiale). Note : cette décision correspond à la décision de Napoléon de renforcer le III^e corps d'armée.

Wavre, 18 juin

11.2 Démoralisation des formations. Cette règle n'est pas appliquée aux formations prussiennes, mais elle est par contre appliquée aux formations françaises.

IV^e corps d'armée (GERARD). Du fait des lenteurs de déploiement du IV^e corps, son 2^e MA n'est disponible que lors du tour de 19h00.

Compagnies légères : Le joueur prussien ne peut utiliser qu'un seul des deux marqueurs compagnie légère de la Formation ZIETHEN et le joueur français un seul de ses trois marqueurs compagnie légère de la formation LOBAU au cours de ce scénario.

Conditions de victoire. Les unités prussiennes éliminées suite à un recul ou une retraite après combat au travers de la Dyle, du fait de la désorganisation supplémentaire, rapportent seulement 1 PV au joueur français au lieu de 3 PV normalement (voir **Les Cartes**).

Wavre, 19 juin

11.2 Démoralisation des formations. Cette règle n'est pas appliquée pour les formations prussiennes mais elle est par contre appliquée aux formations françaises.

Compagnies légères : Le joueur prussien ne peut utiliser qu'un seul des deux marqueurs compagnie légère de la Formation ZIETHEN et le joueur français un seul de ses trois marqueurs compagnie légère de la formation LOBAU au cours de ce scénario.

Conditions de victoire. Les unités prussiennes éliminées suite à un recul ou une retraite après combat au travers de la Dyle, du fait de la désorganisation supplémentaire, rapportent seulement 1 PV au joueur français au lieu de 3 PV normalement (voir **Les Cartes**).