

Un jeu de
Frédéric Bey

Graphismes
Pascal Da Silva

Jours de Gloire
CAMPAGNE

ALLEMAGNE 1813
de Lützen à Leipzig



HEXASIM

CANONS
EN
CARTON

Jours de Gloire Campagne Allemagne 1813

Un jeu de Frédéric Bey

Jour de Gloire Campagne est un jeu prévu pour deux joueurs, l'un prenant en charge le camp des Français et leurs alliés, l'autre le camp de leurs adversaires. Il est envisageable de jouer certains scénarios à plus de deux joueurs, en attribuant la gestion de chacune des armées d'un même camp à des joueurs différents. Le jeu en solitaire est également possible (voir 10.).

Les **règles de Jours de Gloire Campagne Version 2** reprennent celles parues dans le magazine *Vae Victis*, en y intégrant des nouveautés ou des développements. Cette nouvelle version des règles est désormais utilisable pour les **quatre jeux de la série** (**Campagnes du Danube**, *Vae Victis* n°41, **Campagnes de Pologne**, *Vae Victis* n°47, **Campagnes de France**, *Vae Victis* n°52 et désormais **Campagne d'Allemagne 1813**, *Canons en Carton-Hexasim*).

Note sur le système : *Jours de Gloire Campagne a vu le jour en 2001. Son système est, à l'origine, une adaptation pour la période napoléonienne de règles mises au point par Nicolas Stratigos pour le jeu Gettysburg, publié dans le Vae Victis n°8 (1996). Jours de Gloire Campagne a depuis largement évolué, au fil de la parution des divers modules de la série. Je tiens à remercier ici Nicolas Stratigos de m'avoir confié les principes fondateurs de son système, pour ce qui allait devenir une série autonome.*

Note sur cette version des règles : *Tous les chapitres ayant été modifiés par rapport aux versions précédentes sont signalés par un signe ➡ dans la marge.*

Ces règles incluent les erratas et clarifications, indiqués par le signe ➡

0 - GÉNÉRALITÉS

Le jeu nécessite l'utilisation d'un dé à 6 faces (noté 1d6).

Le terme **Point de Force** (noté PF) désigne l'unité mesurant la puissance de base (infanterie ou cavalerie) de chaque unité, comme indiquée sur la feuille de marque.

Le terme **Point de Mouvement** (noté PM) désigne l'unité qui sert à comptabiliser les déplacements.

Le terme **Point de Commandement** (noté PC) désigne l'unité qui sert à comptabiliser le nombre d'actions de chacune des armées.

0.1 - Terrain

La carte représente la région dans laquelle s'est déroulée la campagne. Des cases reliées par des connexions ont été imprimées sur la carte afin de réguler les mouvements et les combats des unités.

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu couvre une semaine ou une quinzaine de jours selon le jeu.

Un PF représente environ 3 000 combattants.

1 - CHEFS ET UNITÉS DE COMBAT

Dans la suite des règles, on nommera **Force** une unité de combat ou une pile d'unités de combat accompagnée ou non d'un ou plusieurs chefs.



1.1 - Chefs

Chaque joueur possède plusieurs chefs qui représentent les différents chefs d'armées (commandants en chef) et leurs subordonnés (généraux) :

Ces chefs sont représentés par des pions présentant un portrait d'époque et des indications chiffrées :

- **Valeur de Commandement (VC) ;**
- **Rang (RG) ;**
- **Bonus Tactique (BT).**

Les pions chefs affichent au verso le drapeau de leur camp, afin de permettre le " jeu en aveugle ".

➡ 1.2 - Unités de combat

1.2.1 Valeurs des unités de combat

Les unités de combats possèdent plusieurs valeurs chiffrées :

- **Bonus d'artillerie (BA)** qui représente la puissance de l'artillerie intégrée à chaque unité d'infanterie ou de cavalerie ;
- **Cohésion (CO)** qui représente à la fois la valeur de commandement du chef de division ou de corps et la qualité des troupes.
- **Bonus de Cavalerie (BC)** qui représente environ une brigade de cavalerie par point, lorsqu'elle est intégrée dans un corps d'armée et environ une division par point, dans un corps autonome de cavalerie.

Cas particuliers : *les unités de réserve d'artillerie possèdent uniquement un BA.*

Les unités de combat affichent au verso le drapeau de leur camp, afin de permettre le " jeu en aveugle ".

LÉGENDE DES PIONS

Unités de combat (voir § 1.2) infanterie, cavalerie ou artillerie

Français



Cohésion (C)

Post-Armistice



La Cocarde désigne la version Post-Armistice de l'unité

Coalisés



Bonus d'Artillerie (BA)

Bonus de Cavalerie (BC)



Pour les Coalisés, la couleur de fond indique la Nationalité

Pour les Coalisés, la couleur du triangle indique l'armée de rattachement

Chefs (voir § 1.1)

Valeur de Commandement (VC)



Bonus Tactique (BT)

Rang (R)

VERSO



Coalisés

Français

1.2.2 Les types d'unités

Il existe trois types d'unités de combat :



- **Les unités d'infanterie** (fantassin sur le pion) qui représentent des corps d'armée ou des divisions et sont constituées majoritairement d'infanterie. Elles incluent généralement de l'artillerie et de la cavalerie, matérialisées par un BA et un BC sur le pion ;



- **Les unités de cavalerie** (cavalier sur le pion) qui représentent des corps ou des divisions de cavalerie et constituées uniquement de cavaliers. Elles peuvent éventuellement inclure de l'artillerie à cheval, matérialisée par un BA sur le pion. Elles possèdent obligatoirement un BC ;



- **Les unités de réserve d'artillerie** (canon sur le pion) qui représentent le parc de réserve d'artillerie au niveau d'une armée. Elle possède uniquement un BA comme valeur.

Note : il n'y a pas d'unités de réserve d'artillerie dans les trois premiers jeux de la série (Danube, Pologne et France).

Les unités de combats sont par ailleurs :



- soit **identifiées** (avec un nom historique). Chaque unité représente en général un corps d'armée ou, plus rarement, une division. L'unité est identifiée par le nom de son chef ou par son numéro ou sa dénomination historique.



- soit **génériques** (avec un n° ou une lettre comme seul identifiant). Les unités génériques sont appelées **Détachements** (unités de petite taille, brigades ou divisions). Elles sont réparties entre unités d'infanterie (n°) et de cavalerie (lettre). Leur BA est de 0 et seuls les détachements de cavalerie possèdent un BC. Il est possible de créer des détachements

supplémentaires en cours de jeu, en prélevant des effectifs sur d'autres unités de combat.

Les unités de combat (y compris les détachements, voir 6.1) affichent au verso le drapeau de leur camp, afin de permettre le " jeu en aveugle ".

DÉTACHEMENTS INDÉPENDANTS

Dans certains scénarios, il existe au départ ou comme renfort, des **détachements indépendants** (c'est-à-dire non créés à partir d'une unité de combat). Ils peuvent ensuite être réintégrés dans n'importe quelle unité de leur type (infanterie ou cavalerie) en veillant à ce que l'effectif de départ de l'unité de combat ne soit jamais dépassé.

Exception : ils ne peuvent pas être intégrés dans des unités de la Garde.

Les pions des **détachements indépendants** éliminés ou réduits à 0 PF par transfert de leurs effectifs à des unités de combat sont définitivement retirés du jeu, pour toute la durée du scénario en cours, et ne peuvent donc pas être utilisés pour les créations de détachements (voir 6.1). Un détachement indépendant est toujours en statut non commandé (voir 4.6).

COHÉSION MOYENNE

Lorsque la cohésion de plusieurs unités de combat doit être prise en compte, on prend comme cohésion moyenne celle correspondant aux effectifs les plus importants. En cas d'égalité, on retient comme cohésion moyenne la valeur la plus forte.

Exemple : une pile contient une unité de combat de 5 PF et de cohésion 5, deux unités de combat de 5 PF chacune et de cohésion 4 et deux unités de combats de 3 PF chacune et de cohésion 3. Dans ce cas la cohésion moyenne est 4.

S'il y a une différence de 2 ou plus entre la cohésion moyenne d'une force et l'unité de l'unité de combat d'infanterie de plus forte cohésion de cette même force, la cohésion moyenne est augmentée de 1.

Exemple : une pile contient une unité de combat d'infanterie de 5 PF et de cohésion 6, une unité de combat de 10 PF et de cohésion 4 et deux unités de combats de 3 PF chacune et de cohésion 3. Dans ce cas la cohésion moyenne est de 5 (4 augmentée de 1 à cause de l'unité de cohésion 6).

1.2.3 La feuille de marque

Le nombre de PF de chaque unité de combat est noté sur la feuille de marque de chaque camp. La comptabilisation des pertes, subies par les unités, est possible grâce à ces feuilles. Les pertes au combat sont notées par des X, les traînants sont notés avec un / (voir 5.5.3).

Les unités ne disposant plus de PF (0 PF) ne sont retirées du jeu que lors de la **phase B** du tour suivant, si elles n'ont pas reçu de renfort en PF auparavant (en **phase A**).

L'organisation des différentes armées de chaque nationalité est également décrite sur ces feuilles.

1.3 - Leurres

Les **leurres** sont des pions destinés à tromper l'adversaire sur les plans de bataille en cours.



Chaque joueur dispose d'un nombre de leurres fixé par les informations des scénarios.

Il existe des pions leurres d'infanterie et de cavalerie, la seule différence résidant dans leur capacité de mouvement.

Les leurres présentent, au verso, le drapeau de leur camp pour permettre le " jeu en aveugle ".

2 - SÉQUENCE DE JEU

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, fixé dans chaque scénario. Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A - Phase d'événements

Les joueurs déterminent les événements suivants, dans l'ordre indiqué :

- Météo pour le tour (voir 3.1) ;
- Remplacement éventuel d'un chef (voir scénarios) ;
- Détermination du premier joueur pour le tour (voir 3.2) ;
- Déploiement des renforts éventuels dans leur case d'arrivée et intégration des renforts en PF (voir 3.3)

B - Tour du premier joueur

1 - Phase administrative

Le joueur place sur la carte les leurres dont il dispose (une partie des leurres éliminés au tour précédent est remis en jeu, les autres peuvent être déplacés, voir 7.1), retourne sur leur verso les unités de combat découvertes au tour précédent et regroupe éventuellement ses unités de combat sous des marqueurs Force (voir 7.2).

Il retire définitivement du jeu ses unités de combat à 0 PF (voir 1.2.3).

Il vérifie les lignes de communication et le commandement de ses différents chefs et unités de combat (voir 4.3) ainsi que leur ravitaillement (voir 4.4).

Enfin, le joueur détermine le nombre de PC disponibles pour chacune de ses armées et l'indique avec des marqueurs sur le compteur prévu à cet effet (voir 4.5).

2 - Phase de mouvement

Le joueur dépense ses PC afin d'activer ses unités de combat :

Dans l'ordre de son choix, le joueur déplace ses unités de combat, crée des détachements ou les rattache, construit des défenses, conduit des reconnaissances de cavalerie et des opérations du génie, fait entrer ses renforts, sans dépense de PC, par les connexions indiquées (voir 3.3, 5. et 6.).

Le joueur adverse peut tenter de réagir à ces actions (voir 6.5.1).

Les unités de combat ayant fait des marches forcées vérifient une éventuelle perte de traînants.

Les unités de combat n'ayant pas bougé ni entrepris d'actions peuvent récupérer des traînants (voir 5.5.4).

3 - Phase de marche au son du canon

Le joueur place un **marqueur Bataille** dans les cases où ses unités de combat se retrouvent empiétées avec des unités ennemies.

Les unités de combat du joueur adverse qui se trouvent à un ou deux PM d'une case comportant un marqueur Bataille peuvent tenter de s'y rendre et participer à la bataille, si le joueur qui les contrôle le désire (voir 6.5.2)

4 - Phase de combat

Les combats se déroulent entre unités de combat ennemies se trouvant dans une même case (il est obligatoire dans ce cas).

C - Tour du second joueur



Les phases 1 à 4 sont répétées pour le second joueur, les rôles étant inversés.

D - Fin de tour

Lorsque les deux joueurs ont effectué leurs phases de jeu, le tour de jeu est alors terminé. Le passage au tour suivant est indiqué grâce aux marqueurs de tour et au calendrier imprimé sur la carte.

3 - MÉTÉO ET RENFORTS

3.1 - Détermination de la météo



Au début de chaque tour de jeu, un des joueurs lance 1d6, auquel il ajoute les modificateurs éventuels, et consulte la **Table Météo** pour déterminer le temps. Le résultat obtenu (Temps du tour de jeu à venir) est ensuite indiqué sur la carte, en plaçant un marqueur à l'endroit prévu à cet effet.

Effets du temps clair :

- Pas d'effets.

Effets de la pluie :

- Le nombre de PM des unités de combat et des chefs est réduit de 1 ;
- La traversée d'une rivière par un gué coûte + 1 PM ;
- - 1 au d6 lors des poursuites de cavalerie.

Effets de la boue :

- Le nombre de PM est réduit de 1 pour l'infanterie, 2 pour la cavalerie et les chefs, 3 pour la réserve d'artillerie ;
- Les poursuites sont prohibées (Voir **8.1**) ;
- La traversée d'une rivière par un gué coûte + 1 PM ;
- +2 au d6 de marche forcée.

Effets de la neige :

- Le nombre de PM des unités de combat et des chefs est réduit de 1 ;
- Le nombre de séquences de chaque bataille est réduit de 1 (mais le minimum reste 1) ;
- +1 au d6 de marche forcée.
- -1 au d6 pour les tirs d'artillerie et les poursuites de cavalerie.

3.2 - Détermination du premier joueur

Si Napoléon est sur la carte, le joueur français décide à chaque tour s'il veut être le premier ou le second joueur. Dans les autres cas, un jet de dé, modifié par la VC du commandant en chef de plus haut rang de chaque camp, détermine quel joueur bénéficiera de ce choix. S'il y a plusieurs commandants en chef de même rang sur la carte, on prend en compte la meilleure VC.

3.3 - Arrivée de renforts

Les renforts peuvent être soit des unités de combat supplémentaires, soit des PF destinés à renforcer des unités de combat existantes. Chaque scénario indique le lieu, case ou connexion, et le tour d'arrivée de renforts. Ces derniers sont parfois soumis à un jet de d6 dont le résultat peut décaler leur arrivée sur la carte.

- **Renforts arrivant dans une case** : les renforts sont placés dans la case indiquée par le scénario, lors de la Phase d'événements du tour de leur d'arrivée. **Il est interdit** d'occuper une case d'arrivée de renfort ennemi lors du tour de leur entrée en jeu (cette règle est certes artificielle, mais vise à empêcher des blocages intempestifs). Si c'était le cas (oubli), le joueur doit déplacer son unité de combat d'une case (il choisit laquelle s'il y a plusieurs possibilités) pour laisser le champ libre à l'entrée sur la carte des renforts ennemis.
- **Renforts arrivant par une connexion** : les renforts entrent sur la carte par la connexion indiquée dans le scénario, lors de la Phase de mouvement (de leur propriétaire) du tour de leur d'arrivée. Ce mouvement ne nécessite pas de dépense de PC. Une marche forcée est alors impossible.
- **Renforts en PF** : les renforts en PF peuvent être intégrés dans n'importe quelle unité de combat commandée, en remplacement de pertes subies, en effaçant des croix dans la feuille de marque. Aucune unité ne peut recevoir en renfort plus d'un PF par tour. Aucune unité de combat n'est autorisée, en recevant des renforts, à dépasser ses effectifs initiaux. Si aucune unité de combat n'a encore subi de pertes, ces renforts en PF sont décalés d'un tour, jusqu'à ce qu'il soit possible de les intégrer au sein d'une unité de combat commandée quelconque. Il n'est pas possible de décaler volontairement leur arrivée, c'est-à-dire que si 1 PF de renfort est disponible, et qu'il existe en jeu une unité de combat commandée ayant un PF de perte, elle recevra obligatoirement et immédiatement le PF de renfort.

4 - ORGANISATION ET COMMANDEMENT

4.1 - Généralités

L'organisation des armées est détaillée dans l'organigramme de la **feuille de marque**. Chaque joueur possède une ou plusieurs armées, chaque armée possède obligatoirement un commandant en chef et, éventuellement, des généraux subordonnés. L'appartenance des généraux et des unités de combat aux différentes armées d'un joueur est indiquée, selon les jeux, par des codes couleurs ou simplement sur les feuilles de marque.

4.2 - Mort ou limogeage des chefs

Par simplification, les chefs présents dans le jeu ne peuvent jamais être tués ou capturés (**Exception** : **Encerclement 8.6** et **Siège 8.8**), dans le cours du jeu. Par contre les différents scénarios peuvent prévoir, pour respecter l'Histoire, leur disparition (mort, capture) ou leur limogeage, lors d'un tour donné. Le scénario indique alors les modalités de remplacement.

Cas particulier des chefs seuls dans une case :

Si à moment donné un pion chef seul se retrouve dans une case occupée par l'ennemi :

- Si le chef est de rang 4, il est déplacé, dès l'entrée de l'ennemi dans la case vers l'unité amie la plus proche (celle de son choix en cas d'égalité de distance) ;
- Si le chef est de rang 3, il est retiré du jeu, dès l'entrée de l'ennemi dans la case et revient en jeu au tour suivant comme renfort, directement dans la case occupé par le général en chef de son armée ou dans la case source d'approvisionnement de son armée (au choix) ;
- Si le chef est de rang 1 ou 2, il est éliminé du jeu, dès l'entrée de l'ennemi dans la case.

4.3 - Commandement et Ligne de communication

Afin d'agir au maximum de leurs potentiels, les unités de combat doivent être commandées. Pour être commandée, une unité de combat doit être capable de tracer une **Ligne de Communication (LdC)** vers le commandant en chef de son armée ou vers un de ses généraux subordonnés qui dispose lui-même d'une LdC valide vers son commandant en chef.

Si un joueur possède plusieurs armées, les unités de combat qui composent chaque armée doivent tracer une Ligne de Communication vers le commandant en chef de leur armée ou ses subordonnés éventuels.

Une LdC ne peut pas excéder 4 PM et ne doit pas être bloquée par la présence d'unités ou de leurs ennemis dans une des cases qu'elle traverse. Pour le calcul des PM, on prend comme référence les coûts en PM de l'infanterie sur la Table des effets du terrain. Les effets de la météo, comme par exemple le coût supplémentaire de passage des gués, (voir **3.1 Détermination de la météo**) sont également pris en compte dans le calcul du nombre de PM.

La LdC ne peut pas traverser un terrain infranchissable
(Exemple : connexion sans pont traversant un fleuve).

4.4 - Ravitaillement

Pour qu'une armée soit ravitaillée, le commandant en chef de celle-ci doit lui-même tracer une LdC vers la case qui constitue sa source d'approvisionnement (listée dans les **Informations spécifiques aux campagnes** ou symbolisée directement sur la carte). Cette LdC n'a pas de limite en PM mais ne doit pas être bloquée par la présence d'unités ennemies (y compris des leurs) dans une des cases qu'elle traverse. Cette LdC n'est pas affectée par le terrain qui se trouve dans les cases, mais elle ne peut pas traverser un terrain infranchissable. Si une armée n'est pas ravitaillée elle ne dispose pour le tour en question que d'un total de PC (voir **4.5**) divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur. Le ravitaillement est vérifié lors de la phase administrative de chaque tour de jeu et séparément pour chacune des armées d'un même camp.

Cas particulier : Si lors de la vérification du ravitaillement, la LdC d'une armée est bloquée par un leurre seul, l'armée est considérée comme partiellement non ravitaillée. Elle ne dispose pour le tour en question que d'un total de PC (voir **4.5**) égale à 2/3 du chiffre obtenu et arrondi à l'entier supérieur. Le pion leurre doit être révélé par son propriétaire et être immédiatement et éliminé du jeu pour le reste de la partie.

VARIANTE

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent jouer à JdG Campagne sans règles de Ravitaillement. On considère alors que les armées sont ravitaillées en permanence, par leur dépôt, ou s'approvisionnent sur le terrain (*fourrage*). Ce choix permet d'alléger les mécanismes de jeu, au regard de l'échelle.

4.5 - Points de commandement (PC)



Le joueur jette 1d6 pour chacune de ses armées (voir **Feuille de marque**) et y ajoute la VC du commandant en chef de chacune d'elles.

Le résultat obtenu indique le nombre de PC dont il dispose, pour chacune de ses armées et pour ce tour seulement.

Chaque armée de chaque joueur utilise un budget individualisé de PC. Celui-ci est géré en déplaçant, lors des dépenses de PC, le marqueur de l'armée en question sur le compteur prévu à cet effet.

Les PC d'une armée ne peuvent pas être transférés à une autre.

Exemple : dans Jours de Gloire Campagne Allemagne 1813 : De Lützen à Leipzig, les PC de l'armée de Bohême ne peuvent pas être utilisés pour activer des unités de l'armée de Silésie et vice-versa.

Les PC ne sont pas cumulables d'un tour de jeu sur l'autre.

Afin d'activer ses unités de combat, chaque joueur dépense les PC obtenus au début du tour et les alloue avant d'effectuer ses mouvements. Les unités de combat peuvent alors effectuer les actions désirées par le joueur. Il n'y a pas de limitations au nombre d'actions que peut effectuer une Force, si ce n'est le nombre de ses PM. En d'autres termes, activer une Force coûte 1 PC, mais faire des actions avec cette Force activée coûte simplement des PM à chacune de ses unités.

Les coûts en PC sont les suivants (voir 5.4 et 5.5 pour les limites d'empilement au cours du mouvement) :

- Activer un commandant en chef et les unités de combat empilées avec lui est gratuit ;
- Activer un général subordonné et les unités de combat empilées avec lui est gratuit s'il possède une LdC valide avec

le commandant en chef de l'armée. Dans le cas contraire, le coût est de 1 PC ;

- Activer une force sans général qui possède une LdC valide avec le commandant en chef de l'armée coûte 1 PC ;
- Activer une force sans général qui ne possède pas de LdC valide avec le commandant en chef de l'armée coûte 2 PC ;
- Construire un Retranchement dans une case coûte 2 PC (que l'unité de combat, ou la pile, soit commandée ou non).

Pour préserver les incertitudes du jeu en aveugle, il est recommandé aux joueurs de tenir une comptabilité cachée, mais écrite, de leurs dépenses de PC et de ne la révéler qu'en cas de contestation.

4.6 - Unité non commandée

Une unité de combat non commandée (voir 4.3) est limitée dans ses actions :



- Si elle a une LdC valide vers un général qui, lui, n'a pas de LdC vers son commandant en chef : elle ne peut pas créer de Détachement et dispose d'un PM en moins ;
- Si elle n'a de LdC valide vers aucun général : elle ne peut pas faire de Marche Forcée, dispose d'un PM en moins, ne peut pas créer de Détachement et ne peut pas engager de siège.

Note : les Détachements indépendants (voir 6.1) sont toujours non commandés.



5 - MOUVEMENT

5.1 - Capacités de mouvement

Les chefs et les unités de combats disposent d'un certain nombre de PM, selon leur type, qui ne sont pas indiqués sur les pions.

Ces valeurs génériques sont :

- Chefs : 8 PM
- Unités de combat et leurs de cavalerie : 8 PM
- Unités de combat et leurs d'infanterie : 6 PM
- Unités de combats de réserve d'artillerie : 6 PM

5.2 - Connexions et décompte des points de mouvement

Les cases, sur la carte, sont reliées entre elles par différents types de connexion. Les unités doivent payer le coût exprimé en PM de chaque type de connexion pour se déplacer de case en case. Le détail de ces coûts est donné sur la **Table des Effets du Terrain**. On dit que deux cases sont adjacentes si elles sont reliées entre elles par une connexion franchissable.

5.3 - Mouvement

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM mais jamais les accumuler d'un tour à l'autre. Durant la phase de mouvement, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités, individuellement ou bien empilées, dans la limite des PC dont ils disposent (voir 4.5).

Le mouvement s'effectue unité par unité ou pile d'unités par pile d'unités, dans l'ordre voulu par le joueur. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités donnée doit être terminé avant que le mouvement d'une autre commence.

LIMITATIONS AU MOUVEMENT

Quand une Force pénètre dans une case où se trouvent des unités ennemies (qui ne sont pas *que* des leurres), son mouvement s'arrête pour ce tour. C'est à l'adversaire de révéler le fait qu'une pile n'est composée que de leurres.

Exception : voir Passage en force 8.4.

FLEUVES ET RIVIÈRES

Il y a deux types de cours d'eau, les fleuves qui ne sont franchissables que par des ponts ou des ponts de bateaux (à construire) et les rivières qui le sont systématiquement, par des gués.

Exemple : dans Jours de Gloire Campagne : Allemagne 1813, la connexion entre Annaberg et Jessen, sur le fleuve Elbe (en C3), n'est pas franchissable, sauf si le joueur y construit un pont de bateaux.

5.4 - Empilement

L'empilement est illimité à l'intérieur d'une même case, mais pour le mouvement, la composition d'une pile est limitée à 2 unités d'infanterie plus 1 unité de cavalerie, ou bien à 1 unité d'infanterie et 2 unités de cavalerie, ou encore à 3 unités de cavalerie. Les leurres sont comptabilisés dans ces limites mais les unités de réserve d'artillerie ne sont pas prises en compte dans les limites d'empilement pour le mouvement.

Précision : pour le mouvement, une pile ne doit donc jamais comporter plus de deux unités d'infanterie. Un chef ne compte jamais dans l'empilement. Il faut payer le coût nécessaire en PC pour activer et déplacer chaque pile.

Exemple : un chef, 5 unités d'infanterie et 1 de cavalerie, tous commandés, sont présents dans une case. Il faudra par exemple payer 0 PC pour 2 unités d'infanterie bougeant avec le chef, puis 1 PC pour les deux autres unités d'infanterie et la cavalerie et encore 1 PC pour la 5^e unité d'infanterie.

Exception : voir 5.5.1 Concentrations

Quand une pile se déplace, elle le fait à la vitesse de l'unité la plus lente.

Les unités se déplaçant au sein d'une pile doivent toutes avoir la même case d'origine et une pile ne peut pas laisser des unités derrière elle dans les cases qu'elle traverse. En d'autres termes, une pile s'étant déplacée doit comporter les mêmes unités à l'arrivée qu'au départ.

Si une pile d'unités se sépare en plusieurs nouvelles piles au début d'une phase de mouvement, alors chaque nouvelle pile doit recevoir 1 PC (0 avec un chef - ou 2 PC suivant le cas) afin de pouvoir agir.

5.5 - Concentrations, marches forcées et traînards

5.5.1 Concentrations

Il est possible d'ignorer la limite de nombre d'unités de combat pour le mouvement (voir 5.4) d'une pile d'unités de combat si le commandant en chef d'une armée (un général subordonné ne suffit pas) est présent dans cette pile. Ce type de mouvement sans limite d'empilement est appelé *concentration*. Une concentration est sujette à la perte de traînards (voir 5.5.3).

5.5.2 Marche forcée

Une unité de combat (ou une pile d'unités) qui possède une LdC valide vers un général, même si celui-ci n'a pas de LdC avec le commandant en chef de son armée, peut entreprendre une *marche forcée*. L'unité de combat bénéficie alors d'une capacité de mouvement accrue de 2 PM.

L'intention d'effectuer une *marche forcée* doit être déclarée avant le début du mouvement. Une marche forcée est sujette à la perte de traînards (voir 5.5.3). Après une marche forcée, une unité de combat est automatiquement fatiguée (placer un **marqueur Fatigue** à la fin de son mouvement).



5.5.3 Traînards

Après un mouvement de *concentration* ou de *marche forcée*, le joueur jette un d6 par unité de la pile et consulte la **Table des marches forcées** afin de déterminer le nombre de traînards perdus. Le joueur doit lancer deux fois de suite le d6 par unité s'il a effectué une *concentration* ET une *marche forcée*.

Les pertes sont indiquées sur la feuille de marque avec un / pour identifier les traînards récupérables en 5.5.4.

5.5.4 Récupération des trainards

Une unité de combat qui ne bouge pas pendant un tour complet et n'entreprend aucune action effective (y compris une action de réaction, voir 6.5) peut récupérer ses trainards. Le joueur lance un d6 et récupère 1 PF si le résultat est de 1, 2, 3 ou 4, 2 PF si le résultat est de 5 ou 6. Seules des pertes indiquées par un / peuvent alors être effacées de la feuille de marque.

6 - ACTIONS

Chaque unité de combat peut, pendant la phase de mouvement, effectuer des actions en dépensant des PM. Mouvements et actions peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, mais dans la limite de la capacité de PM de l'unité de combat. Les unités de combat du joueur adverse peuvent également tenter de réagir à ces mouvements et ces actions.

6.1 - Création de détachements

Les joueurs peuvent créer des détachements, qui symbolisent en fait des unités plus petites (divisions, brigades) que celles qui sont en jeu, dans la limite du nombre de pions disponibles. Pour cela, au début de la phase de mouvement d'une unité, le joueur coche sur sa feuille de marque les PF qu'il détache de l'unité donnée et les assigne à un détachement. Ce détachement est directement subordonné au même commandant en chef que son unité d'origine. Le joueur note alors sur la feuille de marque le nom de l'unité d'origine et place le pion détachement dans la même case. Pour rattacher un détachement, l'opération inverse est effectuée dans les mêmes conditions. L'unité d'origine et son détachement doivent se trouver dans la même case au début de la phase de mouvement et ne doivent pas être engagés dans une bataille.

Créer un détachement coûte 1 PM à l'unité d'origine et au détachement créé. Une unité ne peut créer de détachement que si sa Cohésion est égale ou supérieure à celle du pion détachement.

6.2 - Retranchement



Une unité de combat (ou une pile) qui ne se déplace pas pendant un tour complet peut construire un retranchement. Une unité de combat ou une pile qui construit un retranchement ne pourra plus effectuer d'actions de réaction (voir 6.5) dans le tour en cours. La construction d'un retranchement coûte la totalité des PM de l'unité (ou des unités de la pile) et nécessite la dépense de deux PC (voir 4.5).

Procédure : si, pendant sa phase de mouvement une unité de combat (ou une pile) ne bouge pas, elle peut placer un marqueur Retranchement dans sa case, au prix de la totalité de ses PM. Le retranchement est immédiatement valable et reste effectif tant que la case est occupée par au moins une unité de combat du même joueur. Dès que la case est vide, le marqueur Retranchement est retiré.

Précision : un pion leurre ne peut pas construire de retranchement, SAUF s'il est accompagné d'une véritable unité de combat.

Exception 1 : on ne peut pas construire de retranchement dans une ville fortifiée.

Exception 2 : une unité de combat de cavalerie seule ne peut pas construire de retranchement.

6.3 - Reconnaissances de cavalerie

Une Force de cavalerie peut effectuer un mouvement de reconnaissance dans une case contenant uniquement des unités ennemies. L'unité de combat ou la pile entre dans la case et le joueur révèle alors l'unité de combat (ou la pile) de cavalerie et déclare son intention de procéder à une reconnaissance.

Si le joueur ennemi ne possède aucune unité de combat de cavalerie dans la case, la reconnaissance réussit et le joueur jette alors le d6 sur la **Table de reconnaissance** pour déterminer combien d'unités de combat ennemies sont révélées, en fonction du nombre de PF de cavalerie présents.

Si le joueur ennemi possède une ou plusieurs unités de cavalerie, il les dévoile et l'on fait la différence entre les PF des unités faisant la reconnaissance et ceux faisant écran. Si cette différence est nulle ou négative, la reconnaissance échoue automatiquement. Si cette différence est positive, le joueur jette un d6 et consulte le résultat sur la **Table de reconnaissance**, dans la colonne correspondant à la différence en PF.

Exemple : le joueur tente une reconnaissance avec 5 PF, l'écran n'est que de 2 PF, le résultat sera indiqué dans la colonne 3-4PF).

Si une reconnaissance réussit et qu'il y a au moins un leurre présent dans la case reconnue, alors celui-ci est retourné en priorité et éliminé.

RECU APRÈS RECONNAISSANCE

A la fin d'une reconnaissance, le joueur propriétaire peut faire reculer l'unité ou la pile d'unités de combat de cavalerie de la case contrôlée par l'ennemi afin d'éviter le combat. Le joueur jette 1d6 pour chaque unité de cavalerie qui recule (**Modificateur** : le joueur français retranche 1 au résultat du dé) :

- Présence d'unités de cavalerie ennemies : sur un jet de d6 de 4, 5 ou 6, l'unité perd 1 PF ;
- Pas de cavalerie adverse : sur un jet de d6 de 5 ou 6, l'unité perd 1 PF.

L'unité de combat recule vers sa case d'origine dans la limite de ses PM encore disponibles.

RECU DE CAVALERIE AVANT COMBAT

Une unité de combat de cavalerie présente dans une case où pénètre une unité ennemie (pendant sa phase de mouvement) peut tenter de reculer pour éviter un combat dans la phase suivante. La procédure est la même que décrite précédemment (Recul après reconnaissance). L'unité de combat ne peut pas reculer dans la case d'où vient l'ennemi. L'ennemi peut poursuivre son mouvement s'il lui reste des PM et un nouveau recul peut être tenté si nécessaire.

6.4 - Opérations de génie

DESTRUCTION ET RÉPARATION DE PONTS

Une force totalisant au moins 3 PF peut détruire un pont sur une connexion reliée à sa case. L'unité de combat ou la pile doit dépenser 2 PM. Si une unité de combat ennemie, qui n'est pas un leurre (voir 7.1), est présente dans la case de l'autre côté du pont, l'unité de combat ou la pile doit dépenser 3 PM. On place alors un marqueur pont détruit. Un pont détruit empêche le mouvement et les LdC entre les cases reliées par cette connexion.

Une force vaincue au cours d'une bataille offensive ou décisive (voir 8.) qui ferait retraite par un pont peut choisir de le détruire lors du recul après combat (pour empêcher une nouvelle bataille au tour suivant).

Pour cela, elle jette 1d6 :

- sur un 2 ou 4, le pont est détruit sans autre effet,
- sur un résultat 6, le pont n'est pas détruit
- sur un résultat impair le pont est détruit mais la force perd 1 PF supplémentaire. Cette destruction éventuelle, prend effet immédiatement et ne coûte pas de PM.

Une unité de combat d'au moins 3 PF peut réparer un pont détruit sur une connexion reliée à sa case. L'unité doit dépenser la totalité de ses PM. Si une unité ennemie, qui n'est pas un leurre (voir 7.1), est présente de l'autre côté de la rivière, l'opération n'est pas possible. Le pont réparé est immédiatement utilisable, par d'autres unités.

INSTALLATION DE PONTS DE BATEAUX

Une force d'au moins 5 PF peut construire un pont de bateaux sur une connexion reliée à sa case (placer un marqueur), à l'emplacement d'un gué sur un fleuve. L'unité ou la pile doit dépenser la totalité de ses PM pour cela. Si une unité de combat ennemie, qui n'est pas un leurre, est présente de l'autre côté du fleuve, l'opération est possible, mais l'unité posant le pont de bateaux perd 1PF. Le pont de bateau, une fois posé, est immédiatement utilisable. Chaque camp dispose d'un nombre limité de marqueurs pont de bateaux (voir scénarios). La désinstallation d'un pont de bateau, pour pouvoir le réutiliser ailleurs, s'effectue selon la même procédure que la destruction d'un pont.

Note : les rivières sont franchissables sans ponts ni pont de bateau.

Précision : aucune opération de génie ne peut être effectuée dans une case également occupée par le joueur adverse.

6.5 - Actions de réaction

GÉNÉRALITÉS

Durant la phase de mouvement d'un joueur, les unités de combat de l'autre joueur peuvent réagir dans certaines limites et sous certaines conditions.

Les effets de la météo, notamment le coût de passage des gués, (voir 3.1 **Détermination de la météo**) sont pris en compte dans le calcul du nombre de PM de la distance de Réaction, comme pour le calcul du nombre de PM de la connexion.

Note : On prend comme référence les coûts en PM pour l'infanterie.

6.5.1 Interception (voir 2. B2)

Quand une Force adverse, au cours de son mouvement, pénètre dans une case adjacente à une Force amie, celle-ci peut tenter une réaction.

Il peut y avoir autant de tentatives de réactions possibles par tour qu'il y a d'opportunités de réagir.

Note : de ce fait, deux interceptions réussies par deux Forces situées dans des cases différentes, sur la même Force cible de l'adversaire, peuvent donner lieu à une attaque de flanc (voir 8.5). Cependant, l'interception est limitée à une seule tentative par case : une seule Force peut tenter une interception depuis une case donnée.

Exceptions : Il n'est plus possible à une Force de tenter une interception lorsqu'une Force ennemie se trouve déjà dans la même case.

Il n'est pas possible de tenter une interception vers une case déjà occupée par une Force amie.

Une Force engagée, c'est à dire située dans la même case qu'une Force adverse, ne peut pas tenter une interception.

PROCÉDURE D'INTERCEPTION

Le joueur qui tente l'interception doit obtenir, avec 1d6, un chiffre inférieur ou égal à la VC du chef de rang le plus élevé présent dans sa Force (en cas d'égalité de rang, on prend la meilleure VC). S'il n'y a aucun chef présent, on considère que la Force a une VC de 1.

MODIFICATEUR DE LA VC DE LA FORCE

- Si une force sans général a une LdC valide vers le commandant en chef de l'armée ou vers un général qui dispose lui-même d'une LdC valide vers son commandant en chef, on ajoute 1 à la VC (qui est donc désormais de 2) ;
- Si une force avec un général a une LdC valide vers le commandant en chef de l'armée ou vers un général qui dispose lui-même d'une LdC valide vers son commandant en chef, on ajoute 2 à la VC du général de rang plus élevé dans sa Force (meilleure VC en cas d'égalité) avec pour contrainte que cette VC modifiée ne soit pas supérieure à celle du commandant en chef.

MODIFICATEURS AU D6

- Le type de connexion avec la case adjacente intervient dans la tentative d'interception : pour une connexion à 2 PM, le joueur ajoute 1 au dé.

Précisions : Le commandant en chef ne bénéficie d'aucun modificateur.

Il n'y a pas de limite d'empilement (telle qu'énoncée en 5.4) pour le mouvement résultant d'une interception réussie.

EFFETS

Si la procédure d'interception réussit, la Force peut alors :

- Intercepter la force ennemie en pénétrant dans sa case. Le mouvement de celle-ci est alors terminé ;
- Reculer d'une case. Le mouvement de la pile ennemie peut se poursuivre normalement.

Lors d'une interception réussie, le combat est obligatoire et il est résolu comme une bataille normale lors de la Phase de Combat (voir 8.). La force qui intercepte est considérée comme le défenseur lors de la résolution de la bataille. Aucune marche au son du canon n'est autorisée dans ce cas.

Note de conception : en terrain défensif, la force qui intercepte bénéficie du bonus de 1 colonne. La force déjà présente, en tant qu'attaquant, subit le malus de -1 colonne. On considère que ce bonus /malus correspond à l'effet de surprise.

6.5.2 Marche au son du canon (voir 2. B3)

Les unités du joueur dont ce n'est pas le tour de jeu et qui se trouvent à 1 ou 2 PM d'une case comportant un marqueur Bataille peuvent tenter de s'y rendre et participer à la bataille. Une marche au son du canon ne peut pas se faire en traversant une case occupée par une Force ennemie qui n'est pas un leurre (voir 7.1).

PROCÉDURE DE MARCHÉ AU SON DU CANON

Pour cela, le joueur qui veut effectuer la marche au son du canon doit obtenir, avec 1d6, un chiffre inférieur ou égal à la VC du chef de rang le plus élevé présent dans sa Force (en cas d'égalité de rang, on prend la meilleure VC). S'il n'y a aucun chef présent, on considère que la Force a une VC de 1.

MODIFICATEUR DE LA VC DE LA FORCE

- Si une force sans général a une LdC valide vers le commandant en chef de l'armée ou vers un général qui dispose lui-même d'une LdC valide vers son commandant en chef, on ajoute 1 à la VC (qui est donc désormais de 2) ;

- Si une force avec un général a une LdC valide vers le commandant en chef de l'armée ou vers un général qui dispose lui-même d'une LdC valide vers son commandant en chef, on ajoute 2 à la VC du général de rang plus élevé dans sa Force (meilleure VC en cas d'égalité) avec pour contrainte que cette VC modifiée ne soit pas supérieure à celle du commandant en chef.

Précision : Le commandant en chef ne bénéficie d'aucun modificateur.

EFFETS

Si le test réussit, la force peut alors :

- Se rendre dans la case où a lieu la Bataille et y participer normalement à partir de la séquence n°2, si elle a parcouru 1 PM, à partir de la séquence n°3 si elle parcouru 2 PM ;
- Si la bataille ne comporte pas le nombre de séquences suffisantes (voir 8.2) pour que la marche au son du canon aboutisse, l'unité ou la pile demeure dans sa case d'origine.

Exemple : Une unité située à 2 PM d'une case où a lieu une bataille, réussit son test pour effectuer une marche au son du canon. Mais, la bataille ne dure que deux séquences. Ne pouvant intervenir qu'au cours de la séquence 3, elle restera donc sur place, sans participer à la bataille.

Une force ne peut marcher au son du canon qu'une seule fois par tour de jeu.

7 - LEURRES ET FORCES

7.1 - Pions leurres



Les joueurs disposent d'un nombre défini dans chaque scénario de pions leurres d'infanterie et de cavalerie. Ces leurres, dont le placement initial est possible dans toute case contenant déjà des pions amis, se déplacent de la même façon que de véritables unités avec les mêmes coûts en PC. Les leurres ne peuvent effectuer aucune action autre que le déplacement. Le propriétaire d'un pion leurre situé seul dans une case doit révéler qu'il ne s'agit que d'un leurre si sa présence est susceptible de bloquer artificiellement une action ennemie (destruction ou reconstruction d'un pont, marche au son du canon).

Les pions leurres sont découverts et immédiatement retirés du jeu dans les cas suivants :

- S'il n'y a que des leurres dans une case et qu'une unité adverse pénètre dans la case au cours de son mouvement (voir 5.3) ou réussit une interception dans cette case ;
- Dès qu'un combat s'engage dans une case où ils se trouvent ;
- S'il y a une reconnaissance réussie contre une case qui ne contient que des leurres (voir 6.3).

Au début de sa phase administrative, le joueur peut replacer sur la carte la moitié (arrondi à l'entier inférieur) du total des pions leurres retirés du jeu, à ce moment précis, dans n'importe quelle case de son choix contenant déjà une Force amie.

Exemple : Si un seul pion leurre a été éliminé, son propriétaire ne peut pas le remettre en jeu.

Si trois pions leurres sont éliminés, il est possible d'en remettre un en jeu, puis un autre le tour suivant sur les deux restants.

7.2 - Marqueurs Force (Optionnels)



Chaque joueur dispose de marqueurs Force pour faciliter la manutention de piles importantes de pions (plus de 10 pions).



Au début de son tour, un joueur peut remplacer une pile d'unités par un **marqueur Force** (face visible). Les unités sont alors placées sur la case correspondante de l'aide de jeu. Le joueur adverse peut prendre connaissance librement et à tout moment du nombre de pions constituant la Force. Les unités qui constituent une Force, y compris les leurres, sont révélées normalement quand cela est nécessaire.

8 - COMBAT

Le combat est obligatoire dans toutes les cases occupées par des Forces des deux camps. Le joueur dont c'est la phase de combat résout les combats dans l'ordre qu'il désire, il est considéré comme l'attaquant. Le joueur dont ce n'est pas la phase de combat est considéré comme le défenseur.

8.1 - Procédure

La procédure suivante est employée pour résoudre les combats.

DÉCLENCHEMENT DE LA BATAILLE

P1. Les joueurs choisissent chacun secrètement une tactique (voir 8.2) et la révèlent simultanément, avant de dévoiler leurs unités. Ce choix conditionne le nombre de séquences de combat consécutives qui auront lieu (minimum 1, maximum 4) ;

P2. Par commodité, pour les batailles importantes, les joueurs peuvent éventuellement placer leurs unités dans les cases de bataille prévues à cet effet sur la carte et mettent, pour mémoire, un marqueur Bataille sur la case concernée ;

PUIS, LORS DE CHAQUE SÉQUENCE DE COMBAT

P3. Chaque joueur fait le décompte de ses PF (voir 8.3, avec les modificateurs possibles listés dans la **Table de Combat**), détermine et note le ratio de perte pour le déclenchement du **Test du moral** (voir 8.6), et utilise la colonne correspondante dans la table de résolution. Si le rapport de force est de 6/1 ou plus, voir **8.4 Passage en force** ;

P4. Chaque joueur jette 1d6 et applique les éventuels modificateurs. Le résultat indique le nombre de PF perdus par l'adversaire. Les pertes sont appliquées simultanément par les deux joueurs. On résout également les effets de l'artillerie, à partir de la **Table d'Artillerie**, mais uniquement lors des séquences de numéros pairs (2 ou 4) ;

FIN DE LA BATAILLE

On recommence une nouvelle séquence à partir du point P3, **SAUF** si le nombre de séquences déterminé en P1 est atteint ou si un des deux joueurs est obligé de reculer, suite à un **Test du moral** manqué (voir 8.6). On passe alors à P5 ;

P5. Le joueur qui a perdu le plus de PF à la fin du nombre de séquences de combats (déterminé en P1), ou, auparavant, celui qui serait obligé de reculer (suite à un **Test du moral** manqué, voir 8.6) est le vaincu. Son adversaire est le vainqueur. En cas d'égalité de pertes en PF, l'attaquant recule d'une case vers la case d'où il est arrivé. Le défenseur reste sur place. La bataille est considérée comme une bataille indéciée et aucun Point de Victoire n'est attribué (voir 9.) ;

P6. Le joueur vaincu effectue son mouvement de recul et le vainqueur effectue une poursuite (**Table de Poursuite**). Le résultat est appliqué immédiatement.

8.2 - Options tactiques

Au début du combat, chaque joueur choisit secrètement une tactique, à l'aide des marqueurs ou cartes disponibles : **Bataille décisive** (valeur 4), **Bataille offensive** (valeur 3), **Bataille de couverture** (valeur 2) ou **Escarmouche** (valeur 1).

Une fois les tactiques révélées, les joueurs totalisent la valeur des deux marqueurs et la divisent par deux. Le nombre obtenu arrondi à l'entier inférieur, indique le nombre de séquences consécutives de combats qui auront lieu et le type de bataille pour le calcul des PV (voir 9.).

Exception : si un des deux camps dispose d'un chef et que l'autre n'en dispose pas, on arrondit à l'entier supérieur.

RESTRICTIONS D'UTILISATION DES TACTIQUES

Bataille décisive : Ce marqueur ou cette carte ne peut être utilisé que s'il y a dans la case un chef de RG 3 ou 4 étoiles **ET** au moins 15 PF.

Bataille offensive : Ce marqueur ou cette carte ne peut être utilisé que s'il y a dans la case un chef (peu importe le RG) **ET** au moins 10 PF.

Bataille de couverture : Choix possible sans contrainte, mais interdit à un détachement seul dans la case (sans chef). Choix interdit à une force totalisant moins de 3 PF.

Escarmouche : Pas de contrainte. Un détachement engagé seul dans un combat (sans chef) ne peut faire d'autre choix tactique que celui de l'Escarmouche. Choix interdit à une force totalisant 10 PF ou plus.

8.3 - Calcul des PF

Le nombre de PF est calculé à partir des informations figurant sur les Feuilles de Marques. Il peut être modifié par les effets du terrain, d'éventuelles positions retranchées et la **fatigue** (voir la **Table**). L'ensemble des unités de chaque joueur participant au combat est appelé Force et chacun détermine la somme des PF de sa Force, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur.

8.4 - Résolution des combats

Chaque joueur, selon le nombre de PF, jette 1d6 et applique les modificateurs de la **Table de Combat**. Les effets de l'artillerie (lors des tours pairs) et de la cavalerie sont éventuellement appliqués en fonction des **Tables d'Artillerie et de Poursuite**. Ils sont tous exprimés en nombre de PF perdus par l'adversaire. Les pertes doivent être réparties équitablement par le joueur propriétaire entre toutes les unités présentes. Il ne peut éliminer une unité qu'avec le reliquat des pertes non distribuées. Le joueur coche les cases correspondantes sur la **Feuille de Marque**, pour chaque unité avec un **X**. Ces pertes, contrairement à celles notées par un **/** (voir 5.5), ne sont pas récupérables, **SAUF** intégration ultérieure des PF d'un détachement ou de renfort en PF, pour renforcer l'unité.

POURSUITE

Le joueur vaincu effectue son mouvement de recul (voir 8.7) et le vainqueur effectue une poursuite (voir **Table de Poursuite**). Le résultat est appliqué immédiatement.

PASSAGE EN FORCE

Si la force attaquante compte 6 fois ou plus le nombre de PF (en valeur absolue, sans tenir compte des multiplicateurs liés au terrain par ex.) que la force qui défend, le joueur attaquant peut effectuer un passage en force.

L'attaquant jette un 1d6, en y ajoutant +1 s'il dispose d'une unité de cavalerie :

- Si le résultat est de 1 ou 2, l'attaquant reste sur place et le défenseur recule d'une case sans perte ;
- Si le résultat est de 3 ou 4, l'attaquant peut avancer d'une case supplémentaire, puis le défenseur recule d'une case (**SAUF** dans la case d'où vient l'attaquant) et perd la moitié de ses PF (arrondie à l'entier supérieur) ;
- Si le résultat est de 5 ou plus, l'attaquant peut avancer d'une case supplémentaire et le défenseur est éliminé.

Précisions :

- L'attaquant ne peut jamais avancer dans une case occupée par l'ennemi (s'il n'y a que cette possibilité, il reste sur place) ;
- Le défenseur ne peut pas reculer dans une case occupée par l'ennemi, si c'est la seule possibilité, il est éliminé.
- En cas de bataille dans une case de ville fortifiée, le défenseur peut choisir de se placer à l'intérieur de la ville fortifiée (voir 8.8) et éviter ainsi les conséquences possibles d'un passage en force ;
- Une force effectuant une interception ne peut pas effectuer de passage en force, cette procédure étant réservée à l'attaquant ;
- Le passage en force est interdit au travers des forteresses ou de retranchements occupés ;
- Un passage en force ne rapporte aucun PV.

Exception : recul avant combat, voir 6.3

8.5 - Modificateurs

Ils sont indiqués dans les différentes tables

Certains modificateurs ne s'appliquent que dans des conditions particulières.

FATIGUE



Une Force qui a fait une marche forcée et qui termine son mouvement dans une case occupée par l'ennemi reçoit un **marqueur Fatigue** : ses PF sont divisés par deux. Le marqueur Fatigue est retiré à la fin du tour.

ATTAQUE DE FLANC



Un attaquant peut bénéficier du **bonus d'attaque de flanc** (voir **Table de Combat**) si au moins deux Forces entrent dans une case occupée par l'ennemi par deux connections différentes dans le même tour (placer un marqueur Attaque de flanc, avant la résolution des combats).

Exception : le bonus d'attaque de flanc peut s'appliquer suite à une marche au son du canon ou une double interception réussie.

DÉFENSEUR ENERCRLÉ



Il s'applique à une **Force encerclée** qui ne pourrait pas reculer en cas de pertes de la bataille (placer un marqueur défenseur encerclé avant la résolution des combats). L'encerclément est constaté, lorsque toutes les cases reliées à celle où se trouve la Force sont occupées par des unités ennemies totalisant au moins 3 PF chacune, sauf la case d'où provient l'attaquant (il n'est pas nécessaire qu'elle demeure occupée).

En cas de perte de la bataille, toutes les unités de combat et les chefs du défenseur encerclé sont éliminés et retirés du jeu.

Une force encerclée retire son marqueur, à partir du moment où au moins une case adjacente n'est plus occupée par une force ennemie.

Précisions :

- Le modificateur défenseur encerclé n'est pas cumulable avec celui d'attaque de flanc.
- Le recul vers les cases d'où proviennent les attaquants (si > à 3PF) est interdit.

DIFFÉRENCE DE COHÉSION

Les joueurs font la différence entre la Cohésion Moyenne de l'attaquant et celle du défenseur. Le joueur avec la meilleure Cohésion Moyenne ajoute le résultat (en valeur absolue) à son dé, l'autre joueur le retranche.

Exemple : des unités avec une Cohésion Moyenne de 2 attaquent un défenseur avec une Cohésion Moyenne de 4. La différence est de 2 : l'attaquant retranche 2 à son dé, le défenseur ajoute 2.

BONUS TACTIQUE

Chaque joueur ajoute à son jet de d6 le BT du chef de plus haut rang présent dans la pile. En cas d'égalité de Rang, on prend le meilleur des BT.

8.6 - Test du moral

A la fin d'une séquence de combat, dès qu'une force a subi au moins 20 % de pertes par rapport à son total de PF au début du combat (non modifié), elle est obligée de tester son moral. Dès que ce ratio de perte est atteint, la force est soumise obligatoirement à un Test du Moral lors de chacune des séquences de combat ultérieures de la même bataille.

Certains résultats de la Table de combat et de la Table d'artillerie peuvent générer le même Test du moral (sans prendre en compte le ratio de 20%).

Une force ne peut être soumise à plus d'un Test du Moral par séquence de combat.

*(Exemple : si le résultat dépasse le ratio de 20% de pertes et que le résultat dans la Table de combat indique un * - pour Test du Moral obligatoire - on effectuera cependant un seul Test Moral, et non deux).*

Le joueur jette 1d6 et doit obtenir un chiffre inférieur ou égal à la Cohésion Moyenne de la force. *Pour ce test uniquement*, la Cohésion Moyenne est corrigée par le BT du chef de plus haut rang éventuellement présent, de la manière suivante :

- +2 si le chef a un BT de 3 ou 4 ;
- +1 si le chef a un BT de 1 ou 2 ;
- Pas de modification sinon.

Si le test échoue, la force est obligée de reculer vers une case libre d'unités ennemies, à travers une connexion franchissable autre que celles par lesquelles sont venus les attaquants (si > à 3 PF).

Si la force qui doit reculer suite à un Test du Moral porte un marqueur défenseur encerclé, elle reste dans la case, mais subit une perte supplémentaire de 1 PF.

8.7 - Recul après combat

A la fin de la bataille, le vainqueur peut reculer s'il le souhaite et le vaincu doit reculer d'une case. En cas de bataille indécise (voir 8. P5), c'est l'attaquant qui doit reculer et le défenseur qui peut reculer s'il le souhaite.

Précisions :

- Toutes les unités ayant participé à la bataille doivent reculer vers la même case, même si elles viennent de plusieurs cases (attaque de flanc). Le joueur qui les contrôle choisit laquelle ;
- Le défenseur ne peut jamais reculer vers une case par laquelle un attaquant (si > à 3 PF) est entré dans la case où a lieu la bataille ;
- Une force vaincue, portant un marqueur Encerclé, est éliminée et les chefs présents dans la pile sont capturés ;
- Le défenseur, lors d'une bataille d'assaut d'une ville fortifiée (voir 8.8), est également éliminé s'il est vaincu (pas de retraite) ;
- Une force vaincue, qui recule au travers d'un gué ou d'un pont perd 1PF supplémentaire ;
- Une force vaincue contrainte de reculer hors carte est éliminée.

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Une ville fortifiée appartient au joueur qui dispose d'une unité de combat dans la case. Une ville fortifiée inoccupée est immédiatement " conquise " par une unité entrant dans la case.

Lorsqu'une force, placée dans une case de ville fortifiée est attaquée, le défenseur peut choisir de combattre normalement (il bénéficiera alors seulement des modificateurs d'un terrain défensif, ne pourra être assiégé et fera retraite s'il perd la bataille). Il peut aussi choisir de se mettre à l'abri dans la ville fortifiée (en respectant les limites d'empilement spécifiques et en bénéficiant en cas d'attaque des modificateurs de la ville fortifiée). Si le défenseur rentre dans la ville fortifiée, l'attaquant peut soit résoudre le combat comme un assaut (résolu comme une bataille normale, avec les

modificateurs indiqués dans la **Table de Combat**), soit entreprendre un siège. Le défenseur doit faire son choix avant la résolution du combat.

Contraintes : *Il faut au moins une unité de combat qui ne soit ni un détachement, ni une unité de cavalerie, ni un leurre pour pouvoir entreprendre un siège ou un assaut.*

Si cette contrainte n'est pas satisfaite l'attaquant peut néanmoins masquer la ville fortifiée (voir plus bas).

LIMITE D'EMPILEMENT DANS UNE VILLE FORTIFIÉE

Une unité de combat identifiée (avec un nom historique) et 1 détachement peuvent se mettre à l'abri à l'intérieur d'une ville fortifiée.

Les unités en excès peuvent se replier librement vers une case adjacente non occupée par l'ennemi (sans interception possible).

Note : *Une ville fortifiée joue son rôle en ralentissant l'ennemi et en empêchant une poursuite du gros de l'armée, mais ne peut accueillir qu'un nombre d'hommes limité*

PROCÉDURE DE SIÈGE



S1. L'attaquant place un marqueur Siège 1 lors de la Phase de combat

S2. L'attaquant jette alors 1d6 : si le résultat est de 5 ou 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 4, l'attaquant retourne le marqueur sur sa face Siège 2, et le siège se poursuit

S3. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette 1d6 : sur un résultat de 2, 3, 4, 5 ou 6, la ville tombe et la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1, le siège se poursuit et sera résolu de la même manière qu'en S3. au tour suivant.

MODIFICATEUR AU DÉ

Retirer 1 au dé si l'assiégeant ne dispose pas de plus du double d'effectifs (en PF d'unité d'infanterie) que l'assiégé.

Précision : *Si le début d'un siège a lieu au cours d'une interception (c'est-à-dire au cours du tour de jeu de l'adversaire), le marqueur demeure en S1 et n'est pas retourné sur sa face S2, si le siège doit se poursuivre (résultat au d6 de 1 à 4). Il ne pourra passer en S2 que lors du prochain tour de jeu du joueur assiégeant.*

VILLE FORTIFIÉE MASQUÉE

Si l'assiégeant ne dispose pas au moins une unité de combat qui ne soit ni un détachement, ni une unité de cavalerie, on considère qu'il masque seulement la ville fortifiée. Un marqueur siège est placé comme en S1., mais ensuite le siège ne progresse plus (pas de jet de dé, on laisse le marqueur en l'état) et peut durer indéfiniment, jusqu'à ce que l'assiégeant puisse reprendre le siège en satisfaisant à la contrainte relative aux forces assiégeantes. Si la **ville fortifiée** est masquée l'assiégé ne peut néanmoins s'échapper que par une sortie.

SORTIE

Une Force assiégée ne peut pas s'échapper sans combattre l'assiégeant. Un siège est interrompu si la Force assiégeante est expulsée de la case par une attaque des occupants de la ville fortifiée, soutenue ou non par une force amie venant de l'extérieur.

Si une Force amie de la force assiégée parvient dans la case, les deux forces cumulent leurs PF et bonus éventuels pour attaquer la totalité de la Force assiégeante. Le terrain est alors considéré comme du terrain défensif, et la Force assiégée ne donne pas l'avantage d'une attaque de flanc.

Une force assiégée ne peut pas recevoir l'aide d'une force amie marchant au son du canon.

Si le siège reprend au tour suivant, il redémarre en S1.

9. - VICTOIRE

Les **points de victoire** (notés **PV**) sont de deux types, géographiques ou liés aux résultats de batailles.

PV GÉOGRAPHIQUES

Ils sont indiqués dans chaque scénario, avec le nombre de PV qu'ils rapportent. Les cases concernées sont repérées, au cours de la partie, par des marqueurs de Contrôle (drapeau). Le drapeau est retourné en fonction du dernier joueur à être passé dans la case en question. Le décompte des PV est effectué à la fin de la partie

PV LIÉS AUX BATAILLES

- Chaque bataille décisive gagnée rapporte 5 PV ;
- Chaque bataille offensive gagnée rapporte 3 PV ;
- Les escarmouches, les batailles de couverture ou les batailles indécises ne rapportent aucun PV.

Précision : le type de bataille, pour les PV, est déterminé avant sa résolution (voir 8.1 et 8.2), en divisant par deux la valeur totale des deux marqueurs tactiques. Si les deux joueurs choisissent un marqueur 4 (bataille décisive), la bataille sera considérée comme une bataille décisive, même si elle s'arrête après trois séquences, suite à un Test du moral manqué.

PV LIÉS AUX CAPTURES DE CHEF

La capture d'un chef ennemi lors d'un siège, ou d'une victoire avec élimination du perdant (défenseur encerclé), rapporte 1PV pour un général, 3 PV pour un commandant en chef. La capture de Napoléon termine la partie et donne la victoire au camp adverse.

PV LIÉS AUX PERTES EN PF

À la fin de chaque scénario, on totalise les pertes de PF de chaque camp, le joueur ayant le moins de pertes marque 1 PV pour 4 PF de différentiel de pertes.

Exemple : A la fin du scénario, les Français ont perdu 7PF et leurs adversaires 13 PF. L'écart est de 6 PF en faveur des Français qui marquent 1PV. La différence aurait atteint 8 PF, ils en auraient marqué 2.

VICTOIRE

Elle est calculée en comparant les PV accumulés par chaque camp. En cas de différence de PV inférieure ou égale à 2 PV, la partie se solde par un nul. Le joueur ayant marqué 3 PV ou plus que son adversaire est déclaré vainqueur.

10. - JEU EN SOLITAIRE ET JEU À PLUS DE DEUX

Jeu en solitaire

Toutes les règles de mouvement caché, leurres et reconnaissances ne s'appliquent plus.

Au début de son tour, chaque camp jette normalement le d6 pour connaître le nombre de PC disponibles. Par contre, dès qu'une Force est activée, un d6 est jeté, par type d'unités (infanterie ou cavalerie) dans la pile, pour connaître le nombre de PM réellement disponibles :

- Les Forces qui disposent d'une LdC valide avec un général (même si lui-même n'a pas de LdC valide avec son général en chef) ont pour nombre de PM : 1d6 + 2 pour l'infanterie (avec un résultat plafonné 6), 1d6 + 4 pour la cavalerie (avec un résultat plafonné 8) ;
- Les Forces qui n'ont pas de LdC valide vers un général ont pour nombre de PM : 1d6 pour l'infanterie et 1d6 +2 pour la cavalerie ;
- Les chefs ont pour nombre de PM : 1d6 + 4 (avec un résultat plafonné 8), s'ils ont une LdC valide vers leur commandant en chef et 1d6 + 2 s'ils n'en ont pas.

Le nombre de PM d'une Force est toujours d'au moins 1 PM. Toutes les règles concernant la LdC restent valables.

Jeu à plus de deux

Il n'y a plus un joueur par camp, mais un joueur par armée de chaque camp. Chaque joueur gère les unités de son armée avec son propre budget de PC. Les joueurs d'un même camp ne sont pas autorisés à communiquer entre eux, si ce n'est par écrit, en se communiquant une note à la fin de chaque tour (une et une seule, la réponse devant attendre la fin du tour suivant). La victoire est comptabilisée comme dans le jeu à deux, les joueurs d'un même camp formant une équipe.

Remerciements à Ivan CEZERA, Vincent GERARD, Eric GOHIER, Valéry GUENAND, Michel LEPETIT, Gaël MARCHAND, Stéphane MORANCAIS, Christopher NEWELL, Xavier SEYNAVE et Charles VASEY pour leurs contributions au développement de la Version 2 des règles de **Jours de Gloire Campagne**.

NOM DES VILLES ET COORDONNÉES SUR LA GRILLE DE LA CARTE

Adorf	B6
Alt Oels	F3
Altenberg	D5
Altenburg	B4
Anaberg	C5
Annaberg	C3
Arnau	G5
Asch	B6
Auerbach	B6
Auerstadt	A4
Auma	B5
Auras	H4
Ausche	E5
Außig	D5
Balz	E1
Baruth	D2
Bautzen	E4
Bayreuth	A6
Beeskow	D2
Belin	D5
Belitz	C2
Belzig	C2
Benatek	E6
Bennstedt	A3
Berga	B5
Bergwitz	B3
Berlin	C1
Bernai	D1
Berneck	A6
Bernewitz	C1
Bernsdorf	G5
Bichowitz	E6
Bitterfeld	B3
Bojanova	H2
Borna	A2
Borna	B4
Bötzow	C1
Brandebourg	C1
Brandeis	E6
Breslau	H4
Brise	G3
Brix	D5
Brod	F6
Buntzlau	F4
Burg	B2
Burgstall	A1
Calbe	A3
Calvorde	A1
Canth	H4
Carlsbad	C6
Carolath	G2
Chemnitz	C5
Clumetz	G6
Colditz	C4
Collin	F6
Cosdorf	C3
Coswig	B3
Cothen	B3
Cottbus	E3
Crossen	F2
Dahme	C2
Delitsch	B3
Dessau	B3
Dippoldiswalde	D5
Dobriluck	D3
Dolgelien	E1
Dornberg	A4
Drebkow	D3
Dresde	D4
Drossen	E1
Duschnik	E6

Eger	B6
Eilenburg	B3
Eisleben	A3
Elbingerode	A3
Elsterwerda	D3
Erkner	D1
Falkenhagen	E1
Florienstadt	H4
Forste	E3
Frankenstein	H5
FRANKFURT	E1
Fraustadt	G2
Freyberg	C5
Freyburg	A4
Freystadt	F3
Fridland	F4
Friedrichswald	E2
Friedland	G5
Furstenwald	D1
Gabel	E5
Galba	A1
Gärall	A5
Gardelegen	A1
Genthin	B1
Georgenstadt	C6
Gera	B5
Gitschirn	G6
Glatz	H5
Glogau	G3
Gnichwitz	H4
Goldberg	G4
Golssen	D2
Gomenn	B2
Gorlitz	F4
Gostitz	B3
Gr.Tintz	G4
Grastitz	C6
Greissenberg	F4
Greiz	B5
Grimma	B4
Grossberan	C1
Grossen hayn	D4
Großnitz	B5
Gruneberg	F2
Guben	E2
Guhrau	H3
Guntersberg	F2
Haberstadt	A2
Hadmersleben	A2
Hainau	G4
Halbau	F3
Haldensleben	A1
Halle	B3
Havelberg	B1
Hayde	E5
Helmstedt	A2
Hernstadt	H3
Herzberg	C3
Hirschberg	G4
Hirschenberg	E5
Hirschielde	E4
Hochstadt	F5
Hof	A6
Hohen	G5
Hohenbucka	D3
Hohenzatz	B2
Hoyerswerda	D3
Hüpperwasser	E5
Jacksdorf	E3
Jacobstadt	E1
Jaromirz	G6

Jauer	G4
Jena	A4
Jeserig	B2
Jessen	C3
Joachimsthal	C6
Jordansmühle	H4
Jungbunzlau	F6
Kahlert	A5
Kalau	D3
Kamenz	D4
Kamnitz	E5
Kehnert	B1
Kittchens	F1
Kleinitz	G2
Klosterhäseler	A4
Koben	G3
Koenigstein	D5
Kolleshowitz	D6
Koltemark	A3
Kommotau	C5
Koniggratz	G6
Königsbruck	D4
Königstadt	F6
Kontop	G2
Kopnich	D1
Krausnick	D2
Küstrin	E1
Kupferberg	G4
Landsberg	D1
Landshut	G5
Lauban	F4
Lauchstadt	A3
Laun	D6
Lautersdorf	F2
Leimbach	A3
Leipzig	B4
Libehau	F2
Libkowitz	C6
Liebenau	F5
Lieberosa	E2
Liegnitz	G4
Lissa	H2
Lissa	H4
Lissau	F6
Lobau	E4
Lobenstein	A5
Lowenberg	F4
Lubben	D2
Lubbenau	D3
Luckau	D3
Lüben	G3
Lützen	B4
Lungwitz	C5
Magdebourg	A2
Marienberg	C5
Meissen	C4
Melnik	E6
Merseburg	B4
Meseritz	F1
Minkwitz	H3
Mittenwalde	D2
Mücke	E4
Mühlberg	C3
Mühlrose	E2
Münchberg	A6
Müncheberg	D1
Münschengrau	F5
Muskau	E3
Nachod	G6
Nassenstadt	A6
Nauen	C1

Naumburg	A4
Naumburg	F2
Neu Bitschow	F6
Neu Salsa	E4
Neumark	H4
Neurode	H5
Neuscholß	E5
Neustadt	A5
Neustadt	D4
Neustadtel	G3
Nimpsch	H5
Nossen	C4
Oderin	C5
Oelsnitz	B6
Orianenburg	C1
Ortrand	D4
Oschatz	C4
Osterburg	A1
Ostris	E4
Parchwitz	G4
Pardubitz	G6
Pegau	B4
Peitz	E2
Peterswalde	D5
Pforten	E3
Plauen	B5
Politz	G5
Polkwitz	G3
Postdam	C1
Postorf	B2
Prague	E6
Pribus	F3
Querfurt	A4
Rathenow	B1
Raucha	F3
Rawicz	H3
Reda	A5
Reichenbach	B5
Reichenbach	H5
Reichenbar	E4
Reichenberg	F5
Reinerz	H5
Reisen	H2
Rendsch	D6
Reppen	E1
Robersberg	F2
Rochitz	B4
Roslau	B2
Rothenburg	E3
Rudolstadt	A5
Rumburg	E5
Saalfeld	A5
Saatz	D6
Sagan	F3
Sandau	B1
Sandau	B6
Sayda	C5
Schlan	E6
Schleiz	A5
Schlichtingsheim	G3
Schlucknau	E5
Schmiedeldetz	D4
Schmiedeberg	G5
Schneeberg	C5
Schweidnitz	H4
Schwiebus	F2
Selchow	D1
Senderhausen	A3
Senderhausen	A3
Senftenberg	D3
Sobotka	F5

Somerfeld	F3
Sonnenburg	F1
Sorau	F3
Spandau	C1
Spremberg	E3
Sprottau	F3
Stauchitz	C4
Steimke	A1
Steinweisen	A6
Stendal	B1
Sternberg	F1
Storckow	D2
Strehla	C3
Striegau	H4
Tempel	F1
Teupirtz	D2
Teusing	C6
Thieresenstadt	D6
Thiersheim	B6
Toeplitz	D5
Torgau	C3
Trachenberg	H3
Trautenau	G5
Trebbin	C2
Trebnitz	H3
Treuenbriezen	C2
Triebel	E3
Turnau	F5
Waldau	F4
Waldenberg	B5
Waldenburg	G5
Waldheim	C4
Wanzleben	A2
Wartenberg	F2
Wasserhausen	D2
Weimar	A4
Weissenfeld	B4
Weißig	D4
Welsigkendorf	C3
Wendish	E4
Werben	B1
Wernauchen	D1
Wernigerode	A3
Wilsdruff	D4
Winzig	H3
Wittenberg	C3
Wohlau	H3
Wolmirstedt	A2
Woserzelin	G6
Wriezen	D1
Würstermark	C1
Wurzer	C4
Zahna	C2
Zedlitz	A6
Zeitz	B4
Zersbt	B2
Ziebigen	E2
Zielentzig	F1
Ziesar	B2
Zinna	C2
Zittau	E5
Zorbau	G3
Zorbig	B3
Zschopau	C5
Zullichau	F2
Zwickau	B5
Zwoda	B6

Scénarios Allemagne 1813, de Lützen à Leipzig

A. RÈGLES SPÉCIFIQUES

ABRÉVIATIONS

Pour repérer les tours de jeu, on note :

Q1 : première quinzaine

Q2 : deuxième quinzaine

MODALITÉS DE JEU EN AVEUGLE

JdG Campagne a été conçu pour être joué en aveugle complet (**Option 3** avec **Leurres**, voir notes de conception), mais les parties peuvent néanmoins être jouées en utilisant un des niveaux variés de jeu en aveugle suivants (sur accord des joueurs) :

- **Option 1** : jeu sans incertitudes sur les positions ennemies : tous les pions, chefs et unités de combats sont déployés face visible ;
- **Option 2** : jeu en aveugle limité aux unités de combats, les pions chefs sont déployés au départ sur leur face visible, les unités de combat sur leur face cachée
- **Option 3** : jeu en aveugle complet, chefs et unités de combat sont initialement déployés sur leur face cachée.

Pour les options 2 et 3 les joueurs peuvent enfin décider d'utiliser ou non les pions Leurres disponibles dans chaque scénario.

CARTES À JOUER

Le jeu est doté de **24 cartes** : **8 cartes** (4 par joueur) destinées à sélectionner les **options tactiques** lors des batailles (voir **8.2**) et **16 cartes d'événements** utilisées pour constituer le paquet de cartes de chaque scénario (voir informations de départ de chaque scénario).

Chaque carte d'événements comprend deux moitiés avec un événement sur chacune d'elle. Un joueur ne peut utiliser que les événements inscrits sur le fond de couleur de son camp ou sur fond neutre. Il ne peut pas utiliser les événements inscrits sur le fond de couleur ennemi. Lorsqu'il joue une carte dont il pourrait utiliser les deux événements, le joueur doit en choisir un seul pour l'appliquer (l'autre est alors "**perdu**"). **Les événements des cartes Armistice ne sont utilisables que dans les scénarios n°3 et n°5 et une seule fois par scénario, mais les événements de l'autre moitié de ces mêmes cartes ne subissent pas les mêmes contraintes et sont toujours utilisables.**

Les joueurs peuvent utiliser les cartes d'événements en leur possession à n'importe quel moment des **phases B.** et **C.** (même au cours de la phase de jeu du joueur adverse) en suivant les contraintes éventuelles notées sur les cartes d'événements. Les cartes utilisées sont mises à part jusqu'à ce que le paquet soit épuisé. Le paquet de cartes est battu en début de partie, après son épuisement (lors de sa reconstitution) et lors de l'Armistice pour le scénario de campagne.

ARMISTICE



Les **règles d'Armistice** n'interviennent que dans les **scénarios n°3** (Déclaration de l'Armistice) et **n°5** (Déclaration de l'Armistice, Effets de l'Armistice et Reprise des hostilités).

Historiquement, l'Armistice est déclaré au Tour correspondant à **Q1** de **juin 1813** et se termine au **Q1** d'**août 1813** (reprise des hostilités au **Q2** d'**août 1813**). Le marqueur

Armistice est placé au départ des scénarios concernés sur la case **Q1** de juin du compteur de tour.

Par le jeu des cartes **Armistice** n°11 à 14, la déclaration de l'Armistice peut-être avancé ou retardé.

Chaque bataille décisive gagnée par les Français retarde le marqueur Armistice d'une quinzaine, chaque victoire décisive gagnée par les Coalisés avance le marqueur Armistice d'une quinzaine.

Les joueurs déplacent le marqueur Armistice pour suivre ces évolutions, après que les cartes d'événements correspondantes aient été jouées ou les batailles résolues.

Aucun des deux joueurs ne peut franchir la frontière autrichienne avant la déclaration de l'Armistice.

DÉCLARATION DE L'ARMISTICE

Lorsque qu'à la fin d'un tour de jeu (**Phase D**), le marqueur Tour est avancé et rejoint le marqueur Armistice, ce dernier est déclaré immédiatement effectif et prend effet dès le début du tour suivant.

EFFETS DE L'ARMISTICE

1. Dès que l'Armistice est déclaré, les joueurs effectuent les ajustements suivants :

- Ils placent le **marqueur Reprise des hostilités** sur la case correspondant à un Armistice conclu pour deux mois pleins, soit 4 tours.

(Exemple : si l'Armistice est déclaré effectif du début du tour de Q2 de juin, le marqueur Reprise des hostilités est placé dans la case Q1 de septembre) ;

- Ils déploient sur la carte les pions (chefs et unités de combat) marqués d'un triangle ou d'un rond de couleur (*Exemple : ▶*) en lieu et place des pions de même nom et remplacent les feuilles de marque " printemps 1813 " par celles " automne 1813 ", en reportant les effectifs, avec leur valeur à cet instant donné, sur celles-ci. L'organigramme de l'armée coalisée est modifié (plusieurs armées distinctes, avec chacune leur budget de PC, en remplacement d'une seule) ;
- Les sièges en cours sont arrêtés (enlever les **marqueurs Siège**) ;
- Tous les chefs et les unités de combat sont placés sur leur recto et les leurres sont retirés du jeu.

2. Pendant les tours d'Armistice :

Le tour de jeu est modifié de la façon suivante : la **phase B1** et la **phase B2** sont modifiées (voir plus loin) et les **phases B3** et **B4** sont supprimées.

Modification de la phase B1 : les PC disponibles sont fixes (pas de jet de dé) :

- Armée française : 8 PC
- Armée de Silésie : 5 PC
- Armée de Bohême : 5 PC
- Armée du Nord : 4 PC
- Armée de Pologne : 2 PC

Modification de la phase B2 : les marches forcées sont interdites, il est interdit d'entrer dans une case occupée par une unité ennemie ou adjacente à une unité ennemie (s'en éloigner si cela était le cas lors de la déclaration de l'Armistice) ;

- Il est interdit aux unités des deux joueurs de franchir la frontière autrichienne, dans un sens ou dans un autre ;
- Les joueurs reçoivent lors de chaque tour les renforts en unités et les renforts en PF indiqués dans la section "**Renforts d'Armistice**" du scénario ;
- Les joueurs continuent à utiliser leurs cartes d'événements ce qui peut conduire à avancer la **reprise des hostilités (cartes n°15 et n°16)**. Les joueurs déplacent le marqueur Armistice pour suivre ces évolutions, après que les cartes d'événements correspondantes aient été jouées.

REPRISE DES HOSTILITÉS

Lorsque qu'à la fin d'un tour de jeu (**Phase D**), le **marqueur Tour** est avancé et rejoint le **marqueur Reprise des hostilités**, cette dernière est immédiatement déclarée effective et prend effet dès le début du tour suivant.



Le jeu reprend alors son cours normalement et les deux joueurs peuvent à nouveau mettre en jeu le nombre de pions leurre que leur attribue le scénario. Le paquet de cartes événements est battu. Les événements des cartes **Armistice** ne sont plus utilisables.

Les deux joueurs peuvent désormais franchir la frontière autrichienne et déplacer ses forces dans les cases de la carte situées au sud de cette frontière.

Lors du tour de jeu de reprise des hostilités, le joueur français ne jette pas de dé en **B1** pour la détermination des PC et reçoit automatiquement 10 PC.

B. MODIFICATIONS OU PRÉCISIONS APPORTÉES AUX RÈGLES DE LA SÉRIE

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente deux semaines de temps réel. Le déroulement des tours de jeu est décompté en plaçant un marqueur Tour sur le calendrier imprimé sur la carte. Les tours de jeu (quinzaines) sont indiqués comme suit : **Q1** pour première quinzaine du mois et **Q2** pour la seconde. Un PF représente 3 000 combattants.

2. - Tour de jeu

Au début de chaque partie, les cartes événements requises pour le scénario sont battues et placées en une pile, faces cachées, sur la table.

A. Phase d'événement

Avant tout autre action, le joueur français d'abord, puis le joueur coalisé ensuite pioche la première carte du paquet constitué pour le scénario.

D - Fin de tour

Chaque joueur ne peut conserver au maximum que deux cartes d'événements et doit se défausser des cartes d'événements de son choix en surnombre.

3.2 - Détermination du premier joueur

Si Napoléon est **ou est considéré** sur la carte (scénarios 2 et 4 et scénario 5 avant et pendant l'Armistice), le joueur français décide à chaque tour s'il veut être le premier ou le second joueur.

Dans les autres cas, un jet de dé, modifié par la VC du commandant en chef de plus haut rang de chaque camp, détermine quel joueur bénéficiera de ce choix. S'il y a plusieurs commandants en chef de même rang sur la carte, on prend en compte la meilleure VC.

3.3 - Renforts en PF

La règle est modifiée de la façon suivante.

- Les PF de renfort sont incorporables dans n'importe laquelle de ses unités de combat (hors détachements), dans la seule limite des maxima fixés par les feuilles de marque (et non dans la limite des effectifs initiaux) et en respectant les nationalités.

(Exemple : un PF de renfort russe ne peut-être intégré que dans une unité russe) ;

- Aucune unité ne peut recevoir plus de 2 PF en renfort par tour ;
- Les Renforts en PF ne sont pas cumulables d'un tour sur l'autre (ils sont perdus s'ils ne sont pas utilisés).

4.3 - Ligne de communication

Ravitaillement

Français

Armée française : **Weimar (A4)**

Coalisés

Avant l'Armistice :

Armée russo-prussienne : **Berlin (C1)** ou **Breslau (H4)**

Après l'Armistice :

Armée de Silésie ▶ : **Breslau (H4)**

Armée de Bohême ▶ : **Thieresiensstadt (D6)**

Armée du Nord ▶ : **Berlin (C1)**

Armée de Pologne ▶ : **Breslau (H4)**

4.5 - Points de commandements (PC)

Le joueur Coalisé ne jette qu'un seul dé pour les armées de Bohême et de Pologne, au lieu de un pour chacune, et répartit librement le ou les PC obtenu par ce jet de dé entre ces deux armées.

De la même manière, le joueur Coalisé ne jette qu'un seul dé pour les armées de Silésie et du Nord, au lieu de un pour chacune, et répartit librement le ou les PC obtenu par ce jet de dé entre ces deux armées.

6.1 - Détachements

Dans les scénarios 4 et 5, les **détachements indépendants** coalisés sont attachés aux différentes armées coalisées pour la dépense de PC (voir 4.5) de la manière suivante :

Détachements autrichiens : armée de Bohême

Détachement suédois : armée du Nord

Détachements russes et prussiens : armées de Bohême, de Silésie ou du Nord

Détachements russes : armées de Bohême, de Silésie, du Nord ou de Pologne

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Limite d'empilement dans une ville fortifiée

CAS PARTICULIER

Deux unités de combats identifiées (avec un nom historique) et un détachement peuvent se mettre à l'abri à l'intérieur des villes fortifiées de Leipzig, Dresde et Magdebourg.

MODIFICATEUR AU DÉ DE SIÈGE

Ajouter 1 au dé si la ville fortifiée assiégée est **Dresde** ou **Leipzig** (pour refléter l'état médiocre des défenses de ces deux places).

9. - Victoire

Pour le décompte des PV géographiques, une ville fortifiée assiégée ou masquée ne rapporte pas les PV prévus dans les scénarios mais seulement 1 PV pour le camp assiégeant ou masquant.

C. SCÉNARIOS

Certains pions chefs et pions unités sont fournis deux fois dans la planche (avec ou sans triangle ou rond de couleur). Cette information est donnée dans les scénarios pour permettre de les distinguer.



Les Détachements sont par défaut des Détachements Indépendants sauf mention contraire le signalant.

Exemple: *Détachement E rattaché au IV Corps russe, dans le scénario 2*

Le nombre de PF de chaque unité est indiqué par le chiffre sous chaque pion sur la fiche de placement correspondant au scénario.

Rayer les cases nécessaires sur la **Feuille de marque** indiquée (printemps ou automne) afin de se mettre en adéquation avec les conditions de départ de chaque scénario. Le nombre de cases disponibles sur la Feuille de marque indique le maximum de PF que chaque unité peut atteindre en intégrant des renforts ou des détachements (et non dans la limite des effectifs initiaux).

► RÈGLES OPTIONNELLES

Les deux premières règles correspondent à des situations hypothétiques, afin de tenter d'évaluer l'impact qu'auraient pu avoir des changements dans le commandement de la Grande Armée. Les joueurs ne peuvent au choix en retenir une seule des deux :

O1. Et si Davout avait participé activement à la campagne de 1813 en Saxe ?

Lors de l'Armistice, retirer le pion Ney du jeu et le remplacer par le pion Davout (cette règle simule l'envoi de Ney à Hambourg et son remplacement par Davout auprès de l'Empereur sur le théâtre principal des opérations).

O2. Soult reste en Allemagne

Napoléon choisit d'envoyer finalement Ney en Espagne et de garder Soult auprès de lui. Lors de l'Armistice, retirer le pion Ney du jeu et conserver à la place le pion Soult.

Cette troisième règle concerne l'arrivée de renforts en provenance de la région de Hambourg. Elle ne peut être appliquée que si la règle optionnelle O1 ne l'est pas.

► **O3. Walmoden et XIII Corps Français arrivent en renfort**

Tour 13 (Q2 de septembre 1813) :

Français : Davout, XIII Corps (9 PF) à **Osterburg (A1)**

Coalisés : Walmoden, Walmoden (10 PF) à **Havelberg (B1)**

Informations spécifiques aux Campagnes de la série et Errata

A. JOURS DE GLOIRE CAMPAGNE : LE DANUBE (VAE VICTIS N°41)

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente deux semaines temps réel. Le déroulement des tours de jeu est décompté en plaçant un marqueur recto (début de mois) / verso (fin de mois) sur le calendrier imprimé sur la carte. Trois autres marqueurs sont également utilisés pour indiquer l'année en cours (1800, 1805 ou 1809). La distance séparant chaque case de la carte représente environ 25 à 50 km.

1.2. - Unités de combat

Identification

Chaque unité représente un corps d'armée ou, plus rarement une division. L'unité est identifiée par le nom son chef et éventuellement un chiffre ou des lettres d'identification :

- n° en chiffre romain pour les n° de corps (*Exemple : I pour 1^{er} corps*)
- GD : Garde
- AD : Aile droite
- CT : Centre
- PL : Armée polonaise
- RS : Réserve
- AG : Aile gauche
- BV : Armée bavaroise
- HG : Armée d'insurrection hongroise

4.3 - Ligne de communication

Ravitaillement

1800 :

Armée française : Strasbourg

Armée autrichienne : Vienne

1805 :

Armée française : Strasbourg

Armée d'Allemagne : Vienne ou Prague ou Olmutz

Armée russe : Troppau

1809 :

Armée française d'Allemagne : Strasbourg

Armée française d'Italie : case la plus orientale du bord sud de la carte ou Strasbourg

Armée autrichienne d'Allemagne : Vienne ou Prague ou Olmutz

Armée autrichienne d'Italie : Raab ou Vienne ou Prague ou Olmutz

7.1 - Pions leures

Note préalable : Les unités russes utilisent des pions Leurre et Force autrichiens.

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Limite d'empilement dans une ville fortifiée

Une unité de combat identifiée (avec un nom historique) et un détachement peuvent se mettre à l'abri à l'intérieur d'une ville fortifiée.

Cas particulier : Deux unités de combats identifiées (avec un nom historique) corps et deux détachements peuvent se mettre à l'abri dans les villes fortifiées de Mayence, Ulm, Ausbourg, Ratisbonne et Vienne.

ERRATA SCÉNARIOS

SCÉNARIOS 1 ET 3.

Précision

Le Détachement A. autrichien commence les scénarios à Karlsruhe. Le nom est manquant sur la carte, il s'agit de la case immédiatement au nord de Baden.

SCÉNARIOS 4, 5 ET 6.

Correction

Lannes est listé par erreur comme chef dans le déploiement initial : il n'y a pas de chef Lannes dans les scénarios de 1805 !

SCÉNARIOS 5 ET 6.

Ajout

À partir du tour de " début de mois de novembre 1805 ", il est possible de créer un détachement (maximum 2 PF), comme décrit en 6.1, en utilisant le pion Mortier, plutôt qu'un pion Détachement standard.

SCÉNARIO 5.

Ajout et correction

Liechtenstein est déployé à Vienne au début du scénario.

Vienne est contrôlée par les Austro-Russes au début du scénario.

SCÉNARIO 6.

Ajout

RENFORTS

Tour 3 : Archiduc Jean et un Détachement d'infanterie (2PF) à Brixen.

Tour 4 : Austro-russes : Liechtenstein à Vienne (si Vienne est occupé à Brünn ou Olmütz).

Correction

Positions de départ : Lire idem S4 (pas S3).

Correction

Dans certains scénarios les détachements, listés dans l'ordre alphabétique, pour les positions de départ ou les renforts ont des Cohésions supérieures aux unités dont ils sont issus. Afin de respecter la règle 6.1, effectuer les changements suivants :

- S1. Remplacer les détachements autrichiens A et B par les D et E
- S7. Remplacer le détachement autrichien B par le D
- S8. Remplacer le détachement français C par le E
- S8. Remplacer le détachement autrichien A par le D

FEUILLE DE MARQUE

Correction

Ordre de bataille autrichien de 1805 :

Il manque la case [1] sur la ligne d'effectifs de Jellacic. La dessiner.

B. JOURS DE GLOIRE CAMPAGNE : LA POLOGNE (VAE VICTIS N°47)

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente une semaine temps réel. Le déroulement des tours de jeu est décompté en plaçant les marqueurs recto / verso, porteurs d'un n° de semaine, sur le calendrier imprimé sur la carte. Quatre autres marqueurs sont également utilisés pour indiquer l'année en cours (1806, 1807, 1812 ou 1813). La distance séparant chaque case de la carte représente environ 15 à 25 km.

1.2. - Unités de combat

Identification

Chaque unité représente un corps d'armée ou, plus rarement une division. L'unité est identifiée par le nom son chef et éventuellement un chiffre ou des lettres d'identification :

- n° en chiffre romain pour les n° de corps (*Exemple : I pour 1^{er} corps*)
- n° en chiffre classique pour les n° de division (*Exemple : 5^e pour 5^e division*)
- GD : Garde
- PL : Polonais
- RS : Réserve
- AG : Avant-garde

4.3 - Ligne de communication

Ravitaillement

1806-1807 (tous les scénarios) :

Armée française : Varsovie

Armée russe : case de terrain défensif adjacente à la case d'entrée n°3

1813 :

Armée française : Thorn ou Graudenz ou Dantzig

Armées russes (les deux armées) : case de terrain défensif adjacente à la case d'entrée n°3

7.1 - Pions leures

Note préalable : Les unités prussiennes (Lestocq) utilisent des pions Leurre et Force russes, pour la campagne de 1806-1807. Les unités prussiennes (Yorck) et autrichiennes (Schwarzenberg) utilisent des pions Leurre et Force français, pour la campagne de 1812-1813. Si Yorck change de camp, on utilise alors des pions Leurre et Force russes.

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Limite d'empilement dans une ville fortifiée

Une unité de combat identifiée (avec un nom historique) et 1 détachement peuvent se mettre à l'abri à l'intérieur d'une ville fortifiée.

Cas particulier : Deux unités de combats identifiées (avec un nom historique) et deux détachements peuvent se mettre à l'abri dans les villes fortifiées de Danzig et Königsberg,

Procédure de siège

Note : Du fait du changement d'échelle, par rapport à Jours de Gloire Campagne : Le Danube, la procédure de résolution des sièges est modifiée (voir Informations spécifiques aux campagnes)

FEUILLES DE MARQUE

Correction

Ordre de bataille russe
Lestocq doit avoir 5 cases et non 3.

C. JOURS DE GLOIRE CAMPAGNE : LA FRANCE (VAE VICTIS N°52)

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente une semaine temps réel. Le déroulement des tours de jeu est décompté en plaçant les marqueurs recto / verso, porteurs d'un n° de semaine, sur le calendrier imprimé sur la carte. Deux autres marqueurs sont également utilisés pour indiquer l'année en cours (1792 ou 1814).

La distance séparant chaque case de la carte représente environ 15 à 20 km.

1.2. - Unités de combat

Identification

Chaque unité représente un corps d'armée ou, plus rarement une division. L'unité est identifiée par le nom son chef et éventuellement un chiffre ou des lettres d'identification :

- n° en chiffre romain pour les n° de corps (*Exemple : I pour 1^{er} corps*)

4.3 - Ligne de communication

Ravitaillement

1792 :

Armée des Ardennes et Armée du Centre : Paris

Armée prussienne et Armée autrichienne : Luxembourg

1814 (pour tous les scénarios) :

Armée française : Paris

Armée de Bohême : Langres

Armée de Silésie : Nancy

7.1 - Pions leures

Note préalable : Des pions Leurre génériques aux puissances coalisés sont utilisées indifféremment de la nationalité des unités en jeu (prussiens, russes, autrichiennes etc.).

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Limite d'empilement dans une ville fortifiée

Une unité de combat identifiées (avec un nom historique) et un détachement peuvent se mettre à l'abri à l'intérieur d'une ville fortifiée.

Cas particulier : Trois unités de combats identifiées (avec un nom historique) et deux détachements peuvent se mettre à l'abri dans la ville fortifiée de Paris.

Procédure de siège

Note : Du fait du changement d'échelle, par rapport à Jours de Gloire Campagne : Le Danube, la procédure de résolution des sièges est modifiée (voir Informations spécifiques aux campagnes)

S1. L'attaquant place un marqueur Siège 1 lors de la Phase de combat.

S2. L'attaquant jette alors 1d6 : si le résultat est de 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 5, l'attaquant retourne le marqueur Siège 1 sur sa face Siège 2, et le siège se poursuit ;

S3. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette 1d6 : si le résultat est de 5 ou 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 4, l'attaquant remplace le marqueur Siège 2 par un marqueur Siège 3, et le siège se poursuit au tour suivant ;

S4. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette : si le résultat est de 4, 5 ou 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 3, l'attaquant retourne le second marqueur Siège 3 sur sa face Siège 4, et le siège se poursuit au tour suivant ;

S5. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette : sur un résultat de 2, 3, 4, 5 ou 6, la ville tombe et la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1. Le siège se poursuit et sera résolu de la même manière qu'en **S5.** au cours du tour suivant.

ERRATA DES SCÉNARIOS

SCÉNARIO 2.

Ajout

Renfort Tour 2 (S1 de février 1814) : Raieswski à Nancy.

SCÉNARIO 3.

Ajout

Déploiement initial : Raieswski dans la case située entre Troyes et Mussy

SCÉNARIO 4.

Ajout

Déploiement initial : Raieswski à Joinville

S1. L'attaquant place un marqueur Siège 1 lors de la Phase de combat.

S2. L'attaquant jette alors 1d6 : si le résultat est de 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 5, l'attaquant retourne le marqueur Siège 1 sur sa face Siège 2, et le siège se poursuit ;

S3. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette 1d6 : si le résultat est de 5 ou 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 4, l'attaquant remplace le marqueur Siège 2 par un marqueur Siège 3, et le siège se poursuit au tour suivant ;

S4. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette 1d6 : si le résultat est de 4, 5 ou 6, la ville tombe, la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1 à 3, l'attaquant retourne le second marqueur Siège 3 sur sa face Siège 4, et le siège se poursuit au tour suivant ;

S5. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette 1d6 : sur un résultat de 2, 3, 4, 5 ou 6, la ville tombe et la Force du défenseur est éliminée et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1. Le siège se poursuit et sera résolu de la même manière qu'en **S5.** au cours du tour suivant.

ERRATA DES SCÉNARIOS

SCÉNARIO 1.

Correction

Positions de départ: Galitzine n'a pas 5PF mais les 3PF qui constituent sa limite.

SCÉNARIO 2.

Précision

Le siège de Gaudenz est commencé avant le début du scénario, d'où le S1. Il ne pourra pas continuer avant de rétablir une LdC valide pour l'unité assiégeante (il restera en **S1.** en attendant), voir **4.5.**

SCÉNARIO 3.

Correction

Dantzic est contrôlée par les Français au début du scénario.

SCÉNARIO 4.

Correction

RENFORTS

Tour 1 :

Les renforts entrent par la connexion (1). C'est (1) et non (P) qu'il fallait lire.

Tour 7 :

Français : Savary ne remplace pas Lannes. On laisse le pion Lannes en jeu.

Tour 20 :

Russes : Constantin entre en jeu dans la case où se trouve BENNIGSEN

Précision

RENFORTS

Tour 21 : Lannes entre à jeu avec la totalité de ses PF. Lefebvre est retiré du jeu ainsi que tous les détachements qui lui sont rattachés.

Précision

RENFORTS EN PF

Note : Les unités éliminées avant l'entrée en Quartiers d'Hiver et ne figurant pas sur la liste des unités retirées du jeu (voir plus bas, Quartiers d'Hiver), peuvent être reconstituées, à partir de 0, en recevant ces PF. Elles sont alors placées dans la même case que le commandant en chef.

QUARTIERS D'HIVER

Correction

A/ Erreur dans la description de la ligne de trêve :

" au Sud de la ligne formée par le cours de la Passarge jusqu'à Deppen et prolongée par la ligne passant par Allenstein et allant jusqu'à la connexion d'entrée (2) ".

C'est (2) et non (E) qu'il fallait lire...

B/ Oubli sur la liste des unités russes retirées du jeu lors de la phase d'entrée en Quartiers d'Hiver : OSTERMANN-TOLSTOÏ est doit être retiré du jeu. Il revient en renfort au **Tour 24.**

Précision

Une unité peut entrer en jeu, même si l'unité qu'elle doit remplacer est totalement éliminée. Elle doit le faire au bénéfice d'un renfort en PF.

Ex : Si Nansouty a été éliminé, Latour-Maubourg peut quand même en jeu, lors d'une phase de renfort, en utilisant 1PF de renfort en PF.

RÈGLES OPTIONNELLES

Correction

Retirer Wolkonski et Meller de la liste des unités pouvant entrer en jeu sur un 6 au dé (ils sont déjà entrés en jeu au **Tour 24**).

SCÉNARIO 5.

Précision

WITTGENSTEIN est commandant en chef de l'armée Kutusov, avant l'entrée en jeu de KUTUSOV. Sa VC est utilisée pour tous les jets de dé impliquant le commandant en chef.

Notes de conception

JOURS DE GLOIRE CAMPAGNE VERSION 2

Jours de Gloire Campagne est un jeu destiné à rendre compte des grandes campagnes napoléoniennes, à l'échelle opérative et à celle du corps d'armée. Du fait de cette échelle, les règles sont volontairement simples, dans le but de procurer aux joueurs le matériel pour des parties relativement courtes et fluides.

Incertitude sur l'ennemi

Une des caractéristiques de **Jours de Gloire Campagne** est de proposer un système ludique pour simuler l'incertitude des commandants d'armées sur les positions et les intentions de l'ennemi. Cette question constitue souvent le point d'achoppement des jeux d'histoire sur carte. A moins de jouer en double-aveugle avec un arbitre, une fois déployés sur la carte, les pions sont visibles par les deux joueurs, leurs déplacements sont également tous effectués à la vue de l'adversaire, ceci quelle que soit la distance entre les éclaireurs des armées ennemies. Pour pallier cela, **Jours de Gloire Campagne** a recours à deux artifices. Les unités et les chefs sont déployés face cachée. On ne peut donc pas les identifier. Le joueur adverse ne peut avoir qu'une estimation du nombre de corps et de chefs se trouvant à un endroit donné (estimation découlant des **règles de commandement en 4.3** et d'**empilement** au cours des mouvements en **5.4**). Il est aussi possible de déduire la position du général en chef ennemi, dont dépendent les lignes de communications entre piles. Vient ensuite une nouvelle dose d'incertitude grâce aux pions "**Leurre**". Ces derniers ne représentent pas des unités ou des détachements. Ce ne sont pas non plus les équivalents des "vedettes" des règles de *Kevin Zucker*. En effet, un pion "**Leurre**" est une abstraction simulant la "mauvaise vue" (*i.e.* : les faibles capacités de reconnaissance) d'une armée. Plus une armée "voit" mal, comme l'armée française en grande partie dépourvue de cavalerie au printemps 1813, et plus l'adversaire dispose de cavalerie légère, plus ce dernier disposera de pions "**Leurre**" dans le scénario.

Enfin, un pion "**Leurre**" peut partiellement bloquer les communications ennemies, mais au prix de son élimination définitive. Il s'agit alors de simuler une opération "d'intoxication" qui aurait des effets sur la gestion du ravitaillement, en partie paralysé par la crainte d'une incursion de l'adversaire.

Les sièges

Au cours de la campagne de 1813, Napoléon a constamment refusé d'abandonner les places occupées par les troupes françaises, considérant l'avancée des armées ennemies comme une circonstance temporaire, qu'il allait rapidement conjurer. Les Coalisés, de leur côté, ont souvent masqué ces forteresses plutôt que de procéder à un siège en règle, du fait des impératifs dictés par le rythme effréné des autres opérations. Cela a conduit à l'ajout dans **Jours de Gloire Campagne** d'une modification des **règles de siège (8.8)**. Désormais, seules les unités de combat peuvent mener des sièges en règle. Par contre, des détachements peuvent être laissés en arrière pour masquer des places fortes, c'est-à-dire bloquer la garnison sans mener d'efforts particuliers pour faire tomber la ville. Dans ce cas, le "**siège**" peut ne jamais aboutir, mais la garnison devra effectuer une sortie, avec un combat obligatoire, si elle veut prendre la poudre d'escampette. Historiquement d'ailleurs, la plupart des citadelles importantes assiégées pendant la campagne ne sont pas tombées (**Stettin, Dantzig, Modlin, Kustrin, Wittenberg, Gloglau**). Dans le jeu, il faudra donc que le joueur des Coalisés décide d'immobiliser des corps d'armée, s'il veut faire aboutir les sièges, ou qu'il se contente de masquer les places fortes comme ce fut majoritairement le cas au cours de la campagne.

Le ravitaillement

Au cours de la campagne de 1813, les deux adversaires sont placés dans des situations très différentes. L'armée française agit en position centrale avec pour base le royaume allié de Saxe. A l'inverse, les Coalisés s'appuient sur leurs bases périphériques de Prusse (**Brandebourg et Silésie**) ; puis, après l'Armistice et l'entrée en guerre de l'Autriche, sur la Bohême. Les manœuvres sont essentiellement dirigées vers des objectifs politiques (contrôle de Berlin et de Dresde pour les Français), libération de l'Allemagne au sens large pour les Coalisés, et ne sont que rarement

motivées par des opérations sur les lignes de ravitaillement. L'armistice de **Pleiswitz** est lui-même sollicité par les protagonistes pour renforcer leurs effectifs (notamment en cavalerie du côté français) et pas pour des raisons d'approvisionnement. Ce n'est qu'en fin de campagne que Napoléon se replie sur Leipzig pour éviter que ses lignes de communication avec la France soient coupées. Dans les règles du jeu (**4.4**), **les capacités de ravitaillement** de chaque armée sont justement matérialisées par le maintien d'une ligne de communication vers les sources d'approvisionnement. En cas de coupure de celle-ci, ce sont les capacités opérationnelles des armées qui sont limitées (nombre de points de commandement divisé par deux), les troupes devant alors tout autant se préoccuper de "vivre sur le terrain" en fourrageant que de poursuivre des actions militaires stricto-sensu. L'Allemagne n'est pas la Russie, les ressources ne manquent pas. La qualité du ravitaillement joue donc logiquement sur le niveau de capacité opérationnelle de chaque armée plus que sur les effectifs. Le nombre exponentiel des traînards provient quant à lui de la longueur des marches ou de l'inexpérience des conscrits.

Quelques ajustements liés à 1813

Pour conclure, notons que la nouvelle version des règles de **Jours de Gloire Campagne** voit l'**introduction d'une nouvelle catégorie d'unités de combat (1.2.2) : les réserves d'artillerie**. Celles-ci n'ont un impact sur le jeu que parce qu'elles ne comptent pas dans les limites d'empilement. Comme ce fut le cas au cours de la campagne d'Allemagne, les armées opposées peuvent s'appuyer sur leur parc d'artillerie de plus en plus gigantesque pour le concentrer lors des grandes batailles et augmenter ainsi leur pouvoir de destruction des bataillons ennemis. Quelques ajustements ont également été pratiqués dans la **règle de calcul des Points de Commandements (4.5)** des Coalisés, pour tenir compte du grand nombre de commandants en chef dont ils disposent après l'Armistice et en réduire l'impact sur l'équilibre du jeu. **Le calcul de la cohésion moyenne (1.2.2)** a été simplifié et tient désormais mieux compte de la notion d'effectif (ce qui est capital au regard de la forte proportion de conscrits ou de **Landwehr** dans les armées de 1813). Enfin, d'un point de vue graphique, des cases carrées incluant une représentation du terrain remplacent les icônes (ronds ou triangles) qui le schématisaient. Les gués sont également représentés avec leur propre pictogramme dans la légende. La dernière innovation, la seule à ne pas être utilisable pour les jeux précédents de la série, concerne l'introduction de cartes événements qui peuvent influencer sur les combats ou les renforts et surtout sur le déclenchement de l'armistice (voir Règles spécifiques).

Frédéric BEY

Jours de Gloire Campagne, Allemagne 1813 : de Lützen à Leipzig

Édition : Canons en Carton/Hexasim, mai 2011

Graphisme de la carte et des pions : Pascal Da Silva

Conception des règles et des scénarios : Frédéric Bey

Développements : Eric Gohier et Michel Lepetit

Version anglaise : Charles Vasey

Tests : Ivan Cezera, Christophe Gentil-Perret, Vincent Gérard, Eric Gohier, Michel Lepetit, Gaël Marchand, Stéphane Morançais, Valéry Quenand, Xavier Seynave et Charles Vasey

Mise en page : Muriel Bresson, Christophe Gentil-Perret

Questions : fredbey@orange.fr ou sur www.lestafette.net et www.consimworld.com (forum Jours de Gloire)

Site Jours de Gloire : www.fredbey.com

Imprimé en Europe

TABLE DE COMBAT

DÉ	1-3	4-6	7-10	11-15	16-21	22-29	30-40	41-60	61-80	81 et +
-1										1
0									1	1
1								1	1	1
2							1	1	1	1
3						1	1	1	1	2
4					1	1	1	1	2	2
5				1	1	1	1	2	2	2*
6			1	1	1	1	2	2	3*	3
7		1	1	1	1	2	2	2*	3	3
8	1	1	1	1	2	2	3*	3	3	4
9	1	1	1	2	2	2*	3	3	4	4
10	1	1	2	2	3*	3	3	4	4	5

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

* = Test du moral immédiat et obligatoire



MODIFICATEURS POUR LE COMBAT :

A= Attaquant, D= Défenseur

Modificateurs au nombre de PF :

- Attaquant fatigué : A x 0,5
- Défenseur dans une ville fortifiée : A x 0,25
- PF de cavalerie en terrain montagneux ou terrain défensif : A et D x 0,5

Ces multiplicateurs sont cumulables.

Modificateurs aux colonnes (Dr= droite, Ga= Gauche) :

- Attaque de flanc : A + 2Dr
- Défenseur encerclé : A + 3Dr
- Défenseur en terrain montagneux : A -1Ga
- Défenseur en terrain défensif : A -1Ga et D +1Dr
- Défenseur retranché : A -1Ga
- Quatrième séquence de combat d'une bataille : A -1Ga et D -1Ga

Ces décalages sont cumulables, SAUF Attaque de flanc avec Défenseur encerclé.

Modificateurs au dé :

- Bonus tactique du chef de plus haut rang (en cas d'égalité de rang, le meilleur)
- Différence des cohésions moyennes
- Attaque à travers un pont : A -2 (*)
- Défense en terrain clair : D +1
- Troisième et quatrième séquence de combat d'une bataille : A-1 et D-1

Ces modificateurs sont cumulables.

(*) : ce malus est pris en compte, même si une seule Force, parmi plusieurs participants à l'attaque, le fait au travers d'un pont.

Modificateurs Météo :

- Si la météo indique Neige, le nombre de séquences de chaque bataille est réduit de 1 (le minimum restant de 1).

TABLE D'ARTILLERIE

DÉ	Bonus d'artillerie (BA)		
	1 à 4	5 à 8	9 et +
1 - 3			
4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2*

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

* = Test du moral immédiat et obligatoire

Cette table n'est utilisée que lors des séquences paires d'une bataille (2^e et 4^e)

Modificateurs :

Si la météo indique Neige : -1 au dé

TABLE DE POURSUITE

DÉ	Bonus de cavalerie de la Force poursuivante (BC)		
	1 à 4	5 à 8	9 et +
1 - 2			
3 - 4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

Pas de poursuite si la météo indique Boue

Modificateurs :

Si la météo indique Neige ou Pluie : - 1 au dé

TABLE DES MARCHES FORCÉES (VOIR 5.5.2 ET 5.5.3)

DÉ	Points de Force (PF)		
	< 5	5 à 8	9 et +
1 - 3			
4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Le résultat indique le nombre de PF perdus par unité de combat.

Modificateurs :

- Général de VC 3 ou 4 dans la pile : -1
- Unité de Cohésion 4 ou + : -1
- Neige +1
- Boue +2

TABLE DE RECONNAISSANCE (VOIR 6.3)

DÉ	Différentiel de PF de cavalerie		
	1 à 2	3 à 4	5 et +
0			
1			1
2		1	1
3	1	1	1
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	3
7	2	2	3
8	2	3	4

Modificateurs :

- + cohésion moyenne entre unité(s) tentant la reconnaissance
- cohésion moyenne des unités faisant écran

TABLE D'EFFETS DU TERRAIN

METEO	ROUTE	MAUVAISE ROUTE	PONT	RIVIÈRE	FLEUVE
Clair	1 PM	2 PM	Pas d'effet	Pas d'effet	Franchissable <i>uniquement</i> par un pont ou un pont de bateaux installé sur un gué (voir 6.4).
Pluie	-1 PM pour tous		Pas d'effet	+1	
Boue	-1 PM pour l'infanterie -2 PM pour la cavalerie et les généraux -3 PM pour la réserve d'artillerie		Pas d'effet	+1	
Neige	-1 PM pour tous		Pas d'effet	Pas d'effet	

TABLE DES MOUVEMENTS

Type d'unités	PM *	Composition maximale des piles pour le mouvement (voir 5.4)
Généraux	8	Pas de limite si le commandant en chef est présent dans la pile (voir 5.5.1), sinon: <ul style="list-style-type: none"> • 2 infanteries + 1 cavalerie • 1 infanterie et 2 cavaleries • 3 cavaleries <i>Note : Réserves d'artilleries et généraux ne comptent pas dans l'empilement, mais les leurres comptent.</i>
Cavalerie	8	
Infanterie	6	
Réserve d'artillerie	6	

* : Retirer 1 PM si unité non commandée

Effets météo :

- Pluie et Neige : -1PM pour tous
- Boue :
-1PM pour l'infanterie,
-2PM pour la cavalerie et les généraux,
-3PM pour la réserve d'artillerie

POINTS DE COMMANDEMENT

Le joueur lance 1d6 par armée et y ajoute la VC du commandant en chef de l'armée.

ACTIONS MENÉES	DÉPENSE DES PC	
	Si LdC valide avec commandant en chef	Hors LdC valide avec commandant en chef
activer un commandant en chef avec toutes les unités empilées avec lui	0 PC	-
activer un général subordonné avec une pile d'unité	0 PC	1 PC
activer une force sans général	1 PC	2 PC
construire un retranchement	2 PC	2 PC

TABLE MÉTÉO

DÉ/ SAISON	Janvier Février Mars	Avril Mai Juin	Juillet Août Septembre	Octobre Novembre Décembre
1 et -	Clair	Clair	Clair	Clair
2	Clair	Clair	Clair	Clair
3	Clair	Clair	Clair	Clair
4	Pluie *	Clair	Clair	Pluie *
5	Neige	Pluie	Clair	Pluie *
6 et +	Neige	Pluie *	Pluie	Neige

Modificateurs :

+1 au d6 en Janvier, Février, Avril, Septembre et Décembre
-1 au d6 en Mars, en Juin et en Juillet

Note :

Si le résultat obtenu est Pluie *, le tour en cours sera un tour de Pluie classique, mais le tour suivant sera automatiquement un tour de Boue (pas la peine de jeter le dé). Après le tour de Boue, on revient au tirage au d6 de la météo.