

XIX^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°2 – dimanche 24 janvier 2016

Waterloo 1815

La Garde meurt à Waterloo

Scénario historique adapté pour la compétition

Par Frédéric BEY

L'épopée napoléonienne s'achève avec les derniers carrés de la Garde impériale. Le scénario débute après les grandes charges de Ney et la prise de la Haye-Sainte. Le nombre d'unités (notamment d'artillerie) est légèrement réduit et les règles simplifiées pour accélérer le jeu.

Durée

Le scénario débute le 18 juin 1815 lors du tour de 17h30 et dure 4 tours jusqu'au tour de 22h00 inclus. Le tour de 22h00 est un tour de nuit.

Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques du jeu sont appliquées avec les amendements suivants :

Blücher remplace Bülow à 19h00 (échanger les pions sur la carte avant le début du tour).

Intégrité divisionnaire. La règle (1) est ignorée dans ce scénario.

Compagnies légères et détachements. La règle est ignorée dans ce scénario, avec néanmoins le cas particulier exposé ci-dessous.

Voltigeurs et assaut des fermes fortifiées. La règle est remplacée par la suivante : on ne peut pas effectuer d'assaut contre les fermes fortifiées au cours du scénario. Une compagnie légère est déployée dans chacune d'elle (sans déployer de marqueur Détachement) pour indiquer le camp qui la contrôle (ce qui a une importance pour les mouvements, les reculs ou les retraites). Une fois par tour de jour les joueurs peuvent utiliser chacune de ces compagnies légères comme voltigeurs. Le marqueur est retourné sur son verso après usage (il n'est pas retiré de la carte) et pourra être utilisé à nouveau au tour suivant (on le retourne sur son recto avant le début du tour).

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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

Français et Coalisés :

- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie éliminée, autre que celles affichant une Aigle ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée affichant une Aigle ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf DROUOT 3 PV et GUYOT / L.-D. 0 PV).

Français seulement :

- 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 2610 ;
- 4 PV pour le contrôle en fin de partie des 3 hex. 1812, 1813 et 1814 (0 PV si 1 ou 2).

Coalisés seulement :

- 3 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. 1812, 1813 et 1814 (soit 9 PV au maximum) ;
- 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 2010.



Initiative

Le joueur Coalisé dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du tour de 17h30 et doit en profiter pour sélectionner un MA prussien.

Directions de retraite

Coalisés : Anglo-alliés vers le bord nord de la carte, Prussiens vers le bord est de la carte

Français : vers le bord sud de la carte.

Déploiement initial

Le joueur coalisé déploie et oriente ses pions en premier. Les unités **soulignées** sont déployées sur leur face **Désorganisée**.

Coalisés :

16 MA disponibles : 2 MA ORANGE, 2 MA HILL, 2 MA WELLINGTON, 2 MA UXBRIDGE, 2 MA BÜLOW 1, 2 MA BÜLOW 2, 2 MA WILHELM et 2 MA PIRCH I

MAC *Hold the Line* et MAC *Vorwärts* utilisables chacun une seule fois au cours du scénario, à partir du tour de 19h00 et dans la limite d'un seul MAC par tour.

Wellington (2-3-4) en 2609

ORANGE

Maitland (5-6-4) et Sandham en 2308

M.G. Halkett et Cleeves en 2408

Bijlandt (7-3-4) et Bijleveld en 2509

Ompteda en 2510

Kielmannsege (9-3-4) 2709

HILL

Marqueur compagnie légère 1 en 2107

Mitchell et Rettberg en 2203

Col. Halkett en 2205

Du Platt et Sympher 2206

Adam et Bolton en 2307

Detmers en 2506

Aubremer en 2605

WELLINGTON

Kempt (6-4-4) et Rogers en 2511

Pack (5-5-4) en 2512

Best (7-3-4) et Sinclair en 2513

Vincke en 2613

Kruse en 2712

Pott en 2614

UXBRIDGE

Vivian en 2607

Vandeleur en 2606

Dornberg en 2405

Grant en 2404

Cumberland en 2402

Arenschildt en 2201

Bülow en 2118

BÜLOW 1

Marqueur compagnie légère 1 en 2414

Falckenhäusen en 2315

Loebell et Hensel II en 2215

Thile et Massow en 2116

Fischer, Blandowski en 2016

Creilsheim et Lt. Schmidt en 1916

BÜLOW 2

Schmalensee en 2516

Lettow et Koppen en 2416

Braunschweig et Scheffer en 2217

Reichenbach et Lt. Schmidt en 2018

Brandenstein et Pewels en 2119

WILHELM

Eicke, Beier et Zincken en 2517

Sydow et Haslingen en 2318

Blanckenburg, Kamele, et Schill en 2218

Colomb et Pfeil en 2120

PIRCH I

Marqueur compagnie légère 1 en 2518

Romberg (marqueur Renforts) en 2623

Field Jäger et Roebel (marqueur Renforts) en 2824

Cardell et Petersdorff et Magenhofer (marqueur

Renforts) en 3025

Français :

12 MA disponibles : 2 MA D'ERLON, 2 MA REILLE, 2 MA DROUOT, 2 MA DUHESME, 2 MA LOBAU, 2 MA GUYOT / L.-D

MAC *Tenir* et MAC *Cambronne* utilisables chacun une seule fois au cours du scénario, à partir du tour de 19h00 et dans la limite d'un seul MAC par tour.

Napoléon en 2010

DROUOT

Petit, Christiani, Roguet en 1910

Morvan, Harlet et Roguet M. en 2009

Cambronne, Pelet, Michel en 1911

Malet, Henrion, Michel M. en 2010

GUYOT / L.-D.

Guillon (2 5 6, KELLERMANN) et Chenin en 2111

Bernuy, Lallemand et Huet en 2011

DUHESME

Trappier, Secrétan, Chartrand en 1812

Paihlès, Hurel, Guye en 1811

LOBAU

A. Colbert et Merlin en 2114

Dommanget et Vinot en 2012

Bony, Tromelin et Paquet en 1914

Bellair et Parisot 1814

Thévenet en 1715

D'ERLON

Marqueur compagnie légère 1 en 2410

Schmitz et Aulard en 2209

Pégot et Cap. Charlet en 2310

Col. Charlet et Gen. Bourgeois en 2311

Brue et Bourgeois en 2312

Grenier et Noguès en 2313

Gobrecht et Bruno en 2213

REILLE

Wathiez (2-5-7) en 1604

Huber et Gronnier en 1805

Bauduin (7-4-4), Soye (7-4-4) et Meunier en 2006

Tissot, Jamin (6-4-4) et Tacon en 2007

Husson (7-4-4), Campi (5-4-4) et Deshaulles en 2108

XIX^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°1 – samedi 23 janvier 2016

Les Quatre-Bras 1815

Ney attaque et Wellington résiste

Scénario historique adapté pour la compétition

Par Frédéric BEY

Il est 16 heures en ce 16 juin 1815, la bataille des Quatre-Bras atteint son paroxysme. Les règles sont légèrement simplifiées pour accélérer le jeu.

Durée

Le scénario débute le 16 juin 1815, lors du tour de 16h00 et dure 4 tours, jusqu'au tour de 20h30 inclus.

Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques du jeu sont appliquées avec les amendements suivants :

Intégrité divisionnaire. La règle (1) est ignorée dans ce scénario.

Fermes fortifiées et fermes isolées : pour ce scénario, les fermes de Petit-Pierrepont et de Grand-Pierrepont sont considérées comme des fermes isolées. Seules les fermes de Gémioncourt et de Haute-Cense sont considérées comme des fermes fortifiées.

Tirage des MA : lors de chaque tour de jeu, le dernier MA est toujours joué, qu'il s'agisse d'un MA français ou d'un MA coalisé.

MA Wellington : le pion Merlen est considéré comme faisant partie intégrante de la formation WELLINGTON et est activé avec elle.

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

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

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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



Les PV sont attribués de la façon suivante :

Français et Coalisés :

- 3 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 2213 (Les Quatre-Bras) ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie éliminée ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf KELLERMANN et GUYOT/L.-D.).

Coalisés seulement :

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1913 (ferme fortifiée de Gémioncourt) ;
- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 2216 (ferme fortifiée de Haute-Cense) ;
- 2 PV par tour de jeu au cours duquel une unité de la formation GUYOT/L.-D. est la cible d'un tir, d'un choc ou d'une charge (quel qu'en soit le résultat) ou initie un choc ou une charge (quel qu'en soit le résultat). *Précisions : soit 2 PV par tour au maximum. Par ailleurs les tirs d'artillerie effectués par Cercelet et Huet n'ont aucune incidence en termes de PV.*

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du tour de 16h00.

Directions de retraite

Coalisés : vers le bord nord de la carte

Français : vers le bord sud de la carte.

Déploiement initial

Le joueur coalisé déploie et oriente ses pions en premier.

Les unités **soulignées** sont déployées sur leur face

Désorganisée.

Coalisés :

6 MA disponibles : 2 MA ORANGE, 2 MA WELLINGTON et 2 MA BRUNSWICK

MAC *Hold the Line*, utilisable deux fois au cours du scénario (une seule fois par tour).

Wellington (2-2-4) en 2213

ORANGE

Marqueur compagnie légère 1 en 1913 (ferme fortifiée de Gémioncourt)

Bijlandt (9-3-4), marqueur détachement 1 et Bijeveld en 2012

Sattler (8-4-4) en 2010

Saxe-Weimar (5-4-4) et Stievenart en 2112

BRUNSWICK

Rauschenplat, Buttlar et Heinemann en 2013

WELLINGTON

Pack (7-5-4) et Braun en 2114

Kempt (8-4-4) et Rogers en 2116

Best (8-3-4) en 2315

Merlen (4-5-8, formation COLLAERT) en 2217

Français :

5 MA disponibles : 2 MA REILLE et 2 MA GUYOT / L.D. et 1 MA KELLERMANN

MAC *Tenir* et MAC *Réserve*, utilisables chacun une seule fois au cours du scénario, dans la limite d'un seul MAC par tour.

Ney en 1513

GUYOT / L.-D.

E. Colbert et Cercelet en 1512

Lallemand et Huet en 1514

REILLE

Campi (6-4-4) en 1610

Husson (9-4-4) et Deshaulles en 1611

Huber en 1615

Wathiez (3-5-7) et Gronnier en 1515

Gauthier et Tacon en 1613

Jamin (8-4-4) et Valnet en 1614

Renforts

Rappel : voir **5.2.3 Hex. de renforts**

Tour de 16h00 :

Coalisés, Formation BRUNSWICK, Specht, Moll, Cramm et Pott en 3314 ; Formation ORANGE, M.G. Halkett, Lloyd, Kielmannsegge (10-3-4) et Cleeves en 2801.

Français, Formation KELLERMANN, Guitton (3-5-6) en 1113 ; Formation REILLE, Bauduin (9-4-4), Soye (10-4-4) et Meunier en 1113.

Tour de 17h30 :

Français, 2^e MA KELLERMANN.

Tour de 19h00 :

Coalisés, Formation ORANGE, Maitland (6-6-4), Sandham, Byng et Kuhlman en 2801.



Le site Jours de Gloire

www.fredbey.com

Le Trophée du Bicentenaire sur Facebook

<https://www.facebook.com/JoursDeGloire>

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire

www.boardgamegeek.com

XVIII^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°2 – dimanche 25 janvier 2015

Montmirail 1814

Montmirail

Scénario historique adapté pour la compétition
Par Frédéric BEY

Après avoir écrasé un corps russe isolé à Champaubert, Napoléon se retourne vers l'ouest et interpose son armée le 11 février, aux environs de Montmirail, entre deux autres corps de l'armée de Silésie. Après d'âpres combats, les Français battent le premier de ces deux corps (Sacken) et repoussent le second (Yorck) en direction de Château-Thierry.

Durée

Le scénario débute le 11 février 1814, lors du tour de 9h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 13h00 inclus.

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Coalisés :

- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf KARPOV II) qui ne rapporte aucun PV) ;
- 1 PV par MAC que l'adversaire utilise.

Français seulement :

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

Coalisés seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, autre que les grenadiers ou chasseurs de la

formation NEY, encore sur la carte en fin de partie ;

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

Conditions de victoire additionnelles

Français et Coalisés :

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. 1912 (La Chaise) et 2014 (Marchais), soit un maximum 4 PV.

Coalisés seulement :

- 2 PV en fin de partie pour le contrôle de l'hex. 2314 (Tremblay).

Français seulement :

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. 1111 (La Haute Epine) et 1905 (La Maison Corbais), soit un maximum 4 PV.



Napoléon en 1814

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du tour de 9h00.

Directions de retraite

Coalisés : vers le bord ouest de la carte pour les unités des formations russes, vers le bord nord de la carte pour les unités des formations prussiennes.

Français : vers le bord est de la carte.

Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

6 MA disponibles : 2 MA NANSOUTY, 2 MA RICARD et 2 MA NEY

MAC « Ney » utilisable une fois.

Napoléon (3-2-4) en 3014

NANSOUTY

2^e Eclaireurs et 2^e Cheveau-L. en 2514

Chasseurs (5-7-8) et Colbert en 2613

Polonais et Mamelouks en 2614

Dragons et Chasseurs (3-6-8) en 2715

Grenadiers et La Ferrière en 2815

1^{er} Eclaireurs et 1^{er} Cheveau-L. en 2915

Lion et Gendarmes en 2916

RICARD,

Ricard (2-4-4) en 3013

Pelleport et Ricard (3-6-6) en 3014

Boudin et Ricard (2-6-6) en 3114

Fournier en 3214

NEY

1^{er} Chasseurs (6-7-4) et 2^e Chasseurs (6-6-4) en 2918

1^{er} Grenadiers et 2^e Grenadiers en 3017

Gendarmes (3-5-4) en 3118

Coalisés :

7 MA disponibles : 2 MA KARPOV II, 2 MA TALYZIN II et 2 MA VON LIEVEN III et 1 MA VASSILTCHIKOV

MAC « Tenir (Russe) » et « Tenir (Prussien) » utilisables chacun une fois.

REGLE SPECIALE : les ralliements ne sont pas automatiques pour les MAC, comme dans la règle standard, il faut réussir un test (pour chaque unité) sur sa valeur du MAC.

Sacken en 1311

NOTE : La règle spécifique aux Généraux en chef coalisés est appliquée (sans contrainte horaire).

KARPOV II

Karpov et Loukovkine en 1514 **ou** 2107

Grekov et Kalmouks en 1515 **ou** 2007

TALYZIN II

Dietrich, Kritschnikov et 10. Bat. en 1611

Aïgoustov, Blagovesch et 24. Bat. L en 1511

Heidenreich, Mescherinov et 28. Bat. L en 1411

VON LIEVEN III

Akhlestychev, Selivanov et 34. Bat. L en 1211

Sokolovski 1, Sokolovski 2 et 13. Bat. en 1111

Levandow et Alexeiev en 1011

Kologribov et 35. Bat. L en 0911



La Garde Impériale à Montmirail

Renforts

Rappel : voir **5.2.3 Hex. de renforts**

Tour de 9h00 :

Coalisés, Formation VASSILTCHIKOV, Vadbolski, Koslovski, Ouchakov, 18. Bat. C, Oumanets en 0111.

Tour de 10h00 :

Coalisés, 2^e MA VASSILTCHIKOV, 1^{er} MA JÜRGASS, 1^{er} MA PIRCH II ; **Yorck**, Formation JÜRGASS, Litauen, 1. Ostpreuß., 5/10. Schles., 1. Btr C en 1701. Formation PIRCH II, 5. Schles., 13. Schles., 2. Btr, Preußisch, Schlesisch, Leib, Ostpreußisch en 1701.

Tour de 11h00 : *Français*, 1^{er} MA MORTIER ; Formation MORTIER, Picquet, De Ségur, Gros, Christiani, Henrion, Vélites en 3318.

Coalisés, 2^e MA PIRCH II, 2^e MA JÜRGASS.

Tour de 12h00 : *Français*, 2^e MA MORTIER.

XVIII^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°1 – samedi 24 janvier 2015

Vauchamps 1814

Vauchamps 1814

Scénario hypothétique adapté pour la compétition
Par Frédéric BEY

Que ce serait-il passé si Napoléon n'avait pu rejoindre le champ de bataille assez tôt et si, au contraire, Blücher avait pu mieux préparer sa défense ?

Durée

Le scénario débute le 14 février 1814, lors du tour de 8h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 12h00 inclus.

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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

Les PV sont attribués de la façon suivante :

Français et Coalisés :

- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf HAACKE qui ne rapporte aucun PV).

Français seulement :

- 1 PV par MAC utilisé par l'adversaire ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 2 PV pour le contrôle de chacun des hex. suivant en fin de partie 1110 (Vauchamps) et 1216 (La Boularderie), soit un maximum de 4 PV.

Coalisés seulement :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, autre que les grenadiers ou chasseurs de la

formation NEY, encore sur la carte en fin de partie ;

- 2 PV par unité de grenadiers ou chasseurs de la formation NEY en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie, autre que les grenadiers ou chasseurs de la formation NEY, éliminée ;
- 4 PV par unité de grenadiers ou chasseurs de la Formation NEY éliminée ;
- 2 PV à la fin de chaque tour (même non terminé s'il s'agit de la fin de partie) pour le contrôle de l'hex. 1110 (Vauchamps).



Gebhard Leberecht von Blücher

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Directions de retraite

Coalisés : vers le bord est de la carte.

Français : vers le bord ouest de la carte.

Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

5 MA disponibles : 2 MA RICARD, 2 MA JOUBERT et 1 MA NANSOUTY

Napoléon arrive en renfort lors du tour de 8h00. Le joueur français ne dispose donc pas d'ordre pendant le premier tour de jeu.

REGLES SPECIALES :

- placer la formation NEY en Ordres Reçus coute **2 ordres** ;
- lors du tour de 8h00 : le dernier MA est joué et n'est pas laissé dans le bol comme prévu normalement en **2.2**.

JOUBERT

Pelleport et Joubert (6-6-6) en 0804
1^{er}/2^e Art. Mar., 3^e/4^e Art. Mar. et Joubert (3-6-7) en 0803

RICARD

Boudin et Fournier en 0802
Ricard (2-4-4) et Ricard (2-6-6) en 0801

Coalisés :

5 MA disponibles : 2 MA ZIETHEN, 2 MA KORNILOV et 1 MA KAPTSEVITCH
MAC « *Vorwärts* », « *Carré* » utilisables chacun une fois, à partir du tour de 9h00.

Blücher est déployé avec n'importe laquelle des unités de la formation ZIETHEN.

ZIETHEN

Placement libre des 9 unités de la formation dans les 3 hex. de Vauchamps (1009, 1010 et 1110) et dans les 9 hex. adjacents (il n'est pas obligatoire d'occuper tous les hex.).

KORNILOV

Placement libre des 7 unités de la formation dans l'hex. 1216 et dans les 6 hex. adjacents (il n'est pas obligatoire d'occuper tous les hex.).

Renforts

Rappel : voir **5.2.3 Hex. de renforts**

Tour de 8h00 : Français, **Napoléon (3-4-4)** en 0601 ; Formation NANSOUTY, Lion, 1^{er} Eclaireurs, Dragons, Chasseurs (3-6-8), La Ferrière en 0501.

Coalisés, Formation KAPTSEVITCH ; 7. Chasseurs, 37^e Chasseurs, 3^e Bat. L, Viatka, 19 Bat. L, Arkhangelsk, Schusselburg, 34. Bat., Vieille Ingrie en 1329.

Tour de 9h00 : Français, 2^e MA NANSOUTY, 1^{er} MA DOUMERC, 1^{er} MA DROUOT et 1^{er} MA NEY ; Formation DOUMERC, Jacquinet, Gubert, Lefebvre, Richardot, Doumerc en 1401 ; Formation DROUOT, Capelle, Renaud, Bistch, Pailhou en 0801 ; Formation NEY 1^{er} Grenadiers, 2^e Grenadiers, 1^{er} Chasseurs (5-7-4), 2^e Chasseurs (5-6-4), Meunier, Curial, Gendarmes (3-5-4), Gendarmes (7-4-4) en 0601.

Coalisés, 2^e MA KAPTSEVITCH, 1^{er} MA HAACKE et 1^{er} MA PIRCH I ; Formation HAACKE, Schlesisch, 9. Btr C, 8. Schles. 10. Btr C en 1329 ; Formation PIRCH I, 2. Ostpreuß., 7. Reserve, ½ Btr en 1329.

Tour de 10h00 : Français, 2^e MA DOUMERC, 2^e MA DROUOT, 2^e MA NEY et 1^{er} MA LEVAL ; Formation NANSOUTY, 1^{er} Cheval-L., Grenadiers, Gendarmes en 0801 ; Formation LEVAL, 10^e Léger, Pinoteau, 17^e Léger, Montfort, Leval en 0801.

Coalisés, 2^e MA HAACKE et 2^e MA PIRCH I.

Tour de 11h00 : Français, 2^e MA LEVAL.



Les cuirassiers français à Vauchamps

Le site Jours de Gloire
www.fredbey.com

Le Trophée du Bicentenaire sur Facebook
<https://www.facebook.com/JoursDeGloire>

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire
www.boardgamegeek.com

XVII^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°2 – dimanche 19 janvier 2014

Hanau 1813

La Garde au four et au moulin

Scénario historique adapté pour la compétition
Par Frédéric BEY

Le 30 octobre, peu après midi, la Grande Armée débouche des forêts de Puppenwald et de Lamboi. Après avoir détaché Sébastiani plus au nord contre les cosaques, Napoléon est bien décidé à s'ouvrir coûte que coûte la route de Francfort. De Wrède, averti de l'importance des forces qui lui font face, a eu le temps de réajuster son déploiement pour espérer tenir tête aux Français. Beckers a été envoyé avec sa division en direction de Francfort et ne participera pas à la bataille.

Durée

Le scénario débute le 30 octobre 1813, lors du tour de 13h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 17h00 inclus.

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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

Français et Austro-Bavarois :

- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée

Français seulement :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. 1411 et 1119 (soit 4 PV au maximum).

Austro-Bavarois seulement :

- 3 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 3 PV supplémentaires, une seule fois par scénario, si une des unités d'infanterie de la formation FRIANT est mise en désordre, en déroute ou détruite.

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Directions de retraite

Austro-Bavarois : vers le bord ouest de la carte pour les unités situées au nord de la Kinzig ; vers le bord sud de la carte pour les unités situées au sud de la Kinzig.

Français : vers le bord est de la carte, jusqu'au contact des bords d'hex. de la Kinzig, puis vers le bord nord de la carte pour les unités situées au nord de la Kinzig ; vers le bord est de la carte pour les unités situées au sud de la Kinzig.

Règles spécifiques au scénario

Au début de chaque tour, le joueur austro-bavarois retire en secret 2 MA parmi ses 12 MA et ne les place pas dans le bol.



Von Wrède en 1815

Déploiement initial

Le joueur austro-bavarois se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

8 MA disponibles : 2 MA NANSOUTY, 2 MA FRIANT, 2 MA VICTOR et 2 MA MACDONALD

Napoléon, placement libre

NANSOUTY

Colbert et Devaux en 0714

Pinteville, Meusiaux et Castex en 0613

Krasinski et Letort en 0612

Lafferrière et Meckenem en 0813

D'Lyon en 0812

FRIANT

Couin en 0411

1^{er} Chasseurs et 2^e Chasseurs en 0411

1^{er} Grenadiers en 0913

2^e Grenadiers en 1012

Fusiliers Ch. et Fusiliers Gr. en 0511

Vélites en 0610

VICTOR

Dubreton et Victor en 1111

Brun en 1209

MACDONALD

Bertrand et Obert en 0810

Druot, Dereix et Albert en 0809

Gannivet en 0709

Simmer, Meunier et Macdonald en 0910

Thalouet en 0909

Austro-Bavarois :

12 MA disponibles : 2 MA VIIEGEGG, 2 MA SPLENY, 2 MA LAMOTTE, 2 MA FRESNEL, 2 MA BACH et 2 MA TRAUTEN.

Von Wrede, placement libre

VIIEGEGG

Placement libre de 4. ChevLeg, 5. ChevLeg, Diez, 1. ChevLeg, 2. ChevLeg, 7. ChevLeg, Vieregg, 3. ChevLeg, 6. ChevLeg et Elbracht en 0918, 1017 et dans les 8 hex. adjacents.

SPLENY

Placement libre de Knesevich, Liechtenstein, Szekler et Slepny en 1120 et les dans les 6 hex. adjacents.

Placement libre de Stwrtnick (2 6 6), Stwrtnick (4 6 6) et Stwrtnick (2 6 7) empilés sur des unités des formations VIIEGEGG, LAMOTTE ou SPLENY

LAMOTTE

Placement libre de InfRgt 11, 1./Unter Donau, InfRgt 7, 1./Iller, InfRgt 5, 2./Iller, InfRgt 8, 1./Isar, InfRgt 9 et Ulmer en 1315 et dans les 6 hex. adjacents.

FRESNEL

Placement libre de 1-2. Szekler, 3-4. Szekler, Fresnel, 3. Jäger, Joseph et Schwarzen. en 0418 et dans les 6 hex. adjacents

BACH

Placement libre de 1-2. Rudolf, 3-4. Rudolf, 1-2. Jordis, 3-4 Jordis et Bach en 1411 et dans les 6 hex. adjacents

TRAUTEN.

Frisch et Best en 1612

Berger, Putheany et Klenau en 1613

Possman et Kramer en 1616

Hromoda et Diemar en 1617

Le site Jours de Gloire

www.fredbey.com

Le Trophée du Bicentenaire sur Facebook

<https://www.facebook.com/JoursDeGloire>

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire

www.boardgamegeek.com



XVII^e TROPHEE du BICENTENAIRE

Scénario n°1 – samedi 18 janvier 2014

Hanau 1813

La deuxième bataille de Hanau

Scénario hypothétique adapté pour la compétition
Par Frédéric BEY

Ayant remporté une éclatante victoire le 30 octobre, Napoléon décide de défendre Hanau le lendemain contre un retour offensif des Austro-Bavarois. Il n'est pas question d'abandonner la ville, mais d'en défendre les abords et de repousser définitivement la menace ennemie jusqu'à ce que tous les traînards aient pu emprunter la route de Francfort.

Durée

Le scénario débute le 31 octobre 1813, lors du tour de 9h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 13h00 inclus.

Conditions de victoire

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

Victoire en fin de partie :

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

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Austro-Bavarois :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 1 PV par formation ennemie démoralisée (sauf MENSdorff).
- 3 PV en fin de partie pour le contrôle de l'hex. 1411 ;
- 2 PV en fin de partie pour le contrôle de l'hex. 2010 ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1915.

Austro-Bavarois seulement :

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'un des hex. 1420 ou 1716 (2 PV au maximum) ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'un des hex. 1922 ou 1918 (2 PV au maximum).

Français seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1511.



Napoléon en 1813

Initiative

Le joueur austro-bavarois dispose de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Directions de retraite

Austro-Bavarois : vers le bord est de la carte pour les unités situées au sud de la Kinzig ; vers le bord nord de la carte pour les unités situées au nord de la Kinzig.

Français : vers le bord ouest de la carte pour les unités situées au nord de la Kinzig ; vers les ponts situés dans les hex. 1921-1922 ou 1520-1420, par le chemin le moins coûteux en PM, puis vers le bord ouest de la carte, pour les unités situées au sud de la Kinzig.

Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

8 MA disponibles : 2 MA MARMONT, 2 MA SOUHAM, 2 MA BERTRAND et 2 MA SEBASTIANI

Napoléon en 1615

MARMONT

Compans et Marmont en 1511

21^e division en 1611

22^e division en 1713

SOUHAM

Vergez 1. en 1814

Vergez 2. en 1916

10^e Hussards en 1917

Estève et Souham en 2017

Charrière en 1819

BERTRAND

Hulot, Toussaint et Morand en 1219

Gruyer, Lejeune et Guillemi. en 1311

Fontanelli en 1616

Durutte (2 pions) en 1017

Sémellé (2 pions) en 1118

Morio de l'Isle et Bertrand en 1313

SEBASTIANI

D'Hurbal et Maurin en 1120

Wathier et Dolin en 1119

Deseve et Thiry en 1815

Austro-Bavarois :

10 MA disponibles : 2 MA MENSdorFF, 2 MA BACH, 2 MA BECKERS, 2 MA SPLENY et 2 MA TRAUTEN.

Von Wrede en 1806

MENSdorFF

Placement libre de Ferdinand, Hessen Hom., Ilovaïski et Gorine dans l'hex. 0319 et dans les 6 hex. adjacents.

BACH

1-2 Rudolf et 3-4 Rudolf en 1605

1-2 Jordis, 3-4 Jordis et Bach en 1604

BECKERS

InfRegt 4, LtBtl 4 et Donner en 1603

2./Salzach et 1./Regen en 1602

InfRgt 6 et LtBtl 1 en 1502

1./Rezat et 1./Inn en 1501

SPLENY

Liechtenstein en 1806

Szekler et Spleny en 2206

Knesevich et Stwrtnick (2 6 7) en 2205

Stwrtnick (4 6 6) et Stwrtnick (2 6 6) en 2204

TRAUTEN.

Frisch et Best en 2203

Berger, Putheany et Klenau en 2202

Possman et Kramer en 2302

Hromoda et Diemar en 2301

Le site Jours de Gloire

www.fredbey.com

Le Trophée du Bicentenaire sur Facebook

<https://www.facebook.com/JoursDeGloire>

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire

www.boardgamegeek.com



XVI^e TROPHÉE du BICENTENAIRE

Scénario n°2 - dimanche 20 janvier 2013

La Bérézina 1812

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques et les conditions de victoire communes de **La Bérézina** sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*).

Les unités de combats françaises ne sont pas autorisées à franchir la Bérézina par des ponts, de la rive ouest vers la rive est. Les généraux en chefs sont par contre autorisés à le faire. Ces restrictions ne s'appliquent pas à l'emploi des gués non dotés de pont.

Lors du tour 4 (9h45), le joueur remplace le général en chef **Oudinot** par le général en chef **Ney** lorsque le 1^{er} MA LEGRAND est tiré au sort. Le pion Ney est placé dans l'hex. où se trouvait Oudinot avant son remplacement et sur la même face (recto ou verso, en fonction d'un éventuel mouvement préalable d'Oudinot, voir **2.5.1**).

Le joueur russe dispose de deux ordres supplémentaires lors du premier de jeu du scénario : un ordre pour un groupe tactique de la formation CZAPLITZ et 1 ordre pour un groupe tactique de la formation PAHLEN.

Les MAC « *Attaque combinée* », « *Tirailleurs* », « *A la Charge !* » et « *Tenir !* » sont disponibles une seule fois, à raison d'un seul MAC par camp et par tour.

2. La Bérézina, 28 novembre 1812

Scénario historique adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Le 28 novembre, la situation est désormais plus claire à l'état-major russe. La Grande Armée a bien commencé à franchir la Bérézina à Stoudenka, mais une partie de ses troupes est encore présente de chaque côté de la rivière. Les Russes envisagent alors une offensive combinée sur les deux rives. Les attaques et contre-attaques se succèdent alors avec les ponts de la Stoudenka comme enjeu suprême.

Carte

Le scénario se joue sur la partie nord de la carte (les hex. de la rangée xx19 et ceux situés au sud de celle-ci ne sont pas jouables). Placer un marqueur « Pont » sur le gué de Stoudenka (1807-1908). Placer un marqueur

« Village détruit » sur le village de Stoudenka (1908) et sur le village de Bolchaya Trostianitsa (2305).

Durée

Le scénario débute le 28 novembre 1812, lors du tour de 8h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 15h00 inclus.

Conditions de victoire additionnelles

Russes seulement :

- 3 PV pour le contrôle en fin de partie de Stoudenka (1908) ou de Brili (1607), soit 6 PV au maximum.

Français et Russes :

- 1 PV pour chaque Formation (sauf FOURNIER et CORBINEAU) intacte à la fin de la partie (c'est-à-dire sans aucune unité éliminée, désorganisée ou en déroute).

Initiative

Le joueur russe dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour mais ne peut choisir qu'un MA CZAPLITZ ou PAHLEN pour cela.

Direction de retraite

Russes : vers le bord est de la carte pour les unités de formations dont le MA porte un W, vers le bord sud de la carte pour les unités des formations dont le MA porte un T ou un E.

Français : vers le bord nord de la carte.



Déploiement initial

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.

Russes :

MA disponibles : 2 MA CZAPLITZ, 2 MA PAHLEN, 2 MA VLASTOV, 1 MA VOÏNOV et 1 MA BERG
1 MAC « *Tirailleurs* », « *Attaque combinée* »

Wittgenstein en 2217
CZAPLITZ
Kornilov en 1013
H. Pavlograd en 0913
Cosaques, Dr. Tver et Kalmouks en 1115
13^e Bat. C en 1114
PAHLEN
14^e/38^e Chas. en 1214
22^e Chas. et 27^e Chasseurs en 1114
Krouchtchev en 0914
Uhl. Tartares et 11^e Bat. C en 0918
H. Alexandria et 12^e Bat. C en 0817
Grekov et Melnikov en 0718
VLASTOV
Cosaques Don et H. Réunis en 2114
Dr. Réunis et 23^e Bat. C. en 2215
24^e Chas. et 25^e Chasseurs en 2214
Rég. Azov et Novgorod en 2316

Français :

MA disponibles : 2 MA DAENDELS, 2 MA GIRARD, 2 MA FOURNIER, 2 MA DOUMERC, 1 MA LEGRAND, 1 MA MERLE, 1 MA MAISON, 1 MA CORBINEAU, 1 MA DOMBROWSKI, 1 MA NEY, 1 MA DAVOUT et 1 MA GARDE.
MAC « A la Charge ! », « Attaque Combinée » et « Tenir ! »

Napoléon en 1507
Victor en 2108
Oudinot en 1310
Eblé en 1908
Traînards en 1906, 2005, 2105, 2104, 2203, 2204, et 2305 (2 pions)
Parc en 1606 et 1607
Caron et Lavoy sont disponibles
GARDE
1^e Gre., 2^e Gre. en 1406
1^e Chasseurs, 2^e Chasseurs en 1507
Sorbier (2 pions) en 1608
Laborde et Roguet en 1306
Guyot et Saint-Sulpice en 1106
DAVOUT
Eugène IV en 1702
Cav. démontée en 1703
Junot VIII en 1704
Latour-Maubourg en 1604
Davout I en 1605
LEGRAND
Albert, Moreau et Bogaert (2-6-7) en 1409
Pamplona et Bogaert (3-6-6) en 1309
CORBINEAU
Corbineau et Castex en 1108
MERLE
Amey en 1110
Coustard et Wèbre (3-6-6) en 1210
Candras et Wèbre (2-6-7) en 1311

MAISON
Viviès et Levis (3-6-6) en 1407
Pouget, Bronikowski et Levis (2-6-7) en 1508
DOMBROWSKI
Piotrowski et Zottowski en 1008
2^e/7^e Uhlans en 0909
DOUMERC
Berckeim et Lhéritier en 1207
D'Oullembourg et Norguet en 1307
NEY
Ricard I et Ledru III en 1511
Zayoncheck V et Krasinski en 1610
Claparède en 1510
GIRARD
Soyez en 2208
de Villiers en 2309
Camiaski en 1908
DAENDELS
Fischer et Seusburg en 1807
Von Hochberg en 1909
Hesse en 2008
Damas en 2108
FOURNIER
Laroche et Delaitre en 2510

Renforts

Tour de 8h00 : Russes, **Tchitchagov**, Bernados, Mechtcherinov, Ivanov, 35^e Bat. L, Inzov I, Inzov II, et 16^e Bat. L **en 0818** ; Lanskoï et Denissev, 18^e Bat., Kireiev, Manteuffel, 9^e Bat., 17^e Bat. L et 34^e Bat. L **en 1018** ; Ch. Réunis, Bibikov, Rég. Perm, Rég. Sievsk, 5^e Bat., Dépôt cav. et 9^e Bat. L **en 2118** ; D. Iambourg, Rég. Kalouga et 27^e Bat. L **en 2218**.

Tour de 9h45 : Français, **Ney** en remplacement d'**Oudinot**, 2^e MA LEGRAND, 2^e MA MERLE, 2^e MA MAISON, 2^e MA CORBINEAU, 2^e MA DOMBROWSKI et 2^e MA GARDE ; Russes, 1^{er} MA FOCK, 1^{er} MA PLATOV, 1^{er} MA LANGERON, 2^e MA VOÏNOV et 2^e MA BERG ; Sibirsk (cavalerie), 3^e/23^e B.C, Rakhmanov, Grenadiers, 11^e Bat. L, Sibirsk (infanterie) et 14^e/21^e Bat. **en 3117** ; **Ermolov**, Don (cavalerie), Boug, Tartares, Kalmouks, Denisov, Don (artillerie) et 1^e/20^e Chas. **en 2818** ; Oumanetz, 16^e Bat. C, H.Olvioupol, Uhl. Volhynie, Viazemski, Stepanov, Padeïski et 39^e Bat. **en 0818** ; Loukovkin, Lüders, 25^e Bat. L, Gre. Réunis (2 pions), 34^e Bat., 38^e Bat. et 50^e Bat. L **en 1018**.

Tour de 11h30 : Russes, 1^{er} MA ERMOLOV, 2^e MA FOCK, 2^e MA PLATOV et 2^e MA LANGERON ; Cosaques, Garde (cavalerie), R. Iegerski, R. Finlandski, Garde (artillerie) et VI^e Corps **en 2818**.

Tour de 13h15 : Russes, 2^e MA ERMOLOV.

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire sur :

www.boardgamegeek.com

XVI^e TROPHEE du BICENTENAIRE
Scénario n°1 – samedi 19 janvier 2013
La Bérézina 1812

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques et les conditions de victoire communes de **La Bérézina** sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*).

Le joueur français peut automatiquement donner 1 ordre par tour à un groupe tactique quelconque de la formation DOMBROWSKI, en plus des 3 ordres que peut donner Oudinot.

Les MAC sont utilisables une seule fois chacun, sauf le MAC « *Tirailleurs* » qui est utilisable 2 fois, à raison d'un seul MAC par camp et par tour.

Aucune unité n'est en statut « Renfort » sur la carte au début du scénario.

2. Borissov, 23 novembre 1812

Scénario hypothétique adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Le 21 novembre, Dombrowski a choisi d'abandonner sans combattre Borissov et son pont, préférant se replier vers le nord, sur la rive ouest de la Bérézina. L'avant-garde russe de Tchitchagov a alors occupé la ville. Pahlen, envoyé en reconnaissance vers Orcha, n'a rien découvert. Ses troupes, de retour vers Borissov, après deux jours de marches épuisantes sont terriblement fatiguées et désorganisées. Le 23, Oudinot débouche par surprise depuis la route de Vitebsk avec la totalité de son corps d'armée. Son intention est claire : reprendre Borissov et tendre la main pour cela à Dombrowski, prévenu la veille par une estafette. Les Russes reçoivent au même moment le renfort des troupes de Langeron.

Carte

Le scénario se joue sur la partie sud de la carte (les hex. de la rangée xx20 et ceux situés au nord de celle-ci ne sont pas jouables). Le pont de Borissov (1735-1835) est intact au début du scénario.

Durée

Le scénario débute le 21 novembre 1812, lors du tour de 8h00 et dure 5 tours, jusqu'au tour de 15h00 inclus.



Conditions de victoire additionnelles

Russes seulement :

- 3 PV pour le contrôle en fin de partie des 7 hex. de Borissov et de la redoute (1635), soit un maximum de 3 PV ;

Français seulement :

- 1 PV en fin de partie pour le contrôle en fin de partie de chacun des 7 hex. de Borissov ou de la redoute (1635), soit un maximum de 8 PV ;
- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de Zastenok (2424) ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de Staryi Borissov (2426) et 2PV pour celui de Dymka (1534).

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.
Note : Les MA CORBINEAU et DOUMERC ne sont pas éligibles cette 1^{ère} initiative stratégique.

Directions de retraite

Russes : vers le bord ouest de la carte, via le pont de pont de Borissov (1735-1835) si nécessaire. Vers le bord sud de la carte, pour les unités encore sur la rive est, si le pont de Borissov est détruit ou bloqué par une unité ou une ZdC française.

Français : vers le bord nord de la carte.

Déploiement initial

Le joueur russe se déploie et oriente ses pions en premier.

Russes :

MA disponible :

2 MA LANGERON, 2 MA VOÏNOV et 1 MA PAHLEN (la formation est démoralisée, voir **11.2, pour le retour du 2^e MA**)

MAC « *Tirailleurs* »

Note historique : Lanskoï a été envoyé par Tchitchagov en reconnaissance vers le sud et le pion Lanskoï n'est donc pas utilisé dans ce scénario.

Tchitchagov en 2133

Parc (2 pions) en 1934 et en 2033

PAHLEN

11^e Bat. C et 12^e Bat. C (désorganisés) en 2034

14^e/38^e Chas. (désorganisé) en 2837

22^e Chas. (désorganisé) en 2737

27^e Chasseurs (désorganisé) en 2636

Grekov (désorganisé) en 2537

Melnikov (désorganisé) en 2436

Krouchtchev (désorganisé) en 2337

Uhl. tartares et H. Alexandria (désorganisés) en 2338

VOÏNOV

Bernados et 34^e Bat. L en 1534

Mechtcherinov et 35^e Bat. L en 2134

18^e Bat. en 2133

Ivanov et 9^e Bat. en 1835

Inzov I et 16^e Bat. L en 1735

Inzov II et 17^e Bat. L en 1736

Denissev en 2226

Kireiev en 2427

Manteuffel en 2529

LANGERON

Oumanetz en 2230

H. Olvioupol en 2331

Uhl. Volhynie en 2332

Loukovkin et 16^e Bat. C en 1536

34^e Bat. et 39^e Bat. en 1436

Stepanov, Padeïski et 38^e Bat. en 1337

Viazemski, Lüders et 25^e Bat. L en 1237

Gre. Réunis (2 pions) et 50^e Bat. L en 1138

Le site Jours de Gloire
www.fredbey.com



Français :

MA disponibles : 2 MA DOMBROWSKI 2 MA CORBINEAU, 2 MA LEGRAND 2 MA MAISON, 2 MA MERLE et 2 MA DOUMERC

MAC « *A la charge !* »

MAC « *Attaque combinée* »

Lavoy et attaché à LEGRAND

Oudinot en 2723

MERLE

Amey et Wèbre (2 6 7) en 2222

Candras et Wèbre (3 6 6) en 2322

Coustard en 2321

LEGRAND

Moreau et Bogaert (2 6 7) en 2723

Albert et Bogaert (3 6 6) en 2722

Pamplona et Lavoy en 2821

MAISON

Viviès et Levis (2 6 7) en 2924

Pouget et Levis (3 6 6) en 2923

CORBINEAU

Corbineau et Castex en 3024

DOUMERC

Lhéritier et d'Oullembourg en 3026

Berckheim et Norguet en 3025

DOMBROWSKI

2^e/7^e Uhl. En 1329

93^e de Ligne, 7^e Wurtem. et Gugenmus en 1328

Piotrowski et Zottrowski en 1529

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire sur :
www.boardgamegeek.com

XV^e TROPHEE du BICENTENAIRE

- Scénario n°3 -

Fuentes de Oñoro 1811

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de **Fuentes de Oñoro 1811** sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*), sauf la règle **Tirs amis sur la Légion Hanovrienne**.

Le potentiel d'ordres de Wellington est réduit à 3 ordres (au lieu de 4) pour ce scénario.

2. Fuentes de Oñoro 1811

Scénario adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Malgré une dure journée de combats finalement indécis le 3 mai, Masséna et Wellington décident de jouer leur va-tout le 4 mai, en mobilisant toutes les forces disponibles. A leur programme, un seul mot d'ordre : « Une Victoire Décisive ! »

Durée

Le scénario débute le 4 mai 1811 lors du Tour 2 (7h00) et dure 4 tours, jusqu'au Tour 5 (13h00) inclus.

Conditions de victoire

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

Français et Anglo-portugais :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de Poço Velho (0818). *Note* : par « contrôler », on entend occuper ou être le dernier à y être passé. Au début du scénario, cet hex. n'est contrôlé par aucun des deux joueurs.

Français seulement :

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des 2 hex. de Fuentes de Oñoro : (1208 et 1209), soit 4 PV au maximum. Au début du

scénario ces 2 hex. sont contrôlés par le joueur anglo-portugais ;

Anglo-portugais seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de Nave de Haver (0826). Au début du scénario, cet hex. n'est contrôlé par aucun des deux joueurs.

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour.

Direction de retraite

Anglo-portugais : vers la partie du bord ouest de la carte comprise entre les hex. 0101 et 0118.

Français : vers le bord est de la carte (rangée d'hex. 23xx).

Déploiement initial

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.



Le maréchal Masséna

Anglo-portugais :

12 MA sont disponibles au début du scénario : 2 MA STAPLETON-COTTON, 2 MA SPENCER, 2 MA PICTON, 2 MA HOUSTON, 2 MA CRAUFURD et 2 MA ARTILLERY

1 MAC *Cold Steel* (est utilisable une seule fois)

Les 4 marqueurs Coy sont utilisés conformément aux règles spécifiques.

Wellington en 1007

STAPLETON-COTTON

1st Dragoons et 14th Light Dragoons en 0616
16th Light Dragoons et 1st KGL Hussards en 0717
Cavalaria 4 et Cavalaria 10 en 0703

SPENCER

Coldstream Guards et Scots Guards en 0809
Nightingall en 1208
Howard en 1209
von Lowe en 1009

PICTON

45th Foot et 83rd Foot en 1007
74th Foot et 1/88^e Foot en 1006
Infantaria 9 et Infantaria 21 en 0906

HOUSTON

51st / 85th Foot en 0510
Chasseurs et Brunswick en 0511
Infantaria 7 et Infantaria 19 en 0512
Caçadores 2 en 0609

CRAUFURD

43rd Foot et Caçadores 1 en 0607
52nd Foot et Caçadores 3 en 0608

ARTILLERY

Bull en 0615
Lawson en 1009
Sequeira en 0807
Rosado en 0808
Ross en 0607

Français :

12 MA sont disponibles : 2 MA FERREY, 2 MA MARCHAND, 2 MA MERMET, 2 MA REYNIER, 2 MA MONTBRUN et 2 MA LAMOTTE

1 MAC *Attaque combinée* (est utilisable une seule fois)

Masséna en 1611

FERREY

32^e Léger et 82^e de Ligne en 1608
Légion Hanovrienne en 1509
26^e de Ligne, 66^e de Ligne et Artillerie Ferrey en 1510

MARCHAND

6^e Léger et 69^e de Ligne en 1512
39^e de Ligne, 76^e de Ligne et Artillerie Marchand en 1612

MERMET

25^e Léger et 27^e de Ligne en 1709
50^e de Ligne, 59^e de Ligne et Artillerie Mermet en 1809

REYNIER

2^e Léger et 36^e de Ligne en 2008
4^e Léger et 17^e Léger en 2108
70^e de Ligne en 2009
47^e de Ligne et Artillerie Reynier en 2110

MONTBRUN

3^e / 6^e Dragons et 10^e / 11^e Dragons en 1716
15^e / 25^e Dragons et Artillerie Montbrun en 1717
7^e Chasseurs, 13^e Chasseurs et 20^e Chasseurs en 1715

LAMOTTE

3^e Hussards et 15^e Chasseurs en 2006



Le duc de Wellington

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série *Jours de Gloire* sur :
www.boardgamegeek.com

XV^e TROPHEE du BICENTENAIRE

- Scénario n°2 - El Bodón 1811

1. Règles spécifiques au scénario

La règle du chapitre 2.2 « *Le dernier MA (qui peut-être un MAC) est mis de côté, sans que la formation correspondante soit activée* » n'est pas appliquée pour ce scénario.

Aucune règle spécifique à El Bodón n'est appliquée pour ce scénario.

2. El Bodón, 25 septembre 1811

Scénario hypothétique conçu pour la compétition, par Frédéric Bey

Durée

Le scénario débute le 25 septembre 1811 lors du Tour 1 (10h00) et dure 5 tours, jusqu'au Tour 5 (18h00) inclus.

Conditions de victoire

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

Français et Anglo-portugais :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie.
- PV liés aux renforts (voir plus loin).

Anglo-portugais :

- 2 PV pour le contrôle de l'hex. 1106 en fin de partie. Par « contrôler », on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. Au début du scénario, cet hex. est contrôlé par le joueur français.

Initiative

Le joueur Anglo-portugais dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Directions de retraite

Anglo-portugais : vers le bord sud de la carte (rangée d'hex. xx20).

Français : vers le bord nord de la carte (rangée d'hex. xx01).

Déploiement initial

Le déploiement est libre, pour les Français à l'est (droite) de la route qui traverse la carte, et donc pour les Anglo-portugais c'est à l'ouest (gauche) de cette même route.

Contraintes :

- chaque unité d'infanterie ou d'artillerie doit être placée à au moins 2 hex. de la route (*exemple* : 0713 est un choix valide, 0712 n'est pas un choix valide) ;
- chaque unité de cavalerie doit être placée à au moins 4 hex. de la route (*exemple* : 1209 est un choix valide, 1110 n'est pas un choix valide).
- le général en chef doit être placé à au moins 6 hex. de la route.



Sir Thomas Picton

Le joueur français se déploie et oriente ses unités en premier.

Français :

6 MA disponibles : 2 MA MONTBRUN, 2 MA LAMOTTE et 2 MA D'ERLON

Montbrun

MONTBRUN (5 pions)
3^e/6^e Dragons, 10^e/11^e Dragons, 15^e/25^e Dragons,
7^e Chasseurs et artillerie Montbrun

LAMOTTE (2 pions)

D'ERLON (7 pions)

Anglo-portugais :

6 MA disponibles : 2 MA PICTON, 2 MA CAMPBELL et 2 MA STAPLETON-COTTON

Picton

PICTON (9 pions)
7 unités d'infanterie :
Tous les pions de la formation, sauf les 74th Foot,
I-88th Foot et II-88th Foot.
2 unités d'artillerie : Preto et Sequeira

CAMPBELL (4 pions)

STAPLETON-COTTON (3 pions)
11th Light Dragoons, 16th Light Dragoons et 1st
KGL Hussards

Renforts

Au début de la phase C de chaque tour de jeu impair (y compris le Tour 1), le joueur français décide en premier, puis le joueur anglo-portugais en second, « s'il veut faire appel » à ses renforts.

Lors des tours pairs, on inverse afin que le joueur anglo-portugais décide en premier et le joueur français en second.

Une fois la décision prise d'y avoir recours, la totalité des renforts entrent en une seule fois, et dans l'ordre souhaité par le joueur, et aussi en suivant les principes de la règle du chapitre 5.2 (un seul MA, le 2^e MA lors du tour suivant, etc.).

Coût en PV : Chaque joueur donne à son adversaire « 5 moins le n° du tour d'entrée des renforts » en Points de Victoire.

Exemple : si les renforts français entrent au tour numéro 3, le joueur anglo-portugais reçoit : 5 - 3 = 2 PV.

Français :

ARMEE DU NORD, 34^e Léger, 113^e de Ligne, 4^e Vistule, Neuchâtel et artillerie Armée du Nord en 0101.

Anglo-portugais :

INDEPENDANT, Caçadores 6, Infantaria 6 et Infantaria 18 en 1219.



Général Louis-Pierre Montbrun

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire :
www.boardgamegeek.com

XV^e TROPHEE du BICENTENAIRE

- Scénario n°1 -

Foz d'Arouce 1811

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Foz d'Arouce 1811 (scénario A.2) sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*).

2. Foz d'Arouce, 15 mars 1811

Scénario adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Le maréchal Ney, excédé par le comportement et les ordres du maréchal Masséna décide d'arrêter sa retraite et de tenter une contre attaque : la disgrâce ou la gloire ! Wellington, en réaction, fait venir à marche forcée, au lever du jour, les deux divisions qui se trouvaient en réserve à distance.

Durée

Le scénario débute le 15 mars 1811 lors du Tour 1 (17h00) et dure 4 tours, jusqu'au Tour 4 (23h00) inclus.

ATTENTION : Pour ce scénario, le tour 1 est un tour de nuit, les tours 2, 3, et 4 sont des tours de jour.

Conditions de victoire

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

Français et Anglo-portugais :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte en fin de partie ;
- Contrôle d'hex : 1 PV pour le contrôle de chacun des 10 hex. de village en fin de partie. Par « contrôler », on entend occuper ou être le dernier à être passé

dans l'hex. en question (soit 10 PV maximum). Au début du scénario, les 3 hex. 0414, 1414 et 1416 sont contrôlés par le joueur anglo-portugais et les deux hex. 0908 et 1107 sont contrôlés par le joueur français. Les 5 autres villages ne sont contrôlés par aucun des deux camps.

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.



Le maréchal Ney

Directions de retraite

Anglo-portugais : vers le bord sud de la carte (rangée d'hex. xx20).

Français : sur la rive droite de la Ceira en traversant le pont ou, uniquement pour les unités de cavalerie, le gué (voir **règles spécifiques** relatives au **10.4 Mouvement de déroute**).

Déploiement initial

Français :

9 MA disponibles : 2 MA MARCHAND, 2 MA MERMET, 2 MA LAMOTTE, 2 MA FERREY et 1 MA SOLIGNAC

Ney en 0806

MARCHAND

6^e Léger en 0806

69^e de Ligne en 0806

39^e de Ligne en 0807

76^e de Ligne et Artillerie Marchand en 0908

MERMET

50^e de Ligne en 1009

59^e de Ligne en 1110

25^e Léger en 1310

27^e de Ligne en 1410

Artillerie Mermet en 1509

LAMOTTE

3^e Hussards et 15^e Chasseurs en 1308

FERREY

32^e Léger et artillerie Ferrey en 1005

26^e de Ligne et 66^e de Ligne en 1205

82^e de Ligne et Légion Hanovrienne en 1406

Anglo-portugais :

8 MA disponibles : 2 MA PICTON, 2 MA CRAUFORD, 1 MA INDEPENDANT, 1 MA ARTILLERY, 1 MA SPENCER et 1 MA CAMPBELL

Note : Le MAC Panique n'est pas disponible pour ce scénario.

Wellington en 0915

PICTON

94th Foot et 83rd Foot en 1414

Infantaria 9 en 1415

5th Foot en 1316

74th Foot en 1416

Infantaria 21 en 1417

I/88th Foot et II/88th Foot en 1518

45th Foot en 1519

CRAUFORD

95th Rifles en 0512

52nd Foot en 0513

43rd Foot en 0413

Caçadores 1 en 0414

Caçadores 3 en 0315

Renforts

Tour 1 (17h00) :

Français, Formation SOLIGNAC, 15^e de Ligne, 65^e de Ligne, 86^e de Ligne, Régiment Irlandais et Artillerie Solignac en 1101 ;

Anglo-portugais : Formation ARTILLERY, Ross et Bull en 1518 ; Formation INDEPENDANT, Infantaria 1, Infantaria 16 et Caçadores 4 en 0108 ; Formation SPENCER, Coldstream Guards, Scots Guards, Nightingall, Howard et von Lowe en 0720 ; Formation CAMPBELL, Hulse, Burne, Infantaria 8 et Infantaria 12 en 0320

Tour 2 (19h00) :

Français : 2^e MA SOLIGNAC

Anglo-portugais : 2^e MA ARTILLERY, 2^e MA INDEPENDANT, 2^e MA SPENCER, 2^e MA CAMPBELL et 1^{er} MA STAPLETON-COTTON ; Formation STAPLETON-COTTON, 16th Light Dragoons et 1st KGL Hussards en 0320, 1st Dragoons et 14th Light Dragoons en 1518.

Tour 3 (21h00) : *Anglo-portugais* : 2^e MA STAPLETON-COTTON



Le général Crauford

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire sur :
www.boardgamegeek.com

XIV^e TROPHEE du BICENTENAIRE

- Bussaco 1810 -

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Bussaco 1810 sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*), sauf la règle **Utilisation des MA (des réserves)**.

2. Bussaco, 27 septembre 1810

Scénario adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Le mauvais temps a retardé à la fois la mise en place des positions britanniques et l'arrivée des troupes française. Le 27, Masséna arrive finalement face à la sierra de Bussaco et passe immédiatement à l'attaque avec les troupes qu'il a sous la main. Wellington fait face au péril avec les soldats dont il dispose.

Durée

Le scénario débute le 27 septembre 1810 au du Tour 2 (07h00) et dure 5 tours, jusqu'au Tour 6 (14h00) inclus.

Conditions de victoire

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

Français et Anglo-portugais :

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

Français seulement :

- 3 PV par formation anglaise démoralisée (voir **11.2**) à la fin de la partie ;
- 5 PV si l'hex. 1303 est occupé par une unité française à la fin de la partie.

Anglo-portugais seulement :

- 1PV par formation de cavalerie française démoralisée (II-C) et 3 PV par formation d'infanterie française démoralisée (les autres) à la fin de la partie (voir **11.2**).

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour et il peut sélectionner deux MA au lieu d'un seul à ce titre. Il peut jouer ces deux MA dans l'ordre de son choix.

Direction de retraite

Français : vers le bord nord-est de la carte (rangée d'hex. 23xx)

Anglo-portugais : vers le bord sud-ouest de la carte (rangée d'hex. 01xx)

Déploiement initial

Le joueur Anglo-portugais déploie ses pions en premier.



Le maréchal Masséna

Anglo-portugais :

10 MA sont disponibles au début du scénario: 1 MA SPENCER, 2 MA PICTON, 2 MA LEITH, 2 MA CRAUFURD, 2 MA COLE et 1 MA INDEPENDANT

1 MAC *Rifles* (utilisable une seule fois) et 1 MAC *Rally and Charge* (utilisable une seule fois)

Wellington en 1009

SPENCER

Pakenham en 1307

Blantyre en 1307

Stopford et Lawson en 1206

PICTON

Mackinnon en 0913

Lightburne et Thompson en 1010

Infantaria 9 et Silva en 1012

Infantaria 21 et Freire en 1013

COLE

Infantaria 11 et Infantaria 23 en 1903

Kemmis en 1803

Campbell et Bull en 1704

LEITH

Infantaria 8 et Milicia de Tomar en 0914

Infantaria 3 et Infantaria 15 en 0915

L.L.L. (Leal Legião Portuguesa) en 0817

Barnes en 0620

CRAUFURD

Caçadores 1 en 1506

43rd Foot, 52nd Foot en 1405

95th Rifles et Caçadores 3 en 1406

INDEPENDANT

4th Dragoons en 1008

KGL et Cleeves en 1504

Français :

10 MA sont disponibles : 1 MA MARCHAND, 2 MA LOISON, 2 MA MERMET, 2 MA HEUDELET, 2 MA MERLE, 1 MA P. SOULT

MAC A la baïonnette ! (utilisable une seule fois),
1 MAC Reynier (utilisable une seule fois)

Masséna en 1808

LOISON

26° de Ligne et Légion Hanovre en 1707

32° Léger et Loison 1708

66° de Ligne et 82° de Ligne en 1607

MERMET

25° Léger et 27° de Ligne en 1808

50° de Ligne, 59° de Ligne et Mermet en 1809

10° Dragons en 1908

MERLE

2° Léger et 36° de Ligne en 1312

4° Léger et Merle en 1412

HEUDELET

17° Léger et 70° de Ligne et Heudelet en 1313

31° Léger en 1213

47° de Ligne en 1314

Renforts

Les renforts entrent dans l'ordre indiqué ci-après.

Tour 2 (7h00) :

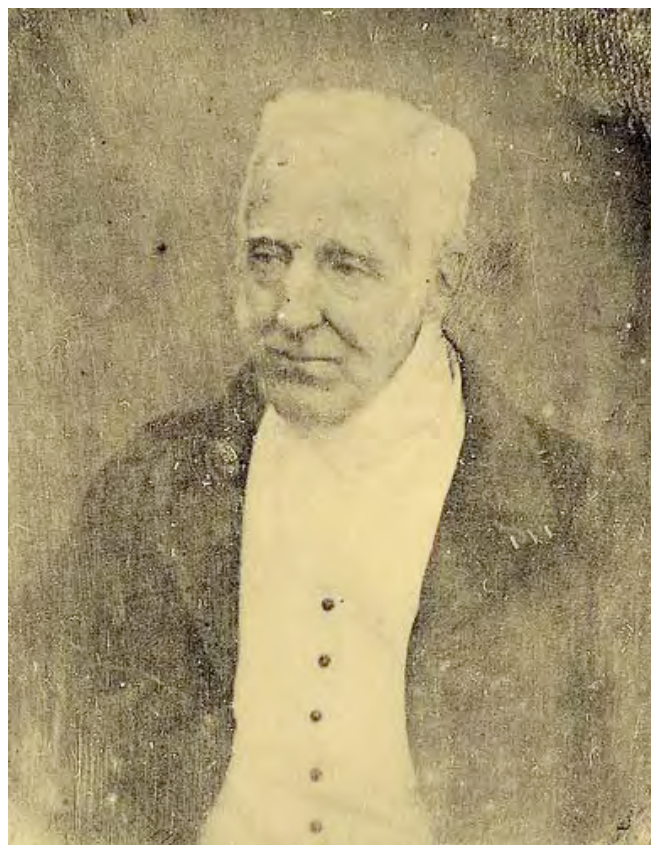
Français, Formation MARCHAND, 6° Léger, 69° de Ligne, 39° de Ligne, 76° de Ligne et Marchand en 2311 ; Formation P. SOULT, 1^{er} Hussards, 22° Chasseurs et 8° Dragons en 2319.

Tour 3 (8h45) : *Anglo-portugais*, 2° MA SPENCER, 1^{er} MA HILL, Formation HILL, Wilson, Inglis, Cunha Preto, Duckworth, Rozieres en 0329.

Français, 2° MA MARCHAND, 2° MA P. SOULT, 1^{er} MA CLAUSEL, Formation Clausel, 19°-25° de Ligne, 28°-34° de Ligne, 15° Léger, 46°-75° de Ligne, 22° de Ligne et Clausel en 2319

Tour 4 (10h30) : *Anglo-portugais*, 2^{ème} MA HILL et 2° MA INDEPENDANT

Français, 2° MA CLAUSEL



Photographie du duc de Wellington

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire sur :

www.boardgamegeek.com

XIV^e TROPHEE du BICENTENAIRE - Coimbra 1810 -

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Coimbra 1810 sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*), sauf la règle concernant les **Civils**.

Par ailleurs, les points suivant sont à prendre en compte :

2.3 Ordres. Sainte-Croix dispose de deux ordres au lieu d'un seul. Stapleton-Cotton dispose de deux ordres lors des tours impairs et d'un seul ordre lors des tours pairs.

10.4 Mouvement de déroute.

Les unités françaises effectuent leur mouvement de déroute en Phase E. en mouvement réduit (PM divisés par deux et arrondi à l'entier inférieur).

Note : Il n'y a dans ce scénario aucune contrainte de franchissement du Mondego pour les unités anglaises.

2. Coimbra, 1^{er} octobre 1810

Scénario adapté pour la compétition, par Frédéric Bey

Après la bataille de Bussaco, Stapleton-Cotton est chargé avec l'arrière garde anglo-portugaise de protéger Coimbra le plus longtemps possible. Ses consignes sont de combattre en au nord de la ville pour en interdire son approche par l'ennemi. Le 1^{er} octobre, Sainte-Croix et l'avant-garde française débouchent dans la plaine, prêts à en découdre !

Durée

Le scénario débute le 1^{er} octobre 1810 lors du Tour 1 (7h00) et dure 7 tours, jusqu'au Tour 7 (13h00) inclus.

Conditions de victoire

Victoire en fin de partie : la victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou

moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Anglo-portugais :

- 1 PV par unité ennemie en déroute sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie (infanterie, cavalerie ou artillerie) éliminée ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. suivants : 0412, 1110 et 1507.

Français seulement :

- 3 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. suivants : 1214 et 1519 ;
- 3 PV par unité française en bon ordre déployée sur la rive gauche du Mondego à la fin de la partie.

Anglo-portugais seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. suivants : 1214 et 1519.



1^{er} Régiment de Dragons

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour.

Direction de retraite

Français : vers le bord nord de la carte (rangée d'hex. xx01).

Anglo-portugais : vers le gué situé entre les hex. 1214 et 1115. ou le pont situé entre les hex. 1519 et 1520, au choix du joueur puis de n'importe quelle direction sur la rive gauche du Mondego.



Le général Stapleton-Cotton

Déploiement initial

Le joueur Anglo-portugais déploie ses pions en premier.

Anglo-portugais :

4 MA sont disponibles : 2 MA INDEPENDANT et 2 MA LIGHT CAVALRY

Stapleton-Cotton en 0512

LIGHT CAVALRY

1st Dragoons en 0612

14th Light Dragoons et 16th Light Dragoons en 0811

1st KGL Hussars en 1012

Ross en 1115

INDEPENDANT

4th Dragoons en 1416

KGL en 1417

5^e brigade portugaise indépendante (A. Campbell)

Infantaria 6 en 1518

Caçadores 6 en 1618

Infantaria 18 en 1519

Français :

4 MA disponible : 2 MA SAINTE CROIX et 2 MA MONTBRUN

Sainte-Croix en 0702

SAINTE-CROIX

1^{er}-2^e Dragons en 0702

4^e-14^e Dragons et 9^e-26^e Dragons en 0701

MONTBRUN

3^e-6^e Dragons et 11^e Dragons en 0302

15^e-25^e Dragons et Montbrun en 0301

Renforts

Les renforts entrent dans l'ordre indiqué ci-après :

Tour 2 (8h00) : *Français*, 1^{er} MA SOLIGNAC, Formation SOLIGNAC, 15^e-86^e de Ligne, 65^e de Ligne, Bat. de Prusse, Rég. Irlandais et Solignac en 0301.

Anglo-portugais, 1^{er} MA CRAUFURD, Formation CRAUFURD, Caçadores 1, Caçadores 3, 43rd Foot, 52nd Foot et 95th Rifles en 0317

Tour 3 (9h00) : *Français*, 2^{ème} MA SOLIGNAC.

Anglo-portugais, 2^{ème} MA CRAUFURD.

Tour 4 (10h00) : *Français*, 1^{er} MA CLAUSEL, Formation CLAUSEL, 15^e Léger, 46^e/75^e de Ligne et Clausel en 0701 ; 1^{er} MA LAMOTTE, Formation LAMOTTE, 3^e Hussards et 15^e Chasseurs en 1001.

Anglo-portugais, Formation INDEPENDANT, Caçadores 2, Infantaria 7, Infantaria 19, S. Passos et Cleaves en 1320.

Tour 5 (11h00) : *Français*, 2^{ème} MA CLAUSEL, et 2^e MA LAMOTTE.

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série Jours de Gloire :

www.boardgamegeek.com

XIV^e TROPHEE du BICENTENAIRE - Almeida 1810 -

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques d'Almeida 1810 sont appliquées dans leur totalité (*merci de les relire dans le livret de règles avant de commencer la partie*).

2. Almeida, 24 juillet 1810

Scénario adapté pour la compétition par Frédéric Bey

Lorsque l'avant-garde de maréchal Ney débouche devant la place d'Almeida, les forces anglaises sont plus importantes que prévues. Craufurd et ses hommes semblent vouloir empêcher le siège de la ville en livrant une véritable bataille. Les canons ouvrent le feu, les chevaux galopent et les tirailleurs ouvrent le feu !

Durée

Le scénario débute le 24 juillet 1810 lors du Tour 1 (07h00) et dure 7 tours, jusqu'au Tour 7 (13h00) inclus.

Français et Anglo-portugais :

- 1 PV par unité ennemie en dérouté sur la carte en fin de partie ;
- 2 PV par unité ennemie (infanterie, cavalerie ou artillerie) éliminée ;
- 2 PV pour le contrôle de chacun de l'hex. 0815 en fin de partie.

Exception : les unités d'artillerie portugaise fixe d'Almeida ne rapportent aucun point au joueur français si elles sont en dérouté en fin de partie ou si elles ont été éliminées.

Français seulement :

- 5 PV par tour si au moins une unité française en bon ordre est déployée sur la rive gauche de la rivière Côa à la fin d'un tour ;
- 5 PV par tour si aucune unité d'infanterie ou de cavalerie Anglo-portugaise en bon ordre (en dehors des trois unités d'artillerie d'Almeida) n'est déployée sur la rive droite de la Côa à la fin d'un tour ;
- 3 PV pour le contrôle de l'hex. 1318 en fin de partie.

Anglo-portugais seulement :

- 1 PV par tour si au moins 8 unités Anglo-portugaises (en dehors des trois unités d'artillerie d'Almeida) sont déployées sur la rive droite de la Côa à la fin d'un tour ;
- 5 PV si les 7 unités de la formation PICTON sont déployées en bon ordre sur la rive droite de la rivière Côa à la fin de la partie ;
- 5 PV pour le contrôle de l'hex. 0708 en fin de partie.

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors des deux premiers tours.

Direction de retraite

Français : vers le bord est de la carte (rangée d'hex. xx01)

Anglo-portugais : vers le pont situé entre l'hex. 1318 et l'hex. 1319. La phase de dérouté est ignorée pour les unités situées sur la rive gauche de la Côa (voir plus haut les règles spécifiques relatives au **10.4 Mouvement de dérouté**).



Le maréchal Ney

Déploiement initial

Anglo-portugais :

2 MA sont disponibles : 1 MA CRAUFURD et 1 MA LIGHT CAVALRY

1 MAC *Rifles* (utilisable une seule fois) et 1 MAC *Rally and Charge* (utilisable une seule fois)

Craufurd en 0808

Artillerie Almeida (3 pions) en 0410 et 0411 et, au choix du joueur pour la 3^e, en 0310, 0210, 0211 ou 0312

CRAUFURD

43rd Foot en 1109

52nd Foot en 1306

95th Rifles en 0808

Caçadores 1 en 1107

Caçadores 3 en 1007

LIGHT CAVALRY

1st Dragoons, 14th Light Dragoons et 16th Light Dragoons en 0708

1st KGL Hussars et Ross en 0510



Le général Craufurd

Français :

2 MA : 1 MA LAMOTTE et 1 MA MONTBRUN
1 MAC *A la baïonnette !* (utilisable une seule fois)

Il n'y a aucune unité française sur la carte au début du scénario, elles entrent toutes en jeu en renfort.

Renforts

Les renforts entrent dans l'ordre indiqué ci-après.

Tour 1 (7h00) :

Français, **Ney**, Formation LAMOTTE, 3^e Hussards et 15^e Chasseurs, Formation MONTBRUN, 15^e/25^e Dragons et Montbrun en 1001.

Tour 2 (8h00) :

Anglo-portugais, 2^{ème} MA CRAUFURD et 2^{ème} MA LIGHT CAVALRY, 1^{er} MA PICTON, Mackinnon, Lightburne et Thompson en 1419.

Français, 2^{ème} MA LAMOTTE, 2^{ème} MA MONTBRUN, Formation MONTBRUN, 3-6^e Dragons et 11^e Dragons, 1^{er} MA LOISON, Formation LOISON, 26^e de Ligne, Légion Hanovre, 32^e Léger, 66^e de Ligne, 82^e de Ligne et Loison en 1001.

Tour 3 (9h00) :

Anglo-portugais, 2^{ème} MA PICTON.

Français, 2^{ème} MA LOISON, 1^{er} MA MERMET, Formation MERMET, 10^e Dragons, 25^e Léger, 27^e de Ligne, 50^e de Ligne et 59^e de Ligne en 1001.

Tour 4 (10h00) :

Anglo-portugais, Formation PICTON, Infantaria 9, Infantaria 21, Silva et Freire en 1419.

Français, 2^{ème} MA MERMET, 1^{er} MA MARCHAND, Formation MARCHAND, 6^e Léger, 69^e de Ligne et 39^e de Ligne en 1001.

Tour 5 (11h00) :

2^{ème} MA MARCHAND.

www.fredbey.com

Votez pour les jeux de la série *Jours de Gloire* sur :

www.boardgamegeek.com

XIII^e TROPHEE du BICENTENAIRE - Aspern-Essling 1809 - Dimanche 17 janvier 2010

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques d'Aspern-Essling 1809 sont appliquées dans leur totalité, mais la mort de Lannes ou de Masséna n'est pas testée. Par ailleurs :

- Le MAC français *Serrez les rangs !* est modifié de la manière suivante :

- Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer une unité d'infanterie ou de cavalerie de son choix dans chacune des formations françaises indépendantes alors en jeu

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

- Si le petit pont est endommagé, sa **réparation est automatique** au tour suivant (sans jet de dé).

- Charles dispose de **3 ordres au lieu de 2** lors du Tour 1 et du Tour 3.

2. Aspern-Essling 1809, 22 mai 1809 (Scénario historique, adapté pour la compétition) par Frédéric Bey

Ce scénario couvre le début de la seconde journée de la bataille d'Aspern-Essling dans ses conditions historiques.

Durée

Le scénario débute le 22 mai lors du Tour 1 (2h30) et dure 4 tours, jusqu'au Tour 4 (7h00) inclus.

Le Tour 1 est un **tour de nuit**.

Le Grand Pont a 5 points de dommages au début du scénario.

Conditions de victoire

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

Français et Autrichiens :

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

Français seulement :

- Contrôle d'hex. : 1 PV par le contrôle de chacun des 6 hex. 0807, 0907 et 0908 (Aspern) ; 1014, 1114 et 1115 (Essling) en fin de partie. Ces 6 hex. sont contrôlés par les Français au début de la partie. Utiliser des marqueurs drapeau pour indiquer qui contrôle ces hex. s'ils sont vides d'unités (par contrôle on entend le dernier camp à les occuper ou à y être passé) ;
- 3 PV en fin de partie par unité en bon ordre située sur ou au nord de la route allant des hex. 1201 à 1103 et du chemin allant de 1103 à 2019 ;
- 7 PV en fin de partie par unité en bon ordre située sur ou au nord de la route allant des hex. 1801 à 2419.

Ces deux sources de PV ne sont pas cumulables. Une unité peut rapporter 3 PV ou 7 PV mais pas 10 PV.

Autrichiens seulement :

- Contrôle d'hex. : 2 PV par le contrôle de chacun des 6 hex. 0807, 0907 et 0908 (Aspern) ; 1014, 1114 et 1115 (Essling). Ces 6 hex. sont contrôlés par les Français au début de la partie. Utiliser des marqueurs drapeau pour indiquer qui contrôle ces hex. s'ils sont vides d'unités (par contrôle on entend le dernier camp à les occuper ou à y être passé).
- Contrôle d'hex. : 1 PV pour chacune des Tuileries (hex. 0810 et 0813) et 5 PV pour l'hex. 0313 s'ils sont contrôlés par l'Autrichien à la fin de la partie ;
- 5 PV en fin de partie si Napoléon se trouve sur la rive gauche du Danube (rive nord) et que le petit pont est endommagé.

Initiative

Aucun joueur ne dispose de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu. La Phase B. est ignoré et tous les MA sont placés dans le bol. A partir du second tour de jeu, le gain de l'initiative est testé normalement.

Directions de retraite

Autrichiens : vers le bord nord-est de la carte (rangée d'hex. 31xx)

Français : vers l'hex. 0313, puis vers l'île de Lobau (hex. 0213) en traversant le Petit Pont (voir règles spécifique **Le refuge de l'île de Lobau**).



Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

8 MA sont disponibles : 2 MA MASSENA, 2 MA LANNES, 2 MA BOUDET et 2 MA BESSIERES

Note : Au début du scénario, la formation MASSENA regroupe les formations MOLITOR, LEGRAND, et CARRA SAINT-CYR ; la formation LANNES regroupe les formations THARREAU, CLAPAREDE et SAINT-HILAIRE.

La règle spécifique MA LANNES et MASSENA (ajustement des formations) est applicable à partir de la Phase A du Tour 2.

MAC *Serrez les rangs !* disponible - une seule fois – à partir du Tour 3

Napoléon en 0213

Masséna en 0810

Lannes en 1014

MOLITOR (3^e division du IV^e corps)

Viviez en 0807

Leguay et artillerie Molitor en 0707

LEGRAND (1^e division du IV^e corps)

26^e léger (*Désorganisé*), 18^e de ligne (*Désorganisé*) et artillerie Legrand en 0907

CARRA SAINT-CYR (2^e division du IV^e corps)

24^e Léger, Dalesme et artillerie Carra Saint-Cyr en 0908

Schinner en 0909

BOUDET (4^e division du IV^e corps)

3^e Léger et artillerie Boudet en 1114

Valory en 1115

THARREAU (1^e division du II^e corps)

Conroux et artillerie Tharreau en 1011

Albert en 0911

Jary en 0912

CLAPAREDE (2^e division du II^e corps)

Coëhorn en 1009

Lesuire et artillerie Claparède en 1010

Ficatier en 0910

SAINT-HILAIRE (3^e division du II^e corps)

Destabenrath et artillerie Saint-Hilaire en 1012

10^e Léger et Lorencez en 1113

BESSIERES (Cavalerie)

Marulaz et artillerie Marulaz en 0710

Piré en 0711

Bruyère et artillerie Lasalle en 0712

Saint-Germain et artillerie Nansouty en 0713

Raynaud en 0813

Fouler et artillerie Espagne en 0814

Renforts

Les renforts entrent par piles et dans l'ordre des unités indiqué ci-après.

Tour 2 (4h00) : *Français*, Formation BESSIERES, Fiteau, Guitton et artillerie Saint-Sulpice ; Formation GARDE,

Roguet, Gros, Dorsenne, artillerie de la Garde Impériale (2 pions), Guyot et Krasinski en 0113.

Autrichiens :

10 MA sont disponibles : 2 MA HILLER, 2 MA BELLEGARDE, 2 MA HOHENZOLLERN, 2 MA DEDOVICH et 2 MA LIECHTENSTEIN.

Pas de MAC disponible.

Archiduc Charles en 1510

HILLER (1^e Colonne)

Liechtenstein en 1103

Nordmann et artillerie Nordmann en 0803

Archiduc Jean en 0903

Hohenfeld (*Désorganisé*) et artillerie Kottulinsky en 1004

Kienmayer en 0905

Splenyi et artillerie Vincent en 0805

Bianchi et artillerie de réserve en 0705

BELLEGARDE (2^e Colonne)

Vécsey et artillerie de réserve en 1405

Wintzingerode et artillerie Fresnel en 1404

Henneberg (*Désorganisé*) et artillerie Vogelsang en 1105

Wacquant et artillerie Ulm en 1205

Schaeffer (*Désorganisé*) et artillerie Nostitz en 1406

HOHENZOLLERN (3^e Colonne)

O'Reilly en 1606

Mayer et artillerie Avant-garde en 1407

Buresch et artillerie Brady en 1408

Koller et artillerie de réserve en 1409

Stuart et Rohan en 1607

Frelich et artillerie Weber en 1608

LIECHTENSTEIN (Réserve)

Wartensleben en 1610

Kerekes en 1611

Siegenthal en 1410

Lederer et artillerie Hessen-Homburg en 1411

Kroyher et artillerie Kienmayer en 1513

Riesch et Knesevich en 1713

Lindenau et artillerie Lindenau en 1909

Muray en 1910

Aspre et artillerie Aspre en 2011

Scovaud en 2012

DEDOVICH (4^e Colonne)

Hardegg en 1613

Frelich et artillerie Klenau en 1614

Grill et artillerie Dedovich en 1615

Neustädter et artillerie de réserve en 1517

Rosenberg en 1518

Gratze en 1419

www.fredbey.com

XIII^e TROPHEE du BICENTENAIRE

- Aspern-Essling 1809 -

Samedi 16 janvier 2010

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques d'Aspern-Essling 1809 sont appliquées dans leur totalité. Par ailleurs :

- Si le petit pont est endommagé, sa **réparation est automatique** au tour suivant (sans de jet de dé ce tour là).

2. Aspern-Essling, 21 mai 1809

(Scénario historique, adapté pour la compétition)
par Frédéric Bey

Ce scénario couvre le début de la première journée de la bataille d'Aspern-Essling dans ses conditions historiques.

Durée

Le scénario débute le 21 mai lors du Tour 8 (13h00) et dure 4 tours, jusqu'au Tour 11 (18h00) inclus.

Le Grand Pont a 13 points de dommages au début du scénario.

Conditions de victoire

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

Français et Autrichiens :

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

Français seulement :

- Contrôle d'hex. : 2 PV pour le contrôle de chacun des 6 hex. 0807, 0907 et 0908 (Aspern) ; 1014, 1114 et 1115 (Essling) en fin de partie si le Tour 11 est commencé (1^{er} MA tiré). Si la partie s'arrête pendant les Tours 8 ou 9, ces 6 hex. ne rapportent qu'un PV chacun, si la partie s'arrête pendant le Tour 10, ces 6 hex. ne rapportent que 1,5 PV chacun. Ces 6 hex. sont contrôlés par les Français au début de la partie. Utiliser des marqueurs drapeau pour indiquer qui contrôle ces hex. s'ils sont vides d'unités (par contrôle on entend le dernier camp à les occuper ou à y être passé).

- 3 PV en fin de partie par unité en bon ordre située sur ou au nord de la route allant des hex. 1201 à 1103 et du chemin allant de 1103 à 2019.

Autrichiens seulement :

- Contrôle d'hex. : 2 PV pour le contrôle de chacun des 6 hex. 0807, 0907 et 0908 (Aspern) ; 1014, 1114 et 1115 (Essling) en fin de partie. Ces 6 hex. sont contrôlés par les Français au début de la partie.
- Contrôle d'hex. : 1 PV pour chacune des Tuileries (hex. 0810 et 0813) et 5 PV pour l'hex. 0313 s'ils sont contrôlés par les Autrichiens en fin de partie ;
- 5 PV en fin de partie si Napoléon se trouve sur la rive gauche du Danube (rive nord) et que le petit pont est endommagé.

Initiative

Aucun joueur ne dispose de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu. La Phase B. est ignoré et tous les MA sont placés dans le bol. A partir du second tour de jeu, le gain de l'initiative est testé normalement.

Directions de retraite

Autrichiens : vers le bord nord-est de la carte (rangée d'hex. 31xx)

Français : vers l'hex. 0313, puis vers l'île de Lobau (hex. 0213) en traversant le Petit Pont (voir règles spécifique **Le refuge de l'île de Lobau**).



Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

6 MA sont disponibles : 2 MA MASSENA, 2 MA LANNES et 2 MA BESSIERES.

Note : Au début du scénario, la formation MASSENA regroupe les formations MOLITOR et LEGRAND la formation LANNES regroupe la seule formation BOUDET La règle spécifique MA LANNES et MASSENA (ajustement des formations) est applicable à partir de la Phase A du Tour 9.

MAC *Serrez les rangs !* disponible une seule fois au Tour 11

Napoléon en 0810

Masséna en 0807

Lannes en 1014

MOLITOR (3^e division du IV^e corps)

Viviez et artillerie Molitor en 0907

Leguay en 0908

LEGRAND (1^e division du IV^e corps)

26^e léger, 18^e de ligne et artillerie Legrand en 0809

BOUDET (4^e division du IV^e corps)

3^e Léger et artillerie Boudet en 1114

Valory en 1115

BESSIERES (Cavalerie)

Marulaz et artillerie Marulaz en 0810

Piré en 0811

Bruyère et artillerie Lasalle en 0912

Raynaud en 0913

Fouler et artillerie Espagne en 1013



Autrichiens :

8 MA sont disponibles : 1 MA HILLER, 1 MA BELLEGARDE, 2 MA HOHENZOLLERN, 2 MA DEDOVICH et 2 MA LIECHTENSTEIN.

MAC *Victoire !* disponible - une seule fois - au Tour 10 ou Tour 11.

Archiduc Charles en 2005

HOHENZOLLERN (3^e Colonne) – Toutes les unités de la formation sont en statut « renforts »

O'Reilly en 2107

Mayer et artillerie Avant-garde en 2306

Buresch et artillerie Brady en 2405

Koller et artillerie de réserve en 2505

Stuart et Rohan en 2604

Frelich et artillerie Weber en 2603

LIECHTENSTEIN (Réserve)

Wartensleben en 2411

Kerekes en 2512

Siegenthal en 2611

Lederer et artillerie Hessen-Homburg en 2712

Kroyher et artillerie Kienmayer en 2811

Riesch et Knesevich en 2911

DEDOVICH (4^e Colonne) – Toutes les unités de la formation sont en statut « renforts »

Hardegg en 2615

Frelich et artillerie Klenau en 2715

Rosenberg en 2815

Gratze en 2915

Grill et artillerie Dedovich en 3014

Neustädter et artillerie de réserve en 3114

Renforts

Les renforts entrent par piles et dans l'ordre des unités indiqué ci-après.

Tour 8 (13h00) :

Autrichiens, Formation HILLER (1^e Colonne), Liechtenstein, Nordmann, artillerie Nordmann, Archiduc Jean, Hohenfeld, artillerie Kottulinsky, Kienmayer, Splenyi, artillerie Vincent, Bianchi et artillerie de réserve en 0801 ; Formation BELLEGARDE (2^e Colonne), Vécsey, Wintzingerode, artillerie Fresnel, Henneberg, artillerie Vogelsang, Wacquand, artillerie Ulm, Schaeffer, artillerie Nostitz et artillerie de réserve en 1201.

Tour 9 (14h30) :

Autrichiens, Formation ROSENBERG (5^e Colonne), Stutterheim, Carneville, artillerie Rohan, Riese, artillerie Hohenlohe, Reinhard et artillerie de réserve en 2219.

Français, Formation BESSIERES, Saint-Germain et artillerie Nansouty ; Formation CARRA SAINT-CYR (2^e division du IV^e corps), 24^e Léger, Dalesme, Schinner et artillerie Carra Saint-Cyr en 0113.

www.fredbey.com

XII^e TROPHEE du BICENTENAIRE
- Medina de Rioseco 1808 -
Dimanche 18 janvier 2009

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Medina de Rioseco 1808 sont appliquées dans leur totalité, sauf la règle **Formation Bessièrès** et la **Règle Seconde ligne espagnole** qui sont ignorées.

2. Medina de Rioseco, 14 juillet 1808 (Scénario historique, adapté pour la compétition) par Frédéric Bey

Ce scénario couvre le début de la bataille de Medina de Rioseco dans ses conditions historiques, avec une légère augmentation des capacités d'action des deux joueurs.

Durée

Le scénario débute lors du Tour 1 (4h40-6h00) et dure 6 tours, jusqu'au Tour 6 (11h20-12h40).

Conditions de victoire

Victoire automatique : Si Bessièrès est éliminé, la partie s'arrête et le joueur espagnol est déclaré vainqueur.

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

Français et Espagnols :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- Contrôle d'hex. : 3 PV pour le contrôle de l'hex. 1409 et 2 PV pour le contrôle de l'hex. 1013 en fin de partie. Ces hex. sont contrôlés par les Espagnols au début de la partie.
Utiliser le verso des MA SAN JUAN et NAPOLEON de la planche Somosierra pour indiquer qui contrôle ses hex. (ie : le dernier à les occuper ou à y être passé) ;

Espagnols seulement :

- 5 PV, attribués une seule fois, si une des 2 unités à pieds de la Garde Impériale française (formation BESSIERES) est mise en déroute ou détruite ;

Français seulement :

- 5 PV si une unité française en bon ordre occupe un des six hex. de la ville de Medina de Rioseco en fin de partie.

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu

Directions de retraite

Espagnols : vers le bord ouest de la carte (en visant d'abord les ponts les plus proches pour traverser le Sequillo)

Français : vers le bord est de la carte

Déploiement initial

Le joueur espagnol se déploie et oriente ses pions en premier.

Espagnols :

4 MA disponibles : 2 MA MACEDA
et 2 MA JADO-CAGIGAL

Le MAC BLAKE (Armée de Galice) est disponible à partir du Tour 2

IMPORTANT :

Entrée en jeu des MA PORTAGO et LA CUESTA :

Le premier MA PORTAGO et le premier MA LA CUESTA sont mis dans le bol lors de la phase C. du Tour 3.

Les seconds MA de ces deux formations le sont lors de la phase C. du Tour 4.

Si le joueur français attaque ou tir sur une des unités de ces deux formations avant l'entrée en jeu de leurs premiers MA (ie : avant le Tour 3), les 4 MA sont immédiatement mis dans le bol.

La Cuesta.....0808

MACEDA (*Division d'avant-garde de l'armée de Galice*)

• 2^e régiment léger de Catalogne, régiment léger de Gérone et 4^e d'artillerie (3 pions)1707

• Régiment de Saragosse, Grenadiers réunis et artillerie de marine (3 pions)1807

• Régiment de Montesa (*note : le pion inclus aussi des Dragons de la reine*)1806

JADO-CAGIGAL (*1^{re} division de l'armée de Galice*)

• Régiment léger de Barbastro et milice de Salamanque (2 pions) 1608

• Régiment du Roi I et II et artillerie de marine (3 pions)1609

• Régiment de Majorque et régiment de Buenos Aires (2 pions)1509

• Régiment d'Hibernie I et II et 4^e d'artillerie (3 pions)1410

• Grenadiers provinciaux de Galice I et II (2 pions) 1412

• Milice de Mondonedo et milice de Tuy (2 pions) 1312

PORTAGO (*2^e division de l'armée de Galice*)

• Régiment du Prince I et II et artillerie de marine (3 pions)1304

• Régiment de Tolède I et II et 4^e d'artillerie (3 pions) 1205

• Grenadiers réunis 1301

• Régiment d'Aragon I et II (2 pions) 1302

• Milice de Santiago et milice de Lugo (2 pions)..... 1303

LA CUESTA (*Armée de Castille*)

Etat-major :

Régiment de volontaires de Navarre
et artillerie à cheval (2 pions) 1109

1^{re} division :

Régiment de Covadonga I et II (2 pions) 1010

1^{er} et 2^e tercios de Léon (2 pions) 0910

2^e division :

3^e tercio de Léon

et tercio d'Alba de Tormes (2 pions) 0909

Tercio de Valladolid

et tercio de Benavente (2 pions) 0809

Régiment de la Reine (*note : le pion inclus aussi des Gardes
du Corps et des Carabiniers*) 0808

Français :

12 MA disponibles : 2 MA LASALLE, 2 MA
SABATHIER, 2 MA D'ARMAGNAC, 2 MA DUCOS,
2 MA MOUTON et 2 MA BESSIERES

Le MAC LASALLE est disponible à partir du Tour 2

Le MAC MERLE est disponible à partir du Tour 3

Le MAC FURIA FRANCESE est disponible à partir du
Tour 4

Bessières 2605

LASALLE (*Avant-garde, brigade de cavalerie*)

• 10^e régiment de chasseurs à cheval 2405

• 22^e régiment de chasseurs à cheval 2303

SABATHIER (*Avant-garde, brigade Sabathier. Note :
brigade détachée de la division Merle*)

• 17^e régiment provisoire I et II (2 pions) 2607

• 18^e régiment provisoire I et II

et artillerie Sabathier (3 pions)..... 2606

D'ARMAGNAC (*Division Merle, brigade d'Armagnac*)

• 47^e régiment de ligne

et artillerie d'Armagnac (2 pions) 2904

• 3^e régiment suisse 2905

• 14^e régiment provisoire 2906

DUCOS (*Division Merle, brigade Ducos*)

• 13^e régiment provisoire I et II

et artillerie Ducos (3 pions) 3005

• 13^e régiment provisoire III et IV (2 pions) 3006

MOUTON (*Division Mouton, brigade Regnaud*)

• 4^e régiment d'infanterie légère I et II (2 pions)..... 2901

• 15^e régiment de ligne I et II

et artillerie Regnaud (3 pions)..... 2902

BESSIERES (*Réserve, détachement de Garde impériale*)

• 1^{er} régiment de fusiliers de la garde I

et II et artillerie de la Garde 3103

Cheval-légers polonais, dragons

et gendarmes d'élite..... 3102

XII^e TROPHEE du BICENTENAIRE
- Vimeiro 1808 -
Samedi 17 janvier 2009

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Vimeiro 1808 sont appliquées dans leur totalité, sauf la règle **Attributions des ordres (anglo-portugais)** qui est ignorée et le **MAC Burrard** qui n'est pas utilisé.

Règle supplémentaire pour le scénario du Trophée :

Attributions des ordres français : En plus des deux ordres que possède Junot, le joueur français choisit, avant le début de la partie, d'attribuer un ordre supplémentaire et permanent, soit à la Formation SOLIGNAC, soit à la Formation BRENIER. Cet ordre est ensuite valable pour les 3 premiers tours du scénario. Il est indiqué par un marqueur *Ordres Reçus du Q.G.* Il est ensuite automatiquement transféré, pour les tours 4 et 5, à celle de ces deux formations qui n'a pas été choisie au début de la partie pour le recevoir.

2. Vimeiro, 21 août 1808

(Scénario historique, adapté pour la compétition)
par Frédéric Bey

Ce scénario couvre la bataille de Vimeiro dans ses conditions quasi-historiques (seule la capacité du commandement français a été légèrement renforcée), après que les deux armées aient engagées leurs mouvements de débordement simultanés vers le nord-ouest.

Durée

Le scénario débute le 21 août 1808, lors du Tour 3 (10h20) et dure 5 tours, jusqu'au Tour 7 inclus (15h40).

Conditions de victoire

Victoire en fin de partie :

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

Français et Anglo-portugais :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- 2 PV par formation ennemie dont aucune unité n'est en bon ordre à la fin de la partie ;

Français :

- 1 PV par tour pour le contrôle des hex. 1116, 1015 et 1016 (1 PV par hex.) ;

- 2 PV pour le contrôle en fin de partie des l'hex. 0915 et 0916 (2 PV par hex.) ;
- 2 PV à la fin de chaque tour pour le contrôle de l'hex. 0906 ;
- 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 0515.

Note : Tous ces hex. sont contrôlés par l'Anglo-portugais en début de scénario, sauf l'hex. 0906 qui n'est contrôlé par personne. Par contrôle on entend dernier à avoir occupé l'hex.

Anglo-portugais :

- 1 PV par tour pour le contrôle des hex. 1116, 1015 et 1016 (1 PV par hex.) ;
- 1 PV pour le contrôle en fin de partie des hex. 0915 et 0916 (1 PV par hex.) ;
- 1 PV à la fin de chaque tour pour le contrôle de l'hex. 0906.

Note : Tous ces hex. sont contrôlés par l'Anglo-portugais en début de scénario, sauf l'hex. 0906 qui n'est contrôlé par personne. Par contrôle on entend dernier à avoir occupé l'hex.

Direction de retraite

Anglo-Portugais : bord nord-ouest de la carte

Français : bord sud-est de la carte

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Déploiement initial

Anglo-portugais :

12 MA disponibles : 2 MA HILL, 2 MA CENTRE, 2 MA LEFT WING, 2 MA CRAUFURD, 2 MA TAYLOR et 2 MA TRANT

3 MAC disponibles dès le début du scénario : Combined Attack, Rally, Reserve.

Chaque MAC n'est utilisable qu'une seule fois.

Wellesley0916

HILL (*1st Brigade*)

• 5th et 9th Foot 0717

• 38th Foot et artillerie Hill 0718

CENTRE

Fane (6th Brigade) :

• 50th et 60th Foot et artillerie Centre 1015

• 95th Foot 1014

Anstruther (7th Brigade)

• 9th et 43rd Foot 1016

• 52nd et 97th Foot 0917

LEFT WING

Ferguson (2nd Brigade)

• 36th et 40th Foot 0606

• 71st Foot et artillerie Left Wing 0707

Bowes (4th Brigade)

• 6th et 32nd Foot 0708

Ackland (8th Brigade)

• 2nd and 20th Foot 0913

Nightingale (3rd Brigade)

- 29th et 82nd Foot.....0807
- CRAUFURD (*Reserve, 5th Brigade*)
- 45th et 50th Foot0711
 - 91st Foot et artillerie Craufurd0712
- TAYLOR (*Cavalry*)
- 20th Light Dragoons.....0815
 - Cavalaria 6, Cavalaria 11 et Cavalaria 120716
- TRANT (*Portuguese*)
- Infantaria 12 et Caçadores 6.....0109
 - Infantaria 21 et Infantaria 240110

Français :

12 MA disponibles : 2 MA BRENIER,
2 MA THOMIERE, 2 MA SOLIGNAC,
2 MA CHARLOT, 2 MA KELLERMANN
et 2 MA MARGARON

4 MAC disponibles dès le début du scénario : Furia
Francese, Ralliement, Loison et Delaborde. **Chaque
MAC n'est utilisable qu'une seule fois.**

*** : Le 3^e régiment de dragons provisoire est considéré
dans ce scénario comme une unité à part entière de la
Formation SOLIGNAC (il est activé par les MA
SOLIGNAC en lieu et place des MA MARGARON)**

Junot 1519

SOLIGNAC (*1^{ère} brigade de la division Loison*)

- 3^e régiment de dragons provisoire* 1408
- 12^e et 15^e régiments d'infanterie légère 1508
- 58^e régiment d'infanterie de ligne
et artillerie Solignac 1607

CHARLOT (*2^e brigade de la division Loison*)

- 32^e régiment d'infanterie de ligne 1419
- 82^e régiment d'infanterie de ligne
et artillerie Charlot 1519

BRENIER (*1^{ère} brigade de la division Delaborde*)

- 2^e et 4^e régiments d'infanterie légère
et artillerie Brenier 2003
- 70^e régiment d'infanterie de ligne I et II 2004

THOMIERE (*2^e brigade de la division Delaborde*)

- 86^e régiment d'infanterie de ligne I et II
et artillerie Thomière 1517
- 4^e régiment d'infanterie suisse 1616

MARGARON (*Division de cavalerie*)

- 26^e régiment de chasseurs à cheval 1518
- 4^e régiment de dragons provisoire 1821
- 5^e régiment de dragons provisoire et Volontaires 1922

KELLERMANN (*Réserve*)

- 1^{er} régiment de grenadiers (I et II)
et artillerie Kellermann (3 PF) 1620
- 2^e régiment de grenadiers (I et II)
et artillerie Kellermann (2 PF) 1919

Renforts

Tour 4 (11h40) : Unités indépendantes, 66e régiment de
ligne et compagnies de garnisons en 2325.

Le joueur français jette un d10, si le résultat est de 7, 8 ou
9, l'entrée de renfort est reporté au tour suivant (on
effectue le même jet de dé à chaque nouvelle tentative
d'entrée en jeu de ces renforts).

XI^e TROPHEE du BICENTENAIRE
- Friedland 1807 -
Dimanche 20 janvier 2008

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques de Friedland 1807 (Canons en Caron 2007) sont appliquées dans leur totalité, avec les précisions suivantes :

Ponts provisoires. Tous les ponts provisoires sont utilisables au début de la partie.

Gué. Le gué n'est découvert et utilisable qu'à partir du début du Tour 10 du 14 juin 1807. Le gué ne peut être utilisé que pour passer de la rive gauche à la rive droite de l'Alle (de l'ouest vers l'est).

2. Scénario : l'attaque sur Friedland

Par Frédéric BEY

Ce scénario historique, adapté pour la compétition, couvre le début de la bataille offensive conduite par Napoléon à Friedland, dès l'arrivée des troupes du maréchal Ney.

Durée

Le scénario débute le 14 juin 1807, lors du Tour 8 (13h15 à 15h00) et dure 5 tours jusqu'au 14 juin 1807, Tour 12 (20h15 à 22h00).

Condition de victoire

Victoire en fin de partie :

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

Français et Russes :

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

Français seulement :

- Garde impériale : 3 PV, points attribués une seule fois, si l'unité Depreradovich I est mise en déroute ou détruite ;
- Contrôle d'hex. : 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1816 ; 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1716 ou 1815 (pas de cumul) ; 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1620 ;
- 1 PV par unité russe en bon ordre ou en désordre qui quitterait volontairement la carte jusqu'au Tour 10 inclus. Aucun PV n'est marqué si les unités en question quittent la carte au tour 11 et suivant.

Russes seulement :

- Contrôle d'hex. : 3 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1018 ; 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1212 ou de l'hex. 1112, 3PV pour le contrôle de ces 2 hex. (non-cumulable avec le 1PV précédent) ; 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1620 ;
- 1 PV par formation (sauf formations GALITZINE, KOLOGRIVOV, MALIOUTINE et SOMOV) dont tous les pions sont encore en bon ordre ou en désordre (mais pas en déroute), sur la rive gauche de l'Alle (rive ouest) en fin de partie. Il faut par ailleurs que ce nombre de pions soit supérieur ou égal à la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du nombre de pions dont disposait la formation en début de scénario ;
- Garde impériale : 2PV, points attribués une seule fois, dès qu'une des deux unités à pied de la Garde Impériale française (formation BESSIERES) participe à un combat au choc en attaque. 5 PV, points attribués une seule fois, si une des trois unités à pied de la Garde Impériale française est mise en déroute ou détruite.

Note : par contrôle, on entend dernier à avoir occupé l'hex. en fin de partie.

Direction de retraite

Russes : bord est de la carte, par le chemin le plus direct passant par un gué ou un des ponts de Friedland si la déroute survient au sud de la ligne d'hex. xx09. Directement vers le bord est au nord de cette même ligne.

Français : bord ouest de la carte

Initiative

Aucun joueur ne dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Déploiement initial

Russes :

8 MA disponibles : 1 MA BAGRATION,
1 MA KOLOGRIVOV, 1 MA GORTCHAKOV,
1 MA DOKHTOUROV, 1 MA GALITZINE,
1 MA OUVAROV, 1 MA MALIOUTINE
et 1 MA PLATOV

2 MAC disponibles : *Ataman* et *Sursaut de Benningesen*.

Ils sont utilisables chacun une seule fois et disponibles dès le début du scénario.

Bennigsen 1815

BAGRATION
Baggovout 1, Baggovout 2 et Baggovout 1420
Raïevski 1 et Raïevski 2 1422
Markov 1, Markov 2 et Markov 1417
Hussards 1520

KOLOGRIVOV
Kologrivov 1 et Kologrivov 2 1616
Kologrivov 3 et Kologrivov 1717

GORTCHAKOV
Rachmanov, Bykov et Glouckhov 1514
Titov II (2 pions) 1611
Von Netting (2 pions) 1511
Outchakov (3 pions) 1610
Mazovski, Soukine II et Staviski 1814
Lvov et Kogine 1 1712
Kogine 2 1811

DOKHTOUROV
Zaposki (2 pions) et Arseniev (2 pions) 1612
Andronov et Sakomelski (art.) 1713
Barazdine (2 pions) et Sakomelski (cav.) 1613
Engelhart 1515
Kutaïsov (2 pions) 1615 et 1715

GALITZINE
Korpf et Galitzine 1510
Lambert et Dorochov 1509

OUVAROV
Dolgorouki 1508
Ioukovski 1 et Ioukovski 2 1507

SOMOV
Alexeiev et Gersdorff (2 pions) 2017
Pirch (2 pions) et Somov 2016

MALIOUTINE
Labanov et Depreradovich I 1815

PLATOV
Ilovaïski et Grékov 1919
Denisov, Malakhov, et Platov 2019

Français :

10 MA disponibles : 2 MA LANNES, 2 MA NEY, 2 MA MORTIER, 2 MA GROUCHY, 1 MA VICTOR et 1 MA BESSIERES

2 MAC disponibles : *Réserve de cavalerie* et *Sénarmont*.
Ils sont utilisables chacun une seule fois et disponibles dès le début du scénario.

Napoléon 1018

LANNES
Ruffin, Conroux et Oudinot 1214
Coëhorn et Albert 1115
Vedel, Harispe et Verdier 1213
Von Polentz et Navelet 1215
Thielmann et Defrance 1014
Doumerc, Saint-Germain et Nansouty 1114
Gautrain 1207

NEY
Macune et Marcognet 1017
Roguet, Labassée et Séroux (2 pions) 1018
Bardet 0919
Colbert 1019
Peirremont et Oullembourg 0818
Digeon et Latour-Maubourg 0718

MORTIER
Veaux, Gency et Dupas 1312
Grandjean et Balbois (2 pions) 1212
Kozinski et Dombrowski 1311
Frescia et Sokolnicki 1211

GROUCHY
Bron, Carrié et Grouchy 1309

Renforts

Tour 8 (13h15 à 15h00) :

Français, Formation VICTOR (12 pions), Formation BESSIERES (8 pions), Formation GROUCHY, Fouler, Reynaud, Espagne en 0117.

Tour 9 (15h00 à 16h45) :

Russes, 2^e MA BAGRATION, 2^e MA KOLOGRIVOV, 2^e MA GORTCHAKOV, 2^e MA DOKHTOUROV, 2^e MA GALITZINE, 2^e MA OUVAROV, 2^e MA MALIOUTINE, et 2^e MA PLATOV
Deux MA SOMOV ;

Français, 2^e MA VICTOR et 2^e MA BESSIERES

XI^e TROPHEE du BICENTENAIRE
- Eylau 1807 -
Samedi 19 janvier 2008

1. Règles spécifiques au scénario

Les règles spécifiques d'Eylau 1807 (Vae Victis n°77) sont appliquées dans leur totalité, à l'exception des modifications suivantes :

2.2 - Utilisation des MA

Cas particuliers : dans ce scénario, certaines formations sont supprimées et leurs unités incorporées à d'autres formations.

Les MA des formations suivantes sont retirés du jeu.

- GRANDE BATTERIE GAUCHE
- GRANDE BATTERIE CENTRE
- GRANDE BATTERIE DROITE

Les unités de la formation GRANDE BATTERIE DROITE sont activées avec les MA TOUTCHKOV ;

celles de la formation GRANDE BATTERIE CENTRE sont activées avec les MA OSTEN-SACKEN ;

celles de la formation GRANDE BATTERIE GAUCHE avec les MA OSTERMANN-TOLSTOÏ.

Les MA de la formation NEY sont retirés du jeu.
L'unité Colbert de la formation Ney est activée par les MA AUGEREAU.

2.3.2 Attribution des ordres

Cas particulier : Bennigsen, ne dispose de **3 ordres par tour** dans ce scénario.

2. Scénario : le matin d'Eylau

Par Frédéric BEY

Ce scénario historique, adapté et simplifié pour la compétition, couvre la bataille d'Eylau avant l'arrivée de Lestocq et de Ney. Un camp parviendra-t-il à obtenir la décision sans l'appoint des renforts attendus ?

Durée

Le scénario débute lors du Tour 2 (7h30-9h15) et dure 5 tours, jusqu'au Tour 6 (14h30-16h15) inclus.

Conditions de victoire

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

Français et Russo-Prussiens :

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

Français seulement :

- Contrôle d'hex. : 2 PV si Schloditten (1207), 1 PV si Klein-Sausgarten (1812) et 2 PV si Lampasch (2109) sont contrôlés par les Français à la fin du scénario (ces hex. sont contrôlés par les Russo-Prussiens au début du scénario) ;
- 1 PV supplémentaire par unité russe éliminée qui serait lors de la phase d'activation du MAC GRANDE CHARGE.

Russo-Prussiens seulement :

- Contrôle d'hex. : 5 PV si Eylau (1212) est contrôlé par les Russo-Prussiens à la fin du scénario (cet hex. est contrôlé par les Français au début du scénario) ;
- Garde impériale : 2 PV, points attribués une seule fois, dès qu'une des deux unités à pied de la Garde Impériale française participe à un combat au choc en attaque. 3 PV supplémentaires, points attribués une seule fois, si une des deux unités à pied de la Garde Impériale française est mise en déroute et 5 ou éliminée.

Initiative

Aucun joueur ne dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour de jeu.

Directions de retraite

Russo-Prussiens : entre les hex. 0701 et 3208 inclus.

Français : entre les hex. 0113 et 1920 inclus.

Déploiement initial

Les deux MAC TEMPETE DE NEIGE sont disponibles et utilisés lors de **chacun des tours de jeu 3, 4 et 5.**

Le joueur russo-prussien se déploie et oriente ses pions en premier.

Russo-Prussiens :

14 MA disponibles : 2 MA TOUTCHKOV,
2 MA OSTEN-SACKEN, 2 MA GALITZINE,
2 MA OSTERMANN-TOLSTOÏ, 2 MA PAHLEN,
2 MA DOKHTOUROV et 2 MA REZVOÏ.

Pas de MAC disponibles

Bennigsen	1509
TOUTCHKOV	
Markov (2 pions)	1108
Leontiev	1208
Garnault et Ogourev	1309
Curassiers et Dragons 1	1107
Dragons 2 et Dragons 3	1308
Hussards	1007
Cosaques	0907
<i>Unités tirées de la GRANDE BATTERIE DROITE</i>	
2xGrande batterie droite (art. à pied)	1309
Grande batterie droite prussienne (art. à pied)	1207
Grande batterie droite (art. à cheval)	1107
OSTEN-SACKEN	
Engelhardt	1409
Kamenski	1510
Von Mecklenburg	1408
Titov II	1509
Dolgorouki	1609
Von Retteln	1610
<i>Unités tirées de la GRANDE BATTERIE CENTRE</i>	
2xGrande batterie centre (art. à pied)	1409
2xGrande batterie centre (art. à pied)	1510
Grande batterie centre de valeur 2 (art. à pied)	1610
GALITZINE	
Dragons	1407
Hussards et Cosaques	1710
OSTERMANN-TOLSTOÏ	
Mazovski	1712
Soukine II	1713
Baggovout 1 et Baggovout 3	1614
Baggovout 2 et Baggovout 4	1813
<i>Unités tirées de la GRANDE BATTERIE GAUCHE</i>	
2xGrande batterie gauche de valeur 4 (art. à pied)	1712
Grande batterie gauche de valeur 2 (art. à pied)	1713
PAHLEN	
Cuirassiers 1 et Cuirassiers 2	1715
Dragons	1815
Hussards	2016
Cosaques	2115
DOKHTOUROV	
Somov et Arseniev	1508
Sherbatov	1507
Liaponov et Sapolski	1709
Alexeiev et Gerstorff	1708

Olsoufiey	1808
REZVOÏ	
Rezvoï (art. à cheval)	1507
Rezvoï (art. à cheval)	1709
Rezvoï (art. à cheval)	1708

Français :

10 MA disponibles au début du jeu :
2 BESSIERES, 2 MA DAVOUT, 2 MA SOULT,
2 MA AUGEREAU et 2 MA RESERVE

Le MAC GRANDE CHARGE est disponible **à partir du Tour 4** et utilisable une **seule fois**

Napoléon	1213
BESSIERES	
Soulès et Dorsenne	1114
Walther et Dahlmann	1116
Couin (art. à cheval), 2 pions	1213
DAVOUT	
Lochet, Grandeau et Friant (art. à pied)	1920
Marulaz	1819
SOULT	
Viviès et Leval (art. à pied)	1111
Schiner, Fery et Parc (art. à cheval)	1112
Essarts et Legrand (art. à pied)	1212
Levasseur et Legrand (art. à cheval)	1313
Candras, Varé et St Hilaire (art. à pied)	1415
Guyot	0608
AUGEREAU	
Gérard, Binot, Desjardins (art. à pied) et Desjardins (Art. à cheval)	1314
Amey, Sarrut, Heudelet (art. à pied) et Heudelet (Art. à cheval)	1315
Parc (art. à pied)	1214
Durosnel	0909
<i>Unité tirée de la formation NEY :</i>	
Colbert	0709
RESERVE	
St Sulpice, Clément et d'Hauptoul (art. à cheval)	1215
Noirot, Préval et Klein (art. à cheval)	1416
Doumerc, Milet et Grouchy (art. à cheval)	1316
Boyé, Marizy et Milhaud (art. à cheval)	1516
Maupetit	1616
Bruyères	1010

Renforts

Les renforts entrent par piles, dans l'ordre souhaité par le joueur indiqué :

Tour 3 (9h15 - 11h00) : Français, formation DAVOUT : Brouard, Bonnet, Morand (art. à pied) en 1920.

Tour 4 (11h00 - 12h45) : Français, formation DAVOUT : Petit, Gauthier, Gudin (art. à pied) et Parc (art. à pied) en 1920.

X^e TROPHÉE du BICENTENAIRE

- Iéna 1806 -

Dimanche 21 janvier 2007

La bataille d'Iéna *(scénario historique adapté à la compétition, par Frédéric Bey)*

Dans le brouillard glacé du 14 octobre 1806, le corps du maréchal Lannes s'apprête à fondre sur les éléments avancés – et dispersés – de l'armée du prince Hohenlohe. Le sort de la journée dépend de la manière et de la rapidité avec laquelle les adversaires vont « alimenter » le brasier des combats avec des troupes fraîches.

Comment la lourde armée Prusso-Saxonne peut-elle espérer résister à la puissance et flexible Grande Armée française ?

Règles spécifiques à Iéna 1806 :

0.2 - La carte

Seuls les hex. numérotés sont jouables.

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

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

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

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

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

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

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

5.1.1 Contraintes d'empilement

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

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

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

12 – Nuit et brouillard

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

Scénario Iéna 1806

Durée

Le scénario débute lors du Tour 1, 5h45-7h30 (nuit) - et dure 5 tours (jusqu'au Tour 5, 12h45-14h30 inclus).

Conditions de victoire

Victoire automatique : Si Napoléon est éliminé, la partie s'arrête et le joueur prusso-saxon est déclaré vainqueur.

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

Français et Prusso-Saxons :

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

Français seulement :

- 1 PV par unité prusso-saxonne en bon ordre ou en désordre qui quitterait volontairement la carte jusqu'au Tour 5 inclus.

Prusso-Saxons seulement :

- Garde impériale : 1PV à chaque fois qu'une des trois unités à pied de la Garde Impériale française participe à un combat au choc, en attaque ou en défense (1 PV par unité). 5 PV, points attribués une seule fois, si une des trois unités à pieds de la Garde Impériale française est mise en déroute ou détruite. 1 PV à chaque fois qu'une unité d'artillerie de la Garde impériale est mise en désordre ou déroute.
- Contrôle d'hex. : 4 PV si Vierzehnheiligen (1507) est contrôlé par les prusso-saxons à la fin du Tour 5

et 2 PV si Kappellendorf (0604) est contrôlé par les prusso-saxons à la fin du Tour 5. Si la partie s'achève avant le tour 5 (tour 5 non commencé), les PV attribués sont réduits à 1 PV pour chacun des deux hex.

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Prusso-Saxons : bord ouest de la carte

Français : Vers le pont d'Iéna, puis bord sud de la carte une fois la Saale franchie par le pont d'Iéna

Déploiement initial

Le joueur Prusso-Saxon se déploie et oriente ses pions en premier.

Prusso-Saxons :

5 MA disponibles : 2 MA TAUENTZIEN, 1 MA PELET, 1 MA HOLTZENDORF
1 MAC disponible (sauf tour de nuit) : Attaque en échelon

Hohenlohe 0604

TAUENTZIEN

Zweiffel et Tauentzien (art. à pied) 1911
Schönberg (2 5 4) 1810
Schönberg (5 4 4) 1710
Bila (2 4 4) 1812
Bila (2 5 7) et Bila (4 4 8) 1610

GRAWERT

Muffling (2 pions) et Grawert (art. à pied) ... 0804
Schimonski (2 pions) et Grawert (art. à pied) 0705
Henckel (1 5 7) 0704
Henckel (2 5 6) et Grawert (art. à cheval 2 6 7) 0803
Erischen (2 4 4) et Grawert (art. à cheval 1 6 7) 1004
Erischen (3 4 8) 0905

ZESCHWITZ

Burgsdorf et Zeschwitz (art. à pied 4 6 6) 0709
Dyhern et Zeschwitz (art. à pied 2 6 6) 0708
Kochtizky et Zeschwitz (art. à cheval 2 6 7) 0807
Zeschwitz II 0707
Polenz (4 4 7) et Zeschwitz (art. à cheval 1 6 7) 0608
Polenz (2 5 4) 0607

PRITTWITZ

Cerrini (2 pions) et Prittwitz (art. à pied) 0505
Krafft et Prittwitz (art. à cheval) 0504

PELET

Pelet (3 2 4) 1808
Pelet (3 3 8) et Pelet (2 3 8) 1908

Français :

6 MA disponibles :
2 MA LEFEBVRE,
2 MA LANNES
1 MA SOULT
1 MA NEY

2 MAC disponibles (sauf tour de nuit) : Ney et Attaque combinée

Napoléon 1915

LEFEBVRE

Soulès, Hulin 1915
Couin (art. à pied) et Couin (art. à cheval) 1915
Baraguey d'Hilliers, Couin (art. à pied) 2014

LANNES

Claparède, Reille 2013
Réserve (art. à pied) Réserve (art. à cheval) 2013
Vedel, 1914
Suchet (art. à pied) et Suchet (art. à cheval) 1914
Graindorge, Campana 1814
Gazan (art. à pied) et Gazan (art. à cheval) ... 1814
Treillard (2 pions) 2114

SOULT

Candras, Varé, 2118
Saint-Hilaire (art. à pied) 2118
Réserve (art. à pied) 2118
Guyot (2 pions) 2217

NEY

Marcognet 1918
Lovizé (2 pions) 2018
Colbert 2017

AUGEREAU

Lapisse, Conroux 1717
Desjardins (art. à pied) 1717
Desjardin (art. à cheval) 1717
Durosnel et Durosnel (art. à cheval) 1718

Renforts

Les renforts entrent par piles, dans l'ordre souhaité par le joueur indiqué

Tour 1 (5h45 - 7h30)

Prusso-Saxons : Formation HOLTZENDORF (7 pions) en 3204

Tour 2 (7h30 - 9h15)

Français : 2^e MA SOULT et NEY et 1^{er} MA AUGEREAU
Prusso-Saxons : 2^e MA HOLTZENDORF,
2 MA GRAWERT, 2 MA ZESCHWITZ
et 2 MA PRITTWITZ

Tour 3 (9h15 - 11h00) :

Français, 2^e MA AUGEREAU

Tour 4 (11h00 - 12h45) :

Français : 1^{er} MA MURAT,
Formation MURAT (5 pions) en 1720

Tour 5 (12h45 - 14h30) :

Français : 2^e MA MURAT
Schiner, Ferey, Viviez et Leval (art. à pied), formation SOULT, en 2120 ;
Amey et Heudelet (art. à cheval), formation AUGEREAU, en 1720

Prusso-Saxons, 2 MA RÜCHEL, Formation RÜCHEL (15 pions) en 0104.

Note : la formation RÜCHEL entre donc en renfort directement avec 2 MA.

X^e TROPHÉE du BICENTENAIRE
- Maïda 1806 -
Samedi 20 janvier 2007

La bataille de Maïda

(scénario hypothétique, par Frédéric Bey)

Au matin du 4 juillet, les petites armées de Stuart et de Reynier se font face, résolues à accepter la bataille. Les Anglais comptent sur le soutien de quelques supplétifs calabrais alors que les Français escomptent l'arrivée prochaine des éléments de tête de la division Verdier. Mais l'heure n'est plus aux conjectures, car il faut maintenant engager le combat sans plus attendre.

Règles spécifiques à Maïda 1806

0.3 - Les unités de combat

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

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

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

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

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

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

Cavalerie française

Pas de restriction pour la formation CAVALERIE française dans ce scénario, car elle est désormais réduite à deux unités seulement.

Scénario Maïda 1806

Durée

Le scénario débute le 4 juillet 1806, lors du Tour 1 (9h00) et dure 6 tours, jusqu'au Tour 6 (14h00)

Condition de victoire

Victoire en fin de partie :

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

Points liés au choix des renforts :

- Voir le chapitre **Renforts** en fin de scénario.

Français et Anglais :

- 1 PV par unité de tirailleurs éliminée ;
- 2 PV par unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie éliminée ;
- 3 PV par unité d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- 1 PV par tour de jeu au cours duquel le joueur adverse n'engage aucun combat de choc ou charge ;
- 2 PV par formation ennemie dont aucune unité ne serait en bon ordre à la fin de la partie.

Anglais seulement :

- 2 PV si l'un des trois hex. suivant : 2117, 2217 ou 2318 est occupé par une unité anglaise à la fin de la partie.

Direction de retraite

Anglais : bord ouest de la carte

Français : bord est de la carte

Initiative

Aucun des joueurs n'a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Jeter le dé comme prévu en 3.

Déploiement initial

Anglais :

8 MA disponibles : 2 MA KEMPT, 2 MA COLE,

2 MA ACTLAND et 2 MA OSWALD

1 MAC disponible : « Tir de salve »

Sir John Stuart0807

KEMPT

Light Infantry Battalion0809

Corsican Rangers (2 pions)0811

Sicilian Volunteers0812

ACTLAND

78th Highlander0807

81st Regiment0808

OSWALD	
20 th East Devonshire	1002
58 th Rutlandshire et art. à cheval.....	0705
De Watteville (2 pions).....	0706
COLE	
Grenadiers Battalion	0804
27 th Inniskilling	0803
<u>Français</u> :	
8 MA disponibles :	
2 MA COMPERE, 2 MA DIGONNET, 2 MA PEYRI	
et 2 MA CAVALERIE	
Reynier	1505
COMPERE	
Tirailleurs du 1 ^{er} Léger (1 5 4).....	1211
1 ^{er} Léger I.....	1311
1 ^{er} Léger II	1310
Tirailleurs du 42 ^e de Ligne (1 4 4).....	1211
42 ^e de Ligne I.....	1308
42 ^e de Ligne II	1309
DIGONNET	
Tirailleurs du 23 ^e Léger (1 5 4).....	1304
23 ^e Léger I.....	1404
23 ^e Léger II	1403
Tirailleurs du 1 ^{er} Polonais d'Italie (1 3 4)..	1307
1 ^{er} Polonais d'Italie I.....	1407
1 ^{er} Polonais d'Italie II	1406
PEYRI	
Tirailleurs du 1 ^{er} Suisse (1 4 4).....	1306
1 ^{er} Suisse IV	1405
CAVALERIE	
9 ^e de chasseurs à cheval I et art. à cheval ..	1605

Note : Lors du tour d'entrée en renfort la formation ne met en jeu qu'un seul MA (règle 5.2)

Procédure : Les deux joueurs inscrivent tous les deux en secret le nombre de PV de renfort qu'ils donnent à l'adversaire. Ces chiffres sont immédiatement reportés sur la feuille de résultat. Ils sont ensuite libres de les « dépenser » comme ils le souhaitent (mais en une seule fois).

Exemple : Le joueur anglais a inscrit 6 PV de renfort sur sa feuille. Il peut ensuite décider de faire entrer 1 unité au Tour 1, 2 unités au Tour 2, 3 unités au Tour 3, 4 unités au Tour 4 ou 5 unités au Tour 5 ou suivants.

Important ! Le choix du total de PV donnés à l'adversaire se fait donc en secret avant le début de la partie (après les enchères pour la Ronde 3). Sa « dépense » a lieu en une fois au cours de la partie (décision avant le début de chaque tour, le joueur français annonçant toujours son choix en premier).

Renforts

Les joueurs peuvent faire entrer en jeu – au choix - un maximum de 6 unités pour l'Anglais et 4 pour le Français, issues de leur formation de renfort (PARTISANS pour le joueur anglais et VERDIER pour le joueur français).

Ces unités entrent obligatoirement en jeu en une seule fois (toutes en même temps).

Les renforts anglais entrent en jeu par l'hex. 0112, les renforts français par l'hex. 2720.

Barème : L'arrivée des renforts donne lieu à l'attribution de points de victoire à l'adversaire selon le barème suivant :

- Arrivée au Tour 1, 5 PV ;
- Arrivée au Tour 2, 4 PV ;
- Arrivée au Tour 3, 3 PV ;
- Arrivée au Tour 4, 2 PV ;
- Arrivée au Tour 5 et ensuite, 1 PV.

On ajoute ensuite à ce total 1 PV par unité entrant en jeu.

Exemple : Le joueur français fait entrer en jeu trois unités - de son choix - issues de la formation Verdier lors du tour 2, il donne donc en fin de partie $4 + 3 = 7$ PV à son adversaire.

IX^e TROPHEE du BICENTENAIRE
Austerlitz 1805
Dimanche 15 janvier 2006

Le combat des princes : Murat face à Bagration
(scénario historique adapté pour la compétition, par Frédéric Bey)

Le 2 décembre, Murat doit effectuer un vaste mouvement d'enveloppement de l'aile droite ennemie. La résistance inattendue de Bagration et l'intervention de la cavalerie des deux gardes impériales compliquent la situation.

Règles spécifiques au scénario.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

MAC :

RC Murat : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur peut activer une nouvelle fois 4 unités quelconques de la RESERVE DE CAVALERIE ;

Rapp : Idem avec 3 unités de cavalerie de la GARDE IMPERIALE ;

Bagration : Idem avec 4 unités quelconques des deux formations de Bagration (BAGRATION INFANTERIE et BAGRATION CAVALERIE) ;

Garde Russe : Idem avec 3 unités quelconques des deux formations de la Garde Russe (MALIUTIN et KOLOGRIVOV).

Ces MAC peuvent être utilisés **une seule fois** pendant le scénario. Il suffit de les placer dans le bol en secret lors de la phase C. du tour de jeu souhaité. Ils sont retirés définitivement du jeu à la fin du tour, même s'il reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé.

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

2.2 Utilisation des MA

Lors du tour de 11h45, si le dernier MA restant dans le bol est le MA VANDAMME, il est joué quoiqu'il en soit

2.5 Généraux en chef et ordres

Murat ne peut donner des ordres qu'aux formations issues de I^{er}, V^e corps et de la Réserve de Cavalerie.

Le joueur français dispose d'un ordre supplémentaire par tour, utilisable sans autre contrainte, pour les unités GARDE ou VANDAMME.

Bagration ne peut donner des ordres qu'aux quatre formations de Bagration et de la V^e colonne.

Le joueur Austro-Russe dispose d'un ordre

supplémentaire par tour, utilisable sans autre contrainte, pour les unités MALIUTIN ou KOLOGRIVOV

Limite aux mouvements

Les unités de la formation française VANDAMME ne peuvent pas aller au nord de la ligne d'hex. xx15. Elles peuvent pénétrer sur la ligne xx15, mais ne peuvent pas avancer plus au nord, même suite à un choc victorieux requérant normalement une avance après combat.

Toutes les autres unités françaises et la totalité des unités russes ne peuvent pas aller au sud de la ligne d'hex. xx15 - elles peuvent pénétrer sur la ligne xx15, mais ne peuvent pas avancer plus au sud, même suite à un choc victorieux requérant normalement une avance après combat - avant que le premier MA VANDAMME n'ait été effectivement joué.

Durée

Le scénario débute, le 2 décembre, lors du tour de 9h15 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 14h15 inclus).

Note : Les effets du brouillard bas sont ignorés lors du tour de 9h15 à 10h30.

Conditions de victoire

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

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Austro-Russes :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin du scénario, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (Utiliser les marqueurs Drapeau) : 1 PV pour chacun des hex. 2104 et 2204, 2413, 2512, 2513, 2709 et 2909. Au début du scénario, tous ces hex. sont contrôlés par les Austro-Russes sauf 2204 qui est contrôlé par les Français.

Austro-Russes seulement :

- 2 PV par formation française d'infanterie et 1 PV par formation française de cavalerie démoralisée à la fin de la partie ;
- 3 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. 1706, 2417, 2317 et 2518 (contrôlés par les Français en début de scénario)

Français seulement :

- 2 PV par formation de la garde (MALIUTIN et KOLOGRIVOV) démoralisée à la fin de la partie et 1 PV pour toute autre formation russe démoralisée à la fin de la partie.

Direction de retraite

Austro-russes : bord est de la carte

Français : bord ouest de la carte

Initiative

Le joueur français automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Déploiement

Le joueur austro-russe se déploie et oriente ses pions en premier.

Austro-Russes :

6 MA disponibles :

2 MA VON ESSEN II, 2 MA INFANTERIE BAGRATION, et 2 MA CAVALERIE BAGRATION

2 MAC disponibles : Bagration et Garde Russe

Avant-garde du Prince Bagration

Bagration 2907

VON ESSEN II / Skelepov (*V^e Colonne*)

3^e Uhlans Constantin et artillerie (4 6 7) 2812

5^e Hussards Elisabethgrad et art. (2 6 7)..... 2813

2^e Dr. Kharkov et 3^e Dr. Tchernigov 2912

Denisov, Gordeev et Isaeyev 3212

INFANTERIE BAGRATION

5^e Chasseurs 2804

6^e Chasseurs 2808

Arkhangelsk (2 pions) et art. cheval russe..... 2906

Vieille Ingrie (2 pions) et art. à pied..... 2807

Pskov (2 pions) et art. à pied 2806

CAVALERIE BAGRATION

2^e Hu. Pavlograd et 4^e Hu. Marioupol 2805

Cuirassiers du Tsar 3007

4^e Dr. Tver et 13^e Dr. St-Petersbourg 2905

Khaznenkov, Kiselev et Malakov..... 2809

Français :

18 MA Disponibles

2 MA SUCHET, 2 MA CAFFARELLI, 2 MA

WALTHER, 2 MA NANSOUTY, 2 MA

D'HAUPTOUL, 2 MA MILHAUD, 2 MA

KELLERMANN, 2 MA FAUCCONNET et 2 MA

GARDE IMPERIALE

2 MAC disponibles : RC Murat et Rapp

*Aile de la Grande Armée du Prince Murat,
Lieutenant de l'Empereur*

Murat 1708

SUCHET (*3^e division du Ve Corps*)

17^e Léger (7 6 4) et art. Grand Parc..... 1706

17^e Léger (7 5 4)..... 2204

34^e de Ligne, 64^e de Ligne et art. (2 7 6) 2007

40^e de Ligne, 88^e de Ligne et art. (3 7 6)..... 2006

CAFFARELLI (*Division détachée du III^e corps*)

13^e Léger 2010

17^e de Ligne, 51^e de Ligne et art. à pied..... 2009

30^e de Ligne et 61^e de Ligne..... 2008

WALTHER (*2^e division de dragons*)

3^e/6^e Dragons et 13^e/22^e Dragons..... 1609

10^e/11^e Dragons et artillerie à cheval..... 1608

NANSOUTY (*1^e division de grosse cavalerie*)

1^e/2^e Carabiniers et artillerie à cheval..... 1911

2^e/9^e Cuirassiers et 3^e/12^e Cuirassiers 1812

D'HAUPTOUL (*2^e division de grosse cavalerie*)

1^e/5^e Cuirassiers 1807

10^e/11^e Cuirassiers et artillerie à cheval 1808

MILHAUD (*Brigade de cavalerie légère*)

16^e Chasseurs..... 2405

22^e Chasseurs..... 2404

KELLERMANN (*Division de cavalerie légère*)

2^e et 5^e Hussards 1809

4^e Hussards 1810

5^e Chasseurs et artillerie à cheval..... 1709

FAUCCONNET (*Division de cavalerie légère*)

9^e et 10^e Hussards 2105

13^e et 21^e Chasseurs..... 2205

GARDE IMPERIALE

Grenadiers à cheval et art. Garde (1)..... 1208

Chasseurs à cheval et Mamelouks..... 1108

Renforts

Tour de 9h15 :

Austro-Russes, 1 MA HOHENLOHE, 5^e Cuirassiers Nassau-Unsingen, 7^e Cuirassiers Lothringen, Cuirassiers Empereur François et artillerie à cheval en 3212

Tour de 10h30:

Austro-Russes, 2^e MA HOHENLOHE, 1 MA MALUITIN, 1^{er} Preobrajensky, 2^e Semenovskiy, art. à pied (3 6 6), 3^e Izmailovskiy, Chasseurs, art. à pied (3 6 6), Grenadiers, art. à pied (4 6 6), 1 MA KOLOGRIVOV, Chevaliers-Gardes, Gardes du Corps, Hussards, art. à cheval et Cosaques en 3212

Tour de 11h45 :

Austro-Russes, 2^e MA MALUITIN et 2^e MA KOLOGRIVOV

Français, 1 MA VANDAMME (*2^e division du IV^e corps*), 4^e de Ligne, 24^e Léger, 28^e de Ligne, 46^e de Ligne, 57^e de Ligne et artillerie en 2319.

Tour de 13h00 :

Français, 2^e VANDAMME

Note : Les unités en renforts entrent strictement dans l'ordre indiqué.

IX^e TROPHEE du BICENTENAIRE
Schöngraben 1805
Samedi 14 janvier 2006

La bataille d'Hollabrunn-Schöngraben

(scénario hypothétique, par Frédéric Bey)

Le 15 novembre dans la matinée, Sébastiani débouche sur Hollabrunn et repousse Nostitz-Rieneck jusque dans Schöngraben. Bagration et son arrière-garde attendent l'arme au pied sur les hauteurs. Murat arrive sur le champ de bataille avec des renforts et décide de passer immédiatement à l'attaque, bien que la nuit approche, repoussant les offres d'armistice des Russes.

Règles spécifiques au scénario.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Pour Dieu et pour le Tsar : Lorsque ce MAC est tiré, le joueur Austro-Russe peut activer une nouvelle fois 2 unités quelconques des formations BAGRATION ou SELIKOV.

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

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

11.2 Démoralisation des formations

Même démoralisée, la formation NOSTITZ-RIENECK conserve ses 2 MA tout au long de la partie.

12.1 Nuit

Entrer dans une Zdc ennemie coûte seulement 1 PM supplémentaire (+ 1 PM)

Durée

Le scénario débute, le 15 novembre, lors du tour de 14h15 (Tour 6) et dure 7 tours (jusqu'au tour de 21h45 - Tour 12 - inclus). *Note* : Les 4 derniers tours sont des tours de nuit.

Conditions de victoire

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

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Français et Austro-Russes :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin du scénario, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs *Drapeau*) : 2 PV pour chacun des hex. 1214 et 1315, 1407 et 0506 et 1 PV supplémentaire au joueur qui contrôlerait au moins 3 de ces 4 objectifs.

Au début du scénario, ces quatre hex. sont contrôlés par les Austro-Russes.

Austro-Russes seulement :

- 2 PV par formation française d'infanterie (OUDINOT, SUCHET et LEGRAND) et 1 PV par formation française de cavalerie (SEBASTIANI, WALTHER, NANSOUTY, D'HAUPTOUL) démoralisée à la fin de la partie ;
- 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1324 (contrôlé par les Français en début de scénario)

Français seulement :

- 5 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. 1102 (contrôlé par les Austro-Russes en début de scénario) ;
- 1 PV par formation dont toutes les unités encore en jeu (en bon ordre ou en désordre, mais pas en déroute) se trouvent sur ou au nord de la ligne d'hex. 0103-1912-2310 à la fin de la partie.

Direction de retraite

Austro-russes : bord nord de la carte

Français : bord sud de la carte

Initiative

Le joueur français automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Déploiement

Le joueur austro-russe se déploie et oriente ses pions en premier.

Austro-Russes :

4 MA disponibles :
2 MA ULANIUS
2 MA NOSTITZ-RIENECK
1 MAC disponible : « Pour Dieu et pour le Tsar »

Arrière-garde du Prince Bagration

Bagration 1312

ULANIUS (*Première ligne*)

6° Chasseurs (2 5 4) 1211
6° Chasseurs (1 5 4) 1312
6° Chasseurs (1 5 4) 1112
Khaznenkhov 1412
Sysoev 1011

BAGRATION (*Ligne principale, droite*)

Petite-Russie (2 5 4) 1208
Petite-Russie (2 4 4) 1108
Petite-Russie (2 4 4) 1007
Kiev (2 6 4) 0907
Kiev (2 5 4) 0806
Kiev (2 5 4) 0706
Narva 1408
Novgorod 1308
Artillerie Bogaslavski 1309

SELIKOV (*Ligne principale, gauche*)

Azov (2 5 4) 1711
Azov (2 4 4) – 2 pions 1610
Podolie (2 5 4) 1510
Podolie (2 4 4) – 2 pions 1409

CAVALERIE (*Réserve de cavalerie*)

Tchernigov 0605
Pavlograd (2 5 8) 1811
Pavlograd (1 6 8) 1912

NOSTITZ-RIENECK (*Troupes autrichiennes*)

9° Peterwardeiner (2 3 4) - *désorganisé* 1214
9° Perterwardeiner (2 3 4) - *désorganisé* 1315
4° Hessen-Hombourg (3 3 8) - *désorganisé* .. 1314

Français :

8 MA Disponibles
2MA SEBASTIANI, 2 MA WALTHER
2 MA OUDINOT et 2 MA SUCHET

*Aile de la Grande Armée du Prince Murat,
Lieutenant de l'Empereur*

Murat 1320

SEBASTIANI (*Avant-garde*)

9°/10° Hussards - *désorganisé* 1218
1^{er} Chasseurs 1118
13/21° Chasseurs 1318

OUDINOT

(*1^{ère} division du V^e corps, grenadiers de la réserve*)
1^{er} et 2° Grenadiers 1322
3° et 4° Grenadiers et artillerie à cheval 1323
5° Grenadiers et artillerie à pied 1324

SUCHET (*3^e division du V^e corps*).....

17° Léger et artillerie 1325
34° et 40° de Ligne 1326
64° et 88° de Ligne 1327

WALTHER (*2^e division de dragons de la réserve*)

3°/6° Dragons et artillerie 1319
10°/11° Dragons et 13°/22° Dragons 1320

Renforts

Tour n°7 :

Austro-Russes, 2 MA CAVALERIE, 1 MA BAGRATION, 1 MA SELIKOV + un 2° MA BAGRATION ou un 2° MA SELIKOV

Français, 1 MA NANSOUTY (*1^{ère} division de grosse cavalerie de la réserve*), 1^{er}/2° Carabiniers, 1^{er}/2° Cuirassiers, 3°/5° Cuirassiers et art. en 1327

Tour n°8 :

Austro-Russes, 2° MA BAGRATION ou 2° MA SELIKOV (en fonction du choix du Tour n°7)

Français, 2° MA NANSOUTY, 1 MA D'HAUPTOUL (*2^e division de grosse cavalerie de la réserve*), 9°/12° Cuirassiers, 10°/11° Cuirassiers et artillerie en 1327

Tour n°9 :

Français, 2° MA D'HAUPTOUL, 1 MA LEGRAND (*3^e division du IV^e corps*), 26° Léger, 3° de Ligne, artillerie, 18° de Ligne, 76° de Ligne, Tirailleurs du Pô et Tirailleurs Corses en 1327

Tour n°10 :

Français, 2° MA LEGRAND

Note : Les unités en renforts entrent strictement dans l'ordre indiqué.

VIII^{ème} TROPHEE du BICENTENAIRE

Austerlitz 1805 / Dimanche 16 janvier 2005

Telnitz et Sokolnitz changent de mains ! (par Frédéric Bey, scénario historique adapté pour la compétition)

« Les verrous-sud du champ de bataille resteront-ils entre les mains des Français assez longtemps pour permettre la victoire d'Austerlitz ? ».

Règles : Jours de Gloire Empire

Règles spécifiques au scénario

- **2.2 Utilisation des MA.** Lors de la phase C de chaque tour, le joueur auto-russe sélectionne et place en secret dans le bol les 2 MA OLSOUFIEV plus 6 autres MA de son choix parmi ceux qui sont disponibles. Le joueur austro-russe peut ajouter jusqu'à 3 MA supplémentaires par tour (en plus des 8 gratuits) au prix de 1 PV par MA (voir conditions de victoire). Si les renforts russes entrent en jeu, un 9^e MA gratuit est autorisé à partir du tour de leur entrée.
- **Ralliement français :** Le joueur français peut rallier automatiquement une unité en déroute empilée avec Davout (1 fois maximum par tour de jeu) et au prix de 1 PV. Ce ralliement doit intervenir lors de l'activation de la formation à laquelle appartient l'unité.
- **Unités détachées :** Les unités détachées d'une formation sont considérées comme des unités à part entière de leur nouvelle formation pour la durée du scénario. *Exemple :* 11^e Székler peut s'empiler avec 3^e O'Reilly ou 4^e Hessen-Hombourg.

Durée

Le scénario débute, le 2 décembre 1805, lors du tour 9h15 -> 10h30 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 14h15 -> 15h30 inclus). Tous les tours sont des tours de jour (la règle **12.2 Brouillard bas** est ignorée.)

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

A la fin du jeu, les deux joueurs marquent :

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

- 1 PV pour le contrôle de chacun des hex. suivant : 0912, 1012, 1009, 1109, et 1107. *Note :* ces 5 hex. sont contrôlés par le joueur français au début du jeu (placer des marqueurs *drapeau français*).
- Le coût en PV des renforts achetés par l'adversaire.

Le joueur français marque :

- 4 PV si le joueur austro-russe déplace volontairement ⁽¹⁾ une unité ou plus de la formation LÜDERS au cours des 3 premiers tours de jeu et 2 PV si cela se produit au cours des 2 derniers tours de jeu ⁽²⁾ ;
- 1 PV par MA supplémentaire (par rapport aux 8 ou 9 MA gratuits) mis dans le bol par le joueur Austro-Russe.

Le joueur austro-russe marque :

- 5 PV si le joueur français déplace volontairement ⁽¹⁾ une unité ou plus de la brigade Levasseur (18^e et 75^e de Ligne et artillerie Legrand) au cours des 3 premiers tours de jeu, 2 PV si cela se produit au cours du 4^e tour de jeu et 1 PV lors du dernier tour de jeu ⁽²⁾ ;
- 1 PV par unité française ralliée automatiquement par Davout.

⁽¹⁾ : Par déplacement volontaire on entend un mouvement lors de la phase d'activation de la formation donnée. Tester l'initiative de la formation ou du groupe tactique, même si le teste échoue et qu'aucune unité de fait mouvement, compte comme un « déplacement volontaire ». Un tir, un recul ou une retraite ne comptent pas comme un déplacement volontaire. Une attaque adverse lève définitivement la contrainte sans pénalité de PV.

⁽²⁾ : Valable une seule fois, uniquement lors du premier déplacement volontaire d'une des unités concernées.

Initiative

Le joueur austro-russe a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Austro-Russes : bord est de la carte

Français : bord ouest de la carte.

Déploiement initial des Français

(Les unités sont orientées librement)

8 MA Disponibles : 2 MA LEGRAND, 2 MA MARGARON, 2 MA FRIANT et 2 MA BOURCIER

MAC Disponible : Davout

Davout en 0507

Division Legrand (3^e division du IV^e corps)

Hex.	Unités
1112	3 ^e de Ligne (2 6 4) <i>Désorganisé</i>
1012	3 ^e de Ligne
1109	26 ^e Léger
1108	Tirailleurs du Pô
1107	Tirailleurs corses
1303	18 ^e de Ligne et artillerie
1304	75 ^e de Ligne

Division Margaron (Cavalerie légère du IV^e corps)

Hex.	Unités
0906	11 ^e et 26 ^e Chasseurs
0905	8 ^e Hussards et artillerie

Division Friant (2^e division du III^e corps)

Hex.	Unités
0709	1 ^{er} Dragons (détachés de la formation BOURCIER)
0608	15 ^e Léger (1 7 4), 108 ^e de Ligne et artillerie
0407	15 ^e Léger (3 6 4) et 33 ^e de Ligne
0306	48 ^e de Ligne et 111 ^e de Ligne

Division Bourcier (4^e division de dragons)

Hex.	Unités
0206	15 ^e /17 ^e dragons et 18/19 ^e dragons
0105	25 ^e /27 ^e dragons et artillerie

Déploiement initial des Austro-Russes

(Les unités sont orientées librement)

18 MA Disponibles : 2 MA CARNEVILLE, 2 MA STUTTERHEIM, 2 MA LEVIS, 2 MA URASOV, 2 MA LÜDERS, 2 MA OLSOUFIEV, 2 MA MÜLLER III, 2MA STRICK et 2MA LOSCHAKOV

MAC Disponibles : Avant-Garde et II^e Colonne

Buxhöwden en 1712

Brigade Carneville (1^{er} brigade de l'Avant-Garde)

Hex.	Unités
1414	1 ^e Székler et 2 ^e Székler <i>Désorganisés</i>
1313	Brooder

Brigade Stutterheim (Brigades de cavalerie de l'Avant-Garde)

Hex.	Unités
1314	1/2 ^e Ulhans
1311	3 ^e O'Reilly et artillerie
1411	Székler (détaché de la formation LIECHTENSTEIN) et 4 ^e Hessen-Hombourg (détaché de la formation NOSTITZ-RIENECK)

Brigade Levis (1^{er} brigade de la I^{ère} Colonne)

Hex.	Unités
1312	7 ^e Chasseurs
1412	Nouvelle Ingrie et artillerie

Brigade Urasov (2^e brigade de la I^{ère} Colonne)

Hex.	Unités
1511	Vladimir
1612	Yaroslav, Bryansk et artillerie

Brigade Lüders (3^e brigade de la I^{ère} Colonne)

Hex.	Unités
1712	Moscou
1711	Vyatka
1812	Kiev et artillerie
1911	Denisov

Brigade Olsoufiev (1^{er} brigade de la II^e Colonne)

Hex.	Unités
1409	8 ^e Chasseurs
1508	St Pétersbourg
1609	Wibourg et Perm
1708	Koursk et artillerie

Brigade Müller III (1^{ère} brigade de la III^e Colonne)

Hex.	Unités
1407	7 ^e Chasseurs
1506	Galicie et artillerie

Brigade Strick (2^e brigade de la III^e Colonne)

Hex.	Unités
1607	Butyrsk, Narva et artillerie

Brigade Loschakov (3^e brigade de la III^e Colonne)

Hex.	Unités
1706	8 ^e Chasseurs
1806	Azov, Podolie et artillerie

Renforts

Les renforts n'entrent en jeu que si le joueur décide de le faire (option) et en suivant la règle 5.2. A partir de la phase E. du 3^e tour, les deux joueurs inscrivent secrètement sur un papier s'ils veulent faire entrer des renforts le tour suivant. *Note* : La règle 5.2.3 est appliquée pour les 3 hex. listés ci-après.

Renforts français :

Brigade Beaumont (3^e division de dragons) : 5^e/8^e dragons, 12^e/16^e dragons, 9^e/21^e dragons et artillerie en 1401 -> Possible à partir de 13h00, coût 2 PV à 13h00, 1 PV à 14h15.

Division Saint-Hilaire (1^{ère} division du IV^e corps) : Brigade Morand, 10^e Léger - Brigade Thiébault, 14^e de Ligne 36^e de Ligne - Brigade Schiner, 43^e de Ligne, 55^e de Ligne et artillerie en 1905 (considérer l'hex. comme hex. d'entrée sur la carte) -> Possible à partir de 13h00, coût 1 PV par unité (le joueur peut décider du nombre total d'unités qu'il fait entrer en jeu, mais est obligé de faire entrer toutes les unités d'une brigade s'il choisit d'en faire entrer une. L'artillerie peut entrer indépendamment).

Renforts austro-russes :

Brigade Kamenski (2^e brigade de la II^e Colonne) : Fanagorie, Ryazan et Isayev en 1908 considérer l'hex. comme hex. d'entrée sur la carte -> Possible à partir de 13h00, coût 3 PV à 13h00 et 2 PV à 14h15.

VIII^{ème} TROPHEE du BICENTENAIRE

Elchingen 1805 / Samedi 15 janvier 2005

Ney enlève Elchingen ! (par Frédéric Bey, scénario historique adapté pour la compétition)

« Le scénario débute après que deux bataillons de grenadiers autrichiens aient repoussé la tentative initiale du 1^{er} bataillon du 39^e régiment de Ligne contre Elchingen. »

Règles : Jours de Gloire Empire

Règles spécifiques au scénario

- **Ralliement français** : Le joueur français peut rallier automatiquement une unité en déroute empilée avec Ney (1 fois maximum par tour de jeu) et au prix de 1 PV. Ce ralliement doit intervenir lors de l'activation de la formation à laquelle appartient l'unité.
- **Capacité d'ordre de Riesch** :
 - Riesch ne peut pas donner d'ordre lors du premier tour du scénario ;
 - Riesch peut en donner 1 seul lors du second tour du scénario ;
 - Riesch peut donner 2 ordres (capacité « normale ») lors des trois derniers tours du scénario ;
 - Riesch doit, lorsqu'il dispose de deux ordres, les attribuer à des groupes tactiques de formations de la même division.
Exemple : Il ne peut pas donner un ordre à une formation de la division Laudon (LAUDON et ULM) et un autre à une formation de la division Hessen-Hombourg (HESSEN-HOMBOURG et MESCERY).

Durée

Le scénario débute, le 14 octobre 1805, lors du tour n°3 (9h20) et dure 5 tours (jusqu'au tour n°7 - 14h40 -inclus).

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

A la fin du jeu, les deux joueurs marquent :

- 2 PV par unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;
- 2 PV pour le contrôle de l'hex. 1409 ;

- 1 PV pour le contrôle de chacun des hex. suivant : 1211, 1311 et 1410.

Note : ces 4 hex. sont contrôlés par le joueur autrichien au début du jeu (placer des marqueurs drapeau autrichien).

Le joueur français marque :

- 2 PV si le joueur autrichien déplace volontairement ⁽¹⁾ une unité ou plus de la formation MESCERY au cours des 3 premiers tours de jeu et 1 PV si cela se produit au cours des 2 derniers tours de jeu (valable une seule fois uniquement lors du premier déplacement volontaire une seule fois, les deux cas ne sont pas non plus cumulatifs) ;
- 1 PV par formation autrichienne démoralisée (une seule fois par formation).

Le joueur autrichien marque :

- 1 PV par unité française ralliée automatiquement par Ney ;
- 2 PV par formation française démoralisée (une seule fois par formation).

⁽¹⁾ : Par déplacement volontaire on entend un mouvement lors de la phase d'activation de la formation donnée. Tester l'initiative de MESCERY, même si le teste échoue et qu'aucune unité de fait mouvement, compte comme un « déplacement volontaire ». Un tir, un recul ou une retraite ne comptent pas comme un déplacement volontaire.

Une attaque adverse lève définitivement la contrainte sans pénalité de PV.

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Autrichiens : bord ouest de la carte

Français : bord sud de la carte (via l'unique pont du Danube pour les unités au nord du fleuve).

Déploiement initial des Français

(Les unités sont orientées librement)

6 MA Disponibles : 2 MA LOISON, 2 MA COLBERT et 2 MA LAPLANCHE

MAC Disponible : FURIA FRANCAISE

Ney en 1613

Division LOISON (2^e division du VI^e corps)

Hex.	Unités
1612	39 ^e de Ligne (II)
1613	39 ^e de Ligne (I) - <i>Désorganisé</i>
1514	6 ^e Léger (I) et artillerie à cheval
1414	6 ^e Léger (II) et artillerie
1716	69 ^e de Ligne (I) et (II)
1816	76 ^e de Ligne (I) et (II)
1917	76 ^e de Ligne (III)

Division COLBERT (Division de cavalerie du VI^e corps)

Hex.	Unités
1614	3 ^e Hussards et 10 ^e Chasseurs

Brigade LAPLANCHE (2^e brigade de la 4^e division de dragons)

Hex.	Unités
2017	18 ^e , 19 ^e et 25 ^e Dragons

Déploiement initial des Autrichiens

(Les unités sont orientées librement)

8 MA Disponibles : 2 MA LAUDON, 2 MA ULM, 2 MA HESSEN-HOMMBOURG et 2 MA MESCERY

Riesch en 1308

Division LAUDON

Hex.	Unités
1607	IR 8 (I,II&III) et IR 8 (V)
1113	6 ^e Blankenstein (1 6 8)
1707	6 ^e Blankenstein (1 5 8), 8 ^e Hohenzollern et 2 ^e Schwarzenberg
1606	Artillerie à cheval
1509	IR 15 (I&II) et IR 15 (III&IV)
1608	IR 35 (I&II) et IR 35 (III&IV)

Brigade ULM (réserve de la division Laudon)

Hex.	Unités
1206	IR 54 (V) et IR 57 (V)
1306	IR 54 (I&II)
1405	8 ^e Hohenzollern

Division HESSEN-HOMBOURG

Hex.	Unités
1308	IR 3 (I&II) et IR 3 (III&IV)
1409	IR 24 (I&II) et artillerie (force 2)
1311	IR 24 (III&IV)
1706	2 ^e François (1 6 6) et 2 ^e François (1 5 6)
1511	IR 3 (V) et IR 24 (V) - <i>Désorganisés</i>

Brigade MESCERY (Avant-garde de la division Hesse-Hombourg)

Hex.	Unités
2207	IR 42 (I&II)
2307	IR 42 (V)
2107	2 ^e François (1 6 6)
2308	2 ^e François (1 5 6)

Renforts

- Tour 4 (10h40) : 1 MA MAHLER (3^e division du VI^e corps), 25^e Léger (I), 25^e Léger (II), 25^e Léger (III), Artillerie, 27^e de Ligne I, 27^e de Ligne II, 50^e de Ligne (I), 50^e de Ligne (II), 59^e de Ligne (I) et 59^e de Ligne (II) en 2720
- Tour 5 (12h00) : 2^e MA MAHLER, 1^{er} MA NEY (Artillerie du VI^e corps), Artillerie à cheval et artillerie à pied en 2720
- Tour 6 (13h20) : 2^e MA NEY

7e Trophée du Bicentenaire, Samedi 10 janvier 2004 :

1^{er} août 1796 : Quosdanovich et Bonaparte s'entêtent sur Lonato

- Scénario et si ? -

Par Frédéric BEY

Deux jours de violents orages ont paralysé les manœuvres des armées françaises et autrichiennes. Le 1^{er} août, Quosdanovich rassemble les forces qu'il a sous la main et décide de lancer trois brigades (Ott, Knorr et Reuss) sur Lonato, espérant que Würmser fera bientôt de même sur Castiglione. Le village n'est alors défendu que par Despinois. Heureusement, Bonaparte et la division Masséna, puis une brigade de la division Augereau, arrivent comme ils le peuvent pour tenter de sauver le village. L'autre objectif stratégique de la journée est de conserver le contrôle de la route qui relie Lonato à Castiglione. Qui l'emportera dans cette bataille d'importance, que les états-major jugent pourtant prématurée ?

Règles

Les règles utilisées sont celle de *Jours de Gloire Classique* avec les ajustements et les errata publiés dans les pages **Lonato** du site <http://perso.club-internet.fr/fredbey/>

Règles Spécifiques

2.2 - Utilisation des MA

Fin de la phase d'activation : quand il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA est mis de côté, sans que la formation correspondante soit activée. Cette règle n'est appliquée que lors des tours de jeu PAIRS (2,4 et 6)

2.5 – Généraux en chef

Quosdanovitch dispose d'un potentiel de deux ordres pour ce scénario.

Durée

Le scénario débute, le 1^{er} août 1796, lors du tour 7h30 -> 9h00 et dure 7 *tours* (jusqu'au tour de 16h30 -> 18h00 inclus). Tous les tours sont des tours de jour.

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

A la fin du jeu, les deux joueurs marquent :

- 3 points par unité d'artillerie ennemie éliminée ;
- 2 points par unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie éliminée (les *Jägers* autrichiens ne rapporte aucun point de victoire) ;
- 1 point par unité ennemie en déroute, encore sur la carte ;

- 2 points s'ils contrôlent Cominello (2914)
- 2 points s'ils contrôlent Esenta (2414)
- 1 point s'ils contrôlent Malocco (2614)
- 1 point pour chacun des 5 hex. du village de Lonato (3814, 3715, 3716, 3615 et 3616)

À la fin du jeu, le joueur autrichien marque :

- 5 points s'il n'y aucune unité française dans un des 5 hex. du village de Lonato (3814, 3715, 3716, 3615 et 3616)

A la fin du jeu le joueur français marque :

- 3 points s'il n'y a aucune unité autrichienne dans un des 5 hex. du village de Lonato.

Initiative

Le joueur autrichien a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Autrichiens : bord ouest de la carte

Français : bord est de la carte.

Déploiement initial des Français

(Les unités sont orientées librement)

MA disponibles : 2 MA Despinois

Formation Despinois – 2 MA Despinois

Hex.	Unités
3814	5 – Bertin (a)
3615	5 – Bertin (b)
4015	11 – D'Allmg

Déploiement initial des Autrichiens

(Les unités sont orientées librement)

MA disponibles : 2 MA Ott et 2 MA Knorr

Formation Ott

Hex.	Unités
3909	Mahony Jgr
3709	2 Hus
4008	IR10/I et IR10/II
4007	IR 53/I, Quosdanovich
4006	IR 37/I et Art.

Formation Knorr

Hex.	Unités
2303	5 Hus
2201	IR42/I
2301	IR42/II

Renforts français

A 9h00 : Bonaparte, 1^{er} MA MASSENA, Rampon - 32 (a), 32 (b) et 11 (c), 25 Chs (d) entrent par l'hex. 2621 dans l'ordre indiqué

A 10h30: 2^e MA MASSENA, Lorcet – 18 Lt (a) et (b), Artillerie, Vicor – 18 (a) et (b) entrent par l'hex 2621 dans l'ordre indiqué

A 12h00 : 1^{er} MA AUGEREAU, 22 Chs, Beyrand – 4 (a) et (b), 17 Lt (c) et Verdier – Gre entrent par l'hex. 1921 dans l'ordre indiqué

A 13h30 : 2^e MA AUGEREAU

Renforts autrichiens

A 10h30 : 1^{er} MA REUSS, Reuss – 5 Hus, IR14/I, IR14/II et Artillerie, entrent par l'hex 2500 dans l'ordre indiqué

A 12h00 : 2^e MA REUSS, 1^{er} MA OCSKAY, Mahony Jgr, IR34 I, IR 34 II et artillerie entrent par l'hex 4202 dans l'ordre indiqué

A 13h30 : 2^e MA OCSKAY

7e Trophée du Bicentenaire, Dimanche 11 janvier 2004 :

3 août 1796 : La bataille de Lonato-Castiglione - Scénario Historique -

Par Frédéric BEY

Règles

Les règles utilisées sont celle de *Jours de Gloire Classique* avec les ajustements et les errata publiés dans les pages **Lonato** du site <http://perso.club-internet.fr/fredbey/>

Règles spécifiques

Les unités de la formation Ocskay sont automatiquement en *ordres reçus*, tant qu'elles ne franchissent pas la ligne d'hex. 4211-2221. Si elles se séparent en plusieurs groupes tactiques, un seul demeure en ordre reçu (au choix du joueur). Si un groupe tactique est composé d'unités dans les limites du 4211-2221 et des unités en dehors, il est considéré en totalité *sans ordres reçus du Q.G.* Les unités de la formation Liptay sont automatiquement en *ordres reçus* jusqu'à ce que Würmser arrive sur la carte (12h00). Si elles se séparent en plusieurs groupes tactiques, un seul demeure en ordre reçu (au choix du joueur). Après l'arrivée de Würmser on revient à la règle normale pour la formation Liptay et les nouvelles formations entrant sur la carte. On conserve la règle spécifique ci-dessus pour la formation Ocskay.

Les unités françaises Rampon, Victor, Lorcet, 15 Dgn Bmt et l'artillerie de la formation Masséna ne peuvent pas bouger pendant le premier tour.

2.5 – Généraux en chef

Würmser dispose d'un potentiel de deux ordres pour ce scénario.

Durée

Le scénario débute, le 1^{er} août 1796, lors du tour 6h00 -> 7h30 et dure 6 *tours* (jusqu'au tour de 13h30 -> 15h00 inclus). Tous les tours sont des tours de jour.

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

A la fin du jeu, les deux joueurs marquent :

- 3 points par unité d'artillerie ennemie éliminée ;
- 2 points par unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie éliminée (les *Jägers* autrichiens ne rapporte aucun point de victoire) ;
- 1 point par unité ennemie en déroute, encore sur la carte.

A la fin du jeu, le joueur autrichien marque :

- 5 points s'il n'y aucune unité française dans un des 5 hex. du village de Lonato (3814, 3715, 3716, 3615 et 3616) ;
- 2 points si au moins un des 5 hex. de Lonato est contrôlé par une unité autrichienne ;

- 5 points si au moins un des 6 hex. de Castiglione est contrôlé par une unité autrichienne (1816, 1715, 1716, 1615, 1616 et 1617) ;
- 1 point pour le contrôle du château de Lonato ou 1 point pour le contrôle du château de Castiglione (un seul point maximum au total).

A la fin du jeu le joueur français marque :

- 3 points s'il n'y a aucune unité autrichienne dans un des 5 hex. du village de Lonato.
- 2 points s'il n'y a aucune unité autrichienne dans un des 5 hex. du village de Castiglione (1816, 1715, 1716, 1615, 1616 et 1617).
- 1 point si aucun des deux châteaux (Lonato et Castiglione) n'est contrôlé par le joueur autrichien.

Initiative

Le joueur autrichien a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Autrichiens : bord est de la carte

Français : bord ouest de la carte.

Déploiement initial des Français

(Les unités sont orientées librement)

Bonaparte (O/C) en 4102

Formation Masséna

Hex.	Unités
3817	4 Lt – Pigeon (a)
3716	11 Lt – Pigeon (b)
4202	32 – Rampon (a) et (b)
4101	11- Rampon(c)
3802	25 Chs – Rampon(d)
4002	15 Dgn – Beaumont
3902	18 – Victor (a) et (b)
3600	18 Lt – Lorcet (a) et (b)
4102	Artillerie, Bonaparte

Formation Augereau

Hex.	Unités
1905	22 Chs
1904	51 – Robert (a) et (b)
2003	17 Lt – Beyrand (c) et Art. (2 6 7)
2002	4 – Beyrand (a) et (b)
2102	Gre – Verdier
2201	45 – Pelletier (a) et Art. (1 6 7)
2200	69 – Pelletier (b)

Déploiement initial des Autrichiens

(Les unités sont orientées librement)

Formation Liptay

Hex.	Unités
2014	Karlstädter
1813	IR13 et Art
1613	IR8
1815	2 Hus et 1 Uhl

Renforts français

A 9h00 : 1^{er} MA KILMAINE, Formation Kilmaine, 5 Dgn, 20 Dgn, 1 Hus, 7 Hus bis, 10 Chs, et Art. (2 unités) entrent par l'hex. 2300 dans l'ordre indiqué

A 10h30 : 2^e MA KILMAINE

Renforts autrichiens

A 6h00 : 1^{er} MA OCSKAY, Formation Ocskay, IR 34/I, IR34/II, IR53/III, Mahony Jgr, 1 Uhl et Art. entrent par l'hex. 4021

A 7h30 : 2^e MA OCSKAY

A 12h00 : **Würmser**, 1^{er} MA SCHUBIRZ, Formation Schubirz, Mahony Jgr, Szluiner, 2 Hus et 1 Uhl entrent par n'importe quell hex. situés entre 1021 et 1821

A 13h30 : 2^e MA SCHUBIRZ, 1^{er} MA SEBOTTENDORF Formation **Sebottendorf**, IR4, IR13, IR10/III, Strasoldo et 4 Hus entrent par n'importe quell hex. situé entre 1021 et 1821

Le 9 juin, le général Lannes marche, vers Voghera, avec son avant-garde, selon les instructions de Bonaparte. Les forces autrichiennes, qui marchent vers Plaisance, ont pris du retard les jours précédents. En effet, Mélas a envoyé son chef d'état-major, le Generalmajor Zach, prendre le commandement de la colonne, à la place du Feld-Marschall-Leutnant Ott, ce qui a quelque peu perturbé la troupe. Dans la matinée du 9, les Autrichiens n'ont pas encore débouché sur Montebello et ne disposent pas de toute leur cavalerie. Prévenu par des éclaireurs du 12^e Hussards que Zach se trouve malgré tout à proximité, et qu'il se dirige droit vers lui, Lannes décide de temporiser et de s'installer dans une posture défensive, en attendant le soutien de Victor. Pourra-t-il arrêter Zach puis le battre ?

RÈGLES SPÉCIFIQUES SUPPLÉMENTAIRES

2.1 Marqueurs d'Activation (MA)

Deux MA spéciaux sont mis dans le bol lors de la phase de rassemblement de chaque tour de jeu.

MA "En avant !" : Lorsque ce MA est tiré au sort, lors de la phase d'activation, le joueur français peut sélectionner une unité et la faire se déplacer et combattre au choc, comme si elle était en ordre reçu. Un mouvement sans combat n'est pas autorisé. Le joueur français peut en plus effectuer un tir d'artillerie, avec une unité de son choix.

MA "Mut !" : Lorsque ce MA est tiré au sort, lors de la phase d'activation, le joueur autrichien peut effectuer une tentative de ralliement sur l'unité de son choix et effectuer en plus un tir d'artillerie, également avec l'unité de son choix. Note : Mut signifie courage en allemand.

5.2 Renforts

Entrée sur la carte des renforts autrichiens : Lorsque le MA permettant l'entrée en jeu des renforts autrichiens listés dans le chapitre renfort, le joueur autrichien lance un dé10.

Si le résultat est :

- 0 à 4, les renforts entrent en 0114 ;
- 5 ou 6, les renforts entrent en 0103 ;
- 7 ou 8, les renforts entrent en 1619 ;
- 9, les renforts entrent en 0801.

Durée

Le scénario débute, le 9 juin, lors du tour 12h00 -> 13h20 et dure 7 tours (jusqu'au tour de 19h00 -> 20h20 inclus). Tous les tours sont des tours de jour.

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

- 1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie
- 2 pts par unité d'infanterie ou de cavalerie adverse éliminée
- 3 pts par unité d'artillerie adverse éliminée.
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) :

Français et Autrichiens : 2 pts pour 1310, et 1 pt supplémentaire au camp qui contrôlerait 1310, 1311 et 1210.

Autrichiens seulement : 4 pts pour 1409, ou 5 pts pour 2007, ou 6 pts pour 2405, ou 7 pts pour 2803. Le joueur autrichien ne peut bénéficier que des points d'un seul de ces 4 hex.

Il prendra évidemment en compte celui qui lui rapporte le plus de points en fin de partie.

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Autrichiens : bord ouest de la carte

Français : bord est de la carte.

Déploiement initial

Les 7 hex. pouvant rapporter des points, pour le décompte de la victoire (voir ci-dessus), sont contrôlés par le joueur français au début de la partie. Placer un drapeau français dans chacun d'eux.

Le joueur autrichien se déploie et oriente ses pions en premier. Les pions sont placés et orientés librement par le joueur, en respectant les contraintes géographiques listées ci-dessous.

Français

6 MA disponibles : 2 MA LANNES, 2 MA MURAT, 1 MA VICTOR et MA « En avant ! »

Note : Murat n'est pas présent sur le champ de bataille, mais les MA à son nom sont « artificiellement » utilisés pour activer le 12^e Hussards.

MURAT

12^e Hussards, n'importe où, entre la Coppa et le Zeno

LANNES

Lannes, dans le château de Casteggio

Brigade Maioni : 28^e de Ligne, n'importe où, entre la Coppa et le Zeno

Division Watrin

Brigade Gency : 6^e Légère (2 pions), n'importe où, entre la Coppa et le Zeno

Brigade Mahler : 22^e (2 pions), 40^e de Ligne (2 pions) et 2/2^e d'artillerie, n'importe où, entre le Zeno et le Verzate.

VICTOR

Division Chambarlhac

Brigade Herbin : 24^e Légère (2 pions) et 4/5^e d'artillerie, n'importe où, à l'est du Verzate

Autrichiens

4 MA dispo. : 2 MA O'REILLY, 1 MA OTT et MA "Mut !"

O'REILLY :

8^e Hu. Nauendorff0613

Chasseurs de Bussy0514

Zach et Ch. Mariassy0414

2^e Ottocac et Art. légère0315

5^e Warasdin-Kreuz0215

Bach am Ende0116

Renforts

- 12h00->13h20 :

Autrichiens, 57^e Colloredo (2 pions), Artillerie (3-7-6 de portée 2-4), 3^e Ogulin, 17^e Hohenlohe, Artillerie (2-7-6) et 18^e Stuart, entrent dans l'ordre indiqué, par piles de deux pions maximum, par l'hex. désigné par le jet de d10 (voir règle spécifique supplémentaire).

- 13h20->14h40 :

Français, Brigade Rivaud.

2^e MA VICTOR, 43^e de Ligne (2 pions), 96^e de Ligne (2 pions) et 10/6^e d'artillerie (1-7-7), entrent dans l'ordre indiqué, par piles de deux pions maximum, par l'hex. 3202.

Autrichiens, 2^e MA OTT

- 14h40->16h00 :

Autrichiens, 28^e Frölich (2 pions), 40^e Mittrowsky, 51^e Splenyi, 13^e Reisky et Artillerie (3-7-6 portée 3-5) entrent dans l'ordre indiqué, par piles de deux pions maximum, par l'hex. par l'hex. désigné par le jet de d10 (voir règle spécifique supplémentaire).

Note : le pion Ott et les deux pions Dragons Lobkowitz ne sont pas utilisés dans ce scénario.

A lors que le FML Ott tient toujours, l'arrivée du général Victor et de ses hommes va permettre à Lannes de reprendre l'offensive. Décidé à briser à tout prix le goulet d'étranglement dans lequel il se trouve, il n'a d'autre choix que l'attaque à tout prix. Pour espérer reprendre Casteggio, il lance d'abord la 43^e demi-brigade à l'assaut des hauteurs, d'où l'artillerie de Vogelsang tire sur les colonnes françaises. C'est l'heure de la décision. Les Français vont-ils enfin briser la ligne de défense adverse ou bien les Autrichiens parviendront-ils à résister sans abandonner leurs positions ?

RÈGLES SPÉCIFIQUES SUPPLÉMENTAIRES :

2.1 Marqueurs d'Activation (MA)

Deux MA spéciaux sont mis dans le bol lors de la phase de rassemblement de chaque tour de jeu.

MA « En avant ! » : Lorsque ce MA est tiré au sort, lors de la phase d'activation, le joueur français peut sélectionner deux unités (éventuellement de deux formations différentes) et la faire se déplacer et combattre au choc, comme si elle était en ordre reçu. Un mouvement sans combat n'est pas autorisé. Les deux unités doivent en plus participer au même combat de choc, ou si ce n'est pas le cas, être adjacente si elles engagent deux combats différents. Le joueur français peut en plus effectuer un tir d'artillerie, avec une unité de son choix et effectuer une charge avec son unité de cavalerie.

MA « Mut ! » : Lorsque ce MA est tiré au sort, lors de la phase d'activation, le joueur autrichien peut effectuer une tentative de ralliement sur l'unité de son choix, effectuer en plus un tir d'artillerie, également avec l'unité de son choix et enfin effectuer aussi une charge avec une unité de cavalerie de son choix.

Note : Mut signifie courage en allemand.

Durée

Le scénario débute, le 9 juin, lors du tour 12h00 -> 13h20 et dure 7 tours (jusqu'au tour de 19h00 -> 20h20 inclus). Tous les tours sont des tours de jour.

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

- 1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie
- 2 pts par unité d'infanterie ou de cavalerie adverse éliminée
- 3 pts par unité d'artillerie adverse éliminée.
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) :

Français et Autrichiens : 1 point pour chacun des hex. 1310, 1311, et 1210.

Français seulement : 2 pts pour 0812 et 3 pts pour 0215.

Autrichiens seulement : 2 pts pour 2306 et 3 pts pour 2803.

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tours.

Directions de retraite

Autrichiens : bord ouest de la carte

Français : bord est de la carte.

Déploiement initial

Placer des drapeaux français en 2306 et 2803 et des drapeaux autrichiens dans chacun des cinq autres hex. rapportant des points, pour le décompte de la victoire (voir ci-dessus).

Le joueur autrichien se déploie et oriente ses pions en premier.

Français

7 MA disponibles : 2 MA LANNES, 2 MA MURAT, 2 MA VICTOR et MA « En avant ! »

Note : Murat n'est pas présent sur le champ de bataille, mais les MA à son nom sont « artificiellement » utilisés pour activer le 12^e Hussards.

MURAT

12^e Hussards (désorganisé)1508

LANNES

Lannes1708

Brigade Maioni

28^e de Ligne2009

Division Watrin

Brigade Gency :

6^e Légère (4-6-4)1407

6^e Légère (3-5-4)1807

Brigade Mahler :

22^e de Ligne (2 pions désorganisés)1907

40^e de Ligne (2 pions) et 2/2^e d'artillerie1909

VICTOR

Division Chambarlhac

Brigade Herbin :

24^e Légère (2 pions)1607

Brigade Rivaud :

43^e de Ligne (6-5-4)1709

43^e de Ligne (4-4-4)1808

Artillerie (2 pions)1708

96^e de Ligne (2 pions)1608

Autrichiens

5 MA dispo : 2 MA O'REILLY, 2 MA OTT et MA « Mut ! »

Ott1110

O'REILLY :

Ch. Mariassy1209

Bach am Ende et Art. légère1310

5^e Warasdin-Kreuz1311

2^e Ottocac1411

8^e Hu. Nauendorff et Ch. Bussy (désorganisés) ...1010

OTT

57^e Colloredo (2 pions)1611

3^e Ogulin et Artillerie (2-7-6, portée 3-5)1711

17^e Hohenlohe et Artillerie (3-7-6, portée 2-4) ...1811

18^e Stuart1812

10^e Dr Lobkowitz (2 pions)2011

Renforts

13h20->14h40 :

Autrichiens, 28^e Frölich (2 pions), 40^e Mittrowsky, 51^e Splenyi, 13^e Reisky et Artillerie (3-7-6 portée 3-5) entrent dans l'ordre indiqué, par piles de deux pions maximum, par l'hex. 0116.

Note : le pion Zach n'est pas utilisé dans ce scénario.

SAMEDI
19 Janvier 2002

KLEBER VERS UN NOUVEL HELIOPOLIS ?
Scénario "et si ?" par Frédéric BEY

Ve TROPHÉE
du BICENTENAIRE
CANOPE 1801

Le jour de Marengo, Kléber est parvenu à échapper miraculeusement à une tentative d'assassinat. Confiant dans l'avenir, depuis sa victoire d'Héliopolis, le général alsacien a juré à Bonaparte de conserver l'Égypte jusqu'à ce que le Premier Consul revienne faire une entrée triomphale à Alexandrie. Lorsque les Anglais débarquent à Aboukir, le 8 mars 1801, Kléber ne s'affole pas. Il préfère ne pas tenter d'agir trop vite avec la seule brigade Friant, en garnison dans la baie et regroupe très rapidement toute les troupes disponibles à Alexandrie. Le 14 mars, il s'élanche sans plus attendre à l'assaut de l'armée anglaise, qui vient à peine de s'établir sur les hauteurs de Canope pour s'y retrancher. Avec une armée d'Égypte pourtant incomplète, il décide de livrer une bataille qui s'annonce décisive ! Même si ce scénario est imaginaire, parviendrez vous à sauver l'Égypte aux côtés de Kléber ?

RÈGLES SPÉCIFIQUES SUPPLÉMENTAIRES

0.2 La carte

En ce 14 mars 1801, seules les 6 redoutes de valeur 1 sont opérationnelles. Les 4 autres redoutes (valeur 2) sont inexistantes et sont donc ignorées pour ce scénario. Les redoutes sont toutes contrôlées par le joueur anglais au début du scénario.

2.5 Généraux en chef : En cas d'élimination (2.5), Kléber est remplacé par Menou, puis celui-ci par Reynier. Abercromby est remplacé par Hutchinson. Si les chefs remplaçants sont à leur tour éliminés, on applique la règle standard (2.5).

DURÉE

Le scénario débute à 6h30 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 9h30-10h15 inclus).

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie

2 pts par unité d'infanterie ou de cavalerie adverse éliminée

3 pts par unité d'artillerie adverse éliminée

Note : l'artillerie fixe des redoutes ne compte pas et ne rapporte aucun point.

Contrôle d'hex. :

Points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) : 1403, 1907, 1809, 1811, 1912 et 2115, X points chacun.

Points attribués à la fin de la partie, uniquement au joueur français, s'il a été le dernier à occuper l'hex. : 1703, 2305, 2313 et 2315, X points chacun.

X est égal au nombre de tours de jeux commencés lors de l'arrêt de la partie.

Ces 10 hex. sont contrôlés par les Anglais au début du scénario.

INITIATIVE

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tours.

DIRECTIONS DE RETRAITE

Anglais : bord est de la carte

Français : bord ouest de la carte.

DÉPLOIEMENT INITIAL:

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.
Français

10 MA disponibles : 2 MA LANUSSE, 2 MA RAMPON, 2 MA REYNIER, 2 MA BRON et 2 MA ROIZE

Kléber :0705
LANUSSE

69e et 88e de Ligne0803
18e de Ligne, 4e Légère et Artillerie à cheval0705

RAMPON

32e de Ligne1007
21e Légère (2 pions) et Artillerie à cheval0908

Grenadiers et Grecs1009
REYNIER

25e de Ligne et 75e de Ligne1212
61e de Ligne et Artillerie à cheval1112

ROIZE

3e, 18e et 20e Dragons0406
Guides0306

Artillerie à cheval0305

Note : L'unité Guides de la RESERVE est considérée comme étant une unité de la formation ROIZE pour ce scénario.

BRON

22e Chasseurs0510
7e Hussards bis0409

Dromadaires0309

Note : Les 13e et 85e de Ligne (brigade Damas de la Division Reynier) et le 14e et 15e Dragons (2e brigade de la Division Roize) n'ont pas eu le temps de rejoindre l'armée pour participer à la bataille

Anglais

4 MA disponibles : 2 MA ABERCROMBY et 2 MA MOORE

Abercromby1907
ABERCROMBY

3rd Foot Gd. et Coldstream Gd.,1907
18th Royal Irish,1908

8th Foot,1809
13th Foot et 90th Foot,1909

1st Royal Foot,1811
54th Foot,1912

92nd High.2012
MOORE

28th Foot1403
58th Foot1703

Corsican1702
40th Foot1904

23rd Welsch1903
42nd High.2103

11st Lt. Dg. et Ch. Hompesch,2303

RENFORCES

7h15-8h00

1er MA HUTCHINSON

Les 12e Lt. Dr., 79th High., 27th Fu., 50th Foot, Royal Marines, Minorca's, Dillon's et De Roll's entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué, par l'hex. 3210

8h00-8h45

2e MA HUTCHINSON

Les 26th Lt. Dr., 2nd Foot, 44th Foot, 89th Foot, 30th Foot et Light Artillery entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué, par l'hex. 3210,

DIMANCHE
20 Janvier 2002

LA BATAILLE DE MANDARA

Scénario historique par Frédéric BEY

Ve TROPHÉE
du BICENTENAIRE
CANOPE 1801

Le 8 mars 1801, Friant n'est pas parvenu à empêcher le débarquement anglais à Aboukir. Le général Lanusse regroupe alors les maigres forces françaises disponibles, pour bloquer la route d'Alexandrie. De son côté Menou tarde à rassembler le reste de l'armée, et le 13 mars, lorsque l'armée anglaise débouche devant les hauteurs de Canope, Lanusse n'a pas grand chose à lui opposer. Déployés sur les hauteurs, les Français vont tenter d'arrêter et d'affaiblir les troupes d'Abercromby. Vers 7h30, ce 13 mars, Lanusse croit cependant en sa chance et quitte ses positions défensives pour partir courageusement à l'assaut des colonnes anglaises. Les Français perdent 600 hommes, mais mettent près de 1 300 Anglais hors de combat. Au bout du compte, la journée se termine par une nouvelle retraite française, très préjudiciable du point de vue du moral de l'armée. Saurez vous faire mieux ?

RÈGLES SPÉCIFIQUES SUPPLÉMENTAIRES

0.2 La carte

Le 13 mars 1801, seule la redoute située en 2115 était opérationnelle. Toutes les autres redoutes sont inexistantes et sont ignorées pour ce scénario. La " porte " de la redoute est située entre 2015 et 2115, pour ce scénario. L'orientation de la redoute est donc inversée. Placer selon cette nouvelle orientation le marqueur redoute, distribué avec cette fiche scénario, pour l'indiquer.

2.5 Général en chef

Le potentiel d'ordre d'Abercromby est réduit à 1 (au lieu de 2) pour toute la durée du scénario.

Les Français n'ont pas de général en chef pour ce scénario. Ils disposent cependant de deux ordres par tour, que le joueur français peut attribuer à deux groupes tactiques de son choix. En cas d'élimination, Abercromby est remplacé par Hutchinson. S'il est à son tour éliminé, on applique la règle standard (2.5).

DURÉE

Le scénario débute à 7h15 et dure 7 tours (jusqu'au tour de 11h45-12h30 inclus).

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie

2 pts par unité d'infanterie ou de cavalerie adverse éliminée

3 pts par unité d'artillerie adverse éliminée

Note : l'artillerie fixe des redoutes ne compte pas et ne rapporte aucun point.

Contrôle d'hex. :

Points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser 5 marqueurs Drapeau) : 1706, 1713, et 1703, X points chacun.

Points attribués à la fin de la partie, uniquement au joueur français, s'il a été le dernier à occuper l'hex. : 2009 et 2115

X est égal au nombre de tours de jeux commencés lors de l'arrêt de la partie, dans la limite maximum de 5 points (i.e. : si la partie s'arrête à la fin du 6e ou 7e tour, X ne vaut quand même que 5).

Tous ces Hex. sont contrôlés pas les Français au début du scénario.

INITIATIVE

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tours.

DIRECTIONS DE RETRAITE

Anglais : bord est de la carte

Français : bord ouest de la carte.

DÉPLOIEMENT INITIAL

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.

Français

6 MA disponibles : 2 MA LANUSSE, 2 MA REYNIER, et 2 MA BRON

LANUSSE :

69e de Ligne 2203

4e Légère 2209

18e de Ligne et Artillerie à cheval 2210

Note : le 88e de Ligne était absent le 13 mars, il ne participe pas à la bataille.

REYNIER

61e de Ligne et Artillerie à cheval 2012

25e de Ligne 1708

75e de Ligne 1709

Note : les 13e et 85e de Ligne (brigade Damas) étaient absents le 13 mars, ils ne participent pas à la bataille

BRON

22e Chasseurs 2205

3e Dragons et 18e Dragons 1905

20e Dragons 1906

Art. à cheval 1805

Note : les 3e, 18e, 20e dragons et l'artillerie à cheval de la formation ROIZE sont considérés comme des unités de la formation BRON pour ce scénario.

Anglais

2 MA disponibles : 1 MA ABERCROMBY et 1 MA HUTCHINSON

ABERCROMBY :

Abercromby 3205

90th Foot 3106

92nd High. 3111

HUTCHINSON :

12th Lt. Dr. 3006

RENFORTS

7h15-8h00

Les 18th Royal Irish, 8th Foot, 13th Foot, 1st Royal Foot, 54th Foot, 3rd Foot Gd. Et Coldstream Gd. entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué par l'hex. 3205

8h00-8h45

2e MA ABERCROMBY : Les 79th High., 27th Fu., 50th Foot, Royal Marines, Minorca's, Dillon's et De Roll's entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué, par l'hex. 3210

8h45-9h30

1er MA MOORE - Les 26th Lt. Dr., 2nd Foot, 44th Foot, 89th Foot, 30th Foot et Light Artillery entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué, par l'hex. 3210, les 11th Lt. Dr., Ch. Hompesch, Corsican, 58th Foot, 28th Foot, 42nd High., 40th Foot et 23rd Welsh entrent sur la carte, dans l'ordre indiqué, par l'hex. 3202.

9h30- 10h15

2e MA HUTCHINSON et 2e MA MOORE

Samedi 20 janvier 2001 :
Voilà Desaix ? non, Lapoype !
- Scénario et si ? -

Par Frédéric BEY

À 9h20, les Autrichiens commencent à menacer très sérieusement l'Armée française. Bonaparte qui vient d'arriver sur le champ de bataille essaye de bâtir une position défensive solide, en attendant ses renforts. Il espère que Desaix, à qui il a donné l'ordre de rallier le gros de l'armée, débouchera dans la plaine au plus tôt. Par un heureux concours de circonstances (*note de l'auteur : purement inventé pour l'occasion...*), c'est Lapoype qui débouche à la surprise générale au Nord de la Plaine à 9h20 ! Mélas, malgré ses contusions (un cheval tué sous lui) et son grand âge sent que les choses se compliquent et décide de rester quoi qu'il arrive à la tête de son armée. À qui les Dieux de la guerre apporteront la victoire ?

Règles spécifiques supplémentaires :

Généraux en chef : En cas d'élimination (2.5), Bonaparte est remplacé par Lannes (pion « Et si ? », avec rectangle orange) et Mélas par Zach. S'ils sont à leur tour éliminés, on applique la règle standard (2.5).

Durée :

Le scénario débute à 9H20 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 14h40 inclus).

Conditions de victoire :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

- 1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie
- 2 pts par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée
- 3 pts par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser 10 marqueurs Drapeau) : Castelceriolo (1205 et 1105), Barbotta (0810), Marengo (0712), Clacomuggia (0217), Spinetta (1015 et 1016), Lunga Fame (1217), Villanova (1907) et Guasca (1812), X points chacun.

X est égal au nombre de tours de jeux commencés lors de l'arrêt de la partie.

Ces 10 hex. sont contrôlés par les Français au début du scénario.

Initiative :

Le joueur autrichien a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour

Directions de retraite :

Autrichiens : Bord ouest de la carte vers Alexandrie, les unités dérottent vers la tête de pont (0110).

Français : Bord est de la carte.

Déploiement initial :

Aucun MAC n'est utilisé dans au cours de ce scénario.

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

7 MA disponibles : 2 MA Victor, 2 MA Lannes, 2 MA Murat, 1 MA Lapoype

Bonaparte : 3212

Victor :

11e Hu. : 0415

24e Lég. (2 pions) et 4/5e d'artillerie : 0514

101e/102e Ligne (2 pions) : 0614

44e Ligne (1 pion force 4) et 10/6e d'artillerie : 0613

44^e Ligne (1 pion force 1) : 0314

43e Ligne (2 pions) : 0712

96e Ligne (2 pions) : 0813

6e Dr. : 0811

12e Ch. : 0909

Lannes :

22e Ligne (2 pions) : 1513

6e Lég. (2 pions) et 2/2e d'artillerie : 1614

40e Ligne (2 pions) : 1713

28e Ligne : 1814

Murat :

2e/21e Cav. et 20e Cav. : 1217

1er Dr. : 1410

8e/9e Dr. : 1411

Autrichiens :

10 MA disponibles : 2 MA O'Reilly, 2MA Frimont, 2 MA Hadik/Kaim, 2MA Von Morzin, 1 MA Ott et 1 MA Elnitz

Mélas

Mélas et Artillerie de réserve (O'Reilly) : 0110

O'Reilly :

Banat, 5e Warasdin-Kreuz et Art. Lég. : 0313

3e Ogulin et 2e Ottocac : 0413

5^e Hu et 8^e Hu Nauendorff : 0312

8^e Dr. Wurtenburg : 0311

Frimont

Ch. Mariassy, Bach Am Ende, et Art. Lég. : 0506

1^e Dr. Emp. et Ch. Bussy : 0608

Hadik/Kaim :

47^e Fr. Kinsky (2 pions) : 0412

23^e Von Toscana et Art. Lég. – force (4) - (3 pions) : 0511

63^e Arch. Joseph : 0510

52^e Arch Antoine, 53^e Jellacic et Art. Lég. –force (3) - : 0509

11^E Wallis (2 pions) : 0410

4^e Dr. Karaczay (2 pions) : 0411

1^{er} Dr. Emp. : 0309

Von Morzin

Gr. Latterman et Artillerie (3 pions) : 0310

Gr. Weidenfeld et Artillerie (3 pions) : 0211

Renforts :

9h20 :

Français, Lapoype, 29^e de Ligne, 1^{er} Lég. et 91^e de Ligne (4 pions) : 1401

Autrichiens, Ott, 28^e Frölich, 10^e Dr Lobkowitz, 40^e Mittrowsky, 51^e Splenyi, 57^e Colloredo, 17^e Hohenhole, 18^e Stuart, 3 pions d'artillerie (13 pions), Elnitz, 3^e Dr. Arch. Jean, 9^e Dr. Lichtenstein, Art. Lég. (5 pions) : 0110

10h40 :

Français, : Deuxième MA Lapoype ; Garde Consulaire, 1 MA Garde Consulaire, Bessières, Soulès, Artillerie : 3209 ; Desaix, 1 MA Desaix, 19^e Lég., 70^e Ligne, 72^e Ligne, 5/2^e d'artillerie (6 pions) : 3212

Autrichiens : Deuxième MA Ott et deuxième MA Elsnitz

12h00 :

Français, Deuxième MA Garde Consulaire et deuxième MA Desaix

Dimanche 21 janvier 2001 :
La défaite puis la victoire !
- Scénario historique -

Par Frédéric BEY

À 14h00, les Autrichiens prennent enfin Marengo et perforent le front défensif des Français. Mélas, légèrement blessé, laisse, vers 15h00, le commandement à Zach, son chef d'état-major. Ce dernier met un certain temps à organiser la poursuite, qu'il confie à la colonne centrale (ce qui explique que ces formations n'ont qu'un MA lors du tour de 14h40). Les Français profitent de ce répit pour effectuer une retraite, qui ne les condamne pas à une défaite irrémédiable. Bientôt la division Boudet et Desaix apparaissent sur le champ de bataille ! Vont-ils permettre à Bonaparte d'arracher la victoire ?

Règles spécifiques supplémentaires :

Généraux en chef : En cas d'élimination (2.5), Bonaparte est remplacé par Lannes (pion « Et si ? », avec rectangle orange). Si Lannes ou Zach sont éliminés, on applique la règle standard (2.5).

Durée :

Le scénario débute à 14H40 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 20h00 inclus).

Conditions de victoire :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

- 1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie
 - 2 pts par unité d'infanterie ou de cavalerie adverse éliminée
 - 3 pts par unité d'artillerie adverse éliminée
 - Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser 7 marqueurs Drapeau) : Peterbona (0412), Castelceriolo (1205 et 1105), Barbotta (0810), Marengo (0712) et Spinetta (1015, 1016), X points chacun.
- X est égal au nombre de tours de jeux commencés lors de l'arrêt de la partie.

Tous ces Hex., sauf les 2 hex. de Spinetta, sont contrôlés pas les Autrichiens au début du scénario.

Initiative :

Le joueur autrichien a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour

Directions de retraite :

Autrichiens : Bord ouest de la carte vers Alexandrie, les unités déroutent vers la tête de pont (0110).

Français : Bord est de la carte.

Déploiement initial :

Le MAC Grande Charge est disponible dans ce scénario, en fonction des procédures d'utilisation décrites dans les Règles spécifiques à Marengo 1800 (2.1 Marqueurs d'activation).

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.

Français :

10 MA disponibles : 2 MA Victor, 2 MA Lannes, 2 MA Murat, 2MA Garde consulaire et 2 MA Desaix. MAC Grande Charge (utilisable une seule fois).

Bonaparte : 2014**Victor :**

11e Hu. : 1117 (Désorganisé)

24e Lég. (2 pions) : 0816

96° de Ligne (1 pion force 2) et 4/5e d'artillerie : 0815

96° de Ligne (1 pion force 6) et 10/6e d'artillerie : 0913

101e/102e Ligne : 1015

101° de Ligne : 1115 (Désorganisé)

44e Ligne (1 pion force 4) : 1114 (Désorganisé)

43e Ligne (2 pions) : 1216 (Désorganisés)

6e Dr. : 1017

12e Ch. : 1019

Lannes :

22e Ligne (2 pions) : 1011

6e Lég. (1 pion force 4) et 2/2e d'artillerie : 1012

6° Lég. (1 pion force 2) : 1213 (Désorganisé)

40e Ligne (2 pions) : 1212

28e Ligne : 1211

Murat :

8e/9e Dr, 2e/21e Cav. et 20e Cav. : 0814

1er Dr. : 1411

Desaix :

19° Lég. : 1910

70° de Ligne (2 pions) et 5/2° d'artillerie : 2010

72° de Ligne (2 Pions) : 1913

Garde Consulaire :

Bessières : 1912

Soulès et artillerie : 2113

Autrichiens :

9 MA disponibles : 1MA Frimont, 1 MA Hadik/Kaim, 1MA Von Morzin, 2 MA O'Reilly, 2 MA Ott et 2 MA Elnitz

Zach : 0412

Artillerie de réserve (O'Reilly) : 0110

O'Reilly :

Banat, 5e Warasdin-Kreuz et Art. Lég. : 0217

3e Ogulin : 0219

2e Ottocac : 0317

5° Hu et 8° Hu nauendorff : 0119

8° Dr. Wurtenburg : 0116

Frimont

Ch. Mariassy : 0909

Bach Am Ende, et Art. Lég. : 1205

1° Dr. Emp. : 0512

Ch. Bussy : 0810

Ott :

Note : les 3 artilleries sont interchangeables lors du déploiement..

10° Dr. Lobkowitz (1 pion force 2) : 1702

10° Dr. Lobkowitz (1 pion force 3) : 1309

17° Hohenlohe, 18° Stuart et artillerie : 1404

51° Spleyi : 1106

57° Colloredo (2 pions) : 0907

28° Fröhlich (1 pion force 5), 40° Mittrowsky et artillerie : 0908

28° Fröhlich (1 pion force 3) et artillerie : 1109

Hadik/Kaim :

47° Fr. Kinsky (2 pions) : 0614 (pion force 3 Désorganisé)

23° Von Toscana et Art. Lég. – force (4) - (3 pions) : 0712 (pion force 5 Désorganisé)

63° Arch. Joseph et Art. Lég. – force (3) - : 0812

53° Jellacic: 0811

52° Arch Antoine : 0710 (Désorganisé)

11^E Wallis (2 pions) : 0611

1^{er} Dr. Emp. : 0413

4° Dr. Karaczay (2 pions) : 0312 (Désorganisés)

Elnitz :

9° Dr. Lichenstein (2 pions) : 0414 (Désorganisés)

3° Dr Arch. Jean (2 pion) : 0613

Art. Lég. : 0614

Von Morzin

Gr. Latterman et Artillerie (3 pions) : 0511

Gr. Weidenfeld et Artillerie (3 pions) : 0515

Renforts :

14h40 :

Français, Desaix, 9e Lég., 30e Ligne, 59e Ligne, 4/2e d'artillerie, 1er Hu., 3e Cav. (9 pions) : 3212

16h00 :

Français, Murat, 12° Hu. Et 21° Ch. n'importe quel hex. entre 2201 et 2601

Autrichiens : 2° MA Frimont, 2e MA Hadik/Kaim, 2° MA Von Morzin,

Scénario 1 : La surprise éventée

Masséna a soigneusement préparé une traversée de la Limmat, dans la boucle qui entoure Kloster-Fahr. Il compte sur la surprise et sur une diversion conduite par Ménard, pour éloigner Pushchin. Malheureusement, celui-ci évente la manœuvre et accourt aux secours de Markov pour contrer les Français.

Masséna parviendra-t-il quand même à encercler Korsakov dans Zürich ?

Règles optionnelles et spécifiques

La règle optionnelle 2.3 - Ordres et groupes tactiques, toutes les règles spécifiques à la Bataille de Zürich présentées dans Vae Victis n°29 et les errata et précisions publiés dans le Vae Victis n°30 sont appliqués.

Règle spécifique supplémentaire : Masséna peut traverser la Limmat, une seule fois dans la partie, ailleurs que par le ponton et au coût de +1PM. Par le ponton, il n'y a aucune limite au nombre de ses traversées.

Durée

Le scénario débute, le 25 septembre, lors du tour 5h00/6h00 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 13h00-14h00 inclus)

Conditions de victoire

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

- 1 pt par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie
- 2 pts par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée
- 3 pts par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée
- Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) : Weiningen (0707), Engstringen (0907), Regensdorf (0903), Höngg (1606), Ober-Affoltern(1604), hex. 2009, Wiedikon (2211), Porte de Lucerne (2410)et Wollishofen (2812), X points chacun.

X est égal au nombre de tours de jeux terminés lors de l'arrêt de la partie.

Initiative

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tours

Directions de retraite

Russes : Bord est de la carte

Français : Bord sud de la carte. Les unités situées au nord de la Limmat déroutent vers le bord ouest jusqu'à la verticale du ponton, puis vers le bord sud (traversée de la Limmat par le ponton)

Déploiement initial

Le joueur russe se déploie et oriente ses pions en premier

Russes

5 MA disponibles : GORCHAKOV (MAC), 1 MA TUCHKOV, 1 MA ESSEN, 2 MA MARKOV

Korsakov 2609

TUCHKOV Les 10 pions répartis, au choix du joueur,

dans un rayon de 2 hex. autour de 2309.

ESSEN Gr Sacken : 2812

Mo Essen : 2711

Gr Ekatarinoslav : 2609

Dr Shlepev : 2007

Artillerie : 2106

Flottille Williams : 2810

MARKOV Gr Treublut : 0609

Co Misinov : 0809

Français

12 MA disponibles : OUDINOT et LORGE (MAC), 2 MA Mortier, 2 MA GAZAN, 2 MA BONTEMPS, 2 MA QUETARD et 2 MA KLEIN

Masséna 0713

MORTIER 53e de Ligne : 1 pion en 2618 et 1 en 2417

1er Artillerie : 2618

8e Chasseur : 2216

50e de Ligne : 1813 (2 pions)

108e de Ligne et

7e d'Artillerie Légère : 1711 (3 pions)

1er Dragon : 1712

GAZAN 37e de Ligne : 0412 (2 pions)

57e de Ligne : 0512

13e Dragon et 9e Hussard : 0413 (2 pions)

1er et 6e d'Artillerie : 0513 (2 pions)

Ponton (convoi / recto du pion) : 0615

BONTEMPS 10e Légère : 0613 (2 pions)

1e Helvétique : 0814

57e de Ligne et 7e d'Artillerie : 0713 (3 pions)

100e de Ligne et

2e d'Artillerie Légère : 0813 (3 pions)

QUETARD 1e Légère : 0312 (2 pions)

2e de Ligne : 0212 (2 pions)

KLEIN 102e de Ligne : 1013 (2 pions)

Grenadiers et

6e d'Artillerie à cheval : 1012 (2 pions)

7e hussard et 5e Chasseur : 1011 (2 pions)

2e et 17e Dragon : 0913 (2 pions)

Renforts

5h00-6h00 : Russes, Mo Markov et Gr Shapsky (en 0108 ou 0107)

7h00-8h00 : Russes, 2e MA TUCHKOV, 2e MA ESSEN, 1 MA PUSHCHIN et toute la formation Pushchin (7 pions) entre en renfort par l'hex. 0102 ou 0104

9h00-10h00 : Russes, 2e MA Pushchin

11h00-12h00 : Russes, 1 MA SACKEN, toute la formation Sacken sauf Mo Koslov (soit 4 pions) en 3210

13h00-14h00 : Russes, 2e MA SACKEN

Scénario 2 : La victoire par la manoeuvre

La division Lorge est parvenue, à l'aube, à traverser la Limmat. Les maigres forces russes de Markov sont rejetées du plateau de Kloster-Fahr et mise en déroute. Devant Zürich, Mortier avance vers Wollishofen, d'où il est d'abord repoussé. Vers 9h00, Korsakov doit faire face à un terrible dilemme : doit-il envoyer le gros de ses forces au nord, défendre sa ligne d'opération ou doit-il contre-attaquer au sud devant Zürich ?

Règles optionnelles et spécifiques

La règle optionnelle 2.3 - Ordres et groupes tactiques, toutes les règles spécifiques à la Bataille de Zürich présentées dans Vae Victis n°29 et les errata et précisions publiés dans le Vae Victis n°30 sont appliqués.

Règle spécifique supplémentaire : Masséna peut traverser la Limmat, une seule fois dans la partie, ailleurs que par le ponton et au coût de +1PM. Par le ponton, il n'y a aucune limite au nombre de ses traversées.

Durée

Le scénario débute, le 25 septembre, lors du tour 9h00/10h00 et dure 5 tours (jusqu'au tour de 17h00-18h00 inclus)

Conditions de victoire

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

Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie

2 points par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée

3 points par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée

Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau, tous placés côté russe au départ de la partie) :

1 point : Porte de Rapperswill (2909)

2 points : Wipkingen (2007), Oerlikon (2101) et Wiedikon (2211)

3 points : Beckenhof (2306)

4 points : Porte de Lucerne (2410), Porte de Kronen (2607), Porte de Niederdorf (2507) et Wollishofen (2812)

Le joueur français reçoit par ailleurs 1 PV par tour de jeu non terminé lors de l'arrêt de la partie.

Initiative

Le joueur russe a automatiquement l'initiative stratégique lors du premier tour

Directions de retraite

Russes : Bord est de la carte

Français : Bord sud de la carte. Les unités situées au nord de la Limmat déroutent vers le bord ouest jusqu'à la verticale du ponton, puis vers le bord sud (traversée de la Limmat par le ponton)

Déploiement initial

Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier
Français

12 MA disponibles : OUDINOT et LORGE (MAC), 2 MA Mortier, 2 MA GAZAN, 2 MA BONTEMPS, 2 MA QUETARD et 2 MA KLEIN

Masséna : 1711

MORTIER : 53e de Ligne (désorganisé) : 1 pion en 2617

1 en 2416

1er Artillerie : 2617

8e Chasseur : 2216

50e de Ligne : 1 pion en 2214

1 pion en 2013

108e de Ligne : 1 pion en 1813

1 pion en 1711

7e d' Artillerie Légère : 1711

1er Dragon : 1913

GAZAN : 37e de Ligne : 0907 (2 pions)

57e de Ligne et 1er d'art. : 0808 (2 pions)

13e Dragon et 9e Hussard : 0906 (2 pions)

6e d' Artillerie : 0809

Ponton (verso du pion) : 0412-0511

BONTEMPS : 10e Légère : 0903 (2 pions)

1e Helvétique : 0806

57e de Ligne et 7e d' Art. : 0804 (3 pions)

100e de Ligne et 2e d' Art.Lég. : 0805 (3pions)

QUETARD : 1e Légère : 0706 (2 pions)

2e de Ligne : 0809 (2 pions)

KLEIN : 102e de Ligne 1 pion en 1710

1 pion en 1708

Grenadiers et 6e d' Art. à cheval : 1609 (2 pions)

7e hussard et 5e Chasseur : 1610 (2 pions)

2e et 17e Dragon : 1409 (2 pions)

Russes

7 MA disponibles : GORCHAKOV (MAC), 2 MA TUCHKOV, 2 MA ESSEN, 2 MA MARKOV

Korsakov : 2612

TUCHKOV : Mo Tuchkov : 2410

Ch Fock : 2413

Ch Titov et Gr Selexhov : 2211 (2 pions)

Gr Rakhmanov et Gr Potatov : 2209 (2 pions)

Hu Lykoshin : 2310 (2 pions)

Co Oural Borodin : 2412

Artillerie : 2211

ESSEN : Gr Sacken : 2815

Mo Essen : 2614

Gr Ekatarinoslav : 1805

Dr Shlepev : 1506

Artillerie : 2007

Flottille Williams : 2911

MARKOV : Gr Treublut (en déroute) : 1806

Co Misinov (en déroute) : 1803

Gr Shapsky (désorganisé) : 1606

Mo Markov (désorganisé) : 1604

Renforts

11h00-12h00 : Russes, 1 MA SACKEN, toute la formation Sacken sauf Mo Koslov (soit 4 pions) en 3210

13h00-14h00 : Russes, 2e MA SACKEN

15h00-16h00 : Russes, MO Koslov en 3210

Résultats de la finale (scénario 2) / Baratou bat Germain +24 PV

Baratou (Français) 43 PV : 12 d'enclère adverse, 3 unités russes en déroute, 6 infanteries ou cavaleries russes éliminées, 2 artilleries russes éliminées. Contrôle de Wipfingen, Oerlikon, Wiedikon, et Porte de Lucerne. Partie arrêtées en tour 4 (-3+2= -1PV)

Germain (Russes) 19 PV : 1 unité française en déroute, 1 unité d'infanterie française éliminée, 1 artillerie française éliminée. Contrôle des portes de Rapperswill, Kronen et Niederdorf, de Wollishofen et de Beckenhof. Partie arrêtées en tour 4 (-3 PV)

Les scénarios « Les Pyramides 1798 », du II^{me} Trophée du Bicentenaire

par *Frédéric BEY*

Scénario 1 : Il faut sauver El Gîza ! (what if ?)

Imbâba est tombé facilement sous l'assaut des divisions Bon et Vial. Les Mamelouks de Mourad Bey se sont épuisés sur le feu des inébranlables carrés français. Ils se sont retirés avec leur chef dans le plus grand désordre. Bonaparte décide maintenant de foncer, en cet après midi du 21 juillet 1798, sur El Gîza pour s'emparer des bagages et richesses des Mamelouks qui s'y trouvent. Ibrahim Bey, jusqu'à lors apathique, a finalement traversé le Nil, grâce à sa flottille et décide de tenter de sauver El Gîza à tout prix !

Un second affrontement s'annonce....

Durée du jeu

Le scénario débute à 12h00 du matin et dure 5 tours (jusqu'au tour de 20h00 inclus), à moins que les conditions de victoire automatique ne soient remplies auparavant. Tous les tours sont des tours de jour.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales du scénario historique présentes dans Vae Victis n°23, sauf « Entrée dans la bataille des formations d'Ibrahim Bey » et « Franchissement du Nil », sont appliquées.

Règles spéciales supplémentaires

Renforts d'Ibrahim Bey : A chaque fois que le MA Flottille est tiré, le joueur Mamelouk peut placer une de ses 5 unités de renforts dans l'hex 3207.

Utilisation des MA Réserve : Le joueur français choisi au début de chaque tour si il veut utiliser ou non les 2 MA Réserve. S'il choisit de le faire, les deux MA sont placés dans le bol et les unités de la formation Réserve sont activées normalement lorsque viendra leur tour. S'il choisit de ne pas les utiliser, les deux MA sont mis de côté et, pendant le tour de jeu, les unités de la formation Réserve ne pourront que se déplacer avec les unités d'autres formations sur lesquelles elles sont empilées (lors de l'activation de celles-ci), sans jamais combattre ni tirer (mais en subissant les effets éventuels d'un combat initié par l'adversaire).

Cette règle ne change en rien les exceptions d'empilement liées aux unités de la formation Réserve.

Directions de retraite

Français : bord Nord de la carte

Mamelouks : bord Ouest de la carte

Conditions de victoire

Victoire automatique (en cours de partie) :

Dès qu'une de ces situations survient, la partie s'arrête immédiatement :

- Elimination de Bonaparte ou élimination de toutes les unités de deux formations françaises (pour les Mamelouks).
- Capture d'un des deux hexagones d'El Gîza (pour le français)

Victoire en fin de partie (au terme des 5 tours) :

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 6 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 5,5 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

Points de victoire attribués à chaque camp pour les unités désorganisées, en déroute ou détruites en fin de partie :

- 1/2 point par unité désorganisée sur la carte,
- 1 point par unité en déroute sur la carte,
- 2 points par unité éliminée de cohésion 5 ou moins ,
- 3 points par unité éliminée de cohésion 6 ou plus.

Points de victoire attribués pour chaque carré brisé par une charge de cavalerie (Mamelouks seulement) :

2 points par unité d'infanterie française en carré, de cohésion 5 ou moins, désorganisée suite à une charge (abandon du carré) ,

3 points par unité d'infanterie française en carré, de cohésion 6 ou plus, désorganisée suite à une charge (abandon du carré).

Déploiement initial

Français :

12 MA disponibles : Réserve, Dugua, Bon, Vial, Desaix, et Reynier

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné, orientés librement au choix du joueur.

Le joueur français oriente ses pions en premier.

Bonaparte 1906

Réserve

Guides à pieds 1906

Guides à cheval 1906

Artillerie de Réserve 1906

7ème Hussards 2009

Dragons 2208

Dugua

75ème de Ligne (2 pions) 2007

25ème de Ligne 1906

2ème de Ligne (2 pions) 2106

Artillerie Dugua 2106

Bon

32ème de Ligne (2 pions) 1306

Artillerie Bon 1306

4ème Ligne (Désorganisée) 1305

18ème de Ligne (Désorganisée) 1305

Vial

22ème Ligne et Artillerie Vial 1506

13ème de Ligne (2 pions -Désorg. 1406

Desaix

88ème de Ligne 1609

61ème de Ligne (2 pions) 1708

21ème Ligne (2 pions) 1808

Artillerie Desaix 1808

Reynier

85ème de ligne (2 pions) 1510

9ème de Ligne (2 pions) 1411

Artillerie Reynier 1411

Mamelouks :

11 MA disponibles : Mamelouks (Mourad Bey), Janissaires, Spahis, Mamelouks, Artillerie (Ibrahim Bey) et MA Flottille

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur, après orientation du joueur français. Les MA mamelouks d'Ibrahim Bey sont placés dans le bol, même si les unités de la formation ne sont pas encore entrées en renforts (quitte à être inutilisables)

Mourad Bey 2117

Mamelouks

Mamelouks 1(Désorganisé)	2017
Mamelouks 2 (Désorganisé)	2018
Mamelouks 3 (Désorganisé)	2116
Mamelouks 4 (Désorganisé)	2118
Mamelouks 5 (Désorganisé)	2217
Mamelouks 6 (Désorganisé)	2218

Ibrahim Bey 3006

Spahis

Spahis (2 pions) 3208

Janissaires

Janissaires 1 et 2 2906

Janissaires 3 et 4 2907

Janissaires 5 et 6 3008

Janissaires 7 3006

Janissaires 8 3106

NB : L'ordre d'empilement des unités est au choix des joueurs

Renforts (hors carte au début du scénario) :

Mamelouks Ibrahim Bey :

3 pions

Artillerie d'Ibrahim Bey :

2 pions

Initiative

Pas d'initiative automatique au premier tour (12h00).

Scénario 2 : A l'assaut d'Imbâba ! (historique)

Echaudée par l'affaire de Chebreiss, une semaine plus tôt, l'armée française progresse, formée en carrés de division, depuis que l'armée de Mourad Bey a été signalée aux environs d'Imbâba. En ce milieu de journée du 21 juillet 1798, Bonaparte apprend, par une reconnaissance, que les canons de Mourad Bey sont montés sur affût et demeureront de ce fait immobile dans le camp retranché d'Imbâba qu'il compte conquérir. C'est moment où Mourad Bey décide d'agir en se préparant à lancer ses mamelouks sur les français de Desaix et Reynier. Ibrahim Bey, de l'autre côté du Nil a décidé, prudemment, de ne pas se mêler à la bataille qui s'annonce... Pour les deux camps, il va falloir désormais vaincre ou mourir !

Durée du jeu

Le scénario débute à 10h00 du matin et dure 5 tours (jusqu'au tour de 18h00 inclus), à moins que les conditions de victoire automatique ne soient remplies auparavant. Tous les tours sont des tours de jour.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales du scénario historique présente dans Vae Victis n°23 sauf « Entrée dans la bataille des formations d'Ibrahim Bey » et « Franchissement du Nil » sont appliquées.

Règles spéciales supplémentaires

Utilisation des MA Réserve : Le joueur français choisi au début de chaque tour si il veut utiliser ou non les 2 MA Réserve. S'il choisit de le faire, les deux MA sont placés dans le bol et les unités de la formation Réserve sont activées normalement lorsque viendra leur tour. S'il choisit de ne pas les utiliser, les deux MA sont mis de côté et, pendant le tour de jeu, les unités de la formation Réserve ne pourront que se déplacer avec les unités d'autres formations sur lesquelles elles sont empilées (lors de l'activation de celles-ci), sans jamais combattre ni tirer (mais en subissant les

effets éventuels d'un combat initié par l'adversaire).

Cette règle ne change en rien les exceptions d'empilement liées aux unités de la formation Réserve.

Directions de retraite

Français : bord Nord de la carte

Mamelouks : bord Sud de la carte

Conditions de victoire

Victoire automatique (en cours de partie) :

dès qu'une de ces situations survient, la partie s'arrête immédiatement :

- Elimination de Bonaparte ou élimination de toutes les unités de deux formations françaises (pour le Mamelouks).
- Elimination de tous les pions de la formation Mamelouks (pour le français)

Victoire en fin de partie (au terme des 5 tours)

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 6 points de plus que l'adversaire.

Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 5,5 ou moins, il s'agit d'un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

Points de victoire attribués à chaque camp pour les unités désorganisées, en déroute ou détruites, en fin de partie :

- 1/2 point par unité désorganisée sur la carte ,
- 1 point par unité en déroute sur la carte ,
- 2 points par unité éliminée de cohésion 5 ou moins ,
- 3 points par unité éliminée de cohésion 6 ou plus.

Points de victoire attribués pour chaque carré brisé par une charge de cavalerie (Mamelouks seulement) :

2 points par unité d'infanterie française en carré, de cohésion 5 ou moins, désorganisée suite à une charge (abandon du carré) ,

3 points par unité d'infanterie française en carré, de cohésion 6 ou plus, désorganisée suite à une charge (abandon du carré).

Déploiement initial :

Français

12 MA disponibles : Réserve, Dugua, Bon, Vial, Desaix, et Reynier

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné. Toutes les unités françaises sont formées en carré (un marqueur doit être placé sur chaque pile, 12 au total). Les unités de cavalerie et d'infanterie de la Réserve, sont considérées comme étant placées au centre des carrés et participent pas aux combats, elles ne comptent pas dans les calculs de rapport de force ou de différentiel de cohésion - mais en subissent les effets.

Pour combattre elles doivent quitter les carrés.

Bonaparte 1008

Réserve

Guides à pieds 1008

Guides à cheval 1008

Artillerie de Réserve 1008

7ème Hussards 0907

Dragons 1007

Dugua

75ème de Ligne (2 pions) 1008

25ème de Ligne 0907

2ème de Ligne (2 pions) 1007

Artillerie Dugua 1007

Bon

32ème de Ligne (2 pions) 1104

Artillerie Bon 1104

4ème Ligne	1005
18ème de Ligne	1005

Vial

22ème Ligne	1307
Artillerie Vial	1307
13ème de Ligne (2 pions)	1208

Desaix

88ème de Ligne	0909
61ème de Ligne (2 pions)	1010
21ème Ligne (2 pions)	1109
Artillerie Desaix	1109

Reynier

85ème de ligne (2 pions)	0710
9ème de Ligne et Artillerie Reynier	0811

Mamelouks

10 MA disponibles : Mamelouks, Pillards, Abou Bekr et Artillerie (Mourad Bey), Artillerie (Ibrahim Bey)
Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur.

Mourad Bey	0912
------------	------

Mamelouks

Mamelouks 1	0912
Mamelouks 2	1310
Mamelouks 3	1311
Mamelouks 4	1112
Mamelouks 5	0612
Mamelouks 6	0813

Pillards

Bédouins 1	1510
Bédouins 2	1512
Bédouins 3	1313
Bédouins 4	1114
Coptes	0914
Abyssins	0714

Abou Bekr

Janissaires 1	1305
Janissaires 4	1305
Fellahs 1	1305
Janissaires 2	1406
Janissaires 3	1406
Fellahs 2	1406

Artillerie de Mourad Bey

une unité en	1305
une unité en	1406

orientation déterminée une fois pour toute.

Ibrahim Bey	1503
-------------	------

Artillerie d'Ibrahim Bey

Deux pions	1403
------------	------

NB : l'ordre d'empilement des unités est au choix des joueurs

Renforts

Pas de renforts prévus.

Initiative

Au premier tour (10h00), Mourad Bey a automatiquement l'initiative.

Trophée du Bicentenaire

Rivoli 1797

Château de Vincennes - Samedi 24 janvier 1998

Scénario n°1 : La contre-attaque (© : Frédéric Bey et Marc Brandsma)

La bataille est commencée depuis plusieurs heures déjà. Les fusillades d'avant-postes entamées vers quatre heures du matin ont progressivement crû en intensité pour se finir en mêlée générale. Un instant maîtres de l'éperon de la chapelle San Marco (2409) et du mont Trombalora (entre Ceredetto et Zoanne), les français en ont été chassés par une poussée vigoureuse des colonnes d'infanterie autrichienne. Et voilà que débouchent Quasdanovitch et Lusignan dont l'objectif est d'encercler l'armée française. Bonaparte envoie chercher Masséna qu'on trouve quelques kilomètres plus au sud, ayant accordé une demi-heure de repos à sa division qui a marché toute la nuit. L'aide de camp le presse, et à 9 heures, il entre sur le champ de bataille. Alvinczy, qui ignore la présence des renforts français et de Bonaparte, voit arriver enfin la colonne de Wükassovitch qui va parfaire l'encercllement et la défaite de l'ennemi.

Durée du jeu

Le scénario débute à 9h du matin et dure 5 tours (jusqu'au tour de 14h inclus), à moins que les conditions de victoire automatique ne soient remplies auparavant. Tous les tours sont des tours de jour.

Français

Déploiement initial sur la carte

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur. Les pions indiqués (D) sont désorganisés (face avec une bande blanche visible).

■ Bonaparte : 1712 (Zoanne)

Réserve :

■ 39° ligne : 2312 (Osteria Dogana)

■ Artillerie : 2015 (il castello)

Joubert :

■ Lebley 29° légère (D) : 1511

■ Lebley 85° ligne (D) : 1710

■ Sandos 14° ligne : 1809

■ Sandos 22° légère et 33° ligne : 2009

■ Vial 17° légère : 2210

■ Vial 4° légère (D) : 2310

■ Lasalle 22° chasseurs : 1911

■ Artillerie : 1809

Masséna :

■ Leclerc 1° cavalerie : 1717

MA disponibles : Joubert, Réserve, Masséna (1 MA car renfort ce tour, le 2^{ème}

MA est disponible à 10h15)

Renforts :

Les renforts entrent conformément aux règles et au scénario historique.

■ 9h - hex 1722 - Masséna : Rampon 32° ligne (2 pions), Artillerie

■ 10h15 - hex 1722 - Masséna : Monnier 18° ligne (2 pions), Brune 75° ligne (2 pions)

■ 14h - hex 0321 - Rey : Baraguey d'Hilliers 58° ligne (2 pions)

Objectifs contrôlés :

■ Placer un marqueur « drapeau français » sur : hex 1722, Rivoli hex 1917, Affi hex 0722, Zoanne hex 1712

Autrichiens

Déploiement initial sur la carte

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur. Les pions indiqués (D) sont désorganisés (face avec une bande blanche visible).

■ Alvinczy : 1906

Lusignan :

■ Bataillons A et B (marqueur Renfort) : 0606

■ Bataillons C et D (marqueur Renfort) : 0705

Liptay :

■ Grenadiers Gr.A : 1608

■ Grenadiers Gr.B : 1410

■ Grenadiers Gr.C (D) et Gr.D (D) : 1408

Köblös :

■ Bataillons A et B : 1907

■ Bataillons C et D : 2107

Ocskay :

■ Croates Cr.A (D) : 2407

■ Croates Cr.B et Cr.C : 2308

Quasdanovitch :

■ Cavalerie légère Lg. : 2807

■ Dragons Dr. : 2906

■ Cuirassiers Cu. : 2905

■ Artillerie : 2904

■ Grenadiers Hongrois Gr.h.A et Gr.h.B : 3004

■ Bataillons C et D : 3103

■ Bataillons E et F : 3102

MA disponibles : Lusignan, Liptay, Köblös, Ocskay, Quasdanovitch, Wükassovitch (1 MA car renfort ce tour, le 2^{ème} MA est disponible à 10h15)

Renforts :

■ 9h - hex 3401 - Wükassovitch : Cavalerie Légère Lg., Dragons Dr., Artillerie, Bataillons A et B (5 pions)

Objectifs contrôlés :

■ Placer un marqueur « drapeau autrichien » sur : Chapelle San Marco hex 2409

Initiative

Aucun joueur ne bénéficie automatiquement de l'initiative au premier tour (9h).

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales du scénario historique présenté dans Vae Victis n°18 sont appliquées.

MA spécifique

Le MA Furia Francese est disponible suivant les conditions d'emploi du scénario historique.

Directions de retraite

Français : bord sud de la carte

Autrichiens : bord nord de la carte

Conditions de victoire

Victoire automatique (en cours de partie)

Les conditions sont les mêmes que pour le scénario historique.

Victoire en fin de partie (au terme des 5 tours)

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 3 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 2,5 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

- Points de victoire attribués à chaque camp pour les unités détruites : 1 point par unité en déroute sur la carte, 2 points par unité éliminée.
- Points de victoire attribués à l'Autrichien pour le contrôle d'objectifs géographiques : hex 1722 (5 points), Rivoli hex 1917 (3 points), Affi hex 0722 (3 points), Zoanne hex 1712 (10 points), Chapelle San Marco hex 2409 (7,5 points), Mont Pipolo hexs 1821, 1921 et 2022 (1 point par hex)

Trophée du Bicentenaire

Rivoli 1797

Château de Vincennes - Dimanche 25 janvier 1998

Scénario n°2 : Le moment de vérité (© : Frédéric Bey et Marc Brandsma)

Il est presque midi en cette froide journée de janvier 1797. Le plateau de Rivoli est couvert de la fumée blanche des batteries françaises et autrichiennes. Par instant, on aperçoit les bataillons en habit blanc ou bleu qui s'affrontent au milieu des vignes et des bois. Des escadrons le traversent à bride abattue pour ravitailler les fantassins en cartouches. Quelques fuyards sont interceptés rudement par les aides de camp et ramenés au combat. A droite, Masséna a repoussé les autrichiens au-delà du mont Trombalora. Au centre, Berthier et Joubert ont dû reculer jusqu'à la grande route de Vérone. La réserve, décimée par l'artillerie de Wükassovitch, a abandonné la garde de la montée de Canale. Alvinczy tient sa victoire. Les colonnes autrichiennes convergent vers Zoanne, les premiers éléments de la formation Quasdanovitch débouchent sur le plateau avec l'artillerie et la cavalerie qui vont permettre de balayer les derniers carrés français. Pour Bonaparte, l'heure est grave. Il faut tenir et repousser l'ennemi dans la vallée. C'est le moment de déchaîner la *furia francese*.

Durée du jeu

Le scénario débute à 11h30 du matin et dure 5 tours (jusqu'au tour de 16h30 inclus), à moins que les conditions de victoire automatique ne soient remplies auparavant. Tous les tours sont des tours de jour.

Français

Déploiement initial sur la carte

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur. Les pions indiqués (D) sont désorganisés (face avec une bande blanche visible). Les pions indiqués (DR) sont en déroute (marqueur déroute sur face désorganisé).

■ Bonaparte : 1814

Réserve :

■ 39° ligne (D) et Artillerie : 1914

Joubert :

■ Lebley 29° légère et 85° ligne : 1607

■ Sandos 14° ligne et Artillerie (marqueur Carré) : 1809

■ Sandos 22° légère (D) : 1811

■ Sandos 33° ligne : 1911

■ Vial 4° légère et 17° légère : 2111

■ Lasalle 22° chasseurs : 1813

Masséna :

■ Rampon 32° ligne (2 pions) : 1408

■ Monnier 18° ligne (2 pions) : 1616

■ Brune 75° ligne (2 pions) : 1617

■ Leclerc 1° cavalerie : 1814

■ Artillerie : 1714

MA disponibles : Joubert, Réserve, Masséna

Renforts :

Les renforts entrent conformément aux règles et au scénario historique.

■ 14h - hex 0321 - Rey : Baraguey d'Hilliers 58° ligne (2 pions)

■ 16h30 - hex 0105 - Rey : Murat 12° légère et 8° dragons

Objectifs contrôlés :

■ Placer un marqueur « drapeau français » sur : hex 1722, Rivoli hex 1917, Affi hex 0722, Zoanne hex 1712

Autrichiens

Déploiement initial sur la carte

Les pions sont placés strictement dans l'hex désigné mais orientés librement au choix du joueur. Les pions indiqués (D) sont désorganisés (face avec une bande blanche visible). Les pions indiqués (DR) sont en déroute (marqueur déroute sur face désorganisé).

■ Alvinczy : 2109

Lusignan :

■ Bataillons A et B (marqueur Renfort) : 0418

■ Bataillons C et D (marqueur Renfort) : 0417

Liptay :

■ Grenadiers Gr.A : 1306

■ Grenadiers Gr.B (D) et Gr.D (D) : 1505

■ Grenadiers Gr.C (DR) : 1404 (Caprino)

Köblös :

■ Bataillon A : 1907

■ Bataillon B (D) : 2008

■ Bataillons C et D : 2010

Ocskay :

■ Croates Cr.A (DR) : 2308

■ Croates Cr.B et Cr.C : 2210

Quasdanovitch :

■ Cavalerie légère Lg. et Dragons Dr. : 2113

■ Cuirassiers Cu. : 2213

■ Grenadiers Hongrois Gr.h.A et Gr.h.B et Artillerie : 2312

■ Bataillons C et D : 2412

■ Bataillons E et F : 2511

Wükassovitch :

■ Cavalerie Légère Lg. : 2315

■ Dragons Dr. : 2415

■ Bataillons A et B : 2218

■ Artillerie : 2514

MA disponibles : Lusignan, Liptay, Köblös, Ocskay, Quasdanovitch, Wükassovitch

Renforts :

Pas de renforts prévus.

Objectifs contrôlés :

■ Placer un marqueur « drapeau autrichien » sur : Chapelle San Marco hex 2409

Initiative

Au premier tour (11h30), le français a automatiquement l'initiative.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales du scénario historique présenté dans Vae Victis n°18 sont appliquées.

MA spécifique

Le MA Furia Francese est disponible suivant les conditions d'emploi du scénario historique.

Directions de retraite

Français : bord sud de la carte

Autrichiens : bord nord de la carte

Conditions de victoire

Victoire automatique (en cours de partie)

Les conditions sont les mêmes que pour le scénario historique.

Victoire en fin de partie (au terme des 5 tours)

La victoire est attribuée au camp ayant au moins 3 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 2,5 ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

- Points de victoire attribués à chaque camp pour les unités détruites : 1 point par unité en déroute sur la carte, 2 points par unité éliminée.
- Points de victoire attribués à l'Autrichien pour le contrôle d'objectifs géographiques : hex 1722 (5 points), Rivoli hex 1917 (7,5 points), Affi hex 0722 (3 points), Zoanne hex 1712 (10 points), Chapelle San Marco hex 2409 (2 points), **Mont Pipolo hexs 1821, 1921 et 2022 (1 point par hex)**

