




# *LES CONQUÊTES DE NAPOLEÓN*

FELLOWSHIP  
OF  
SIMULATIONS

Règles du jeu

# Table des matières

<b>1. Principes du jeu</b> .....	3
<b>2. Nombre de joueurs</b> .....	4
<b>3. Matériel</b> .....	4
3.1. Unités militaires et conseillers .....	4
3.2. Ressources .....	5
3.3. Pions marqueurs .....	5
3.4. Plateau de jeu.....	5
3.5. Plateaux joueurs.....	7
3.6. Cartes d'action.....	7
<b>4. Mise en place initiale</b> .....	9
4.1. Plateau joueur.....	9
4.2. Plateau jeu .....	10
<b>5. Séquence de jeu</b> .....	11
<b>6. Phase encaissement des revenus</b> .....	11
<b>7. Phase de positionnement des conseillers</b> .....	11
<b>8. Phase de Résolution des conseillers</b> .....	12
8.1. Initiative.....	12
8.2. Finances .....	13
8.3. Moral.....	13
8.4. Société .....	14
8.5. Capitales neutres.....	14
8.6. Zone d'action Militaire.....	15
8.6.1. Généralités.....	15
8.6.2. Enrôlement et point de mouvement.....	15
8.6.3. Coût des enrôlements et points de mouvement .....	15
8.6.4. Effets militaires.....	16
8.7. Phase Diplomatie/Formation des Alliances..	17
<b>9. Alliances</b> .....	17
9.1. Point de Diplomatie.....	17
9.2. Caractéristiques des Alliances.....	17
9.3. Déclarer une Alliance (pour les « Coalisés »). 17	
9.4. Forcer une Alliance (Alliance entre Napoléon et une autre Nation) .....	18
9.5. Annuler une Alliance forcée ou une Alliance. 18	
9.6. Marqueurs Alliance .....	19
9.7. Fin d'une Alliance .....	19
<b>10. Phase de Mouvement des troupes</b> .....	19
10.1. Mouvements terrestres.....	19
10.2. Mouvement de débordement, Mouvement de refus de combat.....	20
10.3. Mouvements maritimes.....	21
10.4. Mouvements en cas d'Alliance forcée .....	22
<b>11. Phase de combat</b> .....	22
11.1. Effet Militaire Combat .....	23
11.2. Calcul des points de force (PF) .....	23
11.3. Résolution des combats.....	24
11.3.1. Généralités .....	24
11.3.2. Résultat des combats .....	24
11.3.3. Points de victoire .....	25
11.4. Retraite .....	25
11.5. Cas des combats avec Alliance.....	25
11.6. Combat de poursuite et Avance après combat.....	26
11.7. Prise d'une capitale neutre (Rome, Madrid, Constantinople, Stockholm) .....	26
11.8. Prise d'une capitale principale .....	27
11.9. Malte .....	27
11.10. Combat entre nations coalisées.....	27
<b>12. Phase piocher des cartes Action</b> .....	27
<b>13. Phase analyse des conditions de victoire</b> .....	27
13.1. Objectif secret.....	28
13.2. Conditions de victoires.....	29
13.2.1. Conditions de victoires automatiques pour la partie courte .....	29
13.2.2. Conditions de victoires automatiques pour la campagne complète.....	29
13.2.3. Victoire aux points (victoire tactique) .....	30
<b>14. Changement d'époque</b> .....	30
<b>15. Description des unités</b> .....	31
<b>16. Caractéristiques des Nations</b> .....	32
<b>17. Complément de règles</b> .....	32
17.1. Zones maritimes .....	32
17.2. Cartes action .....	32
17.2.1. Généralités .....	32
17.2.2. Les cartes à effet négatif .....	33
17.2.3. Effets diplomatiques .....	33
17.2.4. Effets militaires .....	33
17.3. Définitions .....	35
<b>18. Attributions</b> .....	36



# Résumé

---

*Les conquêtes de Napoléon* est un jeu permettant de revivre l'époque des conquêtes napoléoniennes. Au travers des avancées scientifiques, d'une diplomatie très changeante ou des conquêtes militaires (et amoureuses) de Napoléon, l'Europe fut le théâtre de bouleversements géographiques et sociaux sans précédent.

Vous incarnez Napoléon ou décidez de contrer ses ambitions en choisissant l'une des nations Coalisées en gardant toutefois un objectif propre qui vous permettra peut-être, de gagner seul la partie.

*Les hommes de génie sont des météores destinés à brûler pour éclairer leur siècle.*

## I - Principes du jeu

---

Napoléon (représentant la France) affronte les 4 Nations coalisées principales de l'époque (Angleterre, Prusse, Autriche et Russie) qui jouent en semi-coopératif. Un objectif secret pourra les départager en cas de victoire collective sur Napoléon.

Il y a 5 domaines pris en compte dans le jeu : Finances (associé à la couleur jaune), Moral (associé au violet), Société (associé au rose), Diplomatie (associé à l'orange) et Militaire (associé au rouge).

Dans les conquêtes de Napoléon, les batailles ne peuvent seules déterminer le vainqueur, il faudra aussi gérer le développement de sa nation (par la dimension Société), sa détermination (par le Moral). La Diplomatie et les Finances prépareront bien sûr les opérations Militaires.

Les joueurs vont choisir leur priorité en plaçant leurs pions « conseillers de gouvernement » (les « Conseillers ») dans les six zones d'action du plateau de jeu (Initiative, Finances, Moral, Société, Militaire et Diplomatie).

Le placement d'un conseiller sur une zone d'action particulière génère parfois des bonus, mais surtout permet de jouer une carte action produisant un effet de la couleur associée.

Les joueurs pourront également essayer de devenir Alliés ce qui procure notamment des avantages dans les opérations militaires.

Enfin, les joueurs pourront déplacer leurs unités militaires s'ils ont acheté assez de points de mouvement et effectuer des combats.

Le contrôle de territoires vous permet de récupérer l'argent nécessaire pour l'achat de troupes et de points de mouvement ou pour le financement d'Alliances. Par convention toutes les nations non françaises sont appelées les nations coalisées, mais c'est seulement quand elles ont réussi à faire une Alliance qu'elles pourront se comporter comme des vrais alliés.

La victoire se juge avec des objectifs géographiques mais aussi du niveau de Moral et de Société atteint par chaque nation.

Vous pouvez vous lancer dans une partie courte de 3 tours sur la première époque (1795-1804) vous permettant de découvrir le jeu, ou une partie sur 6 tours en ajoutant la seconde période (1805-1812).

## 2 - Nombre de joueurs

Le nombre idéal de joueurs est de 5, pour une durée d'environ 3 heures.

- À 4 joueurs, un joueur joue la Russie et la Prusse.
- À 3 joueurs, un joueur joue Angleterre et Prusse, un autre Russie et Autriche (à deux joueurs, toutes les nations de la Coalition).

Une couleur est attribuée à chaque nation et à ses territoires initiaux :

- Napoléon (Bleu) (assimilé à la France)

- Autriche (Blanc)
- Angleterre (Rouge)
- Russie (Vert)
- Prusse (Noir)

*Note: les couleurs attribuées aux nations n'ont aucun lien avec les 5 couleurs des domaines du jeu (Finances/Jaune, Moral/Violet, Société/Rose, Diplomatie/Orange, Militaire/Rouge).*

## 3 - Matériel

### 3.1 - Unités militaires et conseillers

Chaque nation des coalisés dispose d'un total de 12 pions infanterie (INF), 6 pions cavalerie (CAV), 5 pions canons (CAN), 4 pions (10 pour l'Angleterre) frégates (FRG), 5 pions corps d'armées et de 4 cylindres en bois conseillers du gouvernement de leur couleur.



Pour la France (appelé « Napoléon » par la suite), 15 pions infanterie (« INF »), 10 pions cavalerie (« CAV »), 10 pions canons (« CAN »), 7 pions corps d'armées


(« CA »), 10 pions frégates (« FRG »), ainsi que 5 pions infanterie et 2 pions cavalerie « grognards/garde impériale » violets. Napoléon a 6 cylindres en bois conseillers du gouvernement.

L'un des conseillers est utilisé pour définir l'ordre du tour.

*Note importante: En plus des unités présentes sur la carte en début de partie, les pions INF/CAV/CAN/FRG à placer sur la carte sont répartis entre deux types de réserve de pions.*

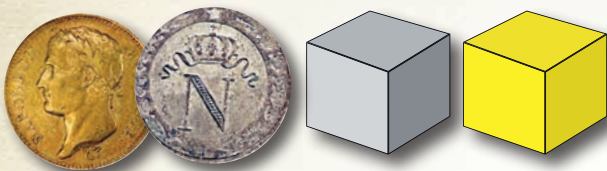
- Il y a d'une part la **Réserve d'Enrôlement de la Capitale** propre à chaque nation, c'est un nombre d'unités déterminé pour chaque nation au début de la partie. Cette réserve s'épuise au fur et à mesure que le joueur enrôle des unités. Chaque fois que la règle parle d'enrôlement, c'est que c'est cette réserve qui doit pouvoir fournir les unités. Toutes les unités enrôlées depuis la zone d'action militaire du plateau ou un effet de carte militaire qui parle « d'Enrôlement dans la Capitale » doivent provenir de cette réserve.
- Il y a d'autre part le **Contingent National** qui est la pioche d'unités militaire par défaut. C'est là où sont prises notamment les unités « bonus » gagnées sur les pistes du plateau ou par les cartes avec effets militaires qui ne mentionnent pas d'Enrôlement dans la Capitale. Les unités éliminées en combat de toute provenance sont remises dans cette pioche du **Contingent National**.

## 3.2 - Ressources

La monnaie de « Conquêtes de Napoléon » est le Franc Germinal (FG) symbolisé par . Le jeu contient 25 pions de 1 FG et 17 de 5 FG. Tous les FG non détenus par les nations sont considérés placés dans une réserve commune (« La banque »). Chaque fois qu'une nation paye un montant, c'est à la banque qu'il est transféré et inversement lors d'un gain de FG.

Les points de mouvements (PM) sont représentés par les 30 cubes jaunes (1 PM) ou 25 gris (5 PM).

Ces deux types de ressources ne sont pas transférables entre joueurs même Alliés (exception : capacité spéciale de l'Angleterre).



## 3.3 - Pions marqueurs

Chaque nation dispose de :

- 1 marqueur pour la piste Moral
- 5 marqueurs pour la piste Alliance et pour mémoriser les Alliances réussies
- 1 marqueur pour la piste des victoires stratégiques et tactiques

Il y a aussi 2 marqueurs pour la piste Société : un pour Napoléon et un seul pour l'ensemble des nations coalisées qui partagent le même score sur ce domaine.

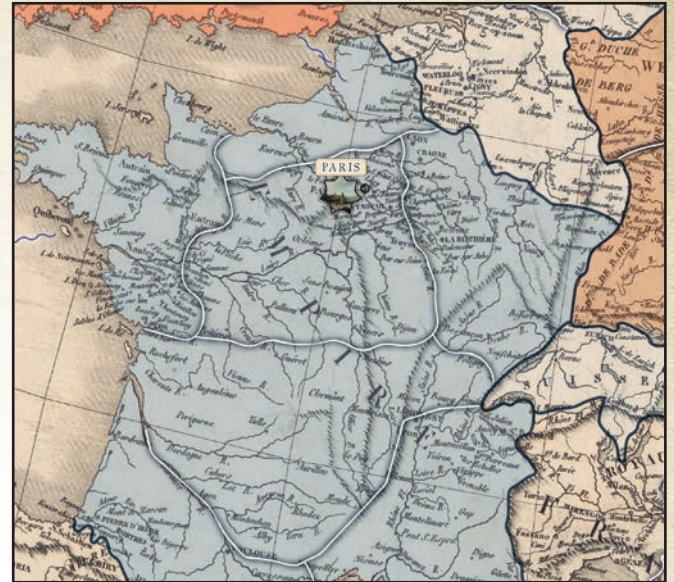


## 3.4 - Plateau de jeu

La carte représente l'Europe de 1810 avec un partage en différents territoires qui peuvent être contrôlés par une nation. Pour les îles, seules la Corse, la Sardaigne, la Sicile et bien sûr l'Irlande, la Grande Bretagne et Malte

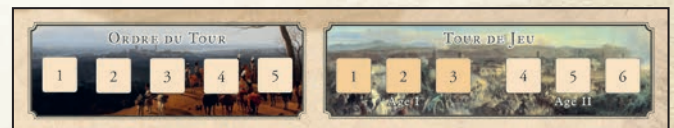
constituent un ou plusieurs territoires. On retrouve la couleur de chaque nation sur leurs territoires initiaux.

Un territoire terrestre est délimité par une frontière blanche ou grise.



Les espaces ou zones maritimes sont des territoires délimités par une frontière bleue pouvant être contrôlés par des frégates. Leur dénomination est précisée au § 17.1

Sur le côté gauche de la carte, on trouve les « zones d'action » où les joueurs placent leurs conseillers durant la phase de placement permettant d'acquérir des bonus et jouer des effets carte action.



Les deux premières pistes sont la piste d'ordre du tour (pour déterminer dans quel ordre les joueurs vont agir au cours du tour) et la piste des tours de jeu (pour indiquer dans lequel des 6 - ou 3 - tours de la partie on se trouve).



La troisième piste est la zone d'action « initiative » où un joueur peut poser un conseiller pour gagner des bonus (cartes, Moral, FG, PM) et se positionner pour jouer dans un ordre plus favorable au tour suivant.



Les trois zones d'action suivantes (Finances/Jaune, Moral/Violet et Société/Rose) correspondent à trois des cinq domaines clés du jeu. Elles proposent également des bonus. Elles permettent de jouer un effet de la couleur de la zone, d'une carte de la main du joueur ayant posé un conseiller sur cette zone.

La piste « Capitales Neutres » va produire des effets favorables pour les joueurs qui contrôlent ces capitales.

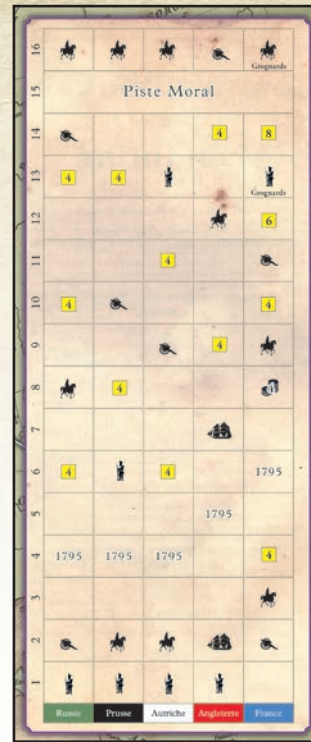


La zone d'action Militaire permet d'une part d'enrôler des unités de la Réserve d'Enrôlement de la Capitale et d'acheter des points de mouvement (PM), avant de jouer un effet militaire

La zone d'action Diplomatie permet d'obtenir des bonus et déclarer les Alliances.



Les Icônes indiquent un montant en FG, les un montant en PM, les « 2 » un nombre de cartes action à piocher, les « » un gain de Moral et les silhouettes des INF () , CAV () , CAN () et FRG ().



À droite du plateau, on trouve les pistes de niveau Moral et Société. Pour le Moral, chaque nation a sa propre colonne.



Pour la Société, les nations coalisées ont une piste commune. Sur les pistes sont indiqués des « 1795 » qui indiquent le niveau de départ de chaque nation. Par ailleurs, des bonus sont indiqués sur ces pistes. Ces bonus ne sont donnés qu'une seule fois par partie. Il est conseillé d'utiliser des pions/marqueurs FG/PM pour indiquer ce qui a déjà été gagné.

Les deux derniers tableaux du plateau sont situés sur le bas. Il s'agit d'une part du tableau des Alliances qui permet de noter l'état actuel des Alliances entre les nations. D'autre part, le tableau des victoires permet d'enregistrer le niveau des victoires militaires acquises qui donnent des points de victoire (cf. § 13.2.4).



### 3.5 - Plateaux joueurs

Chaque joueur dispose du plateau de sa nation (5 au total). Il est détaillé au chapitre 4.1.

### 3.6 - Cartes d'action

Le jeu contient 237 cartes action.

**Recto des cartes :**



Un symbole Napoléon () ou « Coalisés » () désigne la cible des effets de la carte.

Le titre et le texte en bas de la carte n'ont pas d'effet dans le jeu.


Sur la bordure droite de la carte, il y a toujours trois onglets de couleur qui indiquent la possibilité de jouer un effet parmi ces trois couleurs (Finances/Jaune, Moral/Violet, Société/Rose, Diplomatie/Orange, Militaire/Rouge) sous réserve du placement d'un conseiller sur la zone d'action de cette couleur (cf. § 8).

Le chiffre indiqué apporte (ou retire si négatif) la quantité indiquée dans le domaine de la couleur jouée. Par exemple ici on peut gagner 2 FG ou avancer d'un niveau sur la piste Moral.

- Un seul des trois effets peut être joué parmi les trois possibles. La carte est défaussée une fois jouée.

- Il faut qu'un conseiller du même joueur soit placé dans la zone d'action de la couleur choisie.
- Un conseiller ne peut permettre que le jeu d'une seule carte associé à sa couleur.

Enfin, il y a parfois un cartouche de couleur sous l'illustration de la carte qui détaille l'effet de cette couleur s'il ne s'agit pas simplement d'un gain de points. Par exemple ici on gagne 2 Infanteries (INF) sur une zone donnée (si le déploiement est possible) ou 6 PM. Certains effets sont payants et demandent la dépense de FG ou de PM. C'est toujours indiqué sur la carte si c'est le cas.

- Les effets « Finances » permettent de gagner des FG indispensables pour l'achat de troupes, de points de mouvement (PM) ou la participation à une Alliance.
- Les effets « Moral » permettent de progresser sur la piste « Moral », offrant des bonus et permettant surtout de bénéficier de Points de Force (PF) supplémentaires lors des combats grâce au Moral.
- Les effets « Société » permettent de progresser sur la piste « Société » occasionnant un bonus pour le joueur actif et pour remplir des conditions de victoire.
- Les effets « Diplomatie » sont nécessaires pour pouvoir entrer dans une Alliance.
- Les effets « Militaires » permettent de gagner des unités militaires ou des PM. On peut avoir des unités gratuites (ex: Carte 6 *Le pape résiste!*), ou des unités payantes (ex: Carte 23 Billet de Banque anglais). **Lorsque « Enrôlement dans la Capitale » est mentionnée ces unités doivent pouvoir provenir de la réserve d'Enrôlement de la Capitale. Certains effets Militaires sont des effets Militaires Combat (repéré par le symbole ) qui doivent être joués seulement au moment du combat**
- Certains effets particuliers sont détaillés au chapitre 17

**Un joueur peut jouer une carte pour activer un de ses effets dans les cas suivants :**

- **En phase de résolution des conseillers, en récupérant un conseiller placé sur cette zone et en jouant un effet de la couleur de la zone en question**
- **Pour une nation ciblée par une Alliance, en défaussant une carte avec un effet Diplomatie**

- **Jouer une carte effet Militaire Combat au cours d'une résolution d'un combat pour un joueur ayant laissé son conseiller en zone militaire.**
- **Jouer une carte comme résultat de combat (cf. § 11.3.2) sans contrainte de placement de conseiller ou par l'effet des capitales neutres.**

À tout moment de la partie, les Coalisés peuvent s'entendre en vue de s'organiser pour le placement des conseillers. Provoquer des Alliances (s'assurer oralement que chacun dispose d'un effet Diplomatie et assez d'argent pour les Alliances). En revanche ils ne peuvent communiquer spécifiquement sur les effets précis et quantifiés de leurs cartes.

### Verso des cartes action et formation des pioches.

Il y a deux Ages dans le jeu : Les tours 1 à 3 pour l'Age 1 (1795-1804 en général) et les tours 4 à 6 pour l'Age 2.

Pour chaque âge il y a une pioche de cartes pour Napoléon et une pioche commune aux 4 Coalisés.

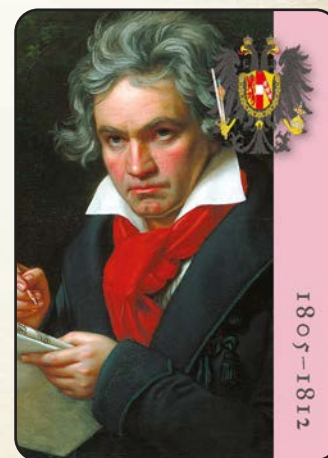
Il y a donc 4 pioches séparées dans le jeu : Age 1/ Napoléon, Age 1/ Coalition, Age 2/ Napoléon et Age 2/ Coalition.

La date et le symbole au dos/verso des cartes action, permettent de répartir les cartes action entre ces 4 pioches.

Les joueurs piochent leurs cartes face cachée dans leur pioche respective en fonction du tour de jeu.

La main des joueurs reste cachée des adversaires pendant le jeu sauf si indiqué sur une carte action spécifique ou grâce à une Alliance (cf. § 9).

Indication de couleur au verso des cartes actions : Chaque carte action a un bandeau d'une des 5 couleurs de domaine du jeu sur sa droite. Cette couleur donne une indication au joueur qui va piocher, mais aussi aux adversaires qui peuvent voir le dos des cartes pendant la partie. Cette couleur indique que l'effet du domaine associé est actif sur la carte.




La première carte ira dans la pioche de Napoléon de l'Age 1, la seconde dans la pioche de l'Age 2. La troisième carte a le symbole de la Coalition et ira dans la pioche de l'Age 1, la quatrième dans celle de la Coalition pour l'Age 2. La première carte a forcément un effet militaire, la seconde un effet Moral, la troisième un effet Diplomatie et la quatrième un effet Société.

# 4 - Mise en place initiale

## 4.1 - Plateau joueur

Chaque joueur dispose d'un plateau de jeu personnalisé :

- 1 Placez les 3 (5 pour Napoléon) conseillers sur leur emplacement (note: chaque nation a un conseiller de plus qui est utilisé pour montrer l'ordre du tour).
- 2 Prendre les troupes initiales à déployer sur la carte au début du jeu en 1795. Par exemple pour le Prussien, 3 infanteries (INF), 1 cavalerie (CAV), 1 canon (CAN). Puis disposer les troupes de la réserve d'**Enrôlement de la Capitale** selon chaque plateau: par exemple pour la Prusse, 5 infanteries (INF), 3 cavaleries (CAV), 3 canons (CAN), 2 frégates (FRG). Les autres troupes constituent le **Contingent National** et sont conservées dans une réserve hors du plateau.
- 3 Prenez le trésor de guerre initial 1795 : par exemple, 4 pièces pour la Prusse
- 4 Prenez le nombre de points de mouvement initial 1795: 4  pour la Prusse.

- 5 Vérifiez les contraintes géographiques de placement des troupes initiales sur votre territoire national: aucune pour la Prusse.  
Le plateau joueur rappelle également certains points de règles et le coût de certaines actions ou achat d'unités qui seront détaillés plus loin.



- 6 Constituez au hasard un pool de cartes de 16 cartes « Action » à partir de la pioche de la Coalition de l'Âge 1 avec des versos rouges pour 5 cartes, violet pour 3 cartes, Jaune pour 2 cartes, rose pour 3 cartes, orange pour 3 cartes. Chaque joueur coalisé reçoit au hasard 4 cartes « Action » de ce pool. Le reste des cartes constitue la pioche des Coalisés.

**1 Les conseillers du gouvernement**

**2 Capacité de la Nation**

**3 Trésor de guerre initial**

**4 Points Mouvement initiaux**

**5 Réserve d'enrôlement de la capitale**

**6 Coût de déplacement (Voir 10)**

**7 Calcul Points de Force (PF) pour les combats (voir 11.2)**

**8 Coût des unités**

**9 Contraintes troupes initiales 1795**

**10 COMBAT: POINT DE FORCE (PF)**

Terre		Mer
= 1 PF	= 1 PF	= 2 PF
= 2 PF	= 2 PF	= 2 PF
= 1 PF	= 5 PF	= 2 PF
= 1 PF	= 2 PF	= 2 PF
+1  = 1 PF	+3  = 2 PF	+6  = 3 PF
		= 2 PF





## 5 - Séquence de jeu

---

Au premier tour, l'ordre des joueurs est déterminé aléatoirement (cf. § 4.2)

Le tour de jeu comprend les 9 phases suivantes :

1. Encaissement des revenus (sauf au premier tour)
2. Positionnement des conseillers dans le nouvel ordre des joueurs (aléatoire au premier tour);
3. Résolution des conseillers :
  - 1 Initiative
  - 2 Finances
  - 3 Société
  - 4 Moral
  - 5 Effets capitales secondaires
4. Effet des Alliances
  - 6 Militaire
  - 7 Diplomatie
5. Mouvement des troupes
6. Résolution des combats
7. Piochez 2 cartes action pour chaque nations Coalisées, 4 cartes action pour Napoléon.
8. Vérification des conditions de victoire.
9. Changement d'époque (à la fin du 3<sup>e</sup> tour voir § 14)

## 6 - Phase encaissement des revenus

---

Il commence au deuxième tour de jeu.

Chaque joueur encaisse 1 FG par territoire (ou zone maritime) contrôlé avec un total minimum de 3 FG.

**Une nation contrôle un territoire (ou zone maritime) si elle est la seule à posséder au moins une unité dedans.**

**Un territoire (ou zone maritime) occupé par plusieurs Nations – même Alliées – n'appartient à aucune et ne rapporte rien.**

Le contrôle de certaines zones génère plus que 1 FG :

Chaque capitale neutre contrôlée, permet d'encaisser 2 FG (Rome, Stockholm, Madrid et Constantinople).

Une capitale de nation Coalisée contrôlée par Napoléon lui rapporte 5 FG.

Paris conquise par les Coalisés rapporte 5 FG à la nation Coalisée qui la contrôle (1 seule nation à Paris).

**Note :** *La capitale de la nation d'origine de chaque joueur ne lui rapporte que 1 FG et toujours si une unité est présente.*

## 7 - Phase de positionnement des conseillers

---

Chacun son tour, dans l'ordre du tour, chaque joueur positionne un de ses conseillers sur une case (libre) des zones d'actions Initiative, Finances, Moral, Société, Militaire et Diplomatie jusqu'à ce que chaque joueur ait positionné ses 3 conseillers. Napoléon positionne alors ses 2 conseillers restants sur des places libres.

Chaque joueur peut poser son conseiller où il veut dans la zone choisissant ainsi le bonus associé. Un bonus est un gain de cartes/PM/FG/niveau de Moral qui est

acquis lors de la résolution des conseillers sans nécessiter de jouer une carte.

**On ne peut positionner qu'un seul conseiller par nation dans une zone d'action donnée.** Seule exception, Napoléon peut en mettre 2 en zone militaire. **De plus, un conseiller sur une zone, permet de jouer une seule carte avec l'effet de couleur associé.** La seule exception peut être Napoléon avec deux cartes à effet militaires si deux conseillers français sont en zone militaire.

Au-delà des bonus à gagner, le positionnement des conseillers est critique pour pouvoir jouer des cartes. Il faut avoir positionné un conseiller dans une zone d'action pour pouvoir appliquer un effet carte action du domaine concerné lors de la 3<sup>e</sup> phase (résolution des conseillers). *Exemple, si aucun conseiller prussien en zone Finance, le prussien ne pourra pas bénéficier d'effet Finances/faune avec les cartes qu'il a en main.*

## 8 - Phase de Résolution des conseillers

La résolution des conseillers se fait de gauche à droite, dans l'ordre des zones d'action en commençant par « Initiative ».

En récupérant un conseiller, on gagne d'abord un bonus qui peut être de l'argent (☙), du mouvement (☐), 1 point de moral (☙) ou des cartes action (2).

Sauf pour la zone initiative, on peut alors jouer une carte action **qui procure seulement l'effet de la zone d'action où se trouve le conseiller.**

On défausse la carte action jouée.

**Un joueur peut toujours remplacer s'il désire à son tour, la possibilité de jouer une carte action par l'achat d'une carte de sa pioche. Le coût d'une carte est de 1 FG. Cela peut être aussi le cas quand un effet combat n'est pas utilisé.**

*Exemple 1: Prusse a mis un conseiller sur la position 1 de la zone d'action Moral. Il acquiert 1 point de Moral de bonus. Il n'a pas de carte action avec un effet Moral ou il préfère piocher une carte pour la suite. Il achète pour 1 FG la carte action du dessus de la pile « Coalisés » qu'il ajoute à sa main.*

*Exemple 2: Napoléon n'a finalement pas utilisé son effet combat. Il peut acheter la carte du dessus de sa pioche pour 1 FG.*

### 8.1 - Initiative

Le positionnement sur la zone d'action « Initiative » indique l'ordre de jeu pour le prochain tour. Chaque joueur à son tour récupère son bonus.

Il laisse son conseiller en place pour mémoriser le prochain tour. Il pourra le récupérer à la fin du tour.

L'ordre du tour suivant n'est changé qu'à l'issue des combats. Les joueurs s'étant positionnés dans la zone Initiative prennent dans le même ordre les positions sur le tour suivant en décalant les autres joueurs aux dernières places.

Lorsqu'il est premier à jouer (y compris au premier tour), le Russe gagne à Moscou une INF du contingent national au début de la phase de résolution de la zone d'action Militaire.

Exemple:



Nous sommes au tour 2. L'ordre du tour est Russie/Angleterre/Autriche/Prusse et Napoléon.

L'Autriche s'est positionnée en position 3 pour prendre le bonus 1 point Moral et une carte à piocher. La Prusse se positionne en 2. Elle pioche 1 carte action et gagne 2 FG et 2 PM. Elle sera première au tour prochain si personne ne prend la position 1.



À la fin du tour 2, si personne d'autre n'a placé de conseiller sur cette zone, le premier à jouer au tour 3 sera le Prussien, suivi de l'Autrichien (ordre de la piste initiative ce tour-ci), suivi du Russe, de l'Anglais et du Français (ordre des autres nations sur la piste d'ordre du tour actuel).

## 8.2 - Finances

De gauche à droite, chaque joueur récupère le bonus de la zone d'action et **peut** jouer **une** carte action par conseiller en gagnant le nombre de FG indiqués dans l'effet « Finances ». Il défausse la carte et récupère son conseiller.



Le joueur coalisé gagne 2

Napoléon gagne 2



## 8.3 - Moral

De gauche à droite, chaque joueur récupère le bonus de la zone d'action et peut défausser une carte action en appliquant son effet « Moral » qui lui permet de progresser sur la piste « Moral » et d'acquérir éventuellement et gratuitement le bonus (unité ou points de mouvement) de la piste « Moral ».

Les bonus de la piste Moral ne sont acquis qu'une fois par partie.

**Les unités ainsi gagnées doivent être placées sur un territoire « contrôlé » sans toutefois pouvoir être embarqué directement sur une frégate.**

Il récupère son conseiller.



Napoléon avance de 2 sur la piste Moral et passe de 7 à 9. S'il ne les a pas déjà gagnés, il obtient les bonus de 1 CAV qu'il doit placer sur un territoire contrôlé et 4 FG.

		Piste Moral			
15				4	8
14		4	4		6
13					
12					
11					
10		4			
9				4	
8					
7					
6		4		4	1795

## 8.4 - Société

Chaque joueur à son tour, récupère le bonus de la zone d'action et peut jouer une carte action en appliquant les effets « Société ».

Les nations Coalisées progressent **ensemble** sur la même piste. L'éventuel bonus de la piste Société est cependant acquis par le joueur qui vient de produire l'évolution du score. Voir le pouvoir spécial de la Prusse (16).



La Russie joue l'effet Société de la prise de Cythère. Les nations Coalisées progressent de 1 sur la piste Société en passant de 7 à 8.

La Russie gagne le bonus de 1 point de Moralité si ce bonus n'a pas déjà été gagné sur cette case, (ainsi que la Prusse grâce à son pouvoir spécial National).

Les bonus de la piste « Société » ne sont acquis qu'une fois par partie.

Les unités ainsi gagnées doivent être placées sur un territoire « contrôlé » sans pouvoir être embarqué directement sur une frégate.

Il récupère son conseiller.

**ATTENTION** le niveau de société 6 doit être atteint pour les nations Coalisées (et le niveau 5 pour Napoléon) avant le 4<sup>e</sup> tour. Sinon les nations Coalisées perdent un corps d'armée plus une frégate (au choix de la Prusse en cas de désaccord). La pénalité pour Napoléon est la perte d'une frégate.

## 8.5 - Capitales neutres

Certaines capitales constituent un enjeu particulier offrant ainsi des cibles privilégiées. Elles sont repérées sur la carte avec la couleur du domaine offrant un avantage.

Les capitales neutres ont une garnison de 2PF quand **aucune troupe ne l'occupe**.

À la phase d'encaissement des revenus (cf. § 6), ces capitales rapportent 2 FG à celui qui les contrôle (présence d'une unité au moins).

On peut y déployer UNE unité maximum lors d'un **Enrôlement** de troupes de la zone d'action militaire ou d'une carte avec **Enrôlement** d'unités.

De plus, à chaque tour suivant sa prise et sans qu'il soit nécessaire d'avoir un conseiller dans les zones d'action, on résout immédiatement à l'issue de la zone d'action Société les effets suivants des capitales neutres contrôlées :

- Madrid permet de jouer un effet « Moral » supplémentaire;
- Rome permet de jouer un effet « Société » supplémentaire;
- Istanbul permet de jouer un effet « Finances » supplémentaire;
- Stockholm permet de déclencher une Alliance supplémentaire en respectant les autres conditions (voir chapitre 9 Alliance).

*Exemple: Au tour 2, Napoléon a pris Madrid et il le contrôle toujours pendant la phase de résolution des conseillers du tour 3. Dans ce cas, au moment de la résolution des effets des Capitales neutres, Napoléon a le droit de jouer une carte pour bénéficier d'un effet Moral (violet). Il défausse ensuite cette carte.*



*Note: Si, grâce à Stockholm, une Alliance est déclarée à ce moment-là, Napoléon doit décider de l'annuler immédiatement (il doit avoir un conseiller en zone d'action diplomatique pour cela), sinon il ne pourra plus le faire lors des résolutions de la zone « Diplomatie » par la suite. Il en est de même pour un des Coalisés (s'il a un conseiller en zone d'action diplomatique) si Napoléon s'est emparé de la Suède et utilise le bonus de Stockholm.*

## 8.6 - Zone d'action Militaire


### 8.6.1 - Généralités

Napoléon est seul à pouvoir placer 2 conseillers en zone d'action militaire par tour. Si Napoléon place deux conseillers en zone militaire, il aura un bonus supplémentaire de 2 PM gratuits lors de la résolution de cette zone.

Le positionnement d'un conseiller dans la zone Militaire permet 2 actions :

Une action d'enrôlement ou d'achat de points de mouvement limité selon la position du conseiller ;

Un effet militaire en jouant une carte d'action.

Certains effets militaires s'appliquent pour le combat, ils ne sont alors dévoilés que pendant la phase combat. Ces effets sont identifiés avec l'icône . Ce sont des **Effets Militaires Combat**.

#### **Important :**

Les unités enrôlées par la zone d'action militaire sont prises dans la réserve **d'Enrôlement de la Capitale**, ainsi que celles enrôlées par l'effet Militaire « vous pouvez enrôler » de certaines cartes d'action (Carte 23 Billet de banque anglais). Toutes les autres troupes gagnées par un joueur sont prises dans le **Contingent National**.

### 8.6.2 - Enrôlement et point de mouvement

Selon le placement du conseiller dans la zone d'action militaire, on peut enrôler plus ou moins d'unités et un nombre décroissant de Points de Mouvement.


Le type d'unités disponibles est associé à chaque position de la zone d'action militaire.

On ne peut enrôler qu'une frégate, canon ou cavalier à la fois quelle que soit la position.

En position 3 on ne peut enrôler qu'1 CAV ou 1 CAN.

Pour chaque unité enrôlée, **le joueur dispose de 2 points de mouvement de moins à acheter** sur le maximum indiqué pour sa position.

Le joueur paye à la banque le coût des unités qu'il enrôle.

Le joueur paye également à la banque les Points de Mouvement achetables (PM) symbolisés par des cubes  jaunes ou gris. 1 FG pour 2 PM.

**Les unités enrôlées sont déployées immédiatement dans la capitale de la nation (à Londres ou à Malte pour les Anglais) ou dans une capitale Neutre contrôlée ou adverse conquise (1 unité maximum dans ce cas).**

Si la capitale d'un joueur est contrôlée par une autre Nation, les **troupes enrôlées par ce joueur** sont positionnées sur un seul territoire libre ou contrôlé par lui, de sa nation. Le territoire choisi peut changer à chaque tour.

Si aucun territoire de la nation n'est disponible (libre ou contrôlé par la Nation), il n'y a pas d'enrôlement possible.

S'il n'y a plus d'unités disponibles dans la réserve d'enrôlement de la capitale, le joueur ne peut acheter que des points de mouvement.

### 8.6.3 - Coût des enrôlements et points de mouvement

	INF	CAV	CAN	FRG	2 PM
Coût	2 FG	3 FG	3 FG	4 FG	1 FG

## 8.6.4 - Effets militaires

Une fois exécuté l'enrôlement, le joueur peut jouer un effet « Militaire » d'une de ses cartes action.

On trouve 3 types d'effets militaires :

**Un bonus d'unités gratuites (prises dans le Contingent National)** souvent contraint par une zone géographique, n'est possible que si

- le territoire est non contrôlé par une autre nation (sauf si Alliés) ET
- un territoire adjacent (mer ou terre) est contrôlé par le joueur bénéficiaire (ou un de ses Alliés).

**Un enrôlement supplémentaire** sans contrainte de position du conseiller dans la zone d'action militaire et en plus des limitations de 8.6.2, mais dont le coût est souvent plus élevé ;

**Un effet combat** (☒) qui lui procure souvent un supplément de Point de Force lors de la phase de combat.

Pour les deux premiers, comme pour les autres zones d'action, il résout son effet et récupère son conseiller.

Pour un effet combat, il laisse son conseiller sur la piste militaire et attend la résolution des combats pour le jouer (cf. § 11.1).

*Note: on a le droit de bluffer et de laisser un conseiller sur la zone militaire même s'il n'en a pas, ou ne joue finalement pas d'effet militaire combat par la suite.*

Exemple:



Exemple:

*Le joueur russe disposant de 8 FG, en position 1 peut enrôler jusqu'à 4 unités (avec un maximum d'un CAN, d'un CAV et d'une FRG) et/ou 10 PM maximum. Il décide d'enrôler 1 CAV + 1 CAN pour 6 FG. Il aurait pu acheter 2 INF de plus, mais il préfère acheter du mouvement. Il ne reste plus à l'achat que 6 PM sur les 10 initiaux (- 4 PM de maximum pour les 2 unités achetées, 8.6.2). Il peut donc acheter 4 PM pour les 2 FG qui lui restent. Il n'a pas d'effet militaire dans ses cartes.*

*Napoléon en position 2 a enrôlé lui aussi 1 CAN et 1 CAV (ces unités sont prises dans la réserve d'Enrôlement de la Capitale et il les place à Paris, il aurait pu aussi en placer un – au maximum – à Rome qu'il contrôle aussi) ainsi que 4 PM qu'il paye 8 FG en tout. Il utilise son effet Militaire « bonus » de la carte 105 en plaçant 2 INF prises dans le Contingent National car il a une troupe adjacente à la Hollande. Il récupère son conseiller.*

*L'anglais effectue ses actions, puis le prussien en position 4 n'est pas intéressé par la frégate ou l'infanterie car son effet bonus lui permet d'enrôler avec sa carte « 89 » des CAN et CAV dont il a besoin. Il achète donc 6 PM pour 3 FG, puis en jouant sa carte et en appliquant son effet militaire d'enrôlement, 1 CAV + 1 CAN + 1 INF pour 11 FG pris dans sa réserve d'Enrôlement de la Capitale où il en reste sans contrainte de sa position sur la piste militaire.*

*L'Autrichien effectue ses choix, puis la main repasse à Napoléon pour son second conseiller. Il préfère acheter un maximum de PM et paye 2 FG pour 4 PM. Il gagne également (sans les payer et au-delà du plafond disponible) 2 PM supplémentaires car il a placé deux conseillers en zone militaire ce tour-ci. Enfin, Napoléon décide de ne pas jouer de carte avec effet militaire car il préfère garder ce conseiller en place pour effectuer potentiellement un effet Militaire combat pendant la phase de combat du tour.*



## 8.7 - Phase Diplomatie/ Formation des Alliances

Si un conseiller se trouve en zone d'action Diplomatie, il peut initier ou annuler une Alliance (voir 9) avec les autres nations.

La résolution se fait **dans l'ordre des positions** de la zone « Diplomatie ».

*Note: Ainsi la position 3 sur la zone d'action diplomatique permet d'éviter une annulation immédiate de l'Alliance puisqu'il n'y a personne pouvant jouer une action diplomatique par la suite ce tour-ci.*

# 9 - Alliances

---

## 9.1 - Point de Diplomatie

Tout effet de carte diplomatique participe pour une valeur de 1 point à la constitution d'une Alliance. Les effets de valeur 2 permettent à **l'Autriche et à Napoléon seulement** d'activer (ou d'annuler) une Alliance pour une valeur de 2 points (ex: les cartes Diplomatie de valeur 2 dans la main du prussien/russe/anglais ne comptent que pour 1 point).

Pendant la phase de combat, ils permettent à tous d'acquérir 2 PM par point d'effet diplomatique lors de la résolution de victoires stratégiques ou tactiques si le vainqueur joue une carte avec un effet Diplomatie. *Rappel, il n'y a pas besoin d'avoir de conseiller placé pour jouer cette carte à ce stade du tour de jeu.*

## 9.2 - Caractéristiques des Alliances

Initier une Alliance n'est possible que si un conseiller se trouve dans la zone d'action Diplomatie (sauf bonus donné par Stockholm voir § 8.5).

Une Alliance (entre nations Coalisées) ou une Alliance Forcée (entre la France et une autre nation) est valable pour 2 tours seulement (tour en cours et le suivant).

Elle permet :

- À 2 ou plusieurs nations de pénétrer sur un territoire occupé par un Allié (le territoire n'est plus considéré comme contrôlé pour recevoir des FG ou une unité bonus).
- D'ajouter les troupes Alliées présentes sur un territoire en cas de combat et de profiter du moral le plus élevé **des participants au combat**.

- De constituer des corps d'armée multinationaux pour les phases de mouvement et de combat.
- Les effets combats sont applicables à l'ensemble des troupes Alliés.
- D'échanger et/ou bien voir UNE carte action par Allié, à la création d'une l'Alliance réussie

Chaque Allié dépense ses propres points de mouvement.

Les engagements pris ne sont pas obligatoires mais les Coalisés ont un objectif principal commun.

## 9.3 - Déclarer une Alliance (pour les « Coalisés »)

**Il y a 4 conditions à remplir pour initier une Alliance entre les nations coalisées :**

- **La nation initiant l'Alliance doit** avoir un conseiller en zone d'action « Diplomatie ».
- Le coût de l'Alliance est de 3 FG par nation participante (l'initiateur plus la ou les nations ciblées) payé à la banque. Ce coût peut être partagé entre tous les joueurs qui le désirent. Sans accord entre les Alliés potentiels, l'Alliance échoue.
- En outre, les nations participant à l'Alliance doivent pouvoir jouer chacune une carte avec un effet « Diplomatie » en défaussant une carte action. Si une nation ciblée n'a pas de carte disponible ou refuse de la jouer elle ne fera pas partie de l'Alliance (sauf si l'Autriche avec son pouvoir joue une carte pour elle, voir ci-dessous).

Pouvoir de l'Autriche: Qu'elle soit initiatrice, ciblée par l'Alliance ou hors de l'Alliance, l'Autriche a le droit de jouer une carte avec effet Diplomatie à la place d'un joueur (ou 2 si elle joue une carte de valeur 2) participant à l'Alliance. De plus, l'Autriche ne paye pas pour elle-même pour une Alliance.

- **Les troupes de la nation initiatrice doivent être adjacentes avec au moins une unité de ses futurs « Alliés ».**

Une nation en « Alliance forcée » (voir 9.4) peut initier ou être ciblée par une nouvelle Alliance, mais elle doit jouer (ou être soutenue par l'Autriche) 3 points de diplomatie (au lieu d'un). L'Alliance forcée est alors annulée.

Les membres de la coalition sont déclarés « Alliés ».

Aucun combat n'est possible entre nations Alliées.

Une nation ne peut refuser le passage à un de ses Alliés ou l'entrée dans une de ses zones même si cela lui fait perdre le contrôle de la zone.

## 9.4 - Forcer une Alliance (Alliance entre Napoléon et une autre Nation)

C'est une action pour Napoléon seulement, qui consiste à forcer **UN** seul Coalisé **qui n'est pas membre d'une Alliance** à s'allier avec lui.

- Napoléon doit avoir une troupe adjacente à un territoire de son futur allié
- Napoléon doit avoir un conseiller en zone d'action « Diplomatie ».
- Napoléon doit jouer 3 points d'effets « Diplomatie » en défaussant les 2 ou 3 cartes action associées.
- Napoléon doit payer le prix de l'Alliance de 5 FG à la banque.
- Napoléon ne peut jamais s'allier avec l'Angleterre même s'il s'empare de Londres.

Napoléon peut alors faire manœuvrer les troupes « Alliées » en dépensant ses propres points de mouvement lors de sa propre phase de mouvement. L'Allié forcé peut aussi déplacer ses troupes à son propre tour et avec ses propres points de mouvement. La nation en « Alliance forcée », continue à jouer normalement par

ailleurs. Il peut même participer au financement d'éventuelles Alliances.

**Il ne peut y avoir qu'une seule Alliance forcée en cours.** Une nouvelle Alliance forcée annule celle qui serait encore en cours.

### Restriction importante

*Cette Alliance Forcée ne peut conduire à déclencher des combats où avant tout mouvement du défenseur, l'attaquant est sûr de perdre son combat ( $A < D$ ) quel que soit le résultat du dé.*

## 9.5 - Annuler une Alliance forcée ou une Alliance

Un conseiller doit être en zone d'action « Diplomatie ».

- Napoléon doit défausser 1 effet Diplomatie /Nation payer 2 FG /Nation pour annuler une Alliance entre plusieurs nations.
- Les Coalisés doivent collectivement défausser 2 points d'effet Diplomatie et payer 4 FG à la banque pour annuler une Alliance forcée.

Napoléon peut annuler toutes les Alliances entre les nations coalisées.

Les nations coalisées ne peuvent annuler qu'une Alliance forcée (entre Napoléon et une autre nation), mais pas des Alliances entre d'autres nations non françaises.

Cette action peut intervenir lors de la phase Diplomatie du même tour ou lors de celle du tour suivant.

Si une Alliance n'est pas annulée immédiatement, on parle **d'Alliance réussie** (marqueurs Alliance) pour son initiateur. C'est une condition de victoire dans certains objectifs secrets et source de points de victoire au 6<sup>e</sup> tour. Utiliser les marqueurs diplomatie sur la zone Alliances pour rappel.

**On ne peut empêcher 2 fois de suite la même Alliance sur deux tours consécutifs**

### Exemple:

*Napoléon est en position 2 dans la zone d'action Diplomatie, dont une unité est adjacente à une unité prussienne. Il initie une Alliance forcée avec la Prusse qui n'appartient à aucune Alliance.*

Napoléon reçoit le bonus de 1 FG et une carte. Il paye 5 FG à la banque et défasse les cartes 16 (2 points) et 51 (1 point).

La Russie a un conseiller en position 3 dans la zone d'action Diplomatie. La Russie décide d'annuler l'Alliance forcée en cours.

La Prusse défasse une carte action (n° 10) ayant un effet 2 Diplomatie qui compte pour 1 point seulement, et l'Autriche défasse aussi une carte action (n° 36) avec un effet 1 Diplomatie. La Russie et l'Angleterre donnent chacun 2 FG à la banque. Au total on a bien pour Napoléon et son Allié forcé, 2 points d'effet Diplomatie et 4 FG.

L'Alliance forcée n'est pas réussie puisqu'annulée avant la fin de la résolution de la zone d'action Diplomatie.

## 9.6 - Marqueurs Alliance


On met à jour la piste Alliance à l'aide des marqueurs Alliances qui permet de connaître les Alliances en cours ou annulées (on gardera celui ayant initié l'Alliance pour le décompte final, voir 13.2.4).

## 9.7 - Fin d'une Alliance

Si une Alliance est annulée ou terminée alors que des unités se trouvent sur un même territoire, elles doivent être séparées à la fin de la phase Diplomatie. C'est l'initiateur de l'Alliance qui choisit le/les territoires adjacents où les unités doivent effectuer une retraite sans dépense de points de mouvement (cf. § 11.4)


*Note: les Alliances sont formées ou dissoutes pendant la phase de résolution des conseillers. La conséquence des Alliances s'applique à partir de la phase Effets des Alliances.*

# 10. Phase de Mouvement des troupes

Les points de mouvement (PM) sont représentés par des cubes jaunes: 


Les cubes en bois jaunes représentent 1 PM et les gris 5 PM.


Chaque joueur, dans l'ordre du tour en cours, exécute l'ensemble de ses mouvements. Tous les mouvements ont lieu avant la résolution des combats.


Chaque unité peut être déplacée d'un ou plusieurs territoires en dépensant les Points de Mouvement (). On peut stocker jusqu'à 10 points de mouvement au maximum pour le tour suivant. Ils peuvent également servir dans les phases de retraite après combat du même tour.


## 10-1 - Mouvements terrestres

Coût du déplacement:

INF: 1  par territoire

CAV: 0.5  par territoire

CAN: 2  par territoire

1 CAV + 1 CAN dépensent 2  pour se déplacer ensemble d'1 territoire.

1 corps d'armée (1 CAV + 1 CAN + 1 INF):  
2  par territoire

**Entrer dans un territoire terrestre où se trouve une autre nation stoppe normalement le mouvement des unités terrestres sauf en cas d'Alliance ou de mouvement de débordement (cf. 10.2). Cela déclenchera automatiquement un combat à la phase de combat (cf. § 11).**

Après être entré dans un territoire contenant des unités avec lesquelles il n'a pas d'Alliance, un joueur peut décider de poursuivre son mouvement, c'est un mouvement de débordement (cf. § 10.2).

**Il faut participer à une Alliance (c'est-à-dire être considéré « Alliés ») pour pouvoir traverser ou s'arrêter dans une zone contenant des unités d'une autre nation sans combat.**

Il est interdit à la Nation d'un joueur de rentrer dans une zone où se trouvent deux nations non Alliées (qui sera une zone de combat) si la Nation de ce joueur n'est pas Alliée à l'un des deux adversaires.

Si une nation n'est pas encore alliée avec une autre nation, pénètre dans une zone de cette dernière, il y aura combat et/ou débordement.

Des unités commençant leur mouvement dans une zone où des ennemis (ou des nations non alliées) sont présents peuvent l'éviter partiellement avec une manœuvre de refus de combat (cf. § 10.2).

*Exemple: Le Russe veut envoyer 1 CA en Turquie d'Europe. Sa CAV rejoint le CAN pour 1 PM (1 seul territoire), pour 2 PM ils retrouvent l'INF en Bulgarie et rejoignent comme corps d'armée la Turquie d'Europe pour 2PM seulement soit 5PM en tout.*



## 10-2 - Mouvement de débordement, Mouvement de refus de combat

### Mouvement de débordement:

Si, pendant la phase de mouvement terrestre, le joueur actif **pénètre** sur un territoire contrôlé par l'ennemi, il peut poursuivre son mouvement en respectant les conditions suivantes:

- Il doit laisser sur le territoire au moins 2 unités pour un combat de débordement;
- Il doit dépenser 3 fois le nombre d'unités ennemis présentes en Points de Mouvement de pénalité;
- Il doit dépenser les points de mouvements nécessaires pour poursuivre son mouvement.

*N.B.: il n'y a pas de mouvement de débordement dans un territoire maritime*



*Exemple: Napoléon déplace ses 4 CA en Saxe pour 8 PM pour effectuer un débordement puis laisse 1 CA pour le combat de débordement (au moins 2 unités, ici 3 unités pour un CA). Il attaque Berlin avec les 3 CA restants pour 6 PM (3 CA d'une zone pour passer de Saxe à Berlin) + 3 PM de pénalité (1 unité en Saxe soit 3PM de pénalité, soit 9 PM au total).*



### Mouvement de refus de combat :

Si, pendant la phase de mouvement, le joueur actif **veut quitter un territoire** contenant des unités avec lesquelles il n'a pas d'Alliance les mêmes conditions s'appliquent :

- Laisser au moins 2 unités dans le territoire initial
- Pouvoir payer les PM pour sortir du territoire, soit le coût normal des unités qui sortent plus 3 fois le nombre d'unités ennemies dans la zone.

Dans tous les cas un CA compte pour trois unités.

## 10-3 - Mouvements maritimes

Coût du déplacement :

FRG : 2  par zone maritime (avec ou sans troupes).

Embarquement/débarquement des troupes : 1  par unité, quelle que soit sa nature.

Présence d'ennemis (ou de nations non alliées) : +1  par FRG non alliée dans la zone maritime traversée.

Exception : Les Anglais, maîtres des mers sont plus rapides, leurs frégates se déplacent pour 1 PM par zone libre, et seulement quand ils n'ont pas de troupes embarquées.

**Une frégate peut entrer ou transiter dans une zone occupée sans déclencher de combat.**

### Important :

**Une frégate ne peut pas embarquer et débarquer des troupes dans le même tour.**

À la fin de son mouvement maritime, si plusieurs Nations se retrouvent dans une même zone maritime, le joueur qui vient d'effectuer le mouvement peut décider d'un combat Maritime contre une nation ou toutes les nations d'une même Alliance. Ce combat ne pourra être évité (sauf effet Militaire par le biais d'une carte).

Les unités engagées dans ce combat ne pourront plus bouger jusqu'à la phase de combat. Une unité non engagée dans un combat est libre de quitter la zone pendant sa phase de mouvement.

Une unité engagée en combat et qui n'a pas encore effectué ses mouvements peut débarquer ses troupes mais ne peut plus quitter la zone.

### Exemple :





Le Français n'a qu'une INF à Rome. L'Anglais, jouant avant Napoléon, décide d'y débarquer en dépensant 5 PM (2 pour transit + 1 présence autre nation + 2 débarquement) en transitant simplement dans la zone maritime.

Napoléon réagit, à son tour de jeu, il dépense 3 PM pour ramener sa seconde FRG contre la FGR anglaise qui a débarqué les deux INF et déclenche un combat Maritime.

## 10-4 - Mouvements en cas d'Alliance forcée

En cas d'Alliance forcée, les joueurs continuent à jouer, chacun leur tour, le déplacement de leurs troupes. Le joueur « victime » de l'Alliance forcée, dépense

ses propres points de mouvement comme il l'entend, Napoléon, peut également déplacer les troupes de son Allié avec ses propres points de mouvement pendant le tour français. En cas de perte d'un combat auquel participent le français et son Allié « forcé », Napoléon choisit les troupes éliminées et les lieux de retraite (en respectant les règles).

## II - Phase de combat

À l'issue de tous les mouvements, dès que des troupes de nations différentes, non Alliées, sont présentes sur un même territoire, un combat est provoqué par le joueur ayant fait le premier un mouvement sur un territoire occupé. Il est déclaré Attaquant.

Pour les combats maritimes, un navire pénétrant dans une zone occupée par une ou plusieurs nations, peut engager le combat contre l'une des nations non alliées ou l'ensemble des nations Alliées. Il ne peut pas faire plusieurs combats dans la même zone.

Les combats terrestres et maritimes sont résolus dans l'ordre du tour de jeu, dans l'ordre choisi par le joueur

actif en cas de plusieurs combats pour lesquels il est considéré comme l'attaquant.

Également, au début du combat, un effet Militaire de « retraite avant combat » peut permettre d'effectuer une retraite avant combat et d'éviter le combat.

Les troupes embarquées ne participent pas aux combats maritimes. Si la frégate les transportant est éliminée, les troupes transportées qui ne peuvent effectuer de retraite (avec points de mouvement) en débarquant sur un territoire adjacent libre ou occupé par un Allié le sont aussi.



## II.1 - Effet Militaire Combat

Les joueurs ayant gardé un conseiller en zone militaire peuvent activer un effet Militaire Combat d'une carte action de leur main.

Les effets Militaires Combats ne sont applicables qu'à un seul combat. En cas d'Alliance l'effet est applicable à l'ensemble des « Alliés ».

L'attaquant dévoile si nécessaire, son effet en premier.

Un Joueur peut ne pas utiliser son effet Militaire Combat:

- Soit le garder pour un autre combat;
- soit ne pas l'utiliser du tout (bluff ou pas utile), la carte est conservée. Comme il restera un conseiller sur la zone d'action, ce joueur pourra acheter pour 1 FG la carte du dessus de sa poche.

## II.2 - Calcul des points de force (PF)

La résolution du **combat** se fait en comptabilisant les forces en présence, rappelée sur les plateaux joueurs, Attaquant (A) contre Défenseur (D), de la façon suivante:

### Pour les combats terrestres :

PF de base: Chaque INF, CAV valent 1 point de Force (PF); Chaque CAN vaut 2 PF;

Le regroupement en corps d'armée, CA avec 1 CAV + 1 CAN + 1 INF, procure 1 PF supplémentaire (1 CA = 5 PF)

Les Alliés peuvent former un CA avec des unités de nations différentes.

Soutien Naval: Une FRG (en combat non encore résolu ou libre) peut soutenir un combat terrestre sur un territoire adjacent pour un 1 PF mais ne subira aucun effet résultant de ce combat.

Effet Militaire Combat: On prend en compte les bonus de PF supplémentaires dus à des effets combat pour

chaque joueur impliqué dans le combat. L'attaquant doit déclarer son intention de jouer une carte en premier, il ne peut plus le faire s'il décline et que le défenseur le fait, l'option passe au défenseur.

Effet du terrain: Si le territoire est sa capitale, le défenseur reçoit 5 PF supplémentaires. Malte rajoute 3 PF à l'Angleterre en défense.

Effet du Moral: L'écart de Moral sur la piste « Moral » donne un avantage (les trois cas sont non cumulatifs et on ne retient que le plus favorable):

- Le joueur ayant un moral strictement supérieur gagne 1PF;
- 2 PF sont acquis pour un écart de 3 points de moral
- 3 PF sont acquis pour un écart de 6 points de moral ou plus.

*Exemple: Napoléon a un moral de 12; les Anglais ont un moral de 9; les Autrichiens un moral de 10 et les Russes un moral de 3.*

*Napoléon gagne 2 PF contre les Anglais, 1 PF contre les Autrichiens et 3 PF contre les Russes.*

*Note: En cas de combat contre des Alliés, on considère le moral le plus favorable de chaque camp parmi les unités participantes à la bataille.*

Facteur aléatoire: Pour finir, on ajoute un malus/bonus aléatoire de PF obtenu par le dé hasard de la guerre au **total de A seulement**:

1: - 1 PF; 2 ou 3: 0 PF; 4 ou 5: 1 PF; 6: 2 PF

*Note: le dé qui modifie le PF de l'attaquant n'est joué qu'après que tous les joueurs aient déclaré des effets Militaires Combat pour ce combat.*

Une fois pris en compte tous ces éléments, on obtient le total des PF (A): points de force de l'attaquant, et le total PF (D): points de force du défenseur.

### Pour les combats en mer :

On effectue la même procédure avec les modifications indiquées ci-dessous:

Chaque FRG vaut 2 PF pour les combats maritimes.

**Facteur Aléatoire :** PF obtenu par le dé hasard de la guerre navale joué par A seulement est ajouté ou retranché :

1 ou 2 : - 1 PF;      3 ou 4 : 0 PF;      5 ou 6 : 1 PF

## II.3 - Résolution des combats

### II.3.1 - Généralités

Quand une unité est perdue lors d'un combat ou par effet de carte, elle rejoint le Contingent National.

Dans certains cas, le vainqueur peut jouer une carte action. Il ne peut jouer qu'un effet Société, Finance ou Diplomatie (l'effet Diplomatie lui octroie 2 PM par point de Diplomatie).

Pour déterminer le résultat du combat, on regarde quel cas s'applique parmi les conditions suivantes en commençant par le cas a) ci-dessous. Dès qu'une condition est réalisée, on applique le premier cas applicable dans l'ordre de a) à f)

Dans certain cas, un camp victorieux « recrute » une unité dans le camp adverse : remplacer l'unité choisie par une du même type et de la couleur du vainqueur. Il n'y a pas de recrutement pour les combats maritimes, les unités sont détruites.

### II.3.2 - Résultat des combats

Ils sont rappelés dans l'aide de jeu « table des combats »

**a) Si  $PF(A) / PF(D) > 2$  : Victoire stratégique**  
(exemple :  $PF(A) = 9$  et  $PF(D) = 4$ )

A choisit une unité « recrutée » parmi les troupes du défenseur qui passe immédiatement dans son camp. Elle prend position sur les lieux du combat.

A gagne 1 point de moral.

A peut jouer un effet Société /Finances supplémentaire, ou gagner 2 ou 4 PM en jouant un effet Diplomatie.

D perd la moitié de ses unités (dont l'unité recrutée, fraction arrondie au supérieur, choisies par D).

D perd 1 point de Moral.

D doit effectuer une retraite avec ses unités restantes en dépensant les points de mouvement nécessaires. Si D manque de PM ou ne désire pas en dépenser, il perd les unités restées sur place.

**b) Si  $PF(A) - PF(D) \geq 2$  : Victoire tactique** (exemple :  $PF(A) = 8$  et  $PF(D) = 4$ )

A gagne 1 point de moral

A peut jouer un effet Société /Finances supplémentaire en défaussant une carte ou gagner

2 ou 4 PM en défaussant un effet Diplomatie.

D perd le tiers de ses unités dont une unité choisie par A (fraction arrondie à l'inférieur).

D perd 1 point de Moral;

D doit effectuer une retraite avec ses unités restantes, en dépensant les points de mouvement nécessaires OU Perte d'une unité supplémentaire choisie par D et retraite des unités sans PM

**c) Si  $PF(A) - PF(D) = 1$  : Victoire mineure**

A gagne 1 point de moral

A prend 2 FG à D. Si D ne peut pas payer, c'est la banque qui les donne.

D perd 1 point de Moral;

D doit faire retraiter ses unités restantes, en dépensant les points de mouvement nécessaires OU

Perte d'une unité supplémentaire choisie par D et retraite des unités sans PM

**d) Si  $PF(D) / PF(A) \geq 2$  : Piège**

D recrute une unité qu'il choisit parmi celles de A, qui prend position sur les lieux du combat.

D gagne 1 point de moral.

D peut jouer un effet Société /Finances supplémentaire ou gagner 2 ou 4 PM en jouant un effet Diplomatie.

A perd la moitié de ses unités y compris l'unité recrutée (fraction arrondie au supérieur, choisies par A).

A perd 1 point de Moral.

A doit effectuer une retraite avec ses unités restantes en dépensant les points de mouvement nécessaires. Si A manque de PM ou ne désire pas en dépenser, il perd les unités restées sur place.

### e) Si $PF(D) - PF(A) \geq 2$ : Défense héroïque

D gagne 1 point de moral

D peut jouer un effet Société /Finances supplémentaire en défaussant une carte ou gagner 2 ou 4 PM en jouant un effet Diplomatique

A perd le tiers de ses unités, dont une unité choisie par D (fraction arrondie à l'inférieur)

A perd 1 point de Moral;

A doit faire retraiter ses unités restantes, en dépensant les points de mouvement nécessaires OU

Perte d'une unité supplémentaire choisie par D et retraiter des unités sans PM

### f) Si $PF(D) - PF(A) \geq 0$ : Combat incertain

A doit effectuer une retraite sans dépenses de point de mouvement.

D gagne 1 point de Moral.

## II.3.3 - Points de victoire

Chaque victoire stratégique ou tactique, le piège ou la défense héroïque permettent de gagner 3 Points de Victoire pris en compte dans la victoire aux points du 6<sup>e</sup> tour. Mettre à jour la piste de victoires.

#### Exemples:

*D à 1 corps d'armée et 2 infanteries (5+2 PF) ainsi que 1 Point de Mouvement.*

**Victoire Stratégique** (A a un total 15 PF au moins) : A choisit le CAN qui passe aux couleurs de A, D perd 3 unités (2 INF+1 CAN recruté). Il ne peut effectuer une retraite qu'avec son CAV et perd encore 1 INF.

**Victoire tactique** : (A a un total de 9 PF au moins) : D perd le CAN choisi par A, il sacrifie 1 INF pour pouvoir faire retraiter sans PM 1 CAV et 2 INF.

## II.4 - Retraite

Le joueur qui effectue une retraite doit le faire dans le territoire adjacent libre, contrôlé ou Allié le plus proche de sa capitale. On peut disperser les troupes si on respecte cette règle pour les différents territoires adjacents éligibles ou choisir un territoire parmi eux.

Elle nécessite la dépense des points de mouvement ou parfois par option le sacrifice d'une unité.

**On peut effectuer une retraite en embarquant sur une frégate en payant les PM nécessaires.**

**Cas d'un encerclement: pas de territoire libre, contrôlé ou occupé par un « Allié » adjacent.**

Le mouvement de retraite va devoir passer sur une ou plusieurs zone(s) non éligible(s) avant de retrouver une zone éligible vide, contrôlé ou Allié.

En cas d'encerclement, le joueur qui effectue une retraite décide du lieu de retraite en respectant les règles suivantes :

- Le joueur décide d'effectuer une retraite avec PM ou de perdre une unité pour chaque zone dans laquelle il entre
- Il doit se diriger vers la zone éligible la plus proche
- Il perd autant d'unité que d'unités non Alliées présentes dans les zones traversées

## II.5 - Cas des combats avec Alliance

En cas d'Alliance, les PF des Nations Alliées sont cumulés.

Un effet combat s'applique à l'ensemble des troupes Alliées présentes sur le combat.

Les corps d'armées peuvent être constitués par des Nations alliées différentes.

Résultats d'un combat : En cas de désaccord sur les décisions, c'est l'initiateur de l'Alliance qui décide

- a. L'un des Alliés gagne ou perd le Moral,
- b. Les unités à perdre ou à recruter sont choisies en concertation,
- c. Une seule carte action est jouée par 1 allié,
- d. Les PM en cas de retraite sont payés séparément par chaque nation (y compris en Alliance forcée pour laquelle c'est Napoléon qui décide)

**Le moral qui s'applique est le plus fort parmi celui des Alliés participant au combat.**

En cas d'effet combat « **Division** », Napoléon prend l'initiative et peut combattre seul, l'une des nations engagées en défense comme en attaque (cf. § 17.2 Division).

## 11.6 - Combat de poursuite et Avance après combat

En cas de victoire tactique ou stratégique, **un combat de poursuite** ou une **avance après combat** peuvent être déclenchés par **l'attaquant** s'il dispose encore au moins d'un cavalier (CAV).

- a. Un **combat de poursuite** consiste à poursuivre les troupes vaincues sur leur territoire de retraite si ce dernier n'est pas défendu (c'est-à-dire un territoire qui n'est pas une capitale des Coalisés ou Paris ou vers un territoire déjà contrôlé par d'autres unités non amies du poursuivant). Seuls, les cavaliers peuvent participer à un combat de poursuite. Ce mouvement se fait sans dépenses de point de mouvement. Le combat de poursuite est résolu immédiatement mais en comptant chaque CAV qui poursuit pour 2 PF en appliquant le nouvel écart de moral. Il ne peut y avoir qu'un seul combat de poursuite même si le perdant retraite sur plusieurs territoires. Les effets militaires combats ne s'appliquent plus.

Seuls les résultats de combat sur les troupes sont appliqués: Perte des unités et retraite (pas d'effet carte, pas de changement de moral supplémentaire, pas de nouvelle poursuite ou avance).

- b. Une **avance après combat** consiste à occuper un territoire, libre, contrôlé ou Allié, adjacent au lieu du combat, en déplaçant tout ou partie de ses unités sans dépenses de points de mouvement.

## 11.7 - Prise d'une capitale neutre (Rome, Madrid, Constantinople, Stockholm)

Chaque capitale neutre dispose de garnisons intrinsèques défenseurs de la ville pour un total de points de force de 2 PF.

Quand la ville est contrôlée, les garnisons n'existent plus et les règles d'un combat normal s'appliquent sans les 2PF de défenses supplémentaires pour la ville.

Si les occupants quittent la ville, les garnisons sont de nouveau actives et le contrôle de cette capitale est perdu.

**Toutefois un combat gagné contre une garnison ne procure qu'1 point sur le moral et aucun autre effet**

La prise d'une capitale neutre est une forme de combat spécial qui ne procure pas d'autres avantages ou effets de carte à l'attaquant que le gain du territoire et d'un point de moral. Il ne peut y avoir également d'avance après combat. Le combat est considéré gagné dès que l'attaquant obtient un avantage d'au moins 1 PF sur la garnison. La garnison est alors dissoute.

Si l'attaquant a un PF égal ou inférieur à celui de la garnison, on applique les effets combats à l'attaquant et la garnison reste en place et la capitale reste neutre.

Le vainqueur s'empare de la ville et de son avantage, **applicable au tour suivant**, après la résolution de la zone Société.

### Cas particulier:

Si la prise d'une capitale neutre fait l'objet d'un combat entre une nation Coalisée et Napoléon dans le même tour:

- Le premier arrivant est l'Attaquant (A);
- Le second arrivant est considéré comme un défenseur (D) de la ville venue au secours de la garnison profitant alors de 2 PF de plus.
- Le vainqueur du combat emporte la ville et ses avantages.

- Le combat n'est plus un combat contre une garnison seule et la résolution complète des combats s'applique.
- La garnison ne peut être utilisée pour satisfaire à une perte.

## 11.8 - Prise d'une capitale principale

La capitale d'une nation procure 5 points de force supplémentaires en défense à une unité de son pays d'origine en défense.

En cas de prise d'une capitale principale, on applique les mêmes conditions qu'un combat terrestre plus

- + 1 point de société pour l'attaquant;
- - 1 point de société pour le défenseur;
- 5 FG payés par la banque à chaque début de tour;
- Jusqu'à 2 PM payés par la nation qui a perdu sa capitale à chaque début de tour s'il peut le faire sinon aucun;

L'envahisseur ne dispose plus des 5 PF de défense pour la capitale.

Dans le cas d'une prise de capitale d'une nation Coalisée par Napoléon: une Alliance forcée est initiée immédiatement sans coût pour Napoléon (elle ne durera que le tour suivant).

## 12 - Phase piocher des cartes Action

À la fin des combats, chaque joueur Coalisé pioche 2 cartes action dans la pioche Coalisée de l'époque en cours.

Napoléon pioche 4 cartes action dans la pioche française de l'époque en cours.

**L'Alliance forcée prime sur les Alliances en cours.** La nation se retire immédiatement de l'Alliance et participe immédiatement aux côtés de Napoléon pour les combats non résolus.

Dans le cas particulier d'une nation alliée qui devient alliée forcée de Napoléon pour donner suite à la prise de sa capitale, si des troupes de cette nation se trouvent dans le même territoire hors combat qu'un ex-allié, ces troupes deviennent l'attaquant d'un nouveau combat résolu immédiatement

## 11.9. Malte

Malte donne un bonus de 3 PF lorsqu'au moins une unité anglaise défend sur ce territoire.

## 11.10. Combat entre nations coalisées

Un combat entre nations Coalisées reste possible, s'ils ne font pas partie d'une Alliance (voir chapitre Alliances), notamment pour satisfaire ou empêcher l'atteinte d'un objectif secret.

Ainsi une Nation entrant dans un territoire contrôlé par une autre nation non alliée déclenche un combat.

À l'issue on change l'ordre du tour conformément aux résultats de la piste initiative.

Dans le cas exceptionnel ou la pioche serait épuisée, on remélange les cartes défaussées. Il n'y a pas de taille maximale de main.

## 13 - Phase analyse des conditions de victoire

À la fin de la résolution des combats, on vérifie si les conditions de victoire sont satisfaites

Dans cette phase, on procède à plusieurs vérifications:

- Élimination d'un joueur par perte de tous ses territoires ou avec un moral de 0

- Si Napoléon est éliminé par la condition précédente, c'est la fin de la partie avec une victoire automatique des nations coalisées encore en jeu (voir Objectif secret)
- On vérifie si une condition de victoire automatique est réalisée en fonction des tableaux de conditions de victoire et du scénario joué. Si c'est le cas, la partie

s'arrête également avec une victoire automatique du camp désigné. Cette victoire automatique peut être soit « stratégique », soit « tactique ».

- À la fin du dernier tour de jeu (Tour 3 pour la partie courte, Tour 6 pour la campagne), en l'absence de victoire automatique, on procède au calcul des points de victoire de chaque joueur pour déterminer à qui revient la victoire tactique.

### 13.1 - Objectif secret

Chaque joueur Coalisé dispose d'un objectif secret tiré au hasard (cartes objectifs secret) lors de la mise en place.

Il lui permet d'être déclaré vainqueur parmi les Coalisés, si la victoire automatique des Coalisés est déclarée.

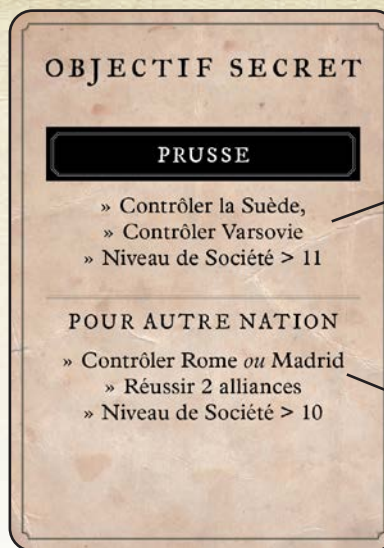
Il rapporte des points supplémentaires pour le décompte de la victoire tactique aux points du 6<sup>e</sup> tour (3<sup>e</sup> tour pour une partie courte).

En cas de victoire automatique des Coalisés : chaque joueur dévoile son objectif secret. Seul(s) le ou les joueurs ayant rempli leur objectif secret sont déclarés vainqueurs. Si aucun objectif secret n'a été réalisé, tous les Coalisés sont vainqueurs ensemble.

Les cartes objectifs secrets sont communes à toutes les nations coalisées.

Lorsque, en début de partie, un joueur Coalisé tire une carte au hasard, il devra accomplir l'objectif du haut de la carte si la nation indiquée sur la carte correspond à la sienne, sinon son objectif pour cette partie sera l'objectif secondaire.

*Note: dans le cas d'une partie courte, prendre dans la pioche les cartes indiquant un objectif secret « partie courte »*



Objectif principal

Objectif secondaire



## 13.2 - Conditions de victoires

### 13.2.1 - Conditions de victoires automatiques pour la partie courte

Vainqueurs	Victoire automatique stratégique	Victoire automatique tactique
Victoire des Coalisés	Napoléon est éliminé	
	Plusieurs Coalisés sont à Paris Niveau de Société > 7 Niveau de Moral de chaque Nation > 6	Ils contrôlent 3 des 4 capitales neutres Niveau de Société > 7 Niveau de Moral de chaque Nation > 6
Victoire d'un Coalisé seul	Il contrôle Paris Niveau de Société > 6      Niveau de Moral > 5	Les Coalisés ont gagné. Il a rempli son objectif secret.
	Il contrôle 3 capitales neutres	
Victoire de Napoléon	Il contrôle 1 capitale Coalisée et Paris Il contrôle Madrid ou Rome Niveau de Société > 7      Niveau de Moral > 9	Il contrôle la France (hors Corse) Niveau de Société > 6      Niveau de Moral > 9
	Il contrôle Paris et Londres Niveau de Société > 7	Il contrôle Paris et 3 capitales neutres Niveau de Société > 7 Niveau de Moral > 9.

### 13.2.2 - Conditions de victoires automatiques pour la campagne complète

Vainqueurs	Victoire automatique stratégique	Victoire automatique tactique
Victoire des Coalisés	Napoléon est éliminé	
	4 Coalisés sont à Paris Niveau de Société > 8 Niveau de Moral de chaque Coalisé > 7	Ils contrôlent les 4 capitales neutres Niveau de Société > 10 Niveau de Moral de chaque Coalisé > 8
	3 Coalisés sont à Paris. Niveau de société > 9 Niveau de Moral des 3 Coalisés > 8	
Victoire d'un Coalisé seul	2 Coalisés sont à Paris. Niveau de société > 10 Niveau de Moral des 2 Coalisés > 9	
	Il contrôle seul Paris pendant 2 tours (prise +1) Niveau de Société > 8 Niveau de Moral > 7	Les Coalisés ont gagné. Il a rempli son objectif secret.
Victoire de Napoléon	Il contrôle les 4 capitales neutres	
	Il contrôle Paris, Moscou Il contrôle Berlin ou Vienne Niveau de Société > 7	Il contrôle la France (hors corse) Niveau de Société > 11 Niveau de Moral > 12
	Il contrôle Paris, Berlin et Vienne Il contrôle Rome et Madrid Niveau de Société > 7	Il contrôle Paris et les 4 capitales neutres Niveau de Société > 7 Niveau de Moral > 9
	Il contrôle Paris, l'Angleterre (3 territoires hors Irlande) Niveau de Société > 7	

Pour l'ensemble de ces conditions de victoire automatique, en cas de réalisation simultanée, c'est toujours la condition de victoire individuelle d'un Coalisé seul qui l'emporte, suivie de celle des Coalisés ensemble (ne pas oublier dans ce cas que les objectifs secrets peuvent alors déterminer un vainqueur unique).

### 13.2.3 - Victoire aux points (victoire tactique)

Si aucune condition de victoire automatique n'est atteinte au dernier tour, on effectue le décompte suivant pour chaque nation individuellement :

- 10 PV pour un objectif secret atteint
- 10 PV pour chaque capitale Coalisée ou Paris contrôlée.

- 5 PV pour chaque capitale Neutre contrôlée;
- 1PV par territoire contrôlé
- 3 PV pour l'initiateur de l'Alliance;
- 3 PV/niveau\* Pour Napoléon seulement: différence entre le niveau société de Napoléon et celui des Coalisés (positif ou négatif)
- 1 PV par niveau piste Moral
- 3 PV par victoires tactiques ou stratégiques remportées; Pendant la partie utiliser la piste des victoires pour compter le niveau de chaque nation. En cas d'Alliance (y compris forcée), chaque allié gagne 3 PV.
- 1 PV par corps d'armée (non mixte) constitué sur un territoire;
- 1 PV par frégate;
- 1 PV par lot de 5 FG;

Rappel: un territoire est contrôlé seulement si UNE seule nation l'occupe.

## 14 - Changement d'époque

À la fin du tour 3 on passe à l'époque II, 1805-1812.

Chaque Coalisé peut conserver en main jusqu'à 2 cartes de l'époque I si elles sont de type différent.

Napoléon peut garder une carte de chaque type.

Au début du tour 4, les Coalisés reçoivent comme pour le tour 1, 4 cartes de l'époque II, Napoléon en reçoit 8.





## 15 - Description des unités

Infanterie INF	Elle doit dépenser 1 <span style="background-color: yellow;">■</span> point de mouvement pour se déplacer d'un territoire. Elle participe à un combat terrestre avec 1 PF.
Canon CAN	Il doit dépenser 2 <span style="background-color: yellow;">■</span> pour se déplacer d'un territoire. S'il se déplace avec une cavalerie, 1 CAV + 1 CAN dépensent 2 <span style="background-color: yellow;">■</span> seulement pour se déplacer d'un territoire. Il participe à un combat terrestre avec 2 PF.
Cavalier CAV	Doit dépenser 1 <span style="background-color: yellow;">■</span> pour se déplacer de 2 territoires. S'il se déplace d'un seul territoire, il paye alors 1 <span style="background-color: yellow;">■</span> . Il participe à un combat terrestre avec 1 PF.
Frégate FRG	Doit dépenser 2 <span style="background-color: yellow;">■</span> pour se déplacer d'un territoire. Peut transporter jusqu'à 3 unités qui ne participent à aucun combat. Peut soutenir un combat terrestre avec 1 PF. Peut déclencher un combat maritime avec 2 PF. Peut pénétrer dans une zone occupée sans déclencher de combat. La zone n'est alors plus contrôlée. Cela permet de faire transiter des troupes. Un combat n'empêche pas un débarquement ou une retraite dans un territoire adjacent. Une frégate rapporte des points de victoire classique (6 <sup>e</sup> tour).
Grognard (Garde Impériale)	Napoléon peut grâce à l'effet militaire de quelques cartes disposer de ses fameux grognards (Garde Impériale). Pendant la première époque, seule l'infanterie est concernée par les cartes d'action, les cavaliers de la Garde Impériale peuvent être acquis grâce au bonus d'un niveau 16 de moral de Napoléon. Un grognard remplace une unité qui est convertie et lui procure 1 PF de plus.
Corps d'armée CA	Il est constitué d'un CAV, d'un CAN et d'une INF pouvant comprendre des grognards. Il compte pour 3 unités. Il permet d'obtenir un PF supplémentaire pour sa cohésion et se déplace plus rapidement avec 2 PM seulement par territoire. Les corps d'armée constitués sur un territoire en fin de partie, rapportent des points de victoire classique (6 <sup>e</sup> tour).

# 16 - Caractéristiques des Nations

Rappel des caractéristiques spéciales de chaque nation.

<b>Napoléon</b> <b>Le mouvement</b>	Si 2 conseillers de Napoléon sont en zone d'action militaire, il dispose de 2 points de mouvement supplémentaires gratuits au placement du second conseiller. Napoléon peut jouer des cartes Diplomatie pour 2 points. Napoléon peut jouer l'effet Militaire Division.
<b>Angleterre</b> <b>Les finances et la marine</b>	L'Angleterre peut remplacer un effet « Finances » par la perception de 5 FG de la banque qu'elle doit alors distribuer aux autres Coalisés pour financer une Alliance ou des unités. 1 PM seulement pour les déplacements des frégates anglaises sauf si transport de troupes. Malte permet d'enrôler des troupes et dispose de 3 PF de défense.
<b>Russie</b> <b>La mobilisation</b>	Lorsqu'il est premier à jouer, le Russe gagne à Moscou une INF du contingent national au début de la phase de résolution de la zone d'action Militaire.
<b>Autriche</b> <b>La Diplomatie</b>	Lorsqu'elle participe à une Alliance, l'Autriche ne dépense pas d'effet diplomatie. Elle peut venir au secours d'une ou plusieurs Nations en dépensant un effet diplomatie à leur place, même si elle ne fait pas partie de l'Alliance. L'Autriche peut jouer des cartes Diplomatie pour 2 points.
<b>Prusse</b> <b>La Société</b>	La Prusse profite également des bonus société acquis par les conseillers Coalisés sur la piste Société.

# 17 - Complément de règles

## 17.1 - Zones maritimes

L'Atlantique couvre les 10 zones maritimes du détroit de Gibraltar exclus à la manche et la mer d'Irlande inclus

- La mer du Nord comprend 2 zones
- La mer Baltique comprend 2 zones.
- La Méditerranée inclut la mer Adriatique, le détroit de Gibraltar et exclut la Mer Noire.
- La mer Noire comprend 2 zones maritimes dont le Bosphore.
- La manche inclut les deux zones adjacentes au territoire au nord de Paris (avec Boulogne et Calais).

## 17.2 - Cartes action

### 17.2.1 - Généralités

Les effets des cartes ne sont valables, par défaut, que pour le tour entier de jeu.

L'effet grognard est en revanche permanent.

Seules les nations apparaissant dans le texte de l'effet (pas dans le texte historique) constituent une contrainte d'application des effets.

Les effets combats ne sont applicables qu'à un seul combat. L'attaquant dévoile son effet en premier.

En cas d'Alliance l'effet est applicable à l'ensemble des « Alliés ».

Le symbole sur la carte indique à qui s'appliquent les effets.

*Note: En général les cartes Napoléon ont un symbole Napoléon sauf pour les cartes à effet négatif!*

## 17.2.2 - Les cartes à effet négatif

Sur une carte Action Napoléon (symbole Coalisés)  
Napoléon choisit la nation pour lequel l'effet s'applique  
sauf quand il est mentionné sur la carte.

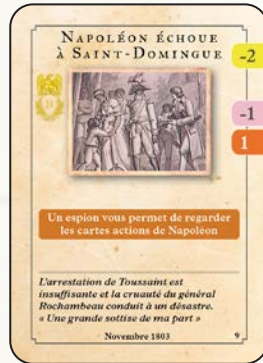
*Exemple:*



*Elle perd 2 points de Moral, ou bien  
Les Coalisés perdent 1 point de société ou bien  
Effet Combat de Napoléon ici sur les Autrichiens seulement.*

Sur une carte d'action Coalisés (symbole Napoléon)  
L'effet s'applique à Napoléon.

*Il perd 2 FG ou bien  
Il descend de 1 sur la piste Société ou bien  
Le joueur Coalisé peut regarder les cartes action de Napoléon*



## 17.2.3 - Effets diplomatiques



Toutes les cartes ayant un effet « Diplomatie » donnent au moins 1 effet pour la constitution/annulation des Alliances ou coalitions. Les valeurs 2 ne sont applicables que pour la France et l'Autriche. Ces cartes comptent pour 1 pour les autres nations.

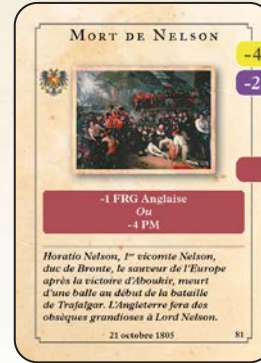
Une carte Diplomatie permet de voir l'objectif secret d'un Coalisé.

Quelques cartes Diplomatie permettent de voir les cartes action de Napoléon. Le joueur qui voit ces cartes ne peut en donner les détails aux autres joueurs hormis

le domaine d'action de ces cartes ou l'existence d'un effet combat sans le détailler.

Des effets « Diplomatie » permettent d'échanger des cartes action entre Coalisés hors Alliance.

## 17.2.4 - Effets militaires



**Perdre une unité par effet de carte action :**

Le joueur désigne l'unité perdue en respectant les contraintes géographiques, si elles existent. On ne peut désigner la Capitale du joueur ciblé que si c'est le seul choix possible.

Napoléon ne perd un grognard que si aucune unité du type (infanterie ou cavalier) n'est présente dans la zone choisie.

On ne peut désigner une frégate avec des troupes que si la Nation ne dispose d'aucune autre frégate libre dans la zone imposée.

*Ici c'est une frégate anglaise.*

**Gagner une unité gratuite :**

Le bonus d'une unité sur un territoire donné, grâce à une carte d'action, n'est acquis que si le territoire est libre, contrôlé ou Allié ET qu'un territoire ou zone adjacent (mer ou terre) est occupé par une des unités de la Nation (ou de ses Alliés).

*Ici le Canon apparaîtra en Italie si des unités françaises ou un Allié de la France (terre ou mer) sont présentes en Italie ou à côté.*

Quand il n'y a pas de contraintes de placement, les unités sont positionnées sur un territoire contrôlé ou Allié ou pour les frégates sur une zone maritime adjacente à la Nation. Ce territoire ou zone doit être adjacent à un territoire ou zone occupé par une unité de la Nation (ou un Allié).





Pour l'Autriche qui n'a pas de zone maritime adjacente à sa Nation, elle doit contrôler un territoire adjacent à un territoire maritime.

### Convertir une unité en Grognard :

On transforme une infanterie (ou Cavalerie) en Grognard (Garde Impériale) dans un territoire qui n'est pas en situation de combat. (sauf si c'est un effet combat).



### Enrôler des unités :

Une fois payé le coût d'enrôlement, l'unité est prise dans la **réserve d'Enrôlement de la Capitale**. Si cette réserve est épuisée, aucun enrôlement n'est possible. Les troupes achetées et enrôlées sont placées dans la capitale de la nation sauf une qui peut être placée dans une capitale tierce contrôlée (Neutre ou adverse).

*Note: Sur les cartes de type militaire le coût d'enrôlement est le même que celui de la zone d'action militaire. En revanche, il est plus cher sur les autres types de cartes.*

On ne peut pas « enrôler » de frégate par les cartes d'action.

### Effets militaires combat: ils ont un symbole

Certaines cartes avec effet combat proposent un choix entre des PF supplémentaires pour le combat sur un territoire ou des points de mouvement ou des Grognards. Le choix se fait toujours lors du combat.

Ces points de mouvement peuvent servir pour une retraite, les grognards pour remplacer les INF du lieu de combat.

### Division :



Manœuvre souvent employée par Napoléon pour concentrer ses forces sur un seul attaquant à la fois.

Cette manœuvre peut être utilisée en Attaque ou en Défense sur un seul territoire. Elle permet à Napoléon de reprendre l'initiative en devenant l'attaquant et en combattant au préalable l'un des adversaires de son choix avec son moral.

Elle ne peut intervenir que si :


- Un effet militaire « Combat » est disponible pour Napoléon (conseiller dans zone militaire) ;
- Présence d'une unité de cavalerie de Napoléon ;
- Le niveau de moral de Napoléon est supérieur à la valeur demandée sur la carte action ;
- Elle coûte 2 points de mouvement supplémentaires ;
- Elle coûte 1 point de Moral à Napoléon qui devrait le récupérer en gagnant son combat.

### Calcul des Points de Force

Le calcul se fait dans les conditions habituelles avec Napoléon comme Attaquant (et 1 point de Moral en moins) et le Coalisé désigné comme Défenseur avec son propre Moral.

On résout normalement ce premier combat avec les limitations suivantes :

- On n'applique pas les résultats de retraite à Napoléon,
- Napoléon ne peut ni effectuer de poursuite ou d'avance après combat



À la fin de ce combat de Division, l'initiative revient à l'Attaquant initial (qui peut encore être Napoléon si l'effet Division a été joué lors d'une attaque initiale française).

Dans les 2 cas, les Alliés restant peuvent décider ensuite d'engager le combat contre Napoléon selon les règles habituelles ou bien retraiter sans dépense de PM. Il n'y a alors pas de combat donc pas d'avance après combat.

#### **Retraite avec PM avant combat :**

Cet effet militaire se déclenche au moment des combats. Il permet au joueur de refuser le combat, où il est impliqué en dépensant les points de mouvement associés. Il n'y a pas combat et donc pas d'avance après combat.

Cet effet n'est applicable qu'en défense.

#### **Retraite vers un territoire adjacent :**

Cet effet militaire se déclenche au moment des combats. Il permet au joueur d'empêcher un combat, où il est impliqué, en obligeant l'**attaquant** à retraiter sans PM vers sa capitale. Il n'y a pas combat et donc pas d'avance après combat. Cet effet n'est pas applicable pour un combat dans une capitale.

## 17.3 - Définitions

**Adjacent :** Un territoire est adjacent à un autre s'il dispose d'une frontière ou d'un littoral commun.

Deux Nations sont adjacentes s'il existe des unités terrestres ou maritimes de l'un et l'autre présentes sur des territoires adjacents. Cela permet de déclencher une Alliance ou une Alliance forcée.

Les territoires adjacents sont des contraintes pour les bonus « géographiques », les mouvements de retraite ou de poursuite.

**Alliée :** Des Nations de la Coalition sont déclarées « Alliées » si elles ont fait l'objet d'une Alliance réussie. Elles ne peuvent plus se combattre.

#### **Contrôler un territoire :**

Un joueur contrôle un territoire s'il est le seul à avoir des unités sur ce territoire terrestre ou maritime.

Un territoire en « Combat » n'est pas contrôlé ;

Un territoire avec plusieurs alliés n'est pas contrôlé.

**Division :** Manœuvre souvent employée par Napoléon pour concentrer ses forces sur un seul attaquant à la fois. Elle permet à Napoléon de reprendre l'initiative en combattant au préalable l'un des adversaires de son choix. Voir § précédent.

**Enrôler :** C'est l'action, associée à la zone d'action militaire, d'acheter une unité disponible dans la réserve d'enrôlement de la capitale.

Le type d'unité dépend de la position du conseiller dans la zone d'action.

C'est également un effet militaire de quelques cartes action qui permet d'acheter une seule unité de chaque sorte (INF, CAV, CAN).

**Jouer un effet :** Il s'agit de défausser une carte disposant de l'effet en question.

En phase de résolution des conseillers, en récupérant un conseiller placé sur cette zone et en jouant un effet de la couleur de la zone en question

Pour une nation ciblée par une Alliance, en défaussant une carte avec un effet Diplomatie

Jouer une carte effet Militaire Combat au cours d'une résolution d'un combat pour un joueur ayant laissé son conseiller en zone militaire.

Jouer une carte comme résultat de combat (cf. § 11.3.2) sans contrainte de placement de conseiller

#### **Poursuite :**

Un combat de poursuite consiste à poursuivre les troupes vaincues sur leur territoire de retraite si ce dernier n'est pas défendu (c'est-à-dire un territoire qui n'est pas une capitale des Coalisés ou Paris ou vers un territoire déjà contrôlé par d'autres unités non amies du poursuivant). Seuls, les cavaliers (obtenant alors 2PF) peuvent participer à un combat de poursuite. Ce mouvement se fait sans dépenses de point de mouvement (cf. § 11.6).

**Recruter :** Une unité ennemie, choisie par le vainqueur, change de camp. L'unité vaincue rejoint le contingent national. Le vainqueur prend le même type d'unité dans son contingent et la place sur les lieux du combat.

#### **Réussir une Alliance ou une Alliance forcée :**

Être l'initiateur d'une Alliance ou d'une Alliance forcée (conseiller dans zone Diplomatie) sans qu'elle soit immédiatement annulée dans le même tour.

## 18 - Attributions

### Cartes Actions

#### LIBERTÉ DES CULTES

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pie\\_VII#/media/Fichier:Signature\\_du\\_Concordat.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pie_VII#/media/Fichier:Signature_du_Concordat.jpg)

#### TRAITE DE ILDEFONSO

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Louisiane\\_\(Nouvelle-France\)#/media/Fichier:LouisianaPurchase-fr.png](https://fr.wikipedia.org/wiki/Louisiane_(Nouvelle-France)#/media/Fichier:LouisianaPurchase-fr.png)

#### CRÉATION DES PRÉFETS

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pr%C3%A9fet\\_napol%C3%A9onien\\_1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pr%C3%A9fet_napol%C3%A9onien_1.jpg)

Carte de l'Europe: Bibliothèque Nationale de France

#### LES GRANDS TRAVAUX

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Premi%C3%A8re\\_s%C3%A9ance\\_de\\_l%27Institut\\_national,\\_1796,\\_MRF\\_-\\_Vizille.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Premi%C3%A8re_s%C3%A9ance_de_l%27Institut_national,_1796,_MRF_-_Vizille.jpg)

#### LE SIÈGE D'ALMEIDA

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fortress\\_of\\_Almeida.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fortress_of_Almeida.jpg)

#### CAMPAGNE DE POLOGNE

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Siege\\_of\\_Cozel\\_Wilhelm\\_von\\_Kobell.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Siege_of_Cozel_Wilhelm_von_Kobell.jpg)

#### CODE DU COMMERCE

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tribunal\\_de\\_commerce\\_de\\_Paris,\\_Code\\_du\\_commerce.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tribunal_de_commerce_de_Paris,_Code_du_commerce.JPG)

#### LA FRANCE A 130 DÉPARTEMENTS

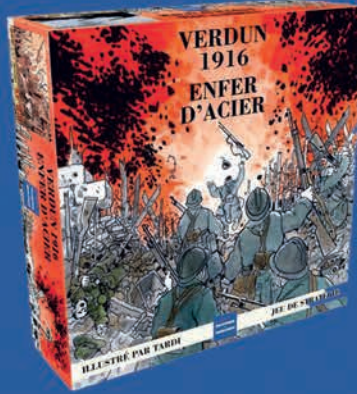
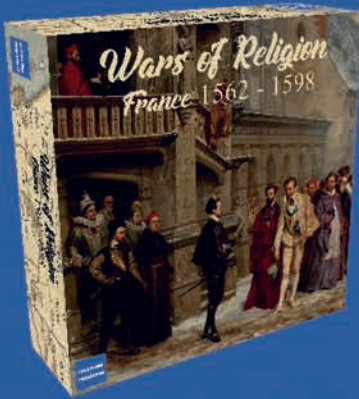
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map\\_administrative\\_divisions\\_of\\_the\\_First\\_French\\_Empire\\_1812-fr.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_administrative_divisions_of_the_First_French_Empire_1812-fr.svg)

#### SOCIÉTÉ GÉOLOGIQUE DE LONDRES

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Part\\_of\\_a\\_menu\\_card\\_\(%3F\)\\_for\\_the\\_Geological\\_Society;\\_four\\_toy\\_Wellcome\\_V0013874.jpg?uselang=fr](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Part_of_a_menu_card_(%3F)_for_the_Geological_Society;_four_toy_Wellcome_V0013874.jpg?uselang=fr)



# Fellowship of Simulations



**Jeux d'Histoire**

**Made in France**



**ORDRE DU TOUR**

1 2 3 4 5

**TOUR DE JEU**

1 2 3 4 5 6

ARC I      ARC II

**INITIATIVE**

1 2 3 4 5

**FINANCES**

1 2 3

**MORAL**

1 2 3

**SOCIÉTÉ**

1 2 3

**CAPITALES NEUTRES**

MADRID    ROME    STOCKHOLM    ISTANBUL

**MILITAIRE**

1 10

2 8

3 8

4 6

5 6

6 4

**DIPLOMATIE**

1 2 3

**ALLIANCES**

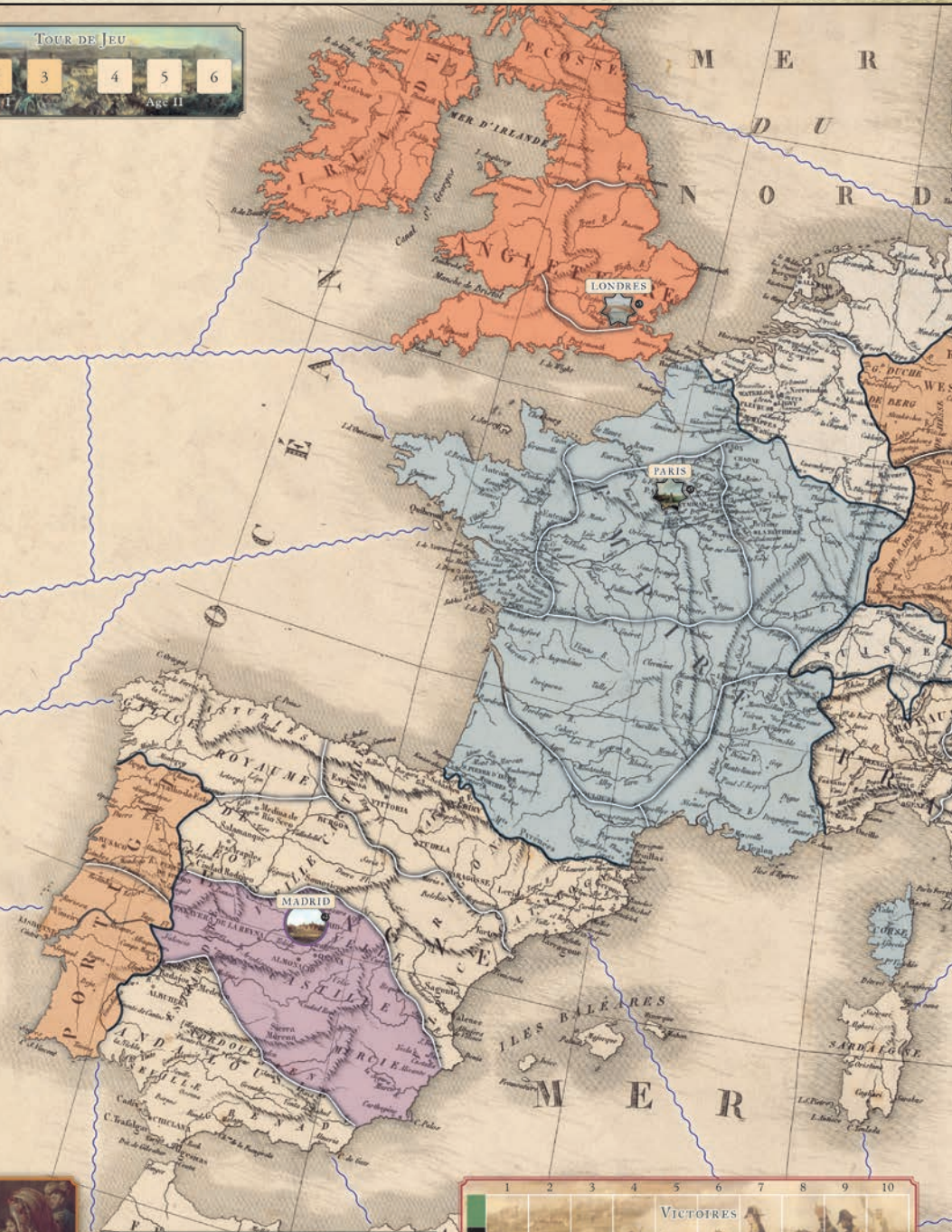
	Année 1	Année 2	Annulé
1	■	■	■
2	■	■	■
3	■	■	■
4	■	■	■
5	■	■	■
6	■	■	■

Donner ou montrer une carte à un Allié.

# LES CONQUÊTES DE NAPOLEON

**VICTOIRES**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10







# CRÉDITS

## Conception

Bruno Lamotte

## Design graphique

David Eckberg, Shayne Logan, Stéphanie Lairet

## Remerciements

L'équipe toulonnaise d'évaluateurs et l'association  
« les yeux dans les jeux » qui ont soutenu ce jeu dès sa création.  
Eric Colace pour le module Vassal.

FELLOWSHIP  
OF  
SIMULATIONS



© Copyright 2023 Fellowship of Simulations.  
All rights reserved.