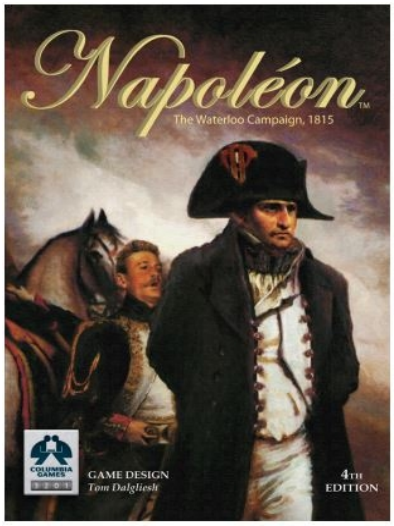


INTRODUCTION

Bienvenue dans un jeu excitant et au rythme soutenu, simulant la Campagne de Waterloo de 1815. Un joueur commande l'armée Française, l'autre l'armée des Alliés (Anglo-Hollandais et Prussiens).
L'objectif principal du jeu est de vaincre l'adversaire en éliminant la moitié de son armée.
Le temps moyen d'une partie est de deux heures.
La carte représente la zone de la campagne historique. Quatre batailles se sont déroulées durant cette campagne : Ligny, Quatre Bras, Wavre et Waterloo.
Les unités militaires sont symbolisées par des blocs qui permettent une représentation précise des mécanismes de brouillard de guerre ainsi que les réductions de pas.

MATÉRIEL DU JEU

. carte du jeu
. cartes d'affrontement (2)
. blocs en bois (58 + 12 terrains)
. fiches d'ordre de bataille (2)
. dés (4)
. les règles

1.0 – LA CARTE DU JEU

La carte permet de visualiser les zones en Belgique et en France qui furent primordiales pendant la campagne de Waterloo. Retenez ces indications :

Villes : trois villes principales (*Brussels*, *Ghent* et *Liège*) et de plus petites ville sont indiquées. Les unités sont positionnées sur ces villes pour indiquer leur position.

Routes : les lignes reliant les villes sont les routes. Les routes principales sont indiquées par un trait plus large ; les routes secondaires par un trait plus fin. Les unités se déplacent d'une ville à l'autre le long de ces routes.

Rivières : les rivières les plus importantes de la zone sont indiquées en bleu. Elles ont un effet sur le mouvement lors d'une attaque.

Bois : les bois et les forêts sur la carte sont purement décoratifs. Ils n'ont aucun effet dans le jeu.

Frontières : la frontière Franco-Néerlandaise est indiquée. Remarquer également la ligne de déploiement Anglo-Prussienne (une petite ligne en pointillés marron).

Compteur de tour : un compteur de tour est imprimé en bas de la carte du jeu, séparé en tours F (Français) ou A (Alliés). Les tours de couleur noire sont ceux de **nuit** qui ont des règles spéciales de restriction.

2.0 – SÉQUENCE DE JEU

Le jeu est divisé en tours de jeu **alternés** pour chaque joueur ; en commençant par un tour de jeu du Français (F) puis du joueur Alliés (A). Le joueur qui commence un tour est appelé le joueur **actif**, l'adversaire est le joueur **ennemi**. Le tour de chaque joueur comporte trois phases.

2.1 – PHASE DE MOUVEMENT

Le joueur actif peut effectuer un certain nombre de déplacements (cf 5.1). Les **marches forcées** sont résolues après tous les mouvements.

2.2 – PHASE DE BATAILLE

Les batailles se produisent quand le joueur actif pénètre dans des villes ou se trouvent des unités ennemies. Les batailles sont résolues sur les cartes d'affrontement. Elles se déroulent durant un nombre illimité de tours de bataille en **alternance**, le joueur actif joue en premier.

MORAL : déterminer le moral des troupes engagées de force 1.
COMBAT : chaque unité peut bouger, tirer, ou faire retraite comme elle le souhaite.
RENFORT : ajouter de nouvelles unités à la **Réserve** venant des villes adjacentes.

Le joueur ennemi joue ensuite son tour de bataille. Les tours de bataille s'enchaînent alors jusqu'à ce qu'un camp **retraite** ou parte en **déroute**. Plusieurs batailles peuvent se dérouler au même moment (cf 6.1).

2.3 – APPROVISIONNEMENT ET DÉFAITE

Lorsque toutes les batailles ont été résolues, les joueurs déterminent le ravitaillement des Alliés (uniquement durant le tour des Français), puis vérifient si des armées ont été vaincues.
Vérifier si les conditions de victoire sont atteintes.

© 2013 Columbia Games Inc.

3.0 – UNITÉS

3.1 – NATIONALITÉS

Le jeu contient 58 blocs (nommés unités). Chaque étiquette de la planche adhésive doit être apposée sur un bloc pour chaque unité.

Nationalité	Bloc
Français	Bleu
Prussiens	Noir
Anglo-Hollandais	Rouge

Les hollandais ont le centre de couleur orange. Le jeu contient également 12 blocs vert pour symboliser les **Terrains** et les **Carrés**.

3.2 – BROUILLARD DE GUERRE

Les unités sont disposées relevées sur la tranche, l'étiquette face au joueur possédant l'unité. Ceci empêche les joueurs de distinguer le type des unités et leurs forces avant de les révéler en combat.

3.3 – FORCE DES UNITÉS (STRENGTH/ST)

La force actuelle d'une unité est le chiffre indiqué sur le bord haut lorsqu'elle est relevée sur sa tranche. La force détermine combien de dés à six faces (D6) sont lancés en combat. Pour une unité de force 3, vous lancez 3 D6.

3.4 – LE PAS DE PERTE

A chaque touche reçue en combat, la force est réduite en faisant tourner de 90° dans le sens anti-horaire. L'image ci-dessous montre la même unité avec une force de 4 puis 3 puis 2 et 1.



3.5 – PUISSANCE DE FEU (FIREPOWER/F)

La puissance de feu est indiquée par la lettre « F » et un nombre comme F1 ou F2 par exemple. Le nombre représente le **maximum** à obtenir aux dés pour toucher en combat.

***EXEMPLE** : une unité classée F1 touche sur un résultat de « 1 » au dé, une unité classée F3 touche sur un résultat de 1, 2 ou 3 au dé.*

3.6 – TYPES D'UNITÉ

3.61 – Les Chefs



Chaque armée possède un chef.
Français : ***Napoléon***
Anglo-Hollandais : ***Wellington***
Prussiens : ***Blücher***

Les chefs représentent le commandant, le personnel, les estafettes et une troupe d'escorte. Ils possèdent une capacité unique de commandement (cf 8.0)

3.62 – L'infanterie



Ce sont les unités avec deux fusils croisés. Elles représentent environ 3000 hommes par « Pas de perte ». L'infanterie Anglo-Hollandaise est codée « BR » (Anglais incluant KGL et Hanovriens) « NE » (Néerlandais – Hollandais et Belges) et « BK » (Brunswick).

3.63 – Cavalerie



Ce sont les unités avec deux sabres croisés. Elles représentent environ 1500 hommes par « Pas de perte ». La cavalerie lourde est en général classée « F3 » tandis que la cavalerie légère est « F2 ».

3.64 – Artillerie



Les unités d'artillerie représentent un canon, chaque « Pas de perte » 16 canons. Il y a deux types d'artillerie : à pied et à cheval. L'artillerie à pied se déplace comme l'infanterie. L'artillerie à cheval se déplace comme la cavalerie, mais elle a la capacité unique de bouger et tirer.

4.0 – DÉPLOIEMENT

Les Alliés se déploient en premier, puis ensuite les Français. Le déploiement initial effectué, il n'y a alors plus de limite au nombre d'unités sur chaque ville et les déploiements aux frontières sont ignorés.

4.1 – DÉPLOIEMENT ALLIÉS

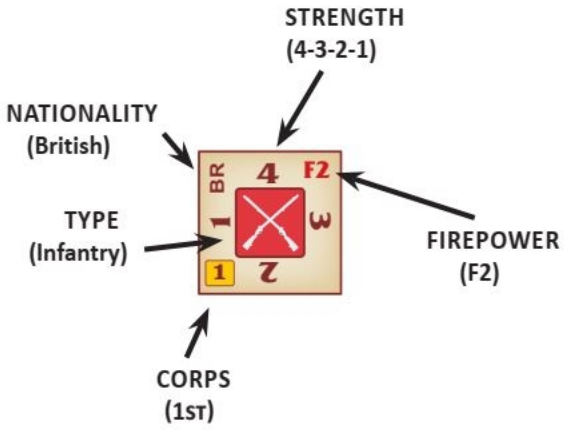
Les unités Alliés se déploient à pleine capacité de force dans la ville de leur choix au nord de la frontière Franco-Néerlandaise.
Les Anglo-Hollandais doivent se déployer à l'ouest de la ligne de déploiement Anglo-Prussienne ; les unités prussiennes se déploient à l'est de cette ligne. Pas plus de quatre unités ne peuvent être déployées dans chaque ville.

4.2 -DÉPLOIEMENT FRANÇAIS

Les unités françaises se déploient à pleine capacité de Force dans n'importe quelle ville française, avec un maximum de 12 unités par ville.

4.3 – DÉPLOIEMENT HISTORIQUE

Les deux Fiches **d'ordres de bataille (OB)** énumèrent les positions de déploiement historique des différents corps au début du jeu. Utiliser ces positions pour jouer la « campagne historique » ou comme une aide pour établir votre propre déploiement.
Déployer quelques unités sur les villes adjacentes pour éviter le sur-empilement.



5.0 – MOUVEMENT

Les joueurs ne sont jamais obligés de se déplacer, mais ne peuvent pas accumuler des mouvements pour une utilisation future. Les unités peuvent traverser des unités amies, mais doivent s'arrêter et initier une bataille lorsqu'elles entrent dans un ville contenant des unités ennemies. C'est ce qu'on appelle **attaquer**. Les unités ne peuvent pas bouger ou retraiter hors de la carte.

5.1 – MOUVEMENT DE GROUPE

Après le déploiement initial, il n'y a plus aucune limite aux nombres d'unités pouvant être positionnées dans une ville. Toutes les unités situées dans une ville sont dénommées un **groupe**. Une ou toutes les unités dans un groupe peuvent se déplacer vers des villes connectées par des routes.

Exemple : *un joueur, avec un groupe à Brussels, peut déplacer des unités vers une ou plusieurs villes telles que Alost, Ninove, Hal, Waterloo, Wavre, Louvain et Malines.*

Les Français peuvent faire bouger **deux** groupes par tour. Les Alliés peuvent déplacer **un** groupe **Anglais** et **un** groupe **Prussien** par tour.

Note : *Si les deux Alliés sont situés sur la même ville, déplacez les deux utilisent deux mouvements. Le joueur Alliés ne peut pas « transférer » un mouvement du joueur Anglo-Hollandais au joueur Prussien et inversement.*

5.2 – CONTRÔLE DU COMMANDEMENT

Deux groupes **ne peuvent pas** attaquer un groupe à moins que les **deux** groupes attaquant ne **commencent** leur mouvement **adjacent** au **défenseur** et que les deux attaquants soient **directement** reliés l'un et l'autre par une route.

IMAGE 1 : *Les groupes Alliés à Waterloo et Ligny ne peuvent attaquer à deux les Français à Quatre Bras ; un groupe peut attaquer pendant que l'autre arrive en renfort selon les règles normales.*
Les groupes français à Quatre Bras et à Nivelles peuvent attaquer simultanément étant tous les deux adjacents en direction de Waterloo au début du tour et sont reliés l'un à l'autre par une route. Les deux unités françaises à Wavre ne peuvent pas attaquer Waterloo avec un des deux autres groupes mais peuvent venir en renfort à cette bataille.

5.3 – CAPACITÉS DE MOUVEMENT

L'infanterie et l'artillerie peuvent se déplacer vers des villes adjacentes. Les chefs, la cavalerie et l'artillerie à cheval peuvent se déplacer jusqu'à deux villes, comme de *Waterloo* à *Quatre Bras* puis vers une ville adjacente comme *Nivelles* ou *Ligny*.
Les unités peuvent passer par des unités **amies** mais **pas celles des ennemis**.

5.4 – LIMITATIONS DES ROUTES

Le nombre maximum d'unités qui peuvent emprunter n'importe quelle route (entre deux villes adjacentes) dépend de la taille de celle-ci :

PRINCIPALE : 8 SECONDAIRE : 6

Une fois le nombre maximum atteint pour n'importe quelle section de route, celle-ci est fermée à des mouvements supplémentaires sauf pour faire retraite, se renforcer, et se regrouper.

5.5 – RIVIÈRES

Lors **d'une attaque** à travers une rivière, les limitations des routes sont réduites **de moitié** : **quatre** pour une route principale et **trois** pour une route secondaire.

EXEMPLE : *8 unités françaises peuvent normalement avancer entre Laneffe et Charleroi. Cependant, si Charleroi est défendue par une unité prussienne, seule quatre unités pourraient attaquer par cette route. Les quatre unités laissées derrière à Laneffe peuvent renforcer la bataille à Charleroi à la cadence normale de deux par tour de bataille (cf 6.34).*

Le fait de traverser plusieurs ponts lors du déplacement n'a pas d'effet additionnel. Les unités sont affectées par les rivières uniquement avec le dernier tronçon de route utilisé pour l'attaque.

5.6 – MARCHES FORCÉES

Les joueurs peuvent ordonner une marche forcée à des unités pour avancer d'une ville supplémentaire. L'infanterie et l'artillerie à pied peuvent avancer de deux villes, les chefs, la cavalerie et l'artillerie à cheval de trois villes.
Lancer un D6 séparément pour chaque unité faisant une marche forcée :
1 à 3 : l'unité termine son mouvement mais subit un pas de perte définitif en raison des traînards.
4 à 6 : l'unité termine son mouvement sans subir de pénalité.

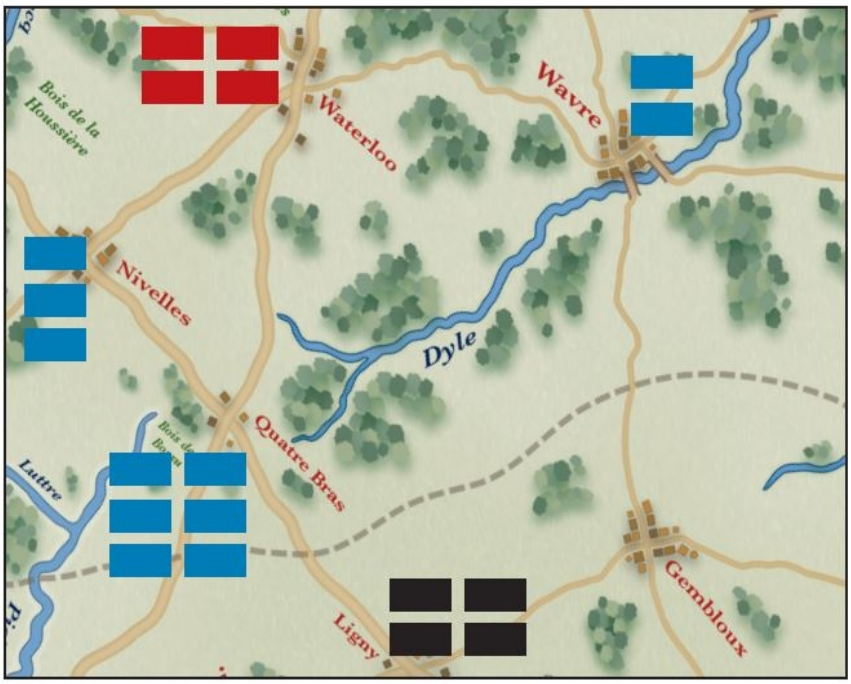
Important : *terminer **tous** les déplacements **avant** de lancer les dés pour les marches forcées. Les **chefs** modifient les résultats (cf 8.1).*

Les unités peuvent utiliser la marche forcée pour **attaquer** mais **jamais** pour faire retraite ou se regrouper. Les règles de mouvement sont appliquées normalement.

5.7 – MOUVEMENT DE NUIT

Les joueurs se déplacent normalement (Français : 2 – Anglo-Hollandais : 1 – Prussiens : 1), mais ne peuvent pas **attaquer** ou **faire une marche forcée**.

IMAGE 1



6.0 – BATAILLES

6.1 – ATTAQUE

Une bataille se déclenche lorsqu'un joueur déplace des unités dans une ville contenant des unités ennemies. **Les batailles** sont résolues durant un enchaînement de tours successifs. Le joueur actif est **l'attaquant**, l'autre joueur le **défenseur**.

NOTE : *si l'attaquant ou le défenseur ont moins de trois unités présentes durant la bataille voir le paragraphe 6.6.*

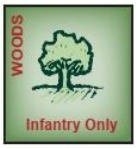
Plusieurs batailles peuvent se dérouler au même moment. Les batailles multiples sont effectuées **simultanément** dans l'ordre choisi par l'attaquant. **Chaque joueur** complète leurs tours dans une bataille, puis une autre bataille, etc. Continuez jusqu'à ce que toutes les batailles soient terminées.

6.2 – DÉPLOIEMENT DE LA BATAILLE

Les batailles se déroulent sur les cartes d'affrontement fournies avec le jeu. Vous pouvez mettre un repère sur la carte du jeu pour situer la bataille si nécessaire.

6.21 – Terrain de bataille

Avant de disposer les unités, les blocs de terrain sont mélangés **face cachée**, l'attaquant pioche un marqueur de terrain et le dispose **face visible** dans une de ses trois positions. Le **défenseur** pioche alors **deux** marqueurs terrain et les dispose **face visible** dans deux de ses trois positions. Les marqueurs de terrain modifient le combat ainsi :



LES BOIS (Woods) : l'infanterie combat normalement. La cavalerie combat à F1 (pas de choc) et doit **stopper** lorsqu'elle entre dans un bois. L'artillerie **ne peut pas** se déployer, entrer ou faire feu **dans** des bois. Les troupes **non engagées** restent face cachée. (cf 6.24).



FERME (Farm) : **l'infanterie** a + 1 en puissance de feu (F2 = F3). Aucun autre type d'unité ne peut occuper une ferme. La cavalerie ne peut pas attaquer une ferme, ce qui signifie que les touches de la cavalerie ne peuvent pas être appliquées à l'unité dans la ferme.



COURS D'EAU (Stream) : Placez le marqueur sur la ligne séparant les **deux adversaires**, celui-ci devient un obstacle pour les deux joueurs. A chaque tour de bataille, un maximum de deux unités peuvent traverser le cours d'eau pour engager, ou deux pour se désengager, ou une de chaque. Les unités excédant cette limite lors d'un test de moral sont éliminées. L'artillerie peut tirer par dessus le cours d'eau, mais l'artillerie à cheval ne peut le traverser.

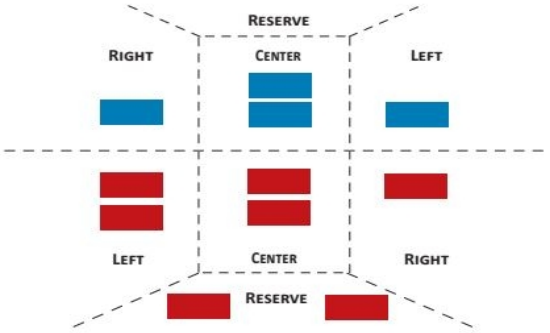


IMAGE 2
DÉPLOIEMENT DE BATAILLE

Quatre unités bleues se déploient ; une à Droite, une à Gauche et deux au Centre. Sept unités rouges se déploient ; deux à Gauche, deux au Centre, une à Droite et deux en Réserve.



COLLINE (Hill) : Une **artillerie** qui défend a + 1 à la puissance de feu (F1=F2), uniquement à longue portée.

Les bois affectent toutes les unités dans la position, les fermes et les collines ne sont occupées que par **une seule** unité spécifique (placer le marqueur de terrain derrière celle-ci). L'unité qui défend une ferme ou une colline peut être échangée librement avec une autre de la **même** position, mais **seulement** si elles n'ont pas bougé ou tiré l'une ou l'autre à ce tour.

Les joueurs peuvent capturer (et recapturer) une ferme ou colline ennemie après l'élimination de l'unité en défense. L'occupation du terrain coûte un mouvement de bataille, donc pas par une unité qui a déjà bougé ou tiré.

6.22 – Déploiement d'une unité

Le défenseur se déploie en premier dans les positions Droite (Right), Gauche (Left) et Centre (Center). Il doit y avoir dans chaque position **au moins** une unité. Un nombre quelconque d'unité peut être déployé dans la réserve.

L'attaquant se déploie ensuite de la même manière que le défenseur qui ne peut plus alors modifier la position de ses unités dès que l'attaquant commence à se déployer.

6.23 – Cohésion de corps

A l'exception de la Réserve, les joueurs doivent positionner des unités appartenant **au même corps** sur une même position. Les unités de deux corps différents peuvent être déployées si un chef est présent sur la position. Une fois la bataille commencée, les positions peuvent contenir des unités de corps différents sans restriction.

6.24 – Brouillard de bataille

Les unités sont déployées face cachée de manière à masquer leurs forces et leurs types. Les joueurs révèlent leurs unités lorsque la bataille commence à l'exception de celles en ***Réserve*** ou dans ***Les Bois***.
Les blocs visibles peuvent revenir face cachée lorsqu'ils retournent à la *Réserve* ou entrent dans *Les Bois*.

OPTION : *toutes les unités restent cachées jusqu'à ce qu'elles tirent, ou jusqu'au moment où elles sont engagées.*

6.3 – Tour de bataille

L'attaquant joue le premier tour de bataille. Chaque tour de bataille possède trois phases qui sont résolues à la suite.

- **Moral :** déterminer le moral de toutes les unités **engagées** qui ont une **force de 1**.

- **Combat :** bouger, tirer, ou retraiter les unités souhaitées. Ces choix s'appliquent aux unités individuelles qui peuvent agir dans n'importe quel ordre pour obtenir tout avantage possible.

- **Renfort :** Amener des renforts à la Réserve depuis des villes adjacentes.

6.31 – Moral

Les tests de moral sont la première étape des tours de bataille. Pour chaque unité **engagée** de force 1, lancez un dé 6 :

1 à 3 : l'unité a un moral **bas**. Elle doit faire un mouvement de **désengagement** de bataille, qui peut amener à une déroute. Les unités en Carré et l'artillerie à pied sont éliminées.

4 à 6 : l'unité à un moral **bon** et peut effectuer tout type de mouvement de bataille ou tirer.

LES CHEFS *améliorent le moral (cf 8.2). Les chefs et les unités abritées (cf 6.52) n'ont pas à faire de test de moral.*

© 2013 Columbia Games Inc.

6.32 – Mouvement de bataille

Trois mouvements de bataille sont possibles : Engager, Désengager, et Redéployer. Les mouvements en **diagonale** sont interdits.

Engager : bouger des unités non engagées sur des positions ennemies. Les unités d'artillerie à pied ne peuvent jamais faire des mouvements pour engager.

Désengager : bouger des unités engagées vers des positions non engagées. Une unité ne peut jamais se désengager et engager (et inversement) dans le même tour.

Redéployer : bouger des unités non engagées vers une position non engagée. Les mouvements latéraux (de côté) **ne sont pas** autorisés.

La cavalerie, l'artillerie à cheval et les chefs peuvent faire **deux** mouvements de bataille. Les unités ne peuvent jamais faire de **marche forcée** pour un mouvement de bataille. Les unités peuvent bouger à travers des unités **amies** mais pas des unités **ennemies**.

6.33 – Tirs de bataille

Toute unité ayant bougé dans un tour de bataille ne peut pas tirer durant ce tour. Les unités situées dans la Réserve ne peuvent pas tirer ou être attaquées. Les unités prêtes à tirer peuvent le faire **une seule fois** par tour et dans l'ordre voulu. Pour faire tirer une unité, lancer autant de dés que son niveau de force actuel : une touche est obtenue pour chaque résultat égal ou inférieur à son niveau de puissance de feu.

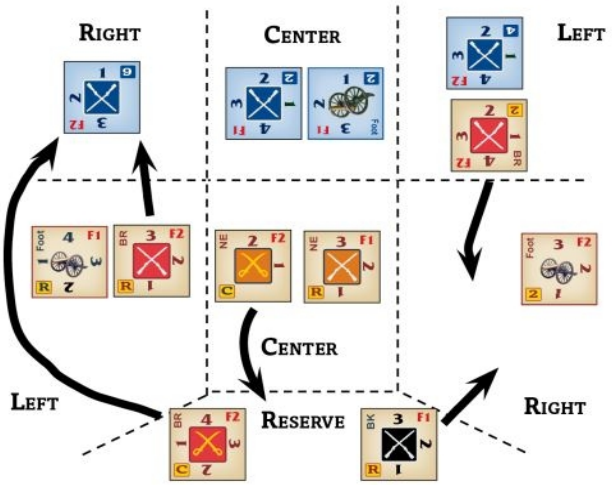
EXEMPLES : *Avec F1 chaque « 1 » au dé obtient une touche. Pour F2 chaque « 1 » ou « 2 » au dé obtient une touche. Pour F3 chaque « 1 » « 2 » « 3 » obtient une touche. Les unités qui ont une puissance de feu de F0 suite à des modifications ne peuvent pas tirer mais peuvent subir des touches.*

- Infanterie : doit être engagée pour tirer.

- Cavalerie : doit être engagée pour tirer. Pour matérialiser le choc, elle obtient +1 en puissance de feu (F2=F3) sur son **premier** tir directement après **son mouvement** pour engager. Les carrés et les terrains réduisent la puissance de feu de la cavalerie.

EXEMPLE : *de la cavalerie 3F3 et 3F2 se déplacent de la Réserve Française pour engager de l'infanterie 4F2 et de la cavalerie 4F1 sur le côté gauche anglais. L'infanterie Anglaise tire avec 4F2 et la cavalerie à 4F1 (pas de choc). Si deux touches sont réussies, la cavalerie française pourra tirer à 2F4 et 2F3 (avec le choc).*

IMAGE 3
MOUVEMENTS DE BATAILLE



ENGAGÉ : l'artillerie anglaise à gauche tire sur le côté droit français ; les touches obtenues sont appliquées. L'infanterie avance maintenant pour engager le côté droit français. La cavalerie (en Réserve) bouge de deux pour assister l'attaque de l'infanterie. Elle bénéficie de la capacité de choc en puissance de feu.

DÉSENGAGÉ : l'infanterie anglaise se désengage du côté gauche français vers le côté droit anglais. L'artillerie anglaise va maintenant pouvoir ouvrir le feu à longue portée sur le côté gauche français, dès la fin du mouvement de désengagement.

REDÉPLOIEMENT : la cavalerie (centre anglais) se redéploie vers la Réserve. Comme cette unité a deux mouvements de bataille, elle pourrait bouger de la Réserve vers le côté anglais droit ou gauche. L'infanterie hollandaise 3F1 **ne peut pas bouger latéralement** vers le côté anglais droit ou gauche. L'infanterie dans la Réserve se redéploie à droite.

- Artillerie : elle possède deux portées. La **longue** portée permet le tir sur des positions ennemies opposées, sauf si la position est engagée par des unités amies au **moment** du tir. Lorsque les unités d'artillerie sont **engagées**, elle peuvent **tirer une fois** à **courte** portée à + 1 (F1 = F2) pour refléter l'effet de masse. Après cela, elle tire normalement.

- Artillerie à cheval : elle peut se déplacer d'une position et tirer ou bien tirer et se déplacer d'une position. Elle peut également se déplacer deux fois sans tirer mais ne pourra pas tirer deux fois dans le même tour.

EXEMPLE : *l'artillerie à cheval peut se déplacer pour engager et tirer ensuite à + 1 (F1=F2) à courte portée dans le même tour. Comme toutes les artilleries engagées, elles bénéficient du bonus de tir à courte portée uniquement pour leur premier tir.*

6.34 – Renforts

A la dernière phase du tour de bataille un joueur peut amener des renforts à la bataille avec des unités amies depuis des villes **adjacentes** où ne se déroule **aucune** bataille. Les renforts sont ajoutés à la réserve et utilisés normalement au tour de bataille suivant.

Durant un tour de bataille, une unité peut venir en renfort par des routes **secondaires** et deux unités le peuvent par des routes **principales**. Les rivières n'affectent pas ces limites.

Les unités **victorieuses** peuvent suivant les limites précédentes (2 et 1) venir renforcer une bataille **adjacente** même celles qui se sont **regroupées** (cf 7.5).

6.4 – PERTES AU COMBAT

Le combat n'est pas simultané. Toutes les touches sont appliquées immédiatement. **Chaque touche** est appliquée **séparément** à l'unité ennemie la **plus forte**, quelque soit le type, dans la position de bataille. Quand deux ou plus d'unités sont de la même force, c'est le joueur possédant les unités qui choisit celle qui sera touchée. Les unités de force 1 sont **éliminées** si elles subissent une ou plusieurs touches.

EXCEPTION : *l'artillerie à* ***longue portée*** *ne peut pas éliminer des unités.*

© 2013 Columbia Games Inc.

6.5 – CARRÉS (Squares)



Les unités **d'infanterie** peuvent « former un carré » ou « rompre un carré » comme un mouvement de bataille spécial. Les unités peuvent former ou rompre un carré lorsqu'elles sont **engagées**, mais **jamais** si elles se trouvent dans une des trois positions ennemies. Une unité en carré ne peut pas **se désengager**, autrement dit ne peut pas **bouger**. Les carrés ne peuvent pas se former dans les bois et les fermes. **L'infanterie a + 1 au moral en formation carré**. Utilisez un marqueur carré (square) pour indiquer cette formation.

6.51 – Cibler un carré

Les unités en carré forment un **groupe ciblé** spécifique. Chaque unité qui tire doit indiquer quel groupe est pris pour cible. Les touches sont attribuées normalement à l'unité la plus puissante parmi **le groupe ciblé**. Les touches en surplus sont perdues. Les modificateurs suivants s'appliquent au tir :

- ***Cavalerie*** **:** lors de l'attaque du groupe en carré, elle n'a pas le + 1 du bonus de choc et a – 1 au tir (F2=F1).

- ***Infanterie*** **:** en carré elle tire normalement. L'infanterie ennemie qui tire sur le groupe en carré a + 1 (F2=F3).

- ***Artillerie*** **:** elle tire à + 1 (F1=F2) à longue portée sur le groupe en carré. L'artillerie à cheval tire sur le groupe en carré à **F3** pour son premier tir puis à **F2** ensuite.

6.52 – S'abriter

Les chefs et l'artillerie peuvent s'abriter dans un carré à condition de ne pas avoir bougé ou tiré à ce tour. Une unité qui s'abrite est assignée à chaque unité d'infanterie en carré. Les unités abritées ne lancent pas de dé pour la vérification du moral. Elles ne peuvent pas tirer mais reçoivent des touches normalement si elles sont les unités les plus fortes dans le groupe en carré. Le moral d'un chef qui est abrité continue de s'appliquer à toutes les unités dans la position. L'élimination de l'unité en carré élimine également son unité abritée.

6.6 – ESCARMOUCHES

Si **l'un** des joueurs a moins de trois unités dans une ville, une escarmouche a lieu à la place d'une bataille.

Toutes les escarmouches se déroulent **avant** que des batailles ne se mettent en place, et dans l'ordre choisi par l'attaquant.

Pour chaque escarmouche, les joueurs révèlent de 1 à 4 unités pour **un tour** de combat. Les unités **en défense** tirent en premier, ensuite celles de l'attaquant. Les unités **non révélées** ne peuvent pas tirer ni recevoir des touches.

IMPORTANT : *durant les escarmouches, la cavalerie, l'artillerie à cheval et les chefs tirent à F2 ; l'infanterie et l'artillerie à pied à F1.*

Après le tour de combat, le joueur avec le **moins** d'unités (incluant celles de la réserve) doit faire retraite normalement. En cas d'égalité c'est **l'attaquant** qui doit faire retraite. Les unités qui font retraite sont confuses (cf 7.3). Les unités qui ont gagné peuvent renforcer une bataille adjacente. Les regroupements (cf 7.5) après une escarmouche ne sont pas autorisés.

NOTE : *les escarmouches remplacent les règles de tir de poursuite des éditions précédentes.*

6.7 – NEUTRALISATION D'UNE BATAILLE

Une bataille est neutralisée lorsque l'attaquant s'abstient de tirer, d'engager ou de faire retraite, durant deux de ses tours consécutifs de bataille et après avoir ajouté tous les renforts. L'attaquant doit alors faire **immédiatement** retraite avec toutes ses unités (de la façon habituelle).

7.0 – RETRAITE

Les unités qui n'ont pas bougé ou tiré dans un tour de bataille peuvent **faire retraite** en retournant sur la carte. Les unités **engagées** au moment de faire retraite subissent de l'attrition (cf 7.41).

7.1 – DIRECTION DES RETRAITES

L'attaquant ne peut faire retraite que vers des villes **adjacentes** utilisées au commencement de la bataille ou pour la renforcer. Le défenseur peut faire retraite dans n'importe quelle ville non disponible pour l'attaquant mais jamais vers une ville contenant des unités ennemies. Aucun des joueurs ne peut faire retraite vers une autre bataille.

7.2 – LIMITATION DES RETRAITES SUR ROUTE

A chaque tour de bataille, un joueur peut faire retraite à deux unités sur une route principale et une unité sur une route secondaire. Faire retraite à travers une rivière n'apporte pas d'effet négatif.

EXEMPLE : *le défenseur souhaite faire retraite à cinq de ses unités. Deux routes pour la retraite sont possibles, une principale et une secondaire. Deux unités peuvent faire retraite sur la route principale et une unité sur la route secondaire pour un total de trois unités par tour de bataille.*

CONSEILS TACTIQUES

• Déclenchez des batailles suivant vos conditions, essayez d'avoir en tête plusieurs sites pour se battre et cherchez à avoir le maximum de renfort pour eux.

• Il est tentant d'engager toutes ses unités dans une bataille avec l'adversaire. Cependant, vous devez essayer de garder quelques réserves quand cela est possible. Elles donnent la souplesse de repousser une défaite et la puissance pour se masser contre la position ennemie la plus faible en vue d'une percée.

• Recherchez à attaquer deux positions ennemies, engagez la première avec la force minimum nécessaire, puis détruisez la position restante avec une force irrésistible. Cela marche très bien lorsque l'ennemi a engagé toutes ses réserves et qu'il a peu, voire aucun renfort de disponible, pour consolider la position que vous espérez faire craquer.

• La cavalerie a trop de valeur pour être simplement utilisée comme de l'infanterie. Elle devrait être gardée en réserve et employée dans des charges lorsque l'occasion se présente. Elle ne devrait pas charger l'infanterie ennemie sans le support d'infanterie et/ou d'artillerie. Sans cela, l'infanterie se mettra en formation en carré et repoussera l'attaque de la cavalerie. Chargez avec le support de l'artillerie à cheval est idéal.

• Amassez tous vos canons dans une seule position est tentant, ce fut toujours la tactique favorite de Napoléon. Le feu destructeur de plusieurs canons peut faire la différence s'ils peuvent faire feu assez longtemps. Cependant cette capacité dévastatrice attirera très probablement une charge ennemie sur vos canons. A moins de posséder suffisamment d'infanterie ou de cavalerie pour repousser une telle attaque, il est plus judicieux de diviser vos canons sur deux ou trois positions.

• Si vous avez des doutes sur l'issue d'une bataille, une retraite précoce doit être envisagée. Faire retraite lorsque vous êtes engagés coûte cher ; essayez plutôt de faire retraite lorsque vous ne l'êtes pas ou depuis votre réserve.

• Les conséquences d'une déroute peuvent être sévères ; les unités en déroute subissent des pas de perte (l'artillerie à pied est particulièrement affectée), et de plus les unités se retrouveront éparpillées et éliminées si vos possibilités de voies de retraite sont faibles. Regroupez une armée éparpillée prend un temps considérable, surtout avec un adversaire agressif sur vos talons.

© 2013 Columbia Games Inc.

7.3 – CONFUSION

Les unités qui font retraite sont **confuses** et sont disposées face visible. Les unités confuses ne peuvent venir en renfort sur aucune bataille durant ce tour du joueur. Elles récupèrent leur état normal à la fin du tour du joueur dont c'est le tour.

7.4 – DÉROUTES

Une déroute est une **retraite forcée** qui arrive **dès l'instant** où une **position** de bataille amie se retrouve **occupée entièrement** par une ou des unités ennemies. Cela peut se produire par des tirs ennemis, un test de moral raté ou un mouvement de bataille de désengagement. Le joueur en déroute (au moment de la déroute) doit faire retraite immédiatement de toutes les unités restantes.

IMPORTANT : *les limitations des retraites sur route (Principale 2/Secondaire 1) s'appliquent aux déroutes. Comme toutes les unités doivent faire retraite au* ***même moment****, cela implique une dispersion importante et l'élimination d'unités. Les unités qui ne peuvent pas faire retraite, quelle que soit la raison, sont éliminées (au choix du joueur perdant).*

7.41 – Attrition de déroute

Toutes les unités, **y compris celles en réserve**, sont sujettes à des pas de perte dus à l'attrition de déroute :

- Infanterie et artillerie à cheval : - 1
- Artillerie à pied : - 2
- Cavalerie : - 1 (seulement si elle est engagée avec de la **cavalerie** ennemie)

EXCEPTION : *les chefs ne sont pas affectés par l'attrition de déroute.*

7.5 – REGROUPEMENT

Quand une **bataille** (pas une escarmouche) se termine, le **vainqueur** peut **se regrouper**. Il est autorisé à rajouter des unités adjacentes sur la ville où a eu lieu la victoire et/ou bouger des unités depuis cette ville vers **des villes adjacentes amies**. Les unités doivent se regrouper au **moment de la victoire**. Elles sont à disposition pour venir renforcer une bataille adjacente si cela est possible. Les regroupements sont soumis aux limitations de retraite sur route (cf 7.2).

EXEMPLE : *le français a gagné une bataille à Ligny. Les prussiens doivent faire retraite à Gembloux et Namur. Le français occupe aussi Quatre Bras avec quatre unités. Il a l'option de regrouper deux unités de Ligny vers Quatre Bras, le maximum sur cette route.*

8.0 – CHEFS

Les chefs sont des unités à un seul pas de perte, qui représentent les commandants, le personnel et l'escorte. *Blücher* ne peut commander que des unités prussiennes et *Wellington* seulement des unités anglo-hollandaises.

Les chefs peuvent se déplacer d'une ou deux villes et faire une marche forcée pour une ville supplémentaire.

Ils sont pris dans le calcul de **toutes les limitations**, comprenant le déploiement, les routes, les retraites, les déroutes et les renforts.

8.1 – BONUS DE MARCHE FORCÉE (MF)

Un chef face visible donne + 1 au jet de MF pour toutes les unités situées dans la **même** ville. Les chefs eux-mêmes peuvent faire une MF avec le bonus de + 1 (avec le risque d'élimination).

8.2 – BONUS DE MORAL DE BATAILLE

Un chef face visible donne un bonus de + 1 (au jet de dé) à toutes les unités amies dans la bataille sur la **même** position. Les chefs ne font pas de **test de moral** excepté s'ils sont la **seule** unité à occuper une position ; ils font alors un jet de dé à + 1.

8.3 – ÉLIMINATION D'UN CHEF

Les chefs peuvent engager et combattre les unités ennemies normalement ; étant une unité à un « pas de perte » cette décision est risquée. Si le chef est éliminé, les avantages apportés à son armée ne s'appliquent plus, de plus son unité est considérée comme une élimination pour le décompte des conditions de victoire.

9.0 – RAVITAILLEMENT ALLIÉS

Les Alliés possèdent trois villes pour le ravitaillement. Si le français occupe une ville dédiée au ravitaillement avec au moins une unité, l'armée Alliées est réduite comme suit :

Ghent : anglo-hollandais (- 1 unité)

Brussels : anglo-hollandais (- 1 unité)

Liège : prussien (- 2 unités)

Les unités retirées sont choisies par le **joueur Alliés** à la fin de chaque **tour français** (une fois que toutes les batailles dans ce tour ont pris fin) et ce tant que l'occupation est maintenue. L'occupation d'une ville doit être maintenue par au moins une unité française pour rester en l'état. Si la ville est laissée vide ou recapturée, l'occupation cesse jusqu'à ce que le français la réoccupe à nouveau. Le ravitaillement du joueur français n'est pas géré par les villes dans le jeu.

STRATÉGIE FRANÇAISE

L'objectif est de détruire les deux armées Alliés. En raison de l'addition des forces Alliés qui dépasse la force Française, la nécessité de vaincre un allié à la fois devient évidente. Puisque le Français se déploie après les Alliés, il peut manœuvrer contre une des deux armées à son avantage. Le temps est aussi un facteur clé. Après un certain temps les Alliés peuvent se rejoindre mais malgré tout le Français doit avancer avec rapidité quelle que soit la stratégie mise en œuvre par ceux-ci. Le français a trois principales stratégies même si de nombreuses combinaisons et feintes existent.

MANŒUVRE À GAUCHE : Marcher vers les anglo-hollandais, la manœuvre que Wellington craignait le plus. Le but doit être de menacer les villes de ravitaillement de *Ghent* et *Brussels* et de forcer cet Allié à combattre sous vos conditions avant de retourner votre attention vers les prussiens. Le déploiement Français devrait être centré vers *Conde*, *Maubeuge* et *Valenciennes* avec une incursion via *Mons* et/ou la route vers *Leuze*. Cette stratégie est la plus facile pour le français, cependant un joueur Alliés, conscient de cette possibilité, peut en diminuer les chances de réussite.

MANŒUVRE À DROITE : Marcher contre les prussiens, menacer Liège et détruire cet Allié en premier. Le déploiement Français devrait être centré sur *Philippeville* et *Givet* avec une incursion via *Dinant* vers *Namur* ou bien une marche de flanc par *Ciney* et *Marche*. Le principal problème de cette stratégie est la traversée de la rivière Meuse entre *Liège* et *Namur*. La rivière sera probablement bien défendue.

POSITION CENTRALE : La stratégie choisie par Napoléon. Le but est de s'intercaler entre les deux Alliés et les vaincre tour à tour. Le déploiement Français devrait être centré sur *Philippeville* et *Beaumont* avec une incursion via *Charleroi*. Le but est de commander la route principale au centre sur l'axe est-ouest depuis *Liège* vers *Braine le Comte*, le long de laquelle les Alliés apprécient manœuvrer. Cette stratégie fonctionne bien lorsque le déploiement des Alliés permet une avance rapide par *Charleroi*.

STRATÉGIE ALLIÉS

Du fait que l'essentiel de l'attaque repose dans les mains des Français, les Alliés peuvent rester habituellement sur la défensive jusqu'à la concentration de leurs forces. Un peu de protection pour *Brussels* reste nécessaire, mais une défense puissante de *Liège* et *Ghent* peut permettre aux Français de vaincre un allié avant que l'autre ne puisse intervenir. Cela peut être discuté d'autoriser, si nécessaire, le Français à occuper une ville de ravitaillement pendant que vous concentrez vos forces pour une puissante contre attaque. Le déploiement Alliés « prudent » est une petite concentration de troupes vers le milieu, cherchant à tenir les routes principales ; *Mons-Brussels* / *Charleroi-Brussels* / *Braine le Comte-Liège*. Quelques tentatives d'écrans de cavalerie pour retarder l'avance française peuvent se révéler utiles n'utilisant que peu d'unités. L'écran d'unités sera certainement submergé par les Français, mais le temps gagné peut se révéler décisif. Les points clés de déploiement autres que les villes de ravitaillement sont *Ath, Hal, Quatre Bras, Ligny, Namur* et *Ciney.*

© 2013 Columbia Games Inc.

10.0 – VICTOIRE

Les défaites sont validées **après** que toutes les batailles et ravitaillement pour le tour en cours aient été résolues. Toutes les unités restantes d'une armée vaincue sont **éliminées**.

10.1 – Victoire française

- le français gagne si **les deux** armées des Alliés sont vaincues avant la fin du compte tour. L'armée **anglo-hollandaise** est vaincue si **huit** ou plus d'unités sont éliminées. L'armée prussienne est vaincue si **neuf** ou plus d'unités sont éliminées.
- le français gagne également s'il reste invaincu et occupe **deux villes parmi les suivantes** : *Brussels*, *Ghent* ou *Liège* après le tour du 22 juin.
- le français gagne également si les trois armées sont vaincues **simultanément**.

10.2 – Victoire Alliés

- les Alliés gagnent si l'armée **française** est vaincue quand **douze** ou plus d'unités sont éliminées.
- les Alliés gagnent si les français échouent à gagner avant la fin du compte tour.

11.0 – PARTIE À TROIS JOUEURS

Deux joueurs prennent le commandement des Alliés : un joueur prend le prussien, l'autre les anglais. Les joueurs Alliés jouent avec les règles normales du jeu sauf que chaque joueur a le contrôle exclusif de ses propres forces. Les joueurs Alliés n'ont pas le droit de communiquer entre eux, excepté lors du déploiement initial et des tours de nuit Alliés.

CREDITS

Designers: *Tom Dalgliesh*, *Ron Gibson*, *Lance Gutteridge*

Contributors: *Jeffrey Cornett*, *Grant Dalgliesh*, *Ron Draker*, *Joe Geistwhite*, *Stan Hilinski*, *Mark Kwasny*, *Paul Regulski*, *Carl Willner*

Cover Art: *Howard David Johnson*

Map: *Tom Dalgliesh*

12.0 – ENCHÈRES EN TOURNOI

Nous conseillons lorsque vous jouez en tournoi de mettre aux enchères le choix des différents camps. Déterminez au hasard qui place une enchère le premier. Les enchères peuvent se faire par incrémentation de 1 (une première enchère à 0 est possible). L'enchère la plus haute proposée remporte le camp choisi et retire des « pas de perte » équivalant à l'enchère. Par exemple, une enchère gagnante pour « Alliés 2 » joue les Alliés mais retire deux « pas de perte » à toutes les unités Alliés qui débutent. De la même façon une enchère gagnante pour « français 3 » joue les français mais à trois « pas de perte » en moins. Aucune unité ne peut avoir moins de 1 « pas de perte ».

HISTORIQUE DES ÉDITIONS

1974 : Première édition publiée par *Gamma Two Games*.

1977 : Seconde édition publiée par *Avalon Hill* (sous licence).

1993 : Troisième édition publiée par *Columbia Games*.

2013 : Quatrième édition publiée par *Columbia Games*.

COLUMBIA GAMES, INC
POB 1600, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

Traduction (v1.0) : Bertrand A. (2024)

INDEX

Artillerie 3.64
Mouvements de bataille 6.32
Puissance de feu 6.33
Attaque 6.1
Batailles 6.0
Mouvement de bataille 6.32
Déploiement 6.2
Puissance de feu 6.33
Moral 6.31
Terrain de bataille 6.21
Tour de bataille 6.3
Cavalerie 3.63
Mouvements de bataille 6.32
Puissance de feu 6.33
Capacités de mouvement 5.3
Pertes au combat 6.4
Cohésion de corps 6.23
Déploiement 4.0
Déploiement Alliés 4.1
Déploiement Français 4.2
Engager / désengager 6.32
Brouillard de guerre 3.2
Brouillard de bataille 6.24
Marches forcées 5.6
Tours de nuit 5.7
Bonus de chef 8.1
Infanterie 3.62
Mouvements de bataille 6.32
Puissance de feu 6.33
Carré 6.5
Chefs 3.61 8.0
Bonus de marche forcée 8.1
Bonus de moral 8.2
La carte du jeu 1.0
Moral 6.31
Bonus de moral du chef 8.2
Mouvement 5.0
Contrôle de commandement 5.2
Mouvement de groupe 5.1
Phase de mouvement2.1
Capacités de mouvement 5.3
Nationalités 3.1
Tours de nuit 5.7
Escarmouches 6.6
Regroupement 7.5
Renforts 6.34
Retraites 7.0
Direction 7.1
Confusion 7.3
Limitation des routes 7.2
Déroute 7.4
Rivière 5.5
Limitation des routes 5.4
Déroutes 7.4
Séquence de jeu 2.0
Carré 6.5
Pas de Perte 3.4
Ravitaillement 9.0
Terrain, bataille 6.21
Partie à 3 joueurs 11.0
Enchères de tournoi 12.0
Unités 3.0
Victoire 10.0
Victoire française 10.1
Victoire Alliés 10.2

© 2013 Columbia Games Inc.