

INTRODUCTION

EAGLES est un jeu de cartes pour 2 joueurs, simulant la campagne de Waterloo en 1815. Un joueur commande une armée française; l'autre une armée Anglo-Hollandaise et une armée Prussienne. Les joueurs peuvent jouer 4 batailles : Ligny, Quatre Bras, Wavre et Waterloo, à chaque fois un jeu différent. Les quatre batailles peuvent être combinées pour simuler la campagne complète.

1.0 LES CARTES

Chaque paquet contient 60 cartes, un assortiment aléatoire parmi les 300 cartes différentes de la série Waterloo. Les cartes sont numérotées de 1 à 300. Les dos des cartes sont de couleur bleue (Français), rouge (Anglais) et gris (Prussiens). Il existe 6 différentes sortes de cartes : Généraux, Infanterie, Cavalerie, Artillerie (à cheval et à pied), Terrains et Spéciales.

2.0 JEUX DE BATAILLE

Les joueurs forment des jeux de bataille à partir de leurs cartes disponibles. Les cartes dupliquées sont interdites mais vous pouvez vous référer au paragraphe 15.0.

Commencez par déterminer les adversaires et la bataille à jouer. Consultez la table de batailles pour déterminer la taille du jeu de bataille noté par la lettre « D ». Pour Quatre Bras le tableau donne D14 pour les Français et D18 pour les Anglais. Distribuer, face cachée, ce nombre de cartes.

Note: Les joueurs peuvent limiter le jeu de bataille de sorte qu'il ne contienne que des cartes ayant historiquement combattu à cette bataille, mais ceci n'est qu'optionnel, et serait délicat tant qu'on a pas toutes les cartes. Quoi qu'il arrive les terrains doivent être historiques.

Les joueurs peuvent varier les tailles des jeux de bataille en plus ou en moins, mais les ratio de cartes doivent être maintenus. C'est à dire pour Waterloo : D36 pour les Français, D36 pour les Anglais et D24 pour les Prussiens, donc un ratio de 3.3.2. Waterloo peut-être joué avec 18 Français, 18 Anglais et 12 Prussiens.

3.0 MAIN DE DEPART

Le nombre de cartes qu'un joueur doit avoir en main pour commencer à jouer est indiqué dans la table de batailles par la lettre « M ». En conséquence, M18 signifie une main de départ de 18 cartes.

A partir de votre jeu de bataille, distribuez la main spécifiée face cachée. Les cartes restantes de votre jeu de bataille sont placées face cachée sur le côté comme Renforts.

IMPORTANT: Si les joueurs jouent avec un jeu de bataille plus petit ou plus grand, la main de départ et le taux de renforcement sont modifiés proportionnellement. Par exemple, si les jeux de bataille sont doublés, M18 devient M36 et R1 devient R2.

Note: Pour la bataille de Waterloo, le Prussien ne dispose pas de main de départ; toutes les cartes du jeu de bataille représentent des renforts.

4.0 LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille (diagramme 2) est représenté par 2 lignes de bataille séparées par une ligne appelée terrain médian. Chaque ligne de bataille est constituée de 3 positions, gauche, droite et centre, il y a donc, 6 positions au total. Le terrain médian n'est pas une position; aucune carte ne doit donc y être jouée, à part l'exception qui est notée en 11.3.

4.1 LE DEPLOIEMENT

Examinez votre main de départ puis déployez de 1 à 4 cartes, face cachée, sur chacune de vos trois positions. Les Terrains et les Généraux peuvent être déployés en plus de la limite de quatre cartes par position, mais doivent être déployés face visible. Le restant des cartes de votre main est votre réserve. Les joueurs déploient leurs cartes simultanément, mais le joueur Français peut réajuster son jeu ensuite.

4.2 LE DEPLOIEMENT DES TERRAINS

Les cartes de terrain sont notées gauche (L), centre (C) ou droite (R) et ne peuvent être déployées que sur ces positions. Elles doivent toujours être déployées face visible (exception voir 14.0) et ne peuvent pas être déplacées. Les cartes de terrain peuvent être déployées pendant le jeu, voir 11.0.

4.3 CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner une bataille, vous devez occuper sans opposition, une des trois positions ennemies avec au moins une carte d'infanterie ou de cavalerie. Occuper une position ennemie avec toute autre carte n'est pas une victoire.

***IMPORTANT:** La victoire survient à la seule occupation d'une position ennemie, celle-ci pouvant avoir lieu pendant votre tour ou celui de votre adversaire.*

5.0 TOURS DE BATAILLE

Ce jeu est joué en tours de bataille alternativement. Le joueur Français commence toujours. Les trois phases qui suivent sont jouées dans l'ordre exact donné :

- 1) **MORAL** : Effectuez les tests de moral pour toutes les cartes touchées pendant le tour de votre adversaire
- 2) **COMBAT** : Faites bouger ou tirer tout ou partie de vos cartes. Généralement, une carte qui vient de tirer ne peut plus bouger et vice versa.
- 3) **RENFORT** : Tirez une ou deux cartes (en fonction de votre camp et de la bataille) de votre jeu de renfort et mettez les dans votre réserve.

6.0 MORAL

Le moral de toutes les cartes de troupe est indiqué par une lettre : A, B, C ou D.

Moral	Classe	Valeur
A	Garde / Elite	4
B	Réguliers / Vétérans	3
C	Réguliers / Conscrits	2
D	Milice / Landwher	1

Pendant la phase de moral, toutes les cartes ayant été touchées une ou plusieurs fois pendant le tour de bataille ennemi précédent effectuent un jet d' 1d6 par coup reçu. Ainsi, une carte touchée 2 fois fera 2 jets de moral.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de moral de la carte, le coup n'a pas d'effets et le marqueur de perte est enlevé. Un jet supérieur à la valeur de moral implique que la carte est mise en déroute et donc éliminée.

***EXEMPLE:** Une carte avec un moral A à été touchée deux fois. Deux dés sont donc lancés et ont chacun les effets suivants :*

- 1-4 pas d'effets
- 5-6 déroute

IMPORTANT: Le moral peut-être modifié par un général, un terrain ou des cartes spéciales. Mais tout jet naturel de "6", quelque soient les modificateurs, est toujours éliminatoire et implique une déroute. Tout jet naturel de "1", quelque soient les modificateurs, implique automatiquement un succès.

7.0 COMBAT

Généralement, chaque carte peut se déplacer ou tirer pendant un tour de bataille. Ces options s'appliquent à chaque carte et les joueurs peuvent déplacer ou faire tirer leurs cartes dans l'ordre qu'ils souhaitent pour exploiter chaque avantage possible.

7.1 VALEUR DE COMBAT (CV)

Les cartes tirent individuellement dans l'ordre désiré par le joueur en phase. Les cartes de troupe (infanterie, cavalerie et artillerie) ont une valeur de combat "CV " de 1 à 5. Pour tirer une carte lance un dé par CV. Une carte d'infanterie ayant un CV de 3 lance trois dés. Toute carte qui tire doit être révélée.

7.2 PUISSANCE DE FEU (F)

Les cartes de troupe ont une puissance de feu de F1, F2 ou F3. En fonction de la puissance de feu de la carte, certaines valeurs de dés peuvent toucher.

Puissance de feu	Coups au but
F1	6
F2	5 / 6
F3	4 / 5 / 6
F4	3 / 4 / 5 / 6

7.21 INFANTERIE

L'infanterie ne peut tirer qu'une fois engagée. Elle doit donc d'abord effectuer un mouvement pour venir au contact (8.1) puis tirer au tour de bataille suivant, ou tirer sur une carte déjà engagée.

EXEMPLE: De l'infanterie à 3CV lance trois dés. En imaginant que la carte est notée à F2 et que les dés donnent 2 / 4 / 5, la carte adverse est touchée une fois (par le 5). Si la puissance de feu avait été de F3, il y aurait eu deux coups au but (par le 4 et le 5).

7.22 CAVALERIE

La cavalerie, comme l'infanterie doit engager pour tirer. Sa puissance de tir est faible, F1, mais sa valeur en assaut corps à corps est bien meilleure (voir 7.3).

7.23 ARTILLERIE

L'artillerie a une puissance de feu différente en fonction des tirs, à longue ou courte portée, et du type de canon. Une carte notée F1/F3 tire à F1 à longue portée et à F3 à courte portée. La longue portée permet à l'artillerie de tirer par-dessus le terrain médian sur la position opposée sauf si sa position est déjà engagée ou si la position ennemie est engagée par des troupes amies. L'artillerie doit être révélée pour tirer ainsi que les cartes touchées par celle-ci. Le tir à courte portée est effectué sur des cartes ennemies engagées.

7.24 ARTILLERIE A CHEVAL

Elle est la seule à pouvoir se déplacer puis tirer (et non tirer puis se déplacer). Le mouvement peut être pour engager. Il ne peut y avoir deux mouvements.

7.3 ASSAUT (S)

L'infanterie et la cavalerie ont un potentiel d'assaut de S2 à S4. L'assaut utilise la même procédure que la puissance de feu (F3 est équivalent à S3) mais il existe des restrictions.

7.31 CAVALERIE

Les cartes de cavalerie sont immédiatement désorganisées (et tournées latéralement) après avoir mené un assaut. Elles ne peuvent ensuite que tirer à F1 jusqu'à ce qu'elles soient désengagées. Elles retrouveront cette capacité et pourront de nouveau se lancer à l'assaut au tour suivant. Une carte de cavalerie engagée peut tirer pour garder son potentiel d'assaut pour un tour ultérieur.

7.32 INFANTERIE

L'infanterie ne peut effectuer un assaut que si elle est déployée en colonnes (9.2). L'infanterie en colonnes peut faire un assaut au corps à corps aussi longtemps qu'elle le veut sans avoir à se

désengager. L'infanterie en colonnes est prise à partie à +1F par l'artillerie ennemie. L'infanterie en colonnes peut tirer à F1 au lieu de faire un assaut.

7.33

L'assaut ne doit jamais être utilisé contre de l'infanterie défendant des habitations ou de l'infanterie déployée en carré (9.3).

7.34

L'infanterie ne doit jamais lancer d'assaut contre de la cavalerie. La cavalerie ne peut combattre à l'assaut contre de la cavalerie ennemie que si cette dernière est déjà désorganisée.

7.4 PRISE A PARTIE

En tir ou à assaut, chaque carte doit prendre pour cible une carte ennemie spécifique. Tous les coups au but sont notés sur la carte spécifiée par le tireur. A partir du moment où une carte est touchée, elle ne pourra plus être prise à partie durant ce tour avant que toutes les autres cartes de troupe de la position aient été touchées. A part ça, une carte peut-être prise à partie aussi souvent que possible.

***IMPORTANT:** L'infanterie tire sur l'artillerie engagée à +1F ou +1S (S3 devient S4, etc).*

8.0 MOUVEMENTS DE BATAILLE

Chaque carte amie peut effectuer un mouvement de bataille sur une position adjacente. Les mouvements autorisés sont donnés sur le diagramme 3.

Notez que les mouvements latéraux ou en diagonale sont interdits.

Les cartes se déplacent individuellement dans n'importe quel ordre. Les limitations d'empilement (8.4) sont ignorées jusqu'à la fin des mouvements.

Diagramme 3

8.1 ENGAGEMENT

Les cartes engagent quand elles vont au contact d'une position contenant des cartes ennemies. Toutes les cartes de chaque camp doivent être révélées une fois tous les mouvements terminés. Une artillerie à pieds ne peut pas engager, mais peut être engagée par l'ennemi.

Une artillerie à cheval peut engager et tirer.

***IMPORTANT:** Une fois qu'une carte a été révélée pour quelque raison que ce soit, elle doit rester visible jusqu'à ce qu'elle retourne en réserve.*

8.2 DESENGAGEMENT

Pour désengager une carte, il suffit de la ramener sur une position amie non engagée.

8.3 MOUVEMENTS DE CAVALERIE ET DE GENERAUX

Les cartes de cavalerie et les généraux peuvent effectuer 2 mouvements de combat consécutifs dans un tour, mais ne peuvent pas engager puis désengager (ou inversement) dans le même tour. Ils ne peuvent pas non plus passer par-dessus une position engagée.

8.4 LIMITES D'EMPILEMENT

Un maximum de quatre cartes par joueur peuvent être empilées sur la même position. Exception : les généraux, les terrains et les cartes spéciales ne comptent pas dans l'empilement mais doivent toujours être visibles (14.0). La réserve n'a pas de limite d'empilement.

9.0 FORMATIONS

Les cartes d'infanterie peuvent prendre l'une des trois formations suivantes : ligne, colonne ou carré. Elles sont supposées être en ligne tant qu'elles ne sont pas en colonnes ou en carré (identifiées alors par un marqueur).

L'infanterie engagée doit dépenser un mouvement pour changer de formation. L'infanterie non engagée peut se déplacer (même pour engager) et changer de formation.

Par conséquent, l'infanterie peut sortir de la réserve vers le centre dans n'importe quelle formation même en carré et même pour engager.

9.1 LIGNE

L'infanterie en ligne tire normalement. Elle ne peut pas attaquer à l'assaut, mais peut-être prise à partie de cette façon.

9.2 COLONNE

L'infanterie en colonne peut effectuer un assaut à son facteur normal, mais ne peut tirer qu'à F1. Les colonnes peuvent être prises à partie par l'artillerie à +1F (une artillerie à F1 / F3 tirera sur des colonnes à F2 / F4). Les colonnes sont prises à partie par la cavalerie ou l'infanterie par le tir ou l'assaut au taux normal.

9.3 CARRE

L'infanterie en carré peut se déplacer et engager normalement, tire à F1, ne combat pas à l'assaut, mais a un moral de +1. Les carrés ne peuvent pas être attaqués à l'assaut, mais sont attaqués à +1F par l'artillerie et au taux normal de tir par toutes les autres cartes. Par conséquent, la cavalerie ne peut pas assaillir un carré à l'assaut mais peut lui tirer dessus à F1. L'artillerie tirant normalement à F2 / F3 tirera à F3 / F4 sur un carré.

10.0 RENFORTS

Pour la dernière phase du tour de bataille, tirez une ou deux cartes de votre pile de renforts (le nombre est indiqué par la lettre R sur la table de batailles) et placez les dans votre réserve. Ces cartes ne peuvent pas être jouées avant votre prochain tour de bataille, sauf les cartes spéciales jouables pendant le tour de bataille ennemi.

Pour la bataille de Waterloo, toutes les cartes prussiennes entrent en jeu en tant que renforts. Elles sont additionnées aux réserves Anglaises comme les autres renforts mais ne peuvent être jouées que lorsqu'un général Prussien est tiré et révélé. Les cartes Prussiennes sont limitées au flanc gauche Anglais et au flanc droit Français.

11.0 TERRAIN

Les cartes de terrain sont spécifiques aux batailles et aux positions; Hougoumont ne peut-être jouée que dans la bataille de Waterloo sur la position droite des Anglais. Deux terrains peuvent exister pour la même position dans certaines batailles; les deux doivent être utilisés.

Les cartes de terrain apportent leurs bénéfices défensifs à une ou deux cartes de troupes qui recouvrent ce terrain pour indiquer l'occupation. Les cartes de terrain peuvent être jouées avant ou pendant la bataille, mais uniquement sur des positions amies et non engagées, et doivent toujours être visibles (14.0). Il existe quatre types de terrains différents :

11.1 LES COLLINES

Ajoutez +1CV aux défenseurs pour le tir ou l'attaque au corps à corps. Par conséquent, une infanterie à 3CV défendant une colline tire à 4CV et une artillerie à 2CV tire à 3CV à longue portée. Le CV de l'attaquant est normal.

11.2 LES BOIS

Seule l'infanterie peut défendre ou attaquer des bois. Les tirs et les assauts y sont normaux, mais l'infanterie attaquante a alors -1CV.

11.3 LES RIVIERES

Ces terrains incluent les ponts et ont une limitation de mouvement de une ou deux cartes par tour de bataille. Quand une carte de rivière est déployée, elle est posée sur le terrain médian entre les deux positions et devient une barrière pour les deux joueurs. Les joueurs cherchant à traverser une rivière, que ce soit pour engager ou pour désengager, doivent obéir à chaque tour à la limitation de mouvement de la carte. Les généraux et les cartes spéciales ne sont pas touchés par les effets de limitation.

11.4 HABITATIONS

Une carte de terrain montrant des fermes, des villages, etc... Seule l'infanterie peut défendre des habitations. Les cartes à l'intérieur de celles-ci ne peuvent que tirer. Elles ne peuvent ni attaquer, ni être attaquées par assaut.

11.5 CAPTURE D'UN TERRAIN

Si une carte de terrain est libre, ou si ses défenseurs sont déroutés lors d'un test de moral, ce terrain est immédiatement occupé par l'infanterie qui engage (s'il y en a). Tourner cette carte vers le joueur qui l'occupe désormais.

Des cartes de troupe peuvent occuper une carte de terrain libre, même si celle-ci a été jouée pendant ce tour. Mais ceci est un mouvement. Par exemple une carte peut être jouée de la réserve pour occuper une construction vide qui vient d'être jouée.

12.0 LES GENERAUX

Les généraux peuvent effectuer un ou deux mouvements de bataille mais ne peuvent pas engager puis désengager (et vice versa) dans le même tour. Ils ne comptent jamais dans l'empilement et doivent être déployés face visible. Ils ne comptent pas dans les limitations de mouvements des rivières. Il ne peut y avoir qu'un général par position.

12.1 COMMANDEMENT

Les généraux ont un potentiel offensif et un potentiel défensif. Une carte notée 2/1 a un potentiel offensif de 2 et un potentiel défensif de 1. Les généraux n'influent pas directement sur la puissance de feu, mais apportent un support moral aux troupes amies sur la même position.

ATTAQUE :Ajoutez le potentiel offensif au moral des troupes amies qui attaquent une position.

DEFENSE :Ajoutez le potentiel de défense au moral des troupes qui défendent une position.

12.2 INTEGRITE DU CORPS

Les bénéfices moraux d'un général sont limités aux cartes de troupe du même Corps. Les autres cartes de troupe de la même position ne bénéficient pas du gain de moral du général. Certains généraux (ceux dont le corps est noté par A) sont Commandants d'Armées (Napoléon, Wellington, Blücher) ou de très haut rang comme Ney. Ces généraux peuvent supporter tous les corps de leur propre Armée, mis à part les généraux prussiens qui ne peuvent jamais assister les unités anglo-hollandaises et vice-versa.

12.3 CHEFS D'ETAT MAJOR

L'armée Française et l'armée Prussienne disposent de chefs d'état major nommés Sault (Français) et Gneisenau (Prussien). Ils sont commandant d'Armées uniquement quand leurs commandants respectifs sont absents ou morts. Sinon, ils sont gardés en réserve.

NOTE: Le commandant en second Anglais était Lord Uxbridge, commandant de la cavalerie Britannique. Il remplace Wellington si celui-ci est absent ou mort.

12.4 GENERAL TOUCHE

Un général est touché à chaque lancer de dé à "1" effectué pendant le tir ou l'assaut de l'adversaire sur sa position. Pour chaque coup, lancez 1d6 pendant la phase de moral avant d'effectuer tous les autres tests :

- 1-5 Pas d'effets
- 6 Tué

NOTE: Si un général se retrouve seul sur une position engagée, il est éliminé immédiatement.

13.0 LES CARTES SPECIALES

Les cartes spéciales (symbole de la couronne) modifient le déroulement normal du jeu. Leur effet est imprimé sur chaque carte.

Les cartes spéciales sont jouées directement de la réserve sur une position et leur effet s'applique généralement seulement pendant le tour joué. Un maximum de 2 cartes spéciales peut être joué sur une même position pendant la même phase mais ces 2 cartes doivent être différentes.

Les cartes spéciales Prussiennes de Waterloo ne peuvent être jouées qu'après l'arrivée des troupes Prussiennes et uniquement sur une position contenant des Prussiens et uniquement pour aider des Prussiens. Il en est de même pour les Anglais.

14.0 LES LEURRES (optionnel)

Les généraux, les cartes spéciales et les terrains qui sont normalement déployés face visible, peuvent être déployés face cachée sur des positions non engagées comme leurs. Elles sont automatiquement éliminées si elles sont touchées par l'artillerie ennemie ou si la position est engagée par une ou plusieurs cartes ennemies même si des troupes amies sont présentes.

15.0 JEU PERSONNALISE

Il ne doit pas y avoir de carte en double dans le jeu sauf si les joueurs utilisent les points de bataille (BP) pour composer des jeux personnalisés.

Toutes les cartes disposent de points de bataille qui correspondent à une estimation de leur valeur dans le jeu. Toutes les batailles ont un taux de BP par camp. Les joueurs peuvent préparer un jeu de bataille avec le nombre de cartes voulu sans jamais dépasser le nombre total de BP. Dans un jeu personnalisé, on peut avoir des cartes en triple, mais les généraux et les terrains ne peuvent jamais l'être. La main de départ doit atteindre 50% de la taille du jeu personnalisé. Le total de BP doit être proportionnel à l'importance de la bataille.

16.0 LA CAMPAGNE

La campagne nécessite au moins les 300 cartes de la série Waterloo. Commencez par séparer les cartes de Ligny et Quatre Bras (par armées) en excluant les cartes absentes à ces deux batailles. Quatre Bras et Ligny sont jouées comme deux batailles simultanées. Jouez d'abord Quatre Bras (Français / Anglais) puis Ligny (Français / Prussiens).

La main de départ de chaque bataille doit être de 50% de l'ensemble des cartes sélectionnées. Les renforts sont doublés par rapport au tableau de bataille

Toutes les cartes éliminées pendant la phase de jeu sont éliminées pour l'ensemble de la campagne. Cependant, un joueur en position de défaite dans une bataille peut retirer toutes ses troupes survivantes après sa phase de moral (avant de les déplacer ou de tirer). Les cartes survivantes pourront combattre dans une autre bataille, mais la retraite donne la victoire à l'adversaire.

Quand un joueur gagne une bataille, toutes les troupes ennemies doivent effectuer une retraite immédiate (après avoir effectué les tests de moral nécessaires) et chaque carte engagée doit subir un test de moral supplémentaire. Le vainqueur peut utiliser ses cartes restantes (y compris les renforts) pour renforcer normalement l'autre bataille. Par exemple, si les Français gagnent Quatre Bras, ils additionnent leurs cartes survivantes à leurs renforts de Ligny (Mélangez les cartes).

Si les Français perdent les deux batailles, ils perdent la campagne.

Si les Français gagnent les deux batailles, Wavre et Waterloo sont jouées simultanément. Utilisez toutes les cartes survivantes et ajoutez les aux cartes de Waterloo qui ne sont pas encore en jeu.

Séparez les cartes entre Waterloo (Les Prussiens comme renforts) et Wavre et commencez à jouer avec 50% des cartes. Le vainqueur de Wavre peut renforcer Waterloo et le vainqueur de Waterloo gagne la campagne.

Si le Français perd une des deux premières batailles (Quatre Bras ou Ligny), une bataille non-historique de Charleroi est jouée et toutes les cartes survivantes (incluant les cartes de Waterloo et de Hal) participent. Les mains de départ sont de 50% et les renforts de R2 pour les Anglais, R2 pour les Prussiens et de R3 pour les Français (les Anglais et les Prussiens jouent avec 2 jeux séparés et les Français avec un jeu). Le vainqueur de cette bataille gagne la campagne.

17.0 NOTES HISTORIQUES

17.1 CARTES DE TROUPES

Chaque carte d'infanterie montre un bataillon, mais représente une brigade Française ou Anglaise, ou un régiment Prussien. Chaque carte de cavalerie montre un régiment mais représente une brigade Anglaise ou Prussienne, ou une division Française. Chaque carte d'artillerie représente 2 à 4 batteries d'artillerie. En règle générale, 1CV est égal à 800 fantassins, 400 cavaliers et 6 à 8 canons.

17.2 VALEURS DE MORAL

La valeur de moral d'une carte dans EAGLES reflète l'entraînement, l'expérience, et la ténacité. Les valeurs des Prussiens sont plus fortes que la normale, mais cela correspond, à Waterloo, à leur ténacité après leur défaite de Ligny. Inversement, les Français sont cotés plus bas car leur moral initialement très haut a montré quelques faiblesses.

La moitié des forces commandées par Wellington étaient des Belges, des Hollandais et des Hanovriens qui combattaient pour Napoléon quelques années auparavant. Leur loyauté envers leurs alliés étant sujette à caution, leur moral s'en ressent.

17.3 LES GENERAUX

Seuls les commandants de corps et d'armées Prussiens et Français sont représentés dans ce jeu. L'armée de Wellington avait une structure basée plus sur une politique Anglo-Hollandaise plutôt que sur des besoins militaires. Le puissant 1° Corps était officiellement commandé par le Prince d'Orange, l'héritier inexpérimenté du trône de Hollande, âgé de 22 ans. Pour équilibrer le jeu, les commandants de divisions ont été ajoutés à l'ordre de bataille Anglo-Hollandais.

Les généraux marqués d'une étoile blanche furent blessés pendant la bataille, et ceux marqués d'une croix blanche furent tués ou mortellement blessés. Ces symboles n'ont aucun effet sur le jeu.

17.4 ORDRES DE BATAILLE

Dans la marge en haut à droite de chaque carte de troupe et de chaque carte de général est inscrit un ordre de bataille historique (O/B) qui indique de la gauche vers la droite : Corps/division/brigade. Par exemple : VI/21/Penne indique le VI Corps, la 21° Division et la Brigade de Penne. Certaines unités comme la cavalerie Anglaise, n'avaient pas de structure par division, elles sont donc seulement notées par Corps/Brigade.

18.0 NOTES POUR LES COLLECTIONNEURS

Il y a 110 cartes Françaises, 90 Anglaises et 100 Prussiennes dans la série Waterloo. La table ci-dessous donne les totaux respectifs de chaque type de carte.

Toutes les cartes sont imprimées en 3 versions : Or, Argent, et Bronze et se distinguent par la couleur de l'encre métallique sur la bordure ovale et sur la case Combat/Moral. Par exemple, il existe 3 Napoléon : un en or, un en argent et un en bronze.

Ce code de couleur n'a pas d'effets sur le jeu. Les cartes en or sont rares, les cartes en argent sont peu communes et les cartes en bronze sont les plus répandues. Les taux approximatifs sont : Or 10%, Argent 30%, Bronze 60%.

Pour obtenir la liste complète des cartes, écrivez à l'adresse ci-dessous. Nous y adjoindrons les règles pour les tournois et les errata, etc...

NAPOLEON

Si vous avez aimé EAGLES, vous aimerez sans doute NAPOLEON, notre jeu de plateau couvrant la Campagne de Waterloo. Ce jeu vous permettra de faire manoeuvrer vos unités sur une carte du sud de la Belgique, puis de résoudre vos batailles avec vos cartes de EAGLES en utilisant 1CV=1 carte.

CARTES FRANCAISES « SPECIALES »

093 Epuisement des munitions (Ammo depletion)

Ligny/Wavre

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie ou d'artillerie engagée. Cette carte ne peut ni tirer ni combattre à l'assaut avant de s'être désengagée.

094 Charge à la baïonnette (Bayonet Charge)

Ligny/Wavre

Se joue pendant la phase de combat sur une position engagée. Toutes les cartes d'infanterie en colonnes de cette position peuvent combattre à l'assaut à +1 CV pendant ce tour. Défausser.

095 Ralliement (Rally)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand. Permet à une carte de troupe dérouter de tenter un autre test de moral. Le succès annule la déroute. Défausser.

096 Tir à Mitraille (Double Grape)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat. Double le CV d'une carte d'artillerie avant les effets du terrain pour un tir à courte portée. Défausser.

097 Ricochet (Ricochet Fire)

Ligny/Waterloo

Se joue en phase de combat. Double le CV d'une carte d'artillerie avant les effets du terrain pour un tir à longue portée. Défausser.

098 Tir d'Howitzer (Howitzer Fire)

Ligny/Waterloo

Se joue en phase de combat sur une artillerie non engagée. Cette pièce tire à longue portée sur une construction à F3. Défausser.

099 Fatigue (Fatigue)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie ennemie. Cette carte est fatiguée, et ne peut pas tirer, combattre à l'assaut, ou se déplacer pendant ce tour. Défausser.

100 Panique (Panic)

Ligny/Wavre

Se joue pendant la phase de moral ennemie sur une carte touchée. Si cette carte est dérouterée, toutes les cartes de la position qui n'ont pas été touchées effectuent un jet de moral. Défausser.

101 Confusion de bataille (Battle Confusion)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue en phase de combat. Autorise une carte d'infanterie à engager (normalement) et à tirer (pas d'assaut) immédiatement. Défausser.

102 Fumée de bataille (Battle smoke)

Ligny/Wavre

Se joue pendant le tour ennemi sur une position engagée. Toutes les cartes de la position tirent ou combattent à -1CV ce tour. Défausser.

103 Ordres perdus (Lost orders)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant le tour ennemi sur une position désengagée. Aucune carte ne peut entrer, sortir, ou traverser la position ce tour. Défausser.

104 Réserves retardées (Late reserves)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue pendant le tour Anglais. Pas de renforts ce tour. Défausser.

105 Tirs Amis (Friendly Fire)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat ennemie sur une carte d'infanterie. Cette carte se tire dessus à F2. Résoudre le moral immédiatement si nécessaire. Défausser.

106 Défection (Defection)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position engagée. Toutes les cartes Hollandaises/Belges (Orange) doivent effectuer immédiatement un test de moral. Défausser.

107 Vive l'Empereur («Vive l'Empereur»)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position. Toutes les cartes Françaises ont un moral de +1 à ce tour. Défausser.

108 Sapeurs (Sappers)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat. Double le CV d'une carte d'infanterie pour tirer (pas d'assaut) sur une construction ennemie à ce tour. Défausser.

109 Grande Batterie (Grand Battery)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat sur une position Française non engagée. Toutes les cartes d'artillerie de la position tirent à +1CV à ce tour. Défausser.

110 Grande Charge (Grand Charge)

Quatre Bras/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat sur une position engagée. Toutes les cavaleries (sauf dispersées) combattent à l'assaut à +1CV ce tour. Défausser.

CARTES ANGLAISES « SPECIALES »

183 Epuisement des munitions (Ammo depletion)

Waterloo

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie ou d'artillerie engagée. Cette carte ne peut ni tirer ni combattre à l'assaut avant de s'être désengagée.

184 Charge à la baïonnette (Bayonet Charge)

Waterloo

Se joue pendant la phase de combat sur une position engagée. Toutes les cartes d'infanterie en colonnes de cette position peuvent combattre à l'assaut à +1 CV pendant ce tour. Défausser.

185 Ralliement (Rally)

Waterloo

Se joue n'importe quand. Permet à une carte de troupe déroutée de tenter un autre test de moral. Le succès annule la déroute. Défausser.

186 Tir à Mitraille (Double Grape)

Waterloo

Se joue pendant la phase de combat. Double le CV d'une carte d'artillerie avant les effets du terrain pour un tir à courte portée. Défausser.

187 Ricochet (Ricochet Fire)

Waterloo

Se joue en phase de combat. Double le CV d'une carte d'artillerie avant les effets du terrain pour un tir à longue portée. Défausser.

188 Tir d'Howitzer (Howitzer Fire)

Quatre Bras

Se joue en phase de combat sur une artillerie non engagée. Cette pièce tire à longue portée sur une construction à F3. Défausser.

189 Fatigue (Fatigue)

Quatre Bras

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie française. Cette carte est fatiguée, et ne peut pas tirer, combattre à l'assaut, ou se déplacer pendant ce tour. Défausser.

190 Panique (Panic)

Quatre Bras

Se joue pendant la phase de moral ennemie sur une carte touchée. Si cette carte est dérouterée, toutes les cartes de la position qui n'ont pas été touchées effectuent un jet de moral. Défausser.

191 Confusion de bataille (Battle Confusion)

Quatre Bras

Se joue en phase de combat. Autorise une carte d'infanterie à engager (normalement) et à tirer (pas d'assaut) immédiatement. Défausser.

192 Fumée de bataille (Battle smoke)

Waterloo

Se joue pendant le tour ennemi sur une position engagée. Toutes les cartes de la position tirent à -1CV ce tour. Défausser.

193 Ordres perdus (Lost orders)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position Française non engagée. Aucune carte française ne peut entrer, sortir, ou traverser la position ce tour. Défausser.

194 Réserves retardées (Late reserves)

Quatre Bras

Se joue pendant le tour Français. Pas de renforts ce tour. Défausser.

195 Tirs Amis (Friendly Fire)

Waterloo

Se joue pendant la phase de combat ennemie sur une carte d'infanterie française. Cette carte se tire dessus à F2. Résoudre le moral immédiatement si nécessaire. Défausser.

196 Plongeon d'urgence (Emergency Prone)

Quatre Bras

Se joue pendant le tour Français sur une carte d'infanterie Anglaise. Seuls les lanciers Français peuvent prendre cette carte pour cible ce tour. Défausser.

197 Versant opposé (Reverse Slope)

Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position non engagée. L'artillerie Française tire à -1CV sur cette position. Défausser seulement quand la position est engagée.

198 Les Couleurs (The Colors)

Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position. Toutes les cartes Anglaises ont un moral de +1 ce tour. Défausser.

199 Les Fusées à la Congreve (Congreve Rockets)

Waterloo

Se joue pendant la phase de combat sur une artillerie Anglaise tirant à longue portée. Tous les coups au but sont résolus immédiatement, la cavalerie a un moral de -1. Défausser.

200 Shrapnel (Shrapnel)

Waterloo

Se joue pendant la phase de combat sur une artillerie Anglaise non engagée. Cette pièce tire à longue portée à F3 ce tour. Défausser

CARTES PRUSSIENNES « SPECIALES »

289 Epuisement des munitions (Ammo depletion)

Ligny/Wavre

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie ou d'artillerie engagée. Cette carte ne peut ni tirer ni combattre à l'assaut avant de s'être désengagée.

290 Charge à la baïonnette (Bayonet Charge)

Ligny/Wavre

Se joue pendant la phase de combat sur une position engagée. Toutes les cartes d'infanterie en colonnes de cette position peuvent combattre à l'assaut à +1 CV pendant ce tour. Défausser.

291 Tir à Mitraille (Double Grape)

Ligny/Wavre

Se joue pendant la phase de combat. Double le CV d'une carte d'artillerie avant les effets du terrain pour un tir à courte portée. Défausser.

292 Ralliement (Rally)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand. Permet à une carte de troupe dérouter de tenter un autre test de moral. Le succès annule la déroute. Défausser.

293 Tir d'Howitzer (Howitzer Fire)

Ligny/Wavre

Se joue en phase de combat sur une artillerie non engagée. Cette pièce tire à longue portée sur une construction à F3. Défausser.

294 Fatigue (Fatigue)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une carte d'infanterie ennemie. Cette carte est fatiguée, et ne peut pas tirer, combattre à l'assaut, ou se déplacer pendant ce tour. Défausser.

295 Confusion de bataille (Battle Confusion)

Ligny/Waterloo

Se joue en phase de combat. Autorise une carte d'infanterie à engager (normalement) et à tirer (pas d'assaut) immédiatement. Défausser.

296 Fumée de bataille (Battle smoke)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant le tour ennemi sur une position engagée. Toutes les cartes françaises de la position tirent ou combattent à -1CV ce tour. Défausser.

297 Ordres perdus (Lost orders)

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position française non-engagée. Aucune carte française ne peut entrer, sortir, ou traverser la position ce tour. Défausser.

298 Tirs Amis (Friendly Fire)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant la phase de combat ennemie sur une carte d'infanterie française. Cette carte se tire dessus à F2. Résoudre le moral immédiatement si nécessaire. Défausser.

299 Vorwärts! "Vorwärts!"

Ligny/Waterloo

Se joue n'importe quand sur une position. Toutes les cartes Prussiennes ont un moral de +1 si elles défendent (sur leur propre ligne) et +2 si elles attaquent (ligne Française). Défausser.

300 Pas de quartiers (No quarter)

Ligny/Waterloo

Se joue pendant la phase de moral Française sur une position engagée. Ajoute un coup au but sur toutes les cartes Françaises de la position avant les tests de moral. Les cartes qui échouent sont dérotées. Les cartes qui réussissent le test ont +1CV sur leur phase de combat au tour suivant. Défausser.

Bataille	Français	Anglais	Prussien
Quatre Bras	D14 / M10 R1 / BP130	D18 / M9 R1 / BP160	aucun
Ligny	D36 / M18 R2 / BP330	aucun	D40 / M20 R2 / BP310
Wavre	D16 / M8 R1 / BP140	aucun	D12 / M12 R1 / BP90
Waterloo	D36 / M18 R2 / BP380	D36 / M18 R2 / BP 360	D24 / * R2 / BP190
D = jeux de bataille (voir 2.0) M = Main de départ (voir 3.0) R = Renforts (voir 10.0) BP = points de batailles (voir 15.0)			