

Soldier Emperor

Scénarios

Soldier Emperor contient 4 scénarios ou façon d'y jouer. Chacun autorise de 2 à 7 joueurs.

Voici la liste des pays qui sont considérés comme des puissances majeures lorsqu'il y a moins de 7 joueurs participants.

Deux joueurs.

Un joueur joue l'Angleterre et la Russie et l'autre joueur joue la France.

Trois joueurs

Version A

Chaque joueur joue l'un des pays suivants : France, Angleterre et Autriche.

Version B

Le joueur 1 joue la France.

Le joueur 2 joue l'Angleterre et l'Autriche.

Le joueur 3 joue la Russie et la Prusse

Quatre joueurs

Version A

Chaque joueur joue l'un des pays suivants : France, Angleterre, Russie et Autriche.

Version B

Le joueur 1 joue la France.

Le joueur 2 joue l'Angleterre et la Prusse.

Le joueur 3 joue la Russie et l'Espagne

Le joueur 4 joue l'Autriche et la Turquie

Cinq joueurs.

Chaque joueur joue l'un des pays suivants : Angleterre, France, Russie, Autriche et Prusse.

Six joueurs.

Chaque joueur joue l'un des pays suivants : Angleterre, France, Russie, Autriche, Prusse et Turquie.

Leaders.

Chaque scénario liste les leaders en jeu et ceux qui sont déjà morts, retirés, en disgrâce ou, pour une autre raison, non disponibles. Tous les autres leaders peuvent être tirés au sort quand la carte 'New Leader' est jouée (si la date du leader le permet).

1803 SCENARIO

Durée

Le jeu commence au printemps 1803 et se termine en décembre 1815, à moins qu'un joueur n'obtienne une victoire automatique avant cela.

Alternativement, pour une partie plus courte, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à la fin d'une année déterminée au préalable (à moins qu'une victoire automatique ne se produise plus tôt) ou de sélectionner au hasard quand la partie se termine.

Forces de départ

Les pays, qui participent comme puissances majeures, reçoivent les forces listées ci-dessous au départ. Elles peuvent être déployées dans n'importe quelle zone

d'origine. Les puissances majeures qui participent comme pays mineurs alliés ont leurs forces listées dans la table des modificateurs pour l'alliance des pays mineurs lorsqu'elles entrent en jeu.

- *Autriche* : Charles, 12 Armées.
- *Angleterre* : Jervis, 8 Flottes, 6 Armées.
- *France* : Napoléon, Masséna, Davout, 1 Armée 4-2, 21 Armées, 4 Flottes.
- *Prusse* : Hohenlohe, 14 Armées.
- *Russie* : Kutusov, 16 Armées, 4 Flottes.
- *Espagne* : Castanos, 8 Armées, 4 Flottes.
- *Turquie* : Bayrakdar, 8 Armées, 2 Flottes.

Argent et Potentiel humain de départ

- *Autriche* : argent 34, potentiel humain 34.
- *Angleterre* : argent 65, potentiel humain 30.
- *France* : argent 70, potentiel humain 45.
- *Prusse* : argent 26, potentiel humain 24.
- *Russie* : argent 26, potentiel humain 46.
- *Espagne* : argent 45, potentiel humain 25.
- *Turquie* : argent 30, potentiel humain 38.

Alliances

L'Espagne et la France sont alliées.

1805 SCENARIO

Durée

Le jeu commence au printemps 1805 et se termine en décembre 1815, à moins qu'un joueur n'obtienne une victoire automatique avant cela.

Alternativement, pour une partie plus courte, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à la fin d'une année déterminée au préalable (à moins qu'une victoire automatique ne se produise plus tôt) ou de sélectionner au hasard quand la partie se termine.

Forces de départ

Les pays, qui participent comme puissances majeures, reçoivent les forces listées ci-dessous au départ. Elles peuvent être déployées dans n'importe quelle zone d'origine. Les puissances majeures qui participent comme pays mineurs alliés ont leurs forces listées dans la table des modificateurs pour l'alliance des pays mineurs lorsqu'elles entrent en jeu.

- *Autriche* : Charles, John, Mack, 18 Armées.

- *Angleterre* : Nelson, Moore, 12 Flottes, 8 Armées (Jervis est retiré du jeu).
- *France* : Napoléon, Murat, Ney, Masséna, Davout, Villeneuve, 1 Armée 5-3, 26 Armées, 5 Flottes.
- *Prusse* : Hohenlohe, Brunswick, 14 Armées.
- *Russie* : Kutusov, Bagration, Senyavin, 16 Armées, 4 Flottes.
- *Espagne* : Cuesta, Castanos, Gravina, 8 Armées, 3 Flottes.
- *Turquie* : Bayrakdar, Seyit Ali, 14 Armées, 3 Flottes.

Argent et Potentiel humain de départ

- *Autriche* : argent 38, potentiel humain 34.
- *Angleterre* : argent 68, potentiel humain 30.
- *France* : argent 72, potentiel humain 45.
- *Prusse* : argent 24, potentiel humain 24.
- *Russie* : argent 28, potentiel humain 46.
- *Espagne* : argent 35, potentiel humain 25.
- *Turquie* : argent 30, potentiel humain 38.

Alliances

L'Autriche, l'Angleterre et la Russie sont toutes alliées les unes aux autres.

L'Espagne et la France sont alliées.

La France a le Royaume d'Italie (Papal States et Etruria) comme allié mineur, avec 2 Armées.

1809 SCENARIO

Durée

Le jeu commence au printemps 1809 et se termine en décembre 1815, à moins qu'un joueur n'obtienne une victoire automatique avant cela.

Alternativement, pour une partie plus courte, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à la fin d'une année déterminée au préalable (à moins qu'une victoire automatique ne se produise plus tôt) ou de sélectionner au hasard quand la partie se termine.

Forces de départ

Les pays, qui participent comme puissances majeures, reçoivent les forces listées ci-dessous au départ. Elles peuvent être déployées dans n'importe quelle zone d'origine. Les puissances majeures qui participent comme pays mineurs alliés ont leurs forces listées dans la table des modificateurs pour l'alliance des pays mineurs lorsqu'elles entrent en jeu.

- *Autriche* : Charles, John, 22 Armées (Mack est retiré du jeu).
- *Angleterre* : Wellington, Moore, Collingwood, 10 Flottes, 8 Armées (Nelson et Jervis sont retirés du jeu).
- *France* : Napoléon, Murat, Ney, Masséna, Oudinot, 1 Armée 5-3, 25 Armées, 4 Flottes (Villeneuve est retiré du jeu).
- *Prusse* : Blücher, Yorck, 6 Armées (Hohenlohe et Brunswick sont retirés du jeu).
- *Russie* : Kutusov, Bagration, Senyavin, Barclay, 18 Armées, 4 Flottes (Kamensky est retiré du jeu).
- *Espagne* : Cuesta, Castanos, Blake, Palafox, 10 Armées (Gravina est retiré du jeu).
- *Turquie* : Ahmed, Kuschanz Ali, 8 Armées, 2 Flottes (Ebubekir, Pechlivan, Bayrakdar et Seyit Ali sont retirés du jeu).

Argent et Potentiel humain de départ

- *Autriche* : argent 38, potentiel humain 36.
- *Angleterre* : argent 68, potentiel humain 30.
- *France* : argent 75, potentiel humain 45.
- *Prusse* : argent 24, potentiel humain 24.
- *Russie* : argent 28, potentiel humain 46.
- *Espagne* : argent 35, potentiel humain 20.
- *Turquie* : argent 30, potentiel humain 38.

Alliances

L'Autriche et l'Angleterre sont alliées.

L'Angleterre et l'Espagne sont alliées.

L'Angleterre a le Portugal comme allié mineur, avec 1 Armée.

La France a le Royaume d'Italie (Venetia, Papal States et Etruria) comme allié mineur, avec 2 Armées.

La France a la Confédération du Rhin (Mecklenburg, Hannover, Saxony, Baden et Bayern) comme allié mineur, avec 3 Armées.

La France a le Grand Duché de Varsovie (Posen) comme allié mineur, avec 2 Armées.

La France contrôle la castille et l'aragon en Espagne.

La carte 'Sultan overthrown' a été jouée.

1812 SCENARIO

Durée

Le jeu commence au printemps 1812 et se termine en décembre 1815, à moins qu'un joueur n'obtienne une victoire automatique avant cela.

Alternativement, pour une partie plus courte, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à la fin d'une année déterminée au préalable (à moins qu'une victoire automatique ne se produise plus tôt) ou de sélectionner au hasard quand la partie se termine.

Forces de départ

Les pays, qui participent comme puissances majeures, reçoivent les forces listées ci-dessous au départ. Elles peuvent être déployées dans n'importe quelle zone d'origine. Les puissances majeures qui participent comme pays mineurs alliés ont leurs forces listées dans la table des modificateurs pour l'alliance des pays mineurs lorsqu'elles entrent en jeu.

- *Autriche* : Schwarzenberg, 10 Armées (Charles, John et Mack sont retirés du jeu).
- *Angleterre* : Wellington, Collingwood, 8 Flottes, 6 Armées (Nelson, Moore et Jervis sont retirés du jeu).
- *France* : Napoléon, Murat, Ney, Oudinot, 1 Armée 5-3, 26 Armées, 5 Flottes (Villeneuve et Masséna sont retirés du jeu).
- *Prusse* : Blücher, Yorck, 8 Armées (Hohenlohe et Brunswick sont retirés du jeu).
- *Russie* : Kutusov, Bagration, Senyavin, Barclay, Bennigsen, 22 Armées, 4 Flottes (Kamensky est retiré du jeu).
- *Espagne* : Cuesta, Castanos, Blake, 10 Armées (Palafox et Gravina sont retirés du jeu).
- *Turquie* : Ahmed, Kuschanz Ali, 9 Armées, 3 Flottes (Ebubekir, Pechlivan, Bayrakdar et Seyit Ali sont retirés du jeu).

Argent et Potentiel humain de départ

- *Autriche* : argent 30, potentiel humain 34.
- *Angleterre* : argent 60, potentiel humain 30.
- *France* : argent 65, potentiel humain 45.
- *Prusse* : argent 18, potentiel humain 20.
- *Russie* : argent 28, potentiel humain 50.

- *Espagne* : argent 28, potentiel humain 20.
- *Turquie* : argent 24, potentiel humain 38.

Alliances

L'Autriche et la France sont alliées.

L'Angleterre et l'Espagne sont alliées.

L'Angleterre a le Portugal comme allié mineur, avec 1 Armée et 1 Flotte.

La France et la Prusse sont alliées.

La France a le Royaume d'Italie (Venetia, Papal States et Etruria) comme allié mineur, avec 2 Armées.

La France a la Confédération du Rhin (Mecklenburg, Hannover, Saxony, Baden et Bayern) comme allié mineur, avec 3 Armées.

La France a le Grand Duché de Varsovie (Posen et Galicia) comme allié mineur, avec 2 Armées.

La France contrôle la castille et l'aragon en Espagne.

La carte 'Sultan overthrown' a été jouée.