

KUTUZOV

La Guerre de Russie, 1812

Livret de règles

Conception par Mark McLaughlin

Développé par Fred Schachter

Traduit par Franck Aguggiaro (atouthasard_at_gmail.com) et Roland Batteux

TABLE DES MATIERES

Introduction	2	11 Interception et Esquive	21
1 Matériel	3	12 Bataille	23
2 Se préparer à jouer	6	13 Forteresses	28
3 Contrôle	8	14 Attrition	30
4 Jouer	8	15 Mouvement naval	33
5 Cartes	10	16 Ressources	34
6 Construction et regroupement	13	17 Interphase	36
7 Drapeaux	14	18 Règles spéciales	39
8 Diplomatie	15	19 Fin du jeu	39
9 Moral	15	20 Victoire	42
10 Mouvement	18	Index.....	44



INTRODUCTION

Quel est l'objet de ce jeu ?

Au printemps 1812 l'empereur des Français, Napoléon rassemble les régiments de 20 nations dans la plus importante force militaire jamais vue en Europe. En juin de la même année, il mena cette grande armée de plus de 600 000 hommes de l'autre côté de la rivière Niemen pour commencer ce qu'il croyait être son plus grand triomphe et peut-être sa dernière guerre : l'invasion et la soumission de la Russie tsariste. Alors que les armées en défense se repliaient devant cette prodigieuse attaque, le tsar Alexandre se tourna vers un vieux guerrier pugnace et rusé pour aider à sauver son pays, son peuple et sa dynastie Romanov : le maréchal Mikhaïl Koutouzov. Ce jeu permet de recréer la campagne épique de 1812 et explore ses nombreuses possibilités.

"Je devrais être maudit par la postérité si j'étais considéré comme le premier à prendre des mesures en vue d'un règlement de quelque nature que ce soit. Tel est l'esprit de ma nation."

– M. Koutouzov

Image de couverture : "La retraite" by Vereschagin; de l'album "La guerre patriotique de 1812" (Bozherianov, St Petersburg, 1911)

Combien de joueurs peuvent jouer à ce jeu ?

Vous pouvez jouer ce jeu à 2, 3 ou 4 joueurs. Chacun joue une ou deux puissances d'un camp de ce conflit historique : français (impérial) ou russe (tsariste). La règle 1.1 définit la puissance du joueur ; La règle 1.1 définit les puissances des joueurs ; voir ensuite les articles 2.1 à 2.3 à partir de la page 6 pour les règles détaillées sur la façon de diviser les camps en fonction des différents nombres de joueurs. Vous pouvez jouer à *Kutuzov* tout seul, mais vous perdrez une grande partie du brouillard de guerre et de la surprise, ces rebondissements de l'inattendu, qui font du jeu une expérience tendue, excitante et agréable. Cependant, jouer même des parties du jeu en solitaire vous aidera à comprendre ses règles plus rapidement.

Comment gagner ?

Le but des puissances françaises est de conquérir la Russie ; le but des puissances russes est de la défendre. Le vainqueur est le joueur de l'équipe qui atteint le mieux ce but. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le vainqueur individuel est la puissance du joueur de l'équipe gagnante qui a le plus contribué à la victoire de cette équipe. Voir les règles 19 et 20 pour les règles de victoire détaillées.

Quelles pièces devriez-vous trouver dans ce jeu ?

Ce jeu contient :

- Une carte 56 x 87 cm.
- 110 cartes.
- Quatre planches de pions prédécoupés.
- Huit cartes de quartier général de mise en place du jeu contenant les cases d'armée (pour chaque mise en place du jeu, une carte pour chaque puissance). La mise en place des forces et des positions de début de jeu est énumérée sur chaque carte de quartier général. Chaque puissance a **deux** cartes : La carte A, avec une face pour un début de jeu en juin/juillet 1812 (tour 1), et une autre

pour un début de jeu en août/septembre 1812 (tour 2). Une autre carte, la carte B, avec une face pour un début de jeu en octobre/novembre/décembre 1812 (tour 3) et une autre face pour un début de jeu non-historique en janvier/février/mars 1813 (tour 4).

- Deux aides de jeu avec des tables de jeu, un champ de bataille et d'autres rappels de règle utiles.
- Ce livret de règle avec son index.
- Un livre de jeu comprenant des notes de conception et de joueurs, avec un tutoriel "*Comment jouer à Kutuzov*", un glossaire des termes du jeu, une liste des cartes, des plans de mise en place du jeu et d'autres éléments.
- 20 socles en plastique et 8 dés à 6 faces.
- 30 pièces en plastique rondes pour représenter "la terre brûlée" (16.57).

Comment se préparer à jouer au jeu ?

Les joueurs doivent installer le jeu selon les informations sur leurs instructions de mise en place du tour de départ du jeu. Voir la quatrième partie du livret de jeu pour les règles de départ détaillées correspondantes.

Avant de lire les règles ...

Lire les règles – N'essayez pas de mémoriser les règles ! En outre, lors de votre première lecture ignorez les renvois de règle. Une fois que vous aurez lu les règles et les cartes, examinez le matériel. Puis jouez quelques tours pour vous entraîner ou suivez le tutoriel "*Comment jouer à Kutuzov*" qui se trouve dans le livret de jeu. Vous devriez alors avoir un bon aperçu des principes du jeu. Employez les règles toutes les fois que vous devez vous rappeler ou découvrir comment faire quelque chose.

Numérotation des règles – nous avons numéroté les règles afin de mieux les organiser et de vous aider à trouver celles dont vous avez besoin plus facilement.

Exemples : Pour faciliter la compréhension des règles, nous avons inclus des exemples. Nous avons mis en évidence de nombreux exemples comme ce paragraphe afin qu'ils se distinguent du texte principal des règles.

Définitions – Comme beaucoup de wargames, *Kutuzov* utilise des mots qui ont une signification particulière dans le jeu. Par exemple, chacun des espaces terrestres sur la carte est appelé duché ou zone. Généralement, les règles expliquent ces mots la première fois qu'ils apparaissent, ou en même temps que les règles principales qu'ils affectent. Toutefois, il existe également un index des termes définis dans le glossaire. Les mots ayant une signification particulière dans le jeu sont capitalisés tout au long de ces règles.

Livret de jeu – Pour vous aider à comprendre les règles, le livret de jeu contient un tutoriel "*Comment jouer à Kutuzov*" qui commence à la page 6. En cas de conflit entre le tutoriel et les règles, suivez les règles. De plus, le livret de jeu contient une synthèse des tables, des exemples de jeu détaillés avec des renvois à la section appropriée de ces règles, des scénarios de mise en place du jeu avec les notes historiques et des joueurs associées et le glossaire des termes du jeu *Kutuzov*.

1. LE MATERIEL

1.1 PUISSANCES

Avant de regarder le matériel vous devez savoir ce qu'est une puissance dans *Kutuzov*. Les quatre puissances du jeu sont :

- a) l'armée française du nord,
- b) l'armée française du sud,
- c) la première armée russe, et
- d) la deuxième armée russe.

1.11 camps

Les quatre puissances sont divisées en deux camps opposés dans *Kutuzov*. Les deux puissances françaises sont connues en tant que camp impérial ("les impériaux") et les deux puissances russes sont connues comme le camp tsariste ("les tsaristes").

1.12 Nations alliées

Il y a deux nations alliées dans le jeu : La Prusse et l'Autriche. La Prusse et l'Autriche ne sont pas des puissances. Toutes les deux commencent le jeu dans le camp impérial. Les prussiens commencent sous le commandement de l'armée française du nord et les autrichiens commencent sous le commandement de l'armée française du sud.

Couleurs – Chaque puissance et nation alliée a sa propre couleur pour ses pions et sur la carte, comme suit :

TABLEAU DES COULEURS

France (armée du nord)	Bleu
France (armée du sud)	Rouge
Prusse	Noir
Autriche	Gris
Russie (première armée)	Vert
Russie (deuxième armée)	Jaune

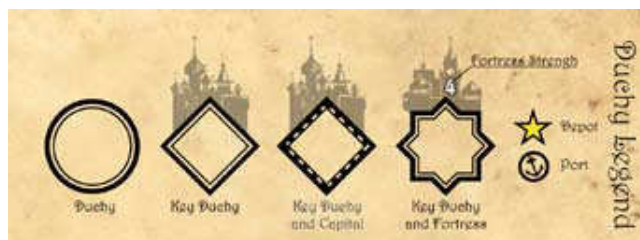
Remarque – Les termes russe et tsariste sont interchangeable – comme le sont les termes français et impériaux – à moins qu'une règle spécifique n'indique le contraire.

1.2 CARTE

La carte représente la région où l'invasion de la Russie par Napoléon a eu lieu. Elle a des espaces pour les pions, avec des connexions montrant où ils peuvent bouger. Un espace terrestre s'appelle un duché. Les grands espaces sur les côtés de la carte s'appellent des zones. La mer Baltique est également représentée ; elle est traitée comme un espace unique et distinct.

1.21 Duchés

Chaque duché représente un espace historiquement significatif. La couleur du duché montre quelles est la puissance qui contrôle ce duché au début du jeu. La forme d'un duché et d'autres marquages montrent certains effets présentés dans la liste suivante des différents types de duchés.



Capitale – un duché avec une bordure en pointillé est une capitale. Moscou et Saint Petersburg sont les seules capitales.

Dépôt – un duché avec une étoile est un dépôt. Varsovie et Kiev sont des dépôts. Moscou et Saint Petersburg sont également des dépôts (ainsi que des capitales). Riga et Smolensk sont à la fois des dépôts et des forteresses.

Forteresse – un duché en forme d'étoile est une forteresse. Le nombre au-dessus montre la puissance de sa défense intrinsèque ou de sa force. Elle est généralement de deux, excepté Riga et Königsberg, qui ont une défense de quatre chacune. *Par exemple, Brest est une forteresse. Elle a une défense intégrée de deux.*

Nationaux – un duché dont la couleur correspond à celle de sa puissance ou de la nation alliée est un duché national. *Par exemple, Varsovie, Lukow et Ostrolenka sont tous des duchés nationaux de l'armée française du sud.*

Clés – tout duché non circulaire est une clé (par exemple un duché en forme d'étoile). Un duché peut être une forteresse et une clé. *Par exemple, Riga, Brest et Narva sont tous des clés.*

Partagé – à l'exception des six clefs jaunes, tous les duchés en Russie sont verts. Traitez tous les duchés en Russie sous contrôle de l'une ou l'autre puissance tsariste comme partagé, c.-à-d. amie des deux puissances russes. Les six duchés jaunes montrent où la deuxième armée russe peut construire ses formations ; les six clefs vertes montrent où la première armée russe peut construire les siennes. *Par exemple : Kiev est un duché partagé, ami des deux puissances tsaristes, mais seules les formations de cette couleur (jaune, indiquant la deuxième armée) peuvent être construites à Kiev. Exceptions : Moscou et Varsovie, 6.31. Ce concept s'applique également aux zones, 1.24.*

Port – un duché avec un symbole d'ancre est un port. *Pour l'exemple, Narva est un port.*

1.22 lignes de marche

Les duchés et zones sont reliés par des lignes de marche. Il y a quatre types de lignes de marche. Chaque type affecte le mouvement, l'attrition, la bataille, la retraite, l'interception et l'évasion. Les quatre types sont :



Clair – une ligne blanche bordée de noir. *Par exemple, la ligne de marche entre Moscou et Borodino est dégagée.*



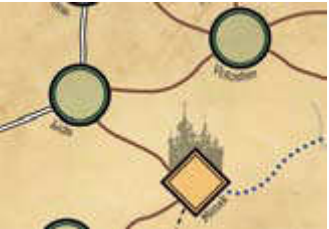
Marais – une ligne pointillée noire. *Par exemple, la ligne de marche entre Pinsk et Bobruisk est un marais.*



Rivière – une ligne pointillée bleue. Par exemple, la ligne de marche entre Masuria et Grodno est une rivière.



Accidenté – une ligne brune. Par exemple, la ligne de marche entre Kiev et Konotop est accidentée.



1.23 duchés adjacents
Les duchés reliés les uns aux autres par une seule ligne de marche sont adjacents. Par exemple, Minsk et Lida sont adjacents. Minsk et Volozhin ne sont pas adjacents.

1.24 zones

Il y a 11 zones. Celles-ci représentent de vastes régions de terre, équivalentes à de nombreux duchés. Ces zones sont situées le long des bords de la carte. Une zone à la couleur de sa puissance ou de la nation alliée est une zone nationale. Les quatre zones impériales appelées Autriche, Galicie, Pologne et Prusse sont considérées comme étant reliées par des lignes de marche dégagées vers toutes les autres zones auxquelles elles sont adjacentes. Par exemple, la Galicie est à côté de la Pologne et de l'Autriche. La Pologne est à côté de la Galicie mais pas de l'Autriche.



1.3 PISTE D'IMPULSION

La piste d'impulsion est affichée sur la carte montrant l'ordre normal (1-4) dans lequel les puissances agissent pendant la séquence de jeu :

1. armée française du nord
2. première armée russe
3. armée française du sud
4. deuxième armée russe

Cet ordre s'appelle l'ordre d'impulsion. Les règles spécifient d'autres situations où les joueurs agissent dans l'ordre de la piste d'impulsion.

1.4 PISTE DE TOUR

La piste de tour est un encart sur la carte. Placez le marqueur de tour de jeu sur la piste de tour pour indiquer le tour de jeu en cours.

1.5 SOLDATS

Chaque pion rond est un soldat valant un certain nombre de points de force selon le type :



TABLEAU DES SOLDATS

Type de soldats	points de force
Infanterie	1
Cavalerie	2
Artillerie	4

Vous pouvez les échanger à tout moment. Par exemple, vous pouvez remplacer deux infanteries (2 points de force) par une cavalerie (également 2 points de force). En outre, vous pouvez faire l'échange contraire en remplaçant une cavalerie par deux infanteries. Cependant, les unités dans le jeu représentent une limite absolue; vous ne pouvez pas en créer davantage. S'il n'y a plus aucun pion du bon type disponible, vous pouvez perdre des points de force. La réserve de force des soldats de Kutuzov est :

RESERVE DE FORCE DANS KUTUZOV

Puissance	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	TOTAL
1 ^{ère} russe	19	6	3	28
2 ^{ème} russe	19	6	3	28
Autrichien	7	3	1	11
Prussien	4	2	-	6
Français du nord	19	6	3	28
Français du sud	19	6	3	28

Il y a également un ensemble d'autres pions utilisés dans le jeu, par exemple les marqueurs. Ceux-ci incluent : Marqueurs de niveau de moral, changement de moral, gain de moral, perte de moral, volonté de combattre ?, bataille ou interception échouée (imprimé au verso avec siège résolu), gain d'attrition impérial, Perte d'attrition impériale, impériaux aux ponts (avec le symbole de ponton), la retraite de Moscou règle 19.7, préemption, contrôle de clés, niveau d'attrition, retranchement, ressources, etc. Il y a également des marqueurs de rappel d'événement pour chacune des cartes dont le titre événement est souligné et des jetons en plastique rouge opaques pour indiquer la "terre brûlée".

1.6 CHEFS ET FORMATIONS



Chaque pion oblong représente un chef et les éléments de soutien spécifique de son armée. (Par moment ils incluaient un ensemble considérable de troupes. Un chef représente bien plus que juste une seule personne). Chaque chef a une valeur de bataille et une valeur de commandement.

La valeur de bataille d'un chef est le premier chiffre (non encadré) sur son pion (de 1 à 5 ; "2" sur l'exemple de chef Platov à gauche). La valeur de bataille sert dans les règles d'interception, d'esquive et de batailles/sièges. La valeur de commandement d'un chef est le deuxième chiffre (encadré) sur son pion (4, 6 ou 8 ; "4" sur l'exemple de chef Platov ci-dessus). La valeur de commandement d'un chef est le nombre maximum de points de force et de chefs (combinés) de sa puissance que son armée peut contenir (à moins que cela soit modifié par

une carte événement). Insérez les chefs sur leur base plastique pour les maintenir droit quand ils entrent en jeu. Quand deux chefs ou plus occupent le même duché/zone, un des chefs devient le commandant et tous les autres deviennent des officiers d'état-major. Les joueurs remplacent les chefs qui deviennent des officiers d'état-major par leur pion carré approprié (10.54), ou placent les chefs montés droit dans la section de commandement appropriée sur la carte de quartier général.

1.61 Formation

Un soldat, chef ou toute combinaison de soldats et de chefs qui occupe un duché ou une zone est une formation. Par exemple, une armée est une formation de même qu'un groupe d'armée. Un drapeau n'est ni une formation ni une partie de celle-ci. Toutes les références aux duchés dans cette section de règle s'appliquent également aux zones.

1.62 Armée

Un chef peut former une armée dans un duché avec les points de force des soldats et des chefs à hauteur de la valeur de commandement de ce chef. Les soldats et chefs doivent être de la même puissance que le chef d'armée. Pour le camp impérial, les soldats et des chefs doivent nécessairement être de la même nationalité que le chef d'armée. Les soldats supplémentaires dans le même duché au-delà de la valeur de commandement du chef peuvent défendre avec l'armée, mais ne font pas partie de cette armée et ne peuvent pas attaquer ou se déplacer avec elle. Un chef seul est également considéré comme une armée.

Kutuzov a une valeur de commandement de 6. Il peut avoir, par exemple, une armée avec un chef et 5 points de force de soldats, ou deux chefs (comme officiers d'état-major, selon 1.63) et 4 points de force de soldats, ou juste 6 points de force de soldats de sa puissance.

Kutuzov ne peut pas se déplacer ou attaquer avec une force de plus de 6 points dans son armée, si ces points de force sont des officiers d'état-major ou des soldats. Par exemple, si Kutuzov avec un pion d'artillerie de 4 points de force, dans sa section de la première armée russe sur la carte de quartier général entre à Moscou, qui contient un autre pion d'artillerie de 4 points de force, c'est seulement en brisant un de ses deux pions d'artillerie de sorte que Kutuzov ait 6 points de force (par exemple une artillerie et une cavalerie) que l'armée de Kutuzov aura son maximum de 6 points de force.

1.63 Groupe d'armée

Deux armées amies ou plus constituent un groupe d'armée (10.6) si elles sont dans le même duché ou zone, ou qu'elles bougent ensemble. Elles sont menées par un seul chef, appelé le commandant, qui est placé sur la carte sur un support plastique pour représenter la totalité du groupe d'armée. Tous les autres chefs dans ce groupe d'armée sont placés dans la section du commandant de la carte du quartier général, ou remplacé par leur pion carré approprié d'officier d'état-major, tandis qu'il reste à l'emplacement du commandant.

1.7 Drapeaux

Un drapeau est un marqueur hexagonal représentant la garnison d'un duché et indique quelle puissance contrôle ce duché. Les drapeaux d'une puissance sont assortis à sa couleur. *Par exemple, Les drapeaux français de l'armée du*

nord sont sur des marqueurs avec un fond bleu. Les joueurs utilisent les drapeaux pour montrer le contrôle d'une puissance sur un duché qu'elle ne possédait pas au début du jeu (là où la carte imprimée ne l'indique pas correctement). Le nombre de drapeaux dans le jeu - 60 français, 16 russes et 11 alliés impériaux - est une limite absolue ; vous ne pouvez pas en fabriquer davantage. Voir la section 7 pour des règles détaillées au sujet des drapeaux. Remarquez qu'un drapeau n'est jamais placé pour indiquer la contrôle d'une zone (3.2).



1.8 La table du champ de bataille

La table du champ de bataille a un encart pour suivre les pertes en bataille, ainsi que des rappels sur les règles de bataille et autres règles importantes.

1.9 Piste & marqueurs de contrôle des clés

Utilisez la piste de contrôle des clés tsaristes imprimée sur la carte pour indiquer combien de clés les deux puissances tsaristes contrôlent. Chaque camp a un marqueur pour cette table. Ajuster les marqueurs quand un camp gagne ou perd le contrôle de clés.



Des marqueurs de contrôle de duché-clé sont fournis pour aider les joueurs à garder la trace des clés que chacun contrôle. L'utilisation de ces marqueurs est facultative. Ils sont fournis pour faciliter le jeu.

Ces marqueurs sont complétés par des marqueurs de contrôle de duché additionnel pour les ports de la mer Baltique et les points de victoire bonus des marais du Pripet (20.3). Employez-les de la même manière que les marqueurs de contrôle de clés.



Dos de carte standard, impérial et tsariste

1.10 Cartes

L'action du jeu est produite par le jeu des cartes. À moins que ce ne soit une carte obligatoire, chaque carte possède une valeur de point de commandement encerclé en haut à gauche. Toutes les cartes ont un événement.

- Les joueurs utilisent les points de commandement pour construire et/ou déplacer leurs chefs et soldats aussi bien que pour placer et enlever des drapeaux. Les points de commandement peuvent également être employés dans les tentatives pour influencer le moral et l'attrition impériale.
- Les événements – des incidents historiques – se produisent quand un joueur utilise une carte et déclare jouer l'événement au lieu d'employer ses points de commandement (le cas échéant).

Il y a 24 cartes nationales, 12 pour les tsaristes et 12 pour les impériaux.

- a) Les tsaristes partagent toutes leurs cartes nationales.
- b) Les impériaux partagent leurs cartes nationales, avec deux exceptions :
 - i) "Mes vieilles moustaches" (carte 1), qui est toujours utilisée par la puissance française du nord; et
 - ii) "Bataillons en marche" (carte 9), qui est toujours utilisée par la puissance française du sud.

Les cartes nationales sont des cartes spéciales parce qu'aucune puissance ne peut employer les cartes nationales de l'autre camp. *Aucune puissance impériale ne peut utiliser les cartes nationales tsaristes mais les deux peuvent employer les cartes nationales impériales, et inversement.* Voir la section 5 pour les règles détaillées sur les cartes et comment les jouer.

2. SE PREPARER A JOUER

Deux à quatre joueurs peuvent jouer à **Kutuzov**.

2.1 QUATRE JOUEURS

Chaque joueur choisit et joue une des quatre puissances : la première armée ou la deuxième armée du camp tsariste, et l'armée française du nord (avec son alliée, l'armée prussienne) ou l'armée française du sud (avec son alliée l'armée autrichienne) du camp impérial. Les joueurs ne peuvent pas examiner les mains de carte des autres joueurs.

2.2 TROIS JOUEURS

Il y a deux options possibles :

2.21 Un joueur tsariste

Dans cette option, un joueur joue les deux puissances tsaristes. Les autres joueurs prennent chacun une des puissances impériales. Les deux joueurs des puissances impériales peuvent librement examiner les deux mains de carte.

2.22 Un joueur impérial

Dans cette option, un joueur prend le contrôle des deux puissances impériales tandis que les autres joueurs prennent chacun une des puissances tsaristes. Les joueurs de deux puissances tsaristes peuvent librement examiner les deux mains de carte.

2.3 DEUX JOUEURS

Il y a trois options possibles :

2.31 Le jeu normal à deux joueurs

Dans cette option un joueur joue les deux puissances tsaristes et l'autre joue les deux puissances impériales. Chaque puissance a sa propre main de cartes. Les joueurs adverses ne peuvent pas examiner les mains de carte de l'autre.

2.32 Le jeu à une main par joueur

Dans cette option un joueur joue les deux puissances tsaristes. L'autre joue les deux puissances impériales. Chaque joueur – pas par puissance (selon 2.6) – a sa propre main de cartes (voir la section six du livret de jeu pour les détails). *Cette version du jeu est recommandée pour ceux qui ne sont pas encore familiarisés avec les cartes de Kutuzov, elle épargne aux deux joueurs de regarder dans chacune des mains de cartes de leurs deux puissances pour prendre les décisions de jeu. Le livret de règles suppose que vous jouez*

avec une main de cartes par puissance, ainsi la version d'une seule main par joueur crée quelques exceptions aux règles standards. Pour éviter les renvois inutiles, nous mettons tout ce dont vous avez besoin de savoir sur la version du jeu avec une seule main par joueur dans le livret de jeu.

2.33 Le jeu à double personnalité

Dans cette option, un joueur prend l'armée impériale du nord et la deuxième armée tsariste (chacune avec sa propre main de cartes) et l'autre prend l'armée impériale du sud et la première armée tsariste (chacune avec sa propre main de cartes). Dans cette option un joueur peut seulement employer les cartes d'une puissance pour le bénéfice de son camp, autrement 5.1 s'applique.

Par exemple, si vous jouez l'armée du nord impériale dans le jeu à double personnalité, vous ne pouvez pas jouer spécifiquement une carte d'événement impériale, ou une tentative d'interprétation, pour favoriser votre deuxième armée tsariste.

Le jeu peut être joué avec deux joueurs qui gardent respectivement le secret de leurs mains de carte OU les joueurs peuvent révéler les cartes de chacune de leur main (comme dans une équipe à deux joueurs dans un jeu à trois joueurs). Choisissez quelle option vous utilisez avant de débiter le jeu.

Nous recommandons que vous n'essayiez pas le jeu à double personnalité avant d'être au courant des autres versions de **Kutuzov** ! Jouer à une puissance de chaque camp peut vous amener dans un labyrinthe alambiqué d'un jeu avec des stratégies et des tactiques imbriquées qui deviennent possibles. Pour deux joueurs, il peut être intéressant et déroutant d'être à la fois partenaires et rivaux tout au long du jeu. Mais n'oubliez pas, d'abord et avant tout, qu'une seule puissance peut gagner ! Voir 19 et 20.

2.34 Résoudre les conflits dans le choix des camps

Les joueurs qui n'arrivent pas à s'accorder sur la ou les puissances qu'ils veulent jouer peuvent soit (a) jeter les dés pour déterminer leur choix ; ou (b) enchérir un certain nombre de points de force auxquels ils sont disposés à renoncer pour diriger cette puissance ou ces puissances. Celui qui a mis le plus haut enlève le nombre de points de force misés des soldats de la puissance (ou des puissances) choisie(s) n'importe où sur la carte avant que le jeu ne commence. Le deuxième, troisième et quatrième joueur ayant misés le plus de points choisissent en deuxième, troisième et quatrième mais n'enlèvent aucun point de force. Résolvez les égalités par un jet de dé.

2.4 MISE EN PLACE POUR LE TOUR 1 DU JEU

2.41 Coulisse, début du tour 1 du jeu : "Invasion : traversez le Niémen !"

Voir le livret de jeu pour les détails d'une partie à quatre joueurs. C'est la mise en place standard pour des joueurs souhaitant explorer toute la campagne russe de l'invasion napoléonienne de 1812 depuis son commencement : tour 1 (Juin/juillet 1812).

Il y a trois autres scénarios de début de partie si vous voulez un jeu plus court ou si vous souhaitez explorer deux des principaux axes historiques de la campagne comme points de

départ. Une partie commençant au tour 2 (août/ septembre 1812) montre la situation juste avant l'assaut de Napoléon sur Smolensk, et une partie commençant au tour 3 (octobre/novembre/ décembre 1812) décrit la situation avec un Napoléon déjà à Moscou, réfléchissant à ce qu'il faut faire ensuite.

Un début de partie au tour 1 devrait voir les français et leurs alliés traverser la frontière et tenter d'attraper et d'anéantir les russes avant qu'ils ne puissent se masser pour défendre leur patrie. Les joueurs peuvent-ils surpasser leurs homologues historiques respectifs ?

Voir la section 2.9 pour les descriptions concernant les autres scénarios de **Kutuzov**.

2.42 Installer le jeu

L'emplacement de départ de toutes les formations est donné dans la description de la mise en place de l'armée pour chaque puissance en fonction du début de tour convenu (tour 1, 2, 3 ou 4). Placez les pions initiaux de chaque puissance dans leurs positions de départ indiquées sur la carte ou dans leurs cases d'armée respectives. Reportez-vous à la section appropriée du livret de jeu pour connaître l'emplacement des marqueurs. Les cartes de mise en place du jeu sont fournies dans le livret de jeu à des fins de configuration du jeu. Utilisez la méthode que vous préférez.

2.5 MARQUEURS & RESSOURCES DE DEPART

Le placement des autres marqueurs comprenant le moral, l'attrition, le retranchement, la terre brûlée, le gain/perte de moral, et (pour les impériaux) le gain/perte d'attrition sont listés. Ceci variera en fonction du tour de jeu où vous aurez choisi de commencer. Voir pour la partie quatre sur le livret de jeu pour les détails.

2.6 MAIN DE DEPART

Indépendamment du nombre de joueurs ou du tour de départ, donnez à chacune des quatre puissances une main séparée de cartes selon les détails du scénario dans le livret de jeu.

2.7 MAINS, RESSOURCES & PUISSANCES

Chaque main de cartes et chaque ressource appartient à une puissance spécifique. Par conséquent, si un joueur prend le camp de deux puissances, il a une main et des ressources (2.5) pour chaque puissance, qui doivent être séparées. Vous ne pouvez pas échanger des cartes ou des ressources entre puissances.

Les cartes doivent être gardées secrètes du camp adverse et ne sont révélées que lorsqu'elles sont jouées. Si vous jouez une seule puissance dans la version à quatre joueurs de Kutuzov, vous ne pouvez pas décrire ou montrer des cartes à un autre joueur, y compris à votre allié de camp, sauf si un événement le permet explicitement.

Exception : dans les parties à trois joueurs, le joueur ayant deux puissances a l'avantage de voir les deux mains de cartes de ces puissances à tout moment et de les jouer comme bon lui semble, sans avoir à consulter un autre joueur. Par conséquent, les joueurs ayant chacun une puissance, peuvent examiner leurs cartes et coopérer les uns avec les autres, à condition que leurs mains et

ressources soient séparées. C'est également une option avec le jeu à deux joueurs "à double personnalité".

2.8 MULLIGANS

Une fois que les mains de départ sont distribuées, le joueur pour chaque puissance, dans l'ordre de la piste des impulsions, décide si la main doit être conservée, ou des cartes défaussées pour les remplacer en tirant une carte de moins. Placez vos cartes défaussées face visible dans la défausse avec seulement la carte du haut visible. La défausse de cette manière s'appelle "Faire un mulligan".

Important – Vous ne devez pas vous défausser les cartes nationales ou les cartes obligatoires. Mais, si vous décidez de les défausser, vous devez défausser toutes les cartes que vous pouvez. En d'autres termes, vous ne pouvez pas simplement jeter les mauvaises cartes de votre main !

La puissance de l'armée française du nord démarre avec une main de 3 cartes nationales et de 5 autres cartes. Elle décide de faire un mulligan. Si une des 5 cartes non-nationales est une carte obligatoire, le joueur doit jeter les 4 autres cartes, mais il garde les cartes nationales et la carte obligatoire. Il tire alors 3 nouvelles cartes – une de moins que ce qu'il a jeté – de la pioche.

Après qu'un joueur a fait un mulligan, il peut faire un autre mulligan avant le tour de la prochaine puissance. La puissance jette toutes ses cartes – encore en gardant les cartes nationales et les obligatoires – et tire une nouvelle main, de nouveau avec une carte de moins. Ce joueur peut continuer de faire des mulligan avant le tour de la prochaine puissance, mais il reçoit à chaque fois une carte de moins.

Remarque – L'accumulation de cartes obligatoires peut empêcher d'autres futurs mulligan.

En continuant l'exemple précédent, le joueur de l'armée française du nord décide de faire un autre mulligan avec sa nouvelle main des mêmes 3 cartes nationales, de la carte obligatoire et des 3 nouvelles cartes. Une des nouvelles cartes est une autre carte obligatoire, ainsi la puissance de l'armée française du nord peut seulement se défausser des deux cartes restantes non-obligatoires de sa main et les remplacer par le tirage d'une seule carte. La puissance doit garder les 2 cartes obligatoires et a maintenant une main de 3 cartes nationales, 2 cartes obligatoires, et 1 carte nouvellement tirée (soit un total de 6 cartes).

2.9 SCENARIOS DE KUTUZOV

La partie quatre du livret de jeu décrit les scénarios de **Kutuzov** qui permettent aux joueurs de commencer le jeu au tour 2, 3 ou 4. Chaque scénario utilise toutes les règles à moins qu'elles soient spécifiquement modifiées. Les scénarios sont :

2.91 Début du tour 2 : "A Smolensk !" (Août/ septembre 1812)

Celui-ci permet aux joueurs de passer les batailles frontalières et les premières avances françaises et de commencer à jouer à un tournant de la campagne : la Grande armée affronte les forces russes concentrées qui défendent Smolensk, immédiatement avant l'arrivée du maréchal Koutouzov pour prendre le commandement. Les français vont-ils vaincre les défenseurs de Smolensk et avancer sur Moscou, comme ils l'ont fait historiquement, ou

chercher la victoire dans une autre direction - au nord vers Saint-Petersbourg, ou au sud pour s'emparer de l'Ukraine ?

2.92 Début du tour 3 : "Napoléon à Moscou" (Octobre/ novembre/ décembre 1812)

Dans cette version de *Kutuzov*, la bataille sanglante de Borodino a eu lieu. La Grande armée se repose à Moscou, attendant la reddition ou au moins des termes d'accord russe. La première neige froide de l'hiver est tombée, un avant goût de ce qui est à venir. Le français reste-t-il loin à l'intérieur de la Russie, en espérant conquérir le pays, ou est-il l'heure de se retirer pour améliorer les défenses pour la campagne de 1813 ?

2.93 Début du tour 4 : "défendre l'empire" (Janvier/ février/ mars 1813)

Dans cette version de *Kutuzov*, les joueurs sont confrontés à une situation hypothétique. Dans ce tour unique, les russes sont sous la pression du temps. L'utilisation de chaque carte compte ! Les tsaristes peuvent-ils utiliser leur avantage hivernal et la supériorité de leur mobilité pour bouter les forces impériales encore dangereuses hors du territoire russe et traverser ensuite la frontière pour apporter la guerre dans l'empire de Napoléon ?

3. CONTROLE

3.1 CONTROLE D'UN DUCHE

Le contrôle des duchés est une part importante du jeu. La puissance contrôlant un duché au début du jeu, comme indiqué par la couleur imprimée de ce duché, contrôle ce duché à moins qu'une formation ou un drapeau ennemi ne soit présent. *Par exemple, s'il n'y a aucun drapeau ou formation impériale à St-Petersbourg, la première armée russe le contrôle.* S'il y a un drapeau impérial et aucune formation ennemie dans un duché, la puissance de ce drapeau contrôle ce duché. *Par exemple, s'il y a un drapeau de l'armée française du nord à Moscou et qu'aucune formation tsariste ne s'y trouve, l'armée française du nord la contrôle.*

Une formation ennemie dans un duché non fortifié annule le contrôle de la puissance originale, mais elle ne le contrôle pas encore jusqu'à ce que cette puissance y pose un drapeau.

Exemple : s'il y a une formation impériale mais pas de drapeau impérial à Moscou, le duché est non contrôlé. S'il y a un drapeau impérial mais aussi une formation tsariste à Moscou, le duché est non contrôlé.

Important – Un duché contrôlé ne passe à un statut de non-contrôle qu'après la résolution d'une esquivé (11.7) ou d'une bataille (12.4) comprenant une retraite (12.6), une déroute (12.7) ou un débordement (12.8).

Un duché forteresse avec une formation ennemie est ami du propriétaire de la forteresse et est contrôlé par cette puissance. Cependant, on le considère non-contrôlé par l'assiégeant. *Par exemple, Brest est une forteresse appartenant à la deuxième armée russe. S'il y a une formation impériale présente, la deuxième armée russe contrôle la forteresse et le duché est non-contrôlé par les impériaux.* Pour changer le propriétaire de la forteresse exige la réussite d'une résolution de siège (13).

Un duché marqué d'un drapeau ennemi *peut* être marqué d'un drapeau par la puissance d'un camp qui n'en a pas le contrôle à l'origine, si cette puissance capture le duché à l'ennemi (8.1).

3.2 CONTROLE D'UNE ZONE

Une zone est **toujours** contrôlée par la puissance qui la contrôle au début du jeu. Une zone ne peut pas être saisie et marquée d'un drapeau par une formation ennemie via une attaque de n'importe quelle sorte. *Exception : le contrôle d'une zone peut changer par le jeu d'un événement. Voir "La revanche de Gustave" (carte 28).*

- Une formation occupant une zone sous contrôle ennemi est considérée être dans un duché national ennemi non-contrôlé pour tout sujet de règles.
- Cependant, cette zone reste un duché national ami pour cette puissance pour toutes les règles.

4. JOUER LE JEU

Le jeu se joue en quatre tours ou moins. Les deux premiers tours représentent chacun environ deux mois. Les deux deuxièmes tours, qui sont des tours d'hiver, ils représentent trois mois chacun. Après chaque tour, les joueurs déterminent si le jeu continuera au tour suivant. Si c'est le cas, les joueurs effectuent une interphase pour se préparer au tour suivant.

4.1 TOURS DE JEU

Il s'agit d'un aperçu de ce qui se passe pendant un tour, dans l'ordre :

Impulsions - Les joueurs jouent des cartes pour déclencher des événements, déplacer et construire des soldats, des chefs et des drapeaux, dépenser des ressources (16), et effectuer d'autres actions. Chaque tour comprend plusieurs rounds d'impulsions (4.2). Une fois que vous avez terminé toutes les impulsions, les cartes nationales non jouées doivent être défaussées. Ensuite, vous passez à l'attrition et à chacune des étapes suivantes dans l'ordre indiqué.

Attrition- Ceci affecte les formations des deux camps dans des duchés/zones non contrôlés (14).

Niveau d'attrition- Le camp impérial recherche un changement possible au niveau de sa table d'attrition impériale (14.43).

Cosaques - Les cosaques attaquent chaque duché non fortifié sous contrôle et sous drapeau impérial en Russie qui ne contient pas au moins un soldat ou un chef impérial (4.4).

Moral - Les joueurs calculent si le niveau de moral de chaque camp change (9.2).

Équilibre des ressources - Aucune puissance ne peut terminer un tour avec plus de cinq ressources (4.6).

Défaite & conquête - S'il n'y a pas eu de fin de jeu par mort subite, les joueurs effectuent un test de défaite impériale potentielle (une Victoire tsariste) ou de conquête impériale de la Russie (une Victoire impériale) (19.5).

A partir du tour 2, si la partie n'est pas encore terminée, un joueur fait un jet de paix qui peut mettre fin au jeu (19.6).

Fin du tour- Les joueurs effectuent une interphase si la partie n'est pas terminée avant le début du tour 4. Pendant

l'interphase, les joueurs se préparent pour le prochain tour de jeu (17).

4.2 IMPULSIONS

Chaque puissance devient active dans l'ordre de la piste des impulsions ; cela signifie que la puissance active doit jouer une carte ou des ressources pour acheter une carte comme indiqué ci-dessous. L'opportunité de chaque puissance d'être active est appelée impulsion programmée.

Important - L'exception à l'ordre de la piste d'impulsions programmées est une impulsion préemptive (4.22).

Lors d'une impulsion, la puissance active :

- peut dépenser deux ressources (pour acquérir une carte non nationale, 16.3) ; et
- si la puissance a dépensé deux ressources pour acquérir une carte, elle peut jouer une carte éligible non "+" si elle en a une ; et
- si la puissance n'a pas dépensé deux ressources pour acquérir une carte, elle doit jouer une carte si elle en possède une.

En d'autres termes, à moins de dépenser des ressources pour acquérir une carte, chaque puissance doit jouer une carte de sa main pendant son impulsion programmée, si elle a une carte disponible. S'il n'a pas de carte ou au moins deux ressources volontairement dépensées pour acquérir une carte, il doit passer (4.23). Il existe d'autres façons de dépenser les ressources (voir règle 16), mais elles ne sont pas prises en compte pour le jeu de cartes.

À la fin de l'impulsion, les joueurs propriétaires doivent retirer tous les marqueurs de bataille ou d'interception ratée sur la carte (cf. 11.4), puis déplacer le marqueur d'impulsion d'une case sur l'échelle des impulsions. C'est maintenant l'impulsion programmée de la puissance indiquée. Voir 4.24 pour les règles concernant la fin des impulsions. Lorsque la puissance de la deuxième armée russe a joué ou passé, le marqueur d'impulsion retourne à l'armée du nord française au début de la piste. C'est ce qu'on appelle terminer un round. Voir 4.24.

4.21 Cartes jouées et défaussées

Contrairement à *Wellington* et à *The Napoleonic Wars*, *Kutuzov* n'a pas de zone de cartes imprimée pour placer ses talons de cartes régulières et de cartes nationales (Réserve, 5.4). Les joueurs doivent placer ces trois talons près de la carte. Placez les cartes jouées et défaussées (mais pas les cartes nationales) face visible sur le dessus de la défausse. Placez les cartes nationales jouées face visible sur le dessus de la pioche de réserve de cartes nationales du camp approprié. *Exceptions* : lorsque vous jouez "Mes vieilles moustaches" (carte 1), ne la mettez pas dans le talon de cartes nationales. Au lieu de cela, laissez-la face visible près de la carte du quartier général de l'armée impériale du nord. Lorsque vous jouez "Bataillons de marche" (carte 9), laissez-la face visible près de la carte quartier général de l'armée impériale du sud.

Aucun joueur ne peut inspecter ou compter la défausse, à l'exception de la carte du haut qui est bien sûr visible et face visible. Aucun joueur ne peut inspecter ou compter les

cartes de sa pioche de réserve de cartes nationales, à moins d'y être autorisé par un événement.

- Certaines cartes sont immédiatement mélangées dans la pioche après que leur événement ait été joué. *Exemple* : "Récents désastres" (carte 100) ainsi que les cartes 48, 68 et 86.
- Les autres cartes sont immédiatement mélangées dans la pioche avec toutes les cartes de la pile de défausse après que leur événement a été joué. Ces cartes disent : "A placer dans la défausse et mélanger à nouveau". *Exemple* : "De la boue, de la boue et toujours plus de boue" (carte 38) ainsi que les cartes 31, 35 et 39.
- Il y a 12 cartes "Obligatoire" spécialement marquées d'un astérisque (*) et "A retirer du jeu - puis 14.62". Retirez ces cartes du jeu après avoir joué leur événement. *Exception* : lors du premier tour, certaines de ces cartes (numéros 30, 33, 36, 40, 45, et 46) peuvent voir leur événement joué plus d'une fois avant d'être retirées. Elles sont mises de côté pour un retour ultérieur dans le jeu car les cartes d'attrition françaises ne doivent être jouées que pendant les tours d'hiver. Voir 14.62 pour plus de détails.
- Il y a des cartes "à laisser face visible jusqu'à la fin du tour puis à remettre dans la pioche" qui restent près de la carte de quartier général de la puissance qui l'a jouée jusqu'à ce que les impulsions d'un tour soient complètes (4.24). Ce sont les cartes 22, 47, 52 et 97.
- Certaines cartes sont retirées du jeu : voir 5.7.

4.22 Impulsion préemptive

Après avoir terminé le premier round du tour de jeu 1 (juin/juillet 1812), la puissance ayant le plus de cartes jouables - y compris les cartes nationales non jouées - peut devancer l'ordre du jeu. Si une ou plusieurs puissances sont à égalité pour la plupart des cartes non jouées, aucune ne peut préempter. La préemption permet à une puissance de prendre immédiatement une impulsion non programmée. Une puissance ne peut pas anticiper si cela lui donne deux impulsions d'affilée, même pendant deux tours. Les joueurs peuvent optionnellement utiliser la "préemption" du jeu.

Marqueur de rappel. Placez-le sur la case de la piste d'impulsion de la puissance appropriée.

Par exemple, après le premier round du tour de jeu 1, c'est au tour de l'armée du nord française d'avoir une impulsion. Même si la deuxième armée russe avait le plus grand nombre de cartes jouables, elle ne pourrait pas préempter. Pourquoi ? Parce qu'à ce moment-là, la deuxième armée russe aurait deux impulsions d'affilée. Mais, si la première armée russe ou la puissance de l'armée française du sud avaient le plus de cartes jouables, elles pourraient préempter l'armée française du nord.

Après avoir résolu la préemption, le jeu doit retourner à l'impulsion programmée de la puissance préemptée. Les préemptions successives ne sont pas autorisées, même si une autre puissance a plus de cartes jouables. Notez qu'une puissance sans cartes jouables n'a pas d'impulsion programmée et ne peut donc pas être préemptée - même pendant un siège. Ne déplacez pas le marqueur d'impulsion pendant une préemption.

4.23 Passer l'impulsion

Une puissance qui n'a plus de carte en main n'a pas d'impulsion programmée et doit passer. Cependant, cette puissance peut toujours résoudre un siège (13.2) ou dépenser une ou plusieurs ressources (16.3) avant de déplacer le marqueur d'impulsion vers la puissance suivante sur la piste des impulsions.

4.24 Fin de round ; Fin de tour

Après que la puissance de la deuxième armée russe a joué ou passé, la piste des impulsions a terminé un round et, à moins d'être préempté (4.22), le marqueur d'impulsion est remis sur la case de l'armée française du nord. A moins qu'il n'y ait mort subite (19.1), répétez cette séquence jusqu'à ce qu'une seule des quatre puissances ait une ou plusieurs cartes jouables. Une fois que cette puissance a terminé son impulsion en jouant au moins une carte et/ou en dépensant deux ressources pour acquérir une carte (16.3), toutes les impulsions pour ce tour sont terminées. Cela met fin à la partie des impulsions du tour. La partie suivante du tour est l'attrition.

4.3 ATTRITION

L'attrition est la façon dont le jeu représente l'usure de la guerre : les pertes permanentes en hommes, en chevaux et en matériel causées par la maladie, la malnutrition, le froid et l'épuisement total. À ce moment du tour, chaque formation se trouvant dans un duché ou une zone non contrôlée subit une attrition. (Voir 14 pour les règles détaillées sur l'attrition et son rapport avec le moral.) Après avoir calculé l'attrition pour les formations impériales, le joueur impérial vérifie si le niveau d'attrition impérial diminue (14.43). Les formations survivantes placent alors leur drapeau, ou retirent celui adverse, dans chaque duché non contrôlé non fortifié.

4.4 COSAQUES

Les cosaques sont des forces irrégulières russes qui ne sont pas représentées par des pions spécifiques dans le jeu. Ils attaquent chaque duché non fortifié sous contrôle impérial en Russie qui n'a pas au moins un soldat ou chef impérial présent.

Lancez un dé pour chacun de ces duchés. Ajoutez 1 au jet de dé si ce duché est adjacent à une ou plusieurs formations tsaristes. (Ajoutez seulement 1 au jet de dé, même si le duché est adjacent à plus d'une formation tsariste). Modifiez le résultat de +1 supplémentaire si le niveau de moral impérial a été réduit jusqu'à la case "Sauve Qui Peut". Soustrayez 1 au résultat si la carte 37, "Lanciers polonais", a été jouée pendant les impulsions du tour qui vient de se terminer.

Appliquez le résultat du jet de dé modifié selon la Table des cosaques. Un drapeau impérial retiré de la carte pendant la phase de cosaque ne peut pas être intercepté.

TABLE DES COSAQUES (1 DE)

JD modifié	Résultat
0-3	Aucun effet
4-8	Enlever le drapeau impérial

4.5 ÉTAPE DE MORAL

Pendant l'étape de moral, le camp impérial puis le camp tsariste effectue un test de moral. Voir 9 et 9.2.

4.6 ÉQUILIBRAGE DES RESSOURCES

Chaque puissance ayant plus de 5 ressources (16) doit immédiatement perdre toutes les ressources supérieures à 5.

Note de conception : ceci représente le détournement des ressources excédentaires pour soutenir l'effort de guerre dans les parties hors carte des domaines impériaux et tsaristes. Cela représente également (dans le cas des impériaux) la poursuite de la guerre en Espagne et (pour les tsaristes) la nécessité de maintenir des forces sur leurs frontières méridionales et orientales.

4.7 DEFAITE IMPERIALE OU CONQUETE DE LA RUSSIE

A moins qu'une mort subite n'ait lieu (19.1, 19.2, 19.3, 19.8), les joueurs doivent maintenant vérifier si une défaite impériale ou une conquête de Russie est possible (19.5).

4.8 PAIX ET VICTOIRE

Si la partie n'est pas encore terminée et que vous avez terminé le deuxième ou le troisième tour, un joueur est choisi d'un commun accord et fait un jet de paix (19.6). Si la partie n'est pas encore terminée et que vous avez terminé le quatrième tour, la partie se termine et vous devez déterminer qui a gagné. Voir 20.

4.9 FIN DE TOUR - INTERPHASE

Si la partie n'est pas encore terminée, le tour se termine par une interphase (17). La puissance indiquée par le marqueur d'impulsion sur la piste des impulsions prendra la première impulsion du tour suivant, sauf si elle est préemptée.

5. CARTES

Les joueurs génèrent des actions de jeu en jouant des cartes. À part les cartes obligatoires, chaque carte a une valeur de PC entourée en haut à gauche et un événement en bas. Vous pouvez jouer une telle carte comme événement ou comme PC ; vous NE pouvez PAS l'utiliser pour les deux.

5.1 EVENEMENTS

Vous réalisez un événement en jouant une carte et en déclarant l'événement, au lieu d'utiliser ses PC.

- Vous pouvez jouer des événements contre n'importe quelle puissance, y compris un allié, sauf si la carte l'interdit expressément. *Exemple : "Conspiration à Paris" (carte 25) ne peut être jouée que contre les puissances impériales. Cependant, "Émeute de soldats affamés" (carte 48) peut être jouée contre une formation au choix du joueur ; n'importe quelle formation, qu'elle soit ennemie, alliée ou la sienne.*
- Si un événement permet quelque chose qui est en contradiction avec les règles normales du jeu, la carte prévaut. *Exemple : "L'Offensive des Habsbourg" (carte 67) annule toute limitation du niveau de moral sur les formations autrichiennes en Russie. "Le maréchal oublié" (carte 4) permet à un chef allié impérial d'inclure des PF français dans son armée.*

- Si deux événements se contredisent, le dernier événement joué prévaut.
- Celui qui joue la carte choisit la façon de dérouler un événement à moins que le texte d'une carte n'indique le contraire. Un certain nombre de cartes disent : "au choix du joueur de la carte". Cependant, même si ces mots ne sont pas là, c'est toujours au choix du joueur, à moins que la carte ne dise le contraire. Les mots "au choix du joueur de la carte" sont là pour attirer l'attention pour certains événements.
- Si une puissance a plusieurs cartes "obligatoires", elle peut les jouer dans l'ordre qu'elle veut, ou jouer une carte non obligatoire à la place. Cependant, une puissance qui n'a plus que des cartes "obligatoire" en main doit en jouer une pendant son impulsion (sauf si elle dépense deux ressources pour 'acheter' une carte selon 16.3).

Remarque : Il est parfois possible pour une puissance d'avoir une carte "obligatoire" à la fin d'un tour et de la défausser ou de la garder pour un autre tour. Voir la règle 17.42 de l'interphase.

5.11 Pénuries pour la construction

Certains événements permettent à une puissance de poser de nouveaux soldats en jeu. Dans le cas peu probable où la puissance n'a pas assez de soldats non construits pour l'événement, elle doit éliminer suffisamment de points de force de soldats de son choix pour pouvoir placer les points de force indiqués par l'événement.

"L'offensive des Habsbourg" (carte 67) permet aux autrichiens de mettre 2 points de force, une cavalerie, sur la carte. Si la nationalité n'a qu'un seul soldat d'infanterie non construit (1 point de force), la puissance impériale du sud doit éliminer un de ses points de force autrichiens sur la carte pour qu'elle puisse accomplir l'événement et placer 2 points de force. La façon dont la puissance fait cela appartient à la puissance. Rappelez-vous que les joueurs peuvent "changer" leurs soldats à tout moment.

5.12 Pénuries pour les retraits

Certains événements nécessitent qu'une puissance retire des soldats du jeu, soit directement, soit en termes de renforts (cf. carte 26, "Insurrection des Balkans"). Si la puissance n'a pas assez de soldats sur la carte pour effectuer les retraits nécessaires, elle doit immédiatement payer pour construire les points de force nécessaires pour combler le manque à gagner, puis les retirer - même si cela doit se produire en dehors de la séquence d'impulsion normale. De tels soldats peuvent venir soit de la construction (6.1), soit de la case de regroupement (6.2). La puissance le fait en utilisant n'importe laquelle de ses cartes et/ou ressources restantes (16.3). Si la puissance n'a pas assez de PC ou de ressources pour satisfaire la perte requise, placez la carte et/ou le pion de rappel devant la puissance sur la table pour mémoire ; tout retrait restant doit être effectué à la première occasion. La puissance ne peut pas placer de soldats ou de chefs sur la carte tant que la condition de retrait en suspens n'a pas été remplie.

Une puissance peut satisfaire les pertes de renforts, ou, si les conditions du retrait subsistent, elle peut construire de nouveaux soldats avec des PC à partir de la première carte de cette puissance jouée lors d'un nouveau tour.

5.2 REPONSES

5.2.1 Description générale des événements de carte de réponse

Les événements de réponse ont un R dans un ruban de couleur bleue en haut à gauche de la carte sous sa valeur de PC. Toute puissance peut jouer une réponse pendant n'importe quelle impulsion - pas seulement la sienne. La puissance n'a pas besoin d'avoir des pions impliqués dans quelque action que ce soit. Réolvez les réponses dans l'ordre dans lequel elles sont jouées. La dernière réponse jouée prévaut en cas de conflit.



Une puissance peut jouer une réponse de plusieurs manières : pour interrompre un ennemi actif ou une impulsion alliée, pour influencer une bataille ou un siège, pour répondre à un autre événement, ou pour jouer une impulsion normale.

Le libellé des événements varie, mais dans certains cas, des événements ultérieurs peuvent modifier un résultat antérieur.

Exemple : une puissance joue la carte de bataille "Un jour gâché" (carte 74) comme événement, pour limiter une bataille à un seul round. Une autre puissance joue alors "Un autre jour de bataille" (carte 57) en réponse. Cette réponse subséquente a la priorité et la bataille continue donc pour un autre round. (Puisqu'il n'y a pas eu de puissance inactive victorieuse lors du premier round de bataille, un marqueur de terre brûlée ne peut pas être placé).

5.2.2 Priorité de jeu des cartes réponse

Dans tous les cas, une fois que l'action est passée à la dépense suivante de PC, au jeu d'une nouvelle carte ou à un nouveau jet de dé, il est trop tard pour jouer une réponse qui affectera l'action précédente à moins que l'événement joué ne le permette spécifiquement. L'étiquette du jeu exige que tous les joueurs aient une opportunité adéquate pour jouer une réponse avant que l'action ne dépasse ce point. Vous devez toujours jouer de manière délibérée, en déclarant chaque dépense de PC, ou en lançant les dés pour une interception ou une évocation, afin de donner aux joueurs une chance adéquate de répondre. Ce n'est que lorsqu'une carte permet spécifiquement le renversement ou l'ajustement d'un jet de dé que ces jets de dé peuvent être affectés et leur effet influencé (par exemple, "Train d'équipage", carte 73).

Si deux réponses ou plus sont jouées simultanément, la puissance suivante sur la piste des impulsions est considérée comme ayant joué en premier. Utilisez cette méthode de règlement des différends, au besoin, dans le cadre d'un jeu en face à face.

5.2.3 Utilisation spéciale des cartes pour une "récupération d'urgence" après une seconde détérioration du niveau de moral ou d'attrition

Une carte est considérée comme une carte Réponse, même si un "R" n'est pas imprimé, si les PC de cette carte sont utilisés pour le moral (9) ou l'attrition impériale (14.44) après avoir subi une première détérioration de niveau. Les joueurs peuvent, au choix, placer le marqueur de rappel de changement de moral/attrition approprié sur la piste appropriée lorsqu'un premier changement se produit, ainsi,

si un deuxième changement se produit, l'utilisation potentielle de cette règle sera plus évidente.

5.24 Jouer plus d'une carte réponse

Les cartes réponse peuvent également être jouées en combinaison. Il n'y a pas de limite au nombre de réponses qui peuvent être jouées.

Pour contrecarrer le mouvement de l'armée dirigée par Napoléon, la puissance de la première armée russe joue "Trop vieux pour ça" (carte 75) pour réduire le facteur de bataille de l'empereur à zéro. Ceci est immédiatement suivi par la puissance de la deuxième armée russe qui joue la carte Réponse "Perdu en chemin" (carte 76). Par conséquent, l'armée de Napoléon ne peut plus bouger pour le reste de l'impulsion.

5.3 CARTES DE BATAILLE

Les événements de bataille ont un B sur un ruban de couleur noire dans le coin supérieur gauche de la carte sous sa valeur de PC. Seule une puissance ayant une formation participant à la bataille peut jouer une carte de bataille. Vous pouvez jouer autant de cartes de bataille que vous le souhaitez comme événements dans une même bataille (cf. 12.1). Certaines cartes de bataille peuvent affecter les sièges (cf. 13.3).



5.4 CARTES NATIONALES

Chaque camp a son propre jeu de cartes nationales. Ne défaussez pas les cartes nationales utilisées. Au lieu de cela, gardez-les face visible sur le dessus de la pioche de réserve du camp [Exception, les cartes nationales impériales 1 & 9. Voir 4.21]. Elles sont mélangées avec la pioche de réserve de ce camp au début de chaque tour ou à cause de l'événement "Largesse impériale" (carte 58). Les cartes nationales ne font jamais l'objet d'un tirage au sort sauf en jouant l'événement "L'état-major général" (carte 92). Les cartes nationales non jouées doivent être défaussées à la fin de la phase d'impulsion d'un tour.

5.5 POINTS DE COMMANDEMENT (PC)

Lorsqu'elle est jouée pour ses points de commandement (au lieu de son événement), une carte fournit des PC égaux au nombre entouré d'un cercle doré en haut. Les puissances peuvent utiliser des PC pour construire et retirer des drapeaux, ainsi que pour construire et déplacer des soldats et des chefs. Ils peuvent également être utilisés pour tenter de retirer des marqueurs de perte de moral : un PC permet un seul jet de dé qui permet de retirer un marqueur de perte de moral sur un résultat de 5 ou 6. Les puissances impériales peuvent également choisir de tenter de retirer un marqueur de pertes d'attrition de cette manière.

Une puissance peut combiner ou séparer des PC pour effectuer plus d'une action. Une puissance n'est pas obligée de déclarer à l'avance comment elle veut dépenser tous ses PC. Les puissances dépensent les PC au fur et à mesure qu'elles les utilisent. Les puissances ne peuvent pas transférer les PC d'une impulsion à une autre.

Une puissance joue "Ce combat sanguinaire" (carte 84) pour les PC. Cela donne à la puissance 5 PC. La puissance peut, par exemple, utiliser 3 PC pour déplacer des formations et 2 PC pour construire ou toute autre combinaison, tant que le joueur ne dépense pas plus de 5 PC pour cette carte.

5.6 JEU DE PLUSIEURS CARTES

La puissance active ne peut généralement jouer qu'une seule carte par impulsion. Cependant, les cartes avec un symbole "+" peuvent être jouées en plus d'une autre carte pendant l'impulsion de la puissance. Vous n'avez pas besoin de déclarer ce jeu de cartes multiples à l'avance, et les cartes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre avec la carte "+" jouée en premier ou en second. Cependant, une puissance ne peut jamais jouer deux cartes "+" pendant une impulsion (sauf en tant qu'événement de bataille et/ou de réponse) sauf si un événement lui permet de jouer des cartes supplémentaires.



Un événement qui résulte du tirage et du jeu d'une nouvelle carte pendant la même impulsion, compte comme une suite du jeu de la carte qui a permis de tirer la nouvelle carte. Il n'est pas considéré comme un événement distinct et séparé de la limite de la carte d'impulsion.

Exemple Un : si une puissance joue une carte "+" suivie de l'événement "Pas de Paix" (carte obligatoire 36), cela lui donne la possibilité de jouer une troisième carte dans cette impulsion, tant que ce n'est pas une autre carte "+". Si la troisième carte est une autre carte "obligatoire", elle permet de jouer une quatrième carte, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une autre carte "+".

Exemple Deux : L'armée impériale du sud joue "L'Offensive des Habsbourg" (carte 67) comme événement, en combinaison avec l'événement "Für Marie-Louise" (carte 11, une carte "+"). Cela signifie qu'il est possible de déplacer Schwarzenberg (maintenant un chef 3-4) avec quatre nouveaux PF, en utilisant 8 PC comme si les autrichiens étaient une formation française.

Troisième exemple : L'armée impériale du nord joue "Des hommes d'airain" (carte 106) pour ses PC. Pendant le mouvement, une formation impériale entre dans un duché de terre brûlée. Avant de résoudre l'attrition, l'armée du nord joue la carte "+" "dépôts et convois" (carte 6) comme événement, afin de placer un marqueur "Convois de ravitaillement" dans le duché de terre brûlée et éviter ainsi d'avoir à résoudre l'attrition.

5.7 RETRAIT DES CARTES

5.71 Généralité

Certaines cartes spécifient que vous devez les retirer du jeu lorsque vous les jouez comme événement (4.21). Mettez ces cartes de côté. Ne les mélangez plus ou ne les remettez pas en jeu. [Exception : les cartes spéciales d'attrition impériale "obligatoires". 14.62]. Gardez la carte retirée ou son pion de rappel visible, car certaines cartes retirées ont un effet sur les renforts, d'autres peuvent être remises en jeu, et ainsi de suite.

5.72 Napoléon et la vieille garde

L'élimination du pion de chef Napoléon (5-8) par attrition ne retire pas la carte "Mes vieilles moustaches" (carte 1) de la partie. Cette carte, ainsi que la "Légion de la Vistule" (carte 10), ne peuvent être retirées que comme indiqué sur la carte elle-même.

6. CONSTRUCTION & REGROUPEMENT

Construire, c'est mettre en jeu de nouveaux soldats ou chefs ou des soldats ou chefs précédemment éliminés. Regrouper signifie ramener des soldats ou des chefs de la case de regroupement. Les pions peuvent se trouver dans la case de regroupement à cause d'événements, de batailles et d'autres raisons. Vous ne pouvez construire et regrouper que les soldats et chefs fournis avec le jeu. Rappelez-vous que vous pouvez toujours "faire des changements" en utilisant les soldats du jeu.

6.1 CONSTRUCTION

Les coûts de construction sont indiqués dans le tableau des coûts de construction. *Par exemple, si vous construisez un soldat d'infanterie, cela coûte 2 PC ; si vous construisez un soldat de cavalerie, cela coûte 4 PC. Cela coûte 3 PC pour reconstruire Koutouzov parce qu'il a un facteur de commandement de 6 (voir 6.3 pour savoir où vous pouvez placer les pions que vous construisez). Reconstruire un chef coûte la moitié de la valeur de commandement imprimée sur le pion du chef ; ignorez tout ajustement de la valeur de commandement du chef à cause des événements.*

TABLEAU DES COÛTS DE CONSTRUCTION

Type	Coût
soldat	2 PC par point de force
chef	PC égaux à la moitié de la valeur de commandement de ce chef

6.2 REGROUPEMENT

Les coûts de regroupement sont indiqués dans le tableau des coûts de regroupement. *Par exemple, si vous regroupez un soldat d'infanterie, cela coûte 1 PC ; si vous regroupez Napoléon, cela coûte 1 PC. Voir 6.3 pour savoir où vous pouvez placer les pions que vous regroupez.*

TABLEAU DES COÛTS DE REGROUPEMENT

Type	Coût
soldat	1 PC par point de force
chef	1 PC

6.3 METTRE EN JEU DES PIONS

6.31 Placement de soldats et chefs construits

Si une puissance construit des soldats ou des chefs, elle ne peut les placer sur la carte que dans une de ses zones nationales ou clés nationales contrôlées. Les impériaux sont en outre limités par le fait que seuls les pions d'une nationalité alliée impériale peuvent être placés dans une clé nationale ou une zone nationale de cette nationalité. Par exemple, seules les pièces autrichiennes peuvent être placées dans leurs deux duchés-clés ou dans la zone Autriche.

Remarque –

- Varsovie est une clé nationale impériale doublement contrôlée dans laquelle les puissances impériales du nord et du sud peuvent placer des pions.

- Moscou est une clé nationale de la capitale tsariste doublement contrôlée dans laquelle les puissances tsaristes de la première armée et de la deuxième armée peuvent placer des pions.
- Si une clé a un marqueur de terre brûlée, un maximum d'un point de force ou d'un chef (pas les deux) peut y être construit à chaque impulsion. Cependant, il n'y a pas de limite pour les retours de la case de regroupement ou des pions de renforts construits pendant une interphase. Rappelez-vous que les pions placés dans un duché clé de terre brûlée doivent immédiatement résoudre l'attrition.

6.32 Placement de soldats et chefs regroupés

Si une puissance regroupe des soldats ou des chefs, elle peut les placer dans un duché ou une zone nationale amie.

Les soldats et chefs regroupés peuvent également être placés dans les duchés clé amis de leur propre puissance non assiégés, n'importe où sur la carte, si le duché choisi

- a) était auparavant sous contrôle ennemi, et
- b) peut tracer une ligne de duchés ou zones amis jusqu'à une zone nationale amie inoccupée par des formations ennemies. Cette zone d'origine doit être sur le bord ouest de la carte pour les impériaux (Prusse, Pologne, Galice ou Autriche), et sur les bords sud/est pour les tsaristes (Rus, Volga, Saratov, ou Ukraine, mais **pas** Moldavie). *Exception : si la première armée russe occupe un port ami, y compris un port de forteresse ami assiégé, elle peut tracer une ligne par mer jusqu'à un autre port ami, qui peut alors tracer une ligne de duchés amis jusqu'à un bord de carte Sud/Est comme décrit précédemment. Notez que **seule** la première armée russe peut le faire, pas une autre puissance.]*

Par exemple, si la puissance impériale du nord a marqué d'un drapeau Smolensk et Riga et qu'il y a une ligne de duchés amis les reliant à la Pologne, la puissance impériale du nord peut placer des soldats et des chefs dans l'un ou l'autre duché clé directement depuis la case de regroupement.

Remarque –

- Un marqueur "Convois de ravitaillement" ami (cf. cartes 6 & 13) peut servir de duché clé avec un drapeau ami dans le but de placer des soldats ou chefs regroupés sur la carte. Cette aptitude prend fin lorsque le marqueur "Convois de ravitaillement" est retiré de la carte.
- Imperial HC #6
**Supply
Trains**
- Le marqueur "Centre de déploiement de mobilisation" d'une puissance ('DMC', 17.2) crée un duché non clé égal à un duché clé avec un drapeau ami dans le but de placer des soldats ou chefs regroupés sur la carte.
- Tsarist
1st Army
- Une puissance peut mélanger les options de placement de regroupement - par exemple, placer certains pions dans une clé nationale amie et d'autres dans une ancienne clé ennemie qui est maintenant avec un drapeau ami - tant qu'il y a suffisamment de PC disponibles. Une puissance peut choisir plus d'une

alternative autorisée au placement de pions dans une clé nationale amie ; les seules limitations sont le nombre de PC et de pions dont elle dispose.

6.33 Placer des pions dans une zone (construction ou regroupement)

Lorsque vous placez des pions dans une zone qui est déjà occupée par une formation amie, ajoutez de nouveaux pions directement dans cette formation amie comme s'ils étaient placés dans un duché occupé par un ami. Toute attaque après le placement est facultative et nécessite une dépense de 1 PC selon 10.72. Tout pion placé dans l'une de ses zones de la puissance qui est occupée exclusivement par une formation ennemie doit immédiatement attaquer cette formation ennemie, selon 10.71, après que tous les PC utilisés à cette fin pendant une impulsion ont été dépensés.

6.34 Construire dans une forteresse assiégée

Construire des soldats/chefs dans une forteresse assiégée déclenche immédiatement une bataille après le placement de toutes les formations pendant une impulsion (par exemple en jouant plus d'une carte et/ou plusieurs PC), sauf si l'assiégeant réussit à esquiver. Après avoir construit un chef par le biais d'une dépense de PC, placer une formation dans un duché par un événement est considéré comme une construction. *Exemple : "Sainte Mère la Russie" (carte 17).* Si cette formation ou d'autres formations nouvellement construites sont obligées de reculer, la formation est placée dans la case de regroupement, sauf si elle a été rejointe en bataille par une autre formation amie qui est entrée dans la forteresse par voie terrestre depuis l'extérieur de ce duché en jouant un événement d'interception offensive (11.2).

Par exemple, Riga est assiégée par l'armée prussienne de Yorck. Le joueur de la première armée tsariste joue "Largesse impériale" (carte 58) pour ramener Koutouzov (4-6) précédemment éliminé avec 2 nouveaux points de force et 1 point de force regroupé dans le duché forteresse. Cela consomme les 8 PC de la carte. Le joueur obtient ensuite 6 PC supplémentaires en jouant "La femme de l'empereur" (carte 107), une carte "+", pour construire 3 points de force russes supplémentaires. Koutouzov et ses 6 points de force attaquent ensuite Yorck.

6.35 Koutouzov

La première fois (seulement) que le chef Koutouzov est construit ou mis en jeu par le jeu d'une carte événement (par exemple : "Le vieux soldat revient", carte 42, ou "La paix de Bucarest", carte 27), réduisez de moitié tous les marqueurs de perte de moral tsaristes dans la case de stockage ou recevez quatre (4) marqueurs de gain de moral : au choix de la puissance de la première armée tsariste.

7. DRAPEAUX

Un drapeau est un pion hexagonal représentant la garnison inhérente d'un duché et montrant quelle puissance contrôle ce duché. Il ne peut jamais y avoir plus d'un drapeau dans un duché. Si vous placez un drapeau dans un duché, vous devez retirer tout autre drapeau dans le duché. Le propriétaire initial d'un duché n'y place jamais de drapeau. Le contrôle de cette puissance est indiqué par la couleur intrinsèque du duché et l'absence de drapeau.

- Si vous retirez un drapeau ennemi d'un de vos duchés nationaux, il revient à votre contrôle.
- Si vous retirez un drapeau ennemi d'un des duchés nationaux de votre allié, vous pouvez choisir soit d'y placer votre propre drapeau – en en prenant le contrôle pour votre puissance – soit de le laisser sans drapeau pour que votre allié en reprenne le contrôle (8.1).

7.1 MARQUAGE DES DUCHES

Marquer signifie placer le drapeau de votre puissance dans le duché d'une autre puissance pour montrer que votre puissance contrôle maintenant ce duché. Vous devrez peut-être retirer le drapeau d'une autre puissance avant de le remplacer par un des vôtres. Cela coûte 1 PC pour changer le drapeau dans un duché de terre non brûlée sauf si un débordement de drapeau (12.9) s'est produit. (Le coût reste de 1 PC, qu'il s'agisse simplement de placer votre propre drapeau ou de retirer le drapeau d'une autre puissance avant de le remplacer par votre propre drapeau). Retirer un drapeau sans le remplacer restaure le contrôle du duché à la puissance indiquée par la couleur imprimée sur la carte du duché.

Ça coûte 2 PC pour marquer un duché de terre brûlée. Un duché de terre brûlée peut être sujet à un débordement de drapeau (12.9). Une formation autrichienne ou prussienne, si elle est sous les effets de cartes qui permettent à une armée alliée d'être considérée comme française ("Le maréchal oublié", carte 4, "Für Marie-Louise", carte 11 ; "Courage prussien", carte 12 ; "Offensive des Habsbourg", carte 67), peut placer SOIT son drapeau allié impérial OU le drapeau de la puissance française impériale appropriée en prenant le contrôle d'un duché.

Les besoins en drapeaux sont déterminés au fur et à mesure que les PC sont dépensés. Déplacer une formation peut rendre un duché nouvellement occupé ou nouvellement adjacent éligible au drapeau avec la prochaine dépense de PC.

Remarque - La présence d'une formation alliée dans un duché non contrôlé n'affecte pas le placement ou le retrait du drapeau. Il y a des restrictions possibles de placement de drapeau pour les formations alliées impériales en fonction du niveau de moral.

Vous pouvez marquer un duché comme suit :

7.11 Marquer un duché non fortifié

Une formation dans un duché non fortifié peut marquer le duché qu'elle occupe.

7.12 Marquer un duché fortifié

Une formation dans un duché forteresse sous contrôle ennemi ne peut marquer ce duché que par un siège réussi (13.2).

7.13 Marquer un duché adjacent

Une armée ou un groupe d'armées dans un duché ami peut marquer un duché "cible" adjacent si :

- Il n'y a aucune formation ou forteresse ennemie dans le duché cible ; et
- Il n'y a pas d'armée ennemie qui soit à la fois adjacente au duché cible et capable d'intercepter le placement du drapeau. Un groupe d'armée/armée qui est incapable

d'intercepter ne peut pas empêcher un changement de drapeau.

7.2 PERTE OU GAIN DE MORAL POUR LE PLACEMENT DE DRAPEAU –

Voir p. 38 du livret de jeu et 9.3 Tableau des marqueurs de perte de moral.

8. DIPLOMATIE

8.1 DIPLOMATIE ET CAMPS

Les camps sont fixes et les joueurs ne peuvent pas les changer. Un duché ou une zone sous le contrôle d'un autre membre du même camp est ami pour l'attrition et le mouvement. Vous ne pouvez pas attaquer les formations de l'autre puissance de votre camp, ni placer votre propre drapeau sur la zone nationale ou les duchés nationaux ou contrôlés de votre partenaire de camp. Vous pouvez, cependant, remplacer un drapeau ennemi dans un duché national ou précédemment sous contrôle allié de votre partenaire de camp par votre propre drapeau (7). Exceptions : les duchés de Varsovie et de Moscou "à double contrôle" - ceux-ci ne peuvent jamais revenir sous le contrôle d'une seule puissance originelle.

Exemple : si la puissance impériale du nord a la possession de Smolensk et qu'une armée russe commandée par Bagration capture cette forteresse par un siège réussi, le joueur de la deuxième armée russe peut soit rendre le dépôt/clé capturé à la première armée, soit marquer Smolensk d'un drapeau de la propre puissance de la deuxième armée de Bagration. La décision de savoir quelle puissance tsariste doit contrôler Smolensk doit être prise immédiatement après la prise de la forteresse à l'Empire.

8.2 NEGOCIATIONS

Les joueurs peuvent négocier librement, mais les accords doivent être conclus en public et ne sont pas engageants. Les cartes à jouer ne peuvent pas être échangées, décrites ou montrées à un autre joueur sauf si un événement le permet. (Voir 2.2 et 2.3 pour les restrictions d'affichage des cartes à deux et trois joueurs.) Vous ne pouvez pas échanger le contrôle des duchés, bien que vous puissiez convenir à l'avance du drapeau des duchés sous contrôle ennemi qui doivent encore être capturés. Mais n'oubliez pas : les accords ne sont pas engageants.

9. MORAL

Les principaux points concernant le moral sont les suivants :

- Le jeu suit le niveau de moral de chaque camp collectivement. Ainsi, par exemple, les deux puissances tsaristes auront toujours le même niveau de moral.
- Le niveau de moral d'un camp peut augmenter ou diminuer (s'améliorer ou s'aggraver). Cependant, il ne peut pas monter de plus d'un niveau au cours d'une simple impulsion ou interphase. Le niveau de moral d'un camp peut, cependant, augmenter et diminuer pendant une seule impulsion, ce qui n'entraîne aucun changement global. Utilisez le marqueur "morale Change Gain" ou "morale Change Loss" comme rappel optionnel si nécessaire.

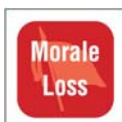
- Le niveau de moral d'un camp peut chuter d'un nombre quelconque de niveaux au cours d'une seule impulsion. Cependant, à partir de la seconde perte de niveau de moral ou d'une perte de niveau de moral ultérieure pendant une impulsion, l'une ou l'autre puissance du camp peut tenter *immédiatement* de récupérer de cette perte autre que la perte du premier niveau de moral en dépensant des PC de carte (5.23, 9.52), des ressources, ou les deux. Le but de cette dépense "d'urgence" est de retirer suffisamment de marqueurs de perte de moral pour que le déclencheur qui précipite la perte de niveau supplémentaire soit retiré et que la perte de niveau de moral ne se produise pas.

Un camp avec 6 marqueurs de pertes de moral restants effectue un second test de moral lors d'une impulsion. Le camp obtient un cinq (5), ce qui déclenche une seconde baisse du niveau de moral. En faisant une tentative immédiate de récupération, le camp n'a qu'à retirer un seul marqueur de perte de moral pour éviter la seconde perte de moral que l'impulsion, puisque l'obtention d'un 5 au dé avec 5 marqueurs de perte de moral dans la case de réserve ne déclenche pas de détérioration du moral.

- Les joueurs doivent faire un test de moral (9.2) lors de l'étape de moral. Un test de moral peut augmenter ou diminuer le niveau de moral d'un camp.
- Les joueurs doivent également faire un test de moral à certains moments de la partie. Voir 9.4.
- Les camps reçoivent des marqueurs de perte de moral - utilisés lors des tests de moral - pour divers événements détaillés plus tard ; les marqueurs de perte de moral sont mauvais pour votre camp et les marqueurs de gain de moral sont bons pour votre camp.
- Il y a plusieurs effets de niveau de moral détaillés dans la partie appropriée de chaque section de règles et résumés sur la carte du jeu, les aides du jeu du joueur et le livret de jeu.
- Le joueur qui contrôle l'armée du nord française effectue toujours un test de moral impérial.
- Le joueur qui contrôle la première armée russe effectue toujours des tests de moral tsariste.

9.1 MARQUEURS DE PERTE ET DE GAIN DE MORAL, ET SUIVI DU NIVEAU DE MORAL D'UN CAMP

9.11 Marqueurs de perte de moral et de gain de moral



Ces marqueurs sont attribués comme indiqué dans le tableau sur l'aide de jeu et dans la cinquième partie du livret de jeu.

Placez ou retirez le(s) marqueur(s) approprié(s) de la case de réserve des marqueurs de pertes de moral du camp imprimée sur la carte de *Kutuzov*.

9.12 La piste de moral

Suivez le niveau de moral de chaque camp en plaçant le marqueur de moral approprié sur



l'écran du moral sur la carte. Chaque scénario 'Au début' de **Kutuzov** dans le livret de jeu explique où placer les marqueurs des deux camps.

9.2 TEST DE MORAL

Pour effectuer un test de moral avant l'interphase (4.5), le joueur qui contrôle lance 2d6. La procédure est alors la suivante :

- Si le camp n'a pas de marqueur de perte de moral, ajoutez 1 au jet de dés pour chaque marqueur de gain de moral du camp. Sur un résultat modifié de 9 ou plus, augmentez le niveau de moral du camp de un (à moins que le niveau de moral ne soit déjà en haut), et retirez les marqueurs de gain de moral jusqu'à un maximum de neuf (9). Tout autre résultat est sans effet. (Comme le test de moral est un jet de dés obligatoire, un camp au niveau de moral le plus élevé peut perdre les marqueurs de gain de moral accumulés sans aucun bénéfice.)
- Si le camp a des marqueurs de pertes de moral, comparez le jet de dés au nombre de marqueurs de pertes de moral. Si le résultat est inférieur au nombre de marqueurs de perte de moral, (a) abaissez le niveau de moral du camp de un, et (b) retirez tous les marqueurs de perte de moral jusqu'à un maximum de neuf (9). Tout autre résultat est sans effet.

9.21 Effets du test de moral sur les marqueurs de perte de moral

Si un camp a de 1 à 9 marqueurs de perte de moral et que le camp échoue au test de moral (c'est-à-dire que le jet de dés est inférieur au nombre de marqueurs de perte de moral), le joueur qui teste doit retirer tous les marqueurs de perte de moral. Cependant, si le camp échoue au test de moral et qu'il y a 10 marqueurs de niveau de moral ou plus, le joueur qui le teste doit en retirer neuf (9) - ni plus, ni moins.

Un camp avec 6 marqueurs de perte de moral subit un test de moral. Si le résultat est de 2 à 5, le niveau de moral du camp diminue d'un point et les 6 marqueurs de pertes de moral sont retirés. Si le résultat est de 6 ou plus, le niveau de moral reste le même et les 6 marqueurs de pertes de moral restent aussi.

Un changement de niveau de moral causé par le jeu d'un événement n'a aucun effet sur le nombre de marqueurs de gain ou de perte de moral accumulés dans la case de réserve.

9.22 En dessous du moral "Sauve Qui Peut" : Victoire par mort subite

Si le niveau de moral d'un camp tombe en dessous de "Sauve Qui Peut" pour une raison quelconque, le jeu se termine instantanément par une victoire automatique pour l'autre camp. S'il y a plus d'un joueur du côté gagnant, la victoire individuelle du joueur est déterminée selon la règle 20.

9.3 TABLEAU DE MORAL

Voir p. 37 du livret de jeu et de l'aide de jeu n°2

9.31 Notes du tableau de moral

La conversion des désorganisations en morts est un point à traiter s'il y a une déroute (12.7).

Si une nation alliée (Autriche/Prusse) est affectée par l'hésitation, les pions de cette nation sont affectés comme suit :

- a) Ils doivent rester derrière s'ils font partie d'un groupe d'armées se déplaçant dans un espace ennemi (duché ou zone en Russie) ;
- b) Si dans un duché ou une zone en Russie et qu'ils doivent retraiter dans un autre duché ou zone en Russie qui n'est pas déjà sous drapeau ami (ou s'ils se trouvent dans un duché russe sous drapeau non ami au moment où "Hésitation" prend effet) ; ils vont immédiatement dans la case de regroupement. *Par exemple, ils peuvent être obligés d'aller dans la case de regroupement si un événement enlève un drapeau ami ou si le siège et le moral s'aggravent.*

9.4 AUTRES MOMENTS POUR TESTER LE MORAL

En plus de l'étape du moral, les tests de moral doivent être effectués de la manière suivante :

- dès qu'un camp accumule 9 marqueurs de pertes de moral ou plus ;
- après une bataille au cours de laquelle une armée ou un groupe d'armées entier est éliminé (débordement) ou mis en déroute et le vainqueur gagne un ou plusieurs pillages. Le camp vaincu doit faire un test de moral si le camp vainqueur obtient une ou plusieurs ressources en tant que butin du champ de bataille (12.10). Le camp victorieux peut alors, à son gré, tenter d'améliorer son moral (9.53) ;
- lorsqu'un événement de carte l'exige. *Exemple : "Le tonnerre des sabots" (carte 50).*

Par conséquent, un camp peut être obligé de vérifier le moral plusieurs fois à partir d'un même événement, par exemple si une armée est vaincue en utilisant "Le tonnerre des sabots", carte 50. Il peut y avoir jusqu'à trois tests de moral : 1) pour la carte événement, si elle est déclenchée ; 2) pour l'accumulation de neuf marqueurs de pertes de moral ou plus par l'élimination de l'armée ; et 3) pour l'ennemi recevant une ou plusieurs ressources comme réserve de champ de bataille. Bien sûr, si le premier test de moral entraînait la suppression de tous les marqueurs de perte de moral dans la case d'attente, tout test de moral subséquent n'aurait aucun effet et n'aurait pas à être résolu.

9.41 9 marqueurs de perte de moral ou plus

Si un camp accumule 9 marqueurs de perte de moral ou plus, le joueur qui teste effectue immédiatement un test de moral en suivant la même procédure que pendant l'étape de moral. Une fois qu'un camp a résolu un tel test de moral - même s'il lui reste 9 marqueurs de perte de moral ou plus - il n'a pas besoin d'un test de moral pour avoir des marqueurs de perte de moral, sauf s'il obtient plus de marqueurs de perte de moral et en a toujours 9 ou plus. (Il devra quand même faire un test de moral pendant l'étape de moral, ou à la suite d'un butin de champ de bataille gagné par l'ennemi). Ce test de moral a lieu lorsque les marqueurs de pertes de moral supplémentaires sont placés dans la case de réserve du camp.

Un camp avec 7 marqueurs de pertes de moral en accumule 3 de plus, pour un total de 10 marqueurs de pertes de moral. Heureusement, le joueur qui teste obtient un 10 et réussit le test de moral. Le niveau de moral reste le même, et les marqueurs de pertes de moral restent aussi. Plus tard

dans l'impulsion, le camp obtient un autre marqueur de pertes de moral pour avoir tenté une esquivé. Maintenant un autre test de moral doit être fait.

Il est possible qu'avec autant de marqueurs de perte de moral accumulés, un test de moral entraînera inévitablement une détérioration du moral de ce camp d'un niveau (c'est à dire en accumulant plus de 12 marqueurs de perte de moral). Cependant, ne retirez que 9 marqueurs de perte de moral de la case de réserve lorsqu'un niveau de moral change. Tous les marqueurs excédentaires restent en place.

9.42 Test de moral après la bataille - moral & attrition

Un camp doit faire un test de moral après une bataille au cours de laquelle l'une de ses armées ou l'un de ses groupes d'armées est éliminé (débordement) ou mis en déroute et que l'ennemi gagne au moins une ressource en pillage de champ de bataille. Voir 12.10.

Le moral du camp impérial peut être affecté par le niveau d'attrition de ce camp (14.47, 14.48, 14.5).

Exemple étendu : Résolution du moral - C'est le tour d'août-septembre et les impériaux ont envahi un groupe d'armées tsaristes qui défend Borodino. Ceci résulte dans l'obtention d'un butin, selon 12.10, et le déclenchement d'un test de moral immédiat. Ce désastre tsariste a entraîné l'accumulation de 12 marqueurs de pertes de moral et l'incapacité à obtenir le 12 nécessaire avec deux dés. (Cela a été un tour difficile pour les tsaristes : le débordement du groupe d'armées Borodino a ajouté 4 marqueurs de pertes de moral à 8 déjà dans la case d'attente). Neuf marqueurs de pertes de moral sont retirés de la case de réserve et il en reste trois. Le second test de moral (requis parce que les impériaux ont gagné du butin) est passé facilement : avec seulement trois marqueurs de pertes de moral restants, les tsaristes n'avaient besoin que d'un jet de dés supérieur à 2.

En raison du débordement, les impériaux victorieux peuvent se rendre à Moscou où ils déroutent une armée tsariste défendant la capitale et gagnent une autre ressource en pillant. Ce butin de champ de bataille précipite un nouveau test de moral tsariste. Il y a maintenant six marqueurs de pertes de moral dans la case de réserve russe, car trois viennent d'être ajoutés : deux pour l'armée russe en déroute, et un pour la perte du dépôt. Le malchanceux joueur russe de la première armée obtient un 4 avec deux dés.

Cependant, cette perte d'un second niveau de moral pendant une seule impulsion peut être contrée. Si le joueur russe avait obtenu un 6 ou plus, il n'y aurait pas eu de perte de niveau de moral tsariste. Le joueur doit immédiatement annuler 2 marqueurs de pertes de moral pour éviter la perte d'un second niveau de moral pendant cette impulsion. Pour ce faire, il dépense une carte de 2 PC, qui est considérée comme une carte de réponse à cette fin, et la pose sur la défausse. Avec deux dés, un unique 5 est seulement obtenu ce qui permet de retirer un marqueur de perte de moral.

En désespoir de cause, les tsaristes dépensent une ressource pour lancer 8 dés. Les huit dés lancés donnent deux 6 et un 5, ce qui permet aux tsaristes de retirer trois marqueurs de pertes de moral supplémentaires. Il ne reste

que deux marqueurs de pertes de moral dans la case de réserve tsariste.

La crise immédiate est évitée. Deux marqueurs de pertes de moral tsariste restent en place. Bien sûr, la prochaine impulsion pourrait voir une nouvelle menace pour le niveau de moral tsariste.

9.5 AMELIORER LE MORAL

Un camp peut améliorer le moral en obtenant des marqueurs de gain de moral.

Un camp reçoit des marqueurs de gain de moral comme suit :

- gagner du butin (12.10) ;
- capturer une forteresse ennemie (13.51) ;
- dépenser des PC (9.52) ;
- dépenser des ressources (16.54) ;
- Changement impérial du niveau d'attrition (14.48) ;
- ou une carte événement.

9.51 Marqueurs de gain de moral

Chaque marqueur de gain de moral annule un marqueur de perte de moral à raison de 1 pour 1. Si une carte événement demande le retrait d'un marqueur de perte de moral alors qu'il n'y en a aucun à retirer, des marqueurs de gain de moral peuvent être placés à la place si cela est indiqué sur la carte (par exemple, La carte nationale 18 : "Course aux couleurs" n'autorise pas cette option, la carte "obligatoire" 18 : "Pas de reddition" l'autorise...). Il y a aussi une suppression spéciale de perte de moral pour le camp tsariste lors de la construction ou du placement initial de Kutuzov (6.35).

9.52 PC et moral

Un camp peut réduire le nombre de marqueurs de perte de moral dans sa case de réserve en dépensant 1 PC pour un seul jet de dé. Si le résultat est un 5 ou un 6, retirez un marqueur de perte de moral et remettez-le dans les marqueurs. S'il n'y a pas de marqueur de perte de moral dans la case de réserve, placez un marqueur de gain de moral dans la case pour chaque 5 ou 6 obtenu.

Les ressources peuvent aussi être utilisées pour retirer des marqueurs de pertes de moral (voir 16.54). Voir 16.51 pour savoir comment retirer les marqueurs de perte d'attrition impériale.

Rappelez-vous : les marqueurs de gain annulent les marqueurs de perte à raison d'un pour un.

9.53 Possibilités d'améliorer le moral du camp

En plus de l'étape de moral (9.2) lorsque la partie des impulsions d'un tour se termine, si un butin de champ de bataille (ressource(s)) est gagné, ou après qu'un camp marque d'un drapeau une forteresse ou un dépôt tenu par l'ennemi, ou capture un centre de déploiement de mobilisation (DMC) ou comme partie d'une résolution de la "Volonté de combattre ?" (19.82) ; il est possible de choisir de faire un jet de dés pour améliorer son moral. Notez qu'un seul jet de dés est possible, même si un seul duché remplit deux ou plusieurs de ces critères. (Par exemple, Riga, qui est à la fois un dépôt et une forteresse, n'autoriserait toujours qu'une seule tentative - même si elle contenait

également un pion DMC ennemi quand elle est marquée d'un drapeau ami).

Si un camp se trouve déjà au niveau de moral le plus élevé, "Élan de guerre", il ne peut pas faire de tentative, ni accumuler plus de quatre (4) marqueurs de gain de moral à la fin d'un tour (pendant un tour, cette limite peut être dépassée). Cette limite de fin de tour ne s'applique pas aux autres niveaux de moral. Cependant, si un camp se trouve en dessous du niveau de moral "Élan de guerre" et a au moins deux marqueurs de gain de moral dans sa case de réserve, une tentative d'amélioration du moral peut être faite. Si un camp souhaite faire la tentative, il lance deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur au nombre de marqueurs de gain de moral dans la case de maintien du moral :

- a) que le moral du camp s'améliore immédiatement d'un niveau (par exemple, "Les Grognaards" devient "marchez vous") ; et
- b) le camp retire tout marqueur de gain de moral, jusqu'à un maximum de neuf (9), de la case de réserve. Il reste des marqueurs de gain de moral supérieurs à neuf (maximum de quatre si "Élan de guerre").

Rappelez-vous - Le niveau de moral d'un camp ne peut pas monter de plus d'un niveau au cours d'une impulsion ou d'une interphase où il a commencé. Utilisez le marqueur de gain de changement de moral comme rappel optionnel.

10. MOUVEMENT

10.1 GENERALITES

Les chefs et les soldats peuvent être déplacés sur la carte de *Kutuzov* en dépensant des PC.

Déplacer une armée - Vous devez dépenser un PC pour chaque duché ou zone où un chef entre, seul ou avec des soldats. Rappelez-vous qu'un chef seul est considéré comme une armée à part entière. Un mouvement est défini comme le fait de dépenser un PC pour aller d'un endroit à un autre (càd 2 PC représentent deux mouvements).

10.11 Déplacer de soldats individuellement

Vous pouvez déplacer des soldats d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie seuls, sans chef, en dépensant un PC pour chaque duché/zone où le soldat entre. [Exception : 10.12.] Cependant, vous devez déplacer chaque soldat d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie individuellement. Les soldats qui se déplacent sans chef ne se déplacent jamais avec un autre pion. Par conséquent, deux ou plusieurs pions de soldats ne peuvent jamais entrer en bataille ensemble, sauf s'ils font partie d'une armée. Une puissance ne peut dépenser des PC que pour déplacer ses propres soldats et chefs, sauf si elle déplace un groupe d'armées alliées.

Un soldat d'infanterie et d'artillerie coûte chacun 1 PC pour déplacer un duché, mais ils doivent le faire séparément et ne peuvent donc pas entrer en bataille ensemble. Cependant, si l'infanterie et l'artillerie font partie d'une armée, elles peuvent bouger ensemble comme une armée.

10.12 Déplacer des armées autrichiennes et prussiennes, et des formations alliées impériales en général

Les armées alliées autrichiennes et prussiennes étaient réticentes et parfois peu disposées à participer à l'invasion de la Russie. Pour représenter cela, un PC supplémentaire doit être dépensé pour déplacer une formation autrichienne ou prussienne dans un duché ou une zone en Russie qui n'est pas déjà sous le contrôle de cette armée alliée ; un marqueur de contrôle français n'annule pas cette pénalité. Ce coût supplémentaire de 1 PC s'applique également si :

- a) un groupe d'armées (1.1) contenant une armée alliée entre dans un duché ou une zone en Russie qui n'est pas déjà contrôlé par cette armée alliée ; ou
- b) des soldats français rejoignent une armée alliée en jouant l'événement "Le maréchal oublié" (carte 4), et il n'y a qu'un seul PF français avec l'armée alliée.

Un groupe d'armées composé de Yorck (Prussien) et de Ney (Français) coûte 3 PC pour entrer dans un duché de Russie qui n'est pas déjà sous contrôle prussien (sous contrôle français ou tsariste). Note : selon 10.2, Ney ne peut avoir aucun soldat prussien dans son armée individuelle, ni Yorck aucun(s) point(s) de force français.

10.2 EMPILEMENT

Des formations illimitées peuvent occuper et défendre un duché ou une zone. Cependant, une armée peut bouger et attaquer avec seulement autant de points de force que le facteur de commandement de son chef le permet. Les points de force doivent être de la même puissance que le chef d'armée et, pour le camp impérial, de la même nationalité. Certains événements de cartes autorisent des exceptions. Par exemple, "Le maréchal oublié" (carte 4) et "La femme de l'empereur" (carte 107). (Voir aussi 10.54 à propos de l'empilement des chefs.) Les formations amies multiples dans une zone doivent être consolidées en une seule pile.

10.3 ENTREE

Les pions ne peuvent entrer dans un duché ou une zone qu'à partir d'un duché ou d'une zone adjacente. [Exceptions : mouvement maritime tsariste (15), et pions entrant en jeu par un événement, une construction ou un regroupement].

10.4 MOUVEMENT ET ATTRITION

Certains mouvements subissent l'attrition :

- Se déplacer au-dessus d'une ligne de marche de marais (impériale seulement) ;
- marche forcée ;
- Embuscade ;
- Retraites, interceptions et esquives dans des circonstances spécifiques (cela ne coûte pas de points de commandement) ;
- Entrer dans un duché de terre brûlée.

Résoudre immédiatement toute attrition encourue pour ces raisons, conformément aux règles de la section 14.

10.41 Marais

Les liens indiqués par des lignes noires en pointillés sont des marais. Indépendamment du contrôle du duché, l'entrée ou la sortie d'un duché par une ligne de marche de marais n'entraîne de l'attrition que pour toutes les formations impériales. Les formations tsaristes traitent une ligne de marche de marais à des fins d'interception comme du terrain difficile (*Rough*) lors des tours 1 et 2 et du terrain clair (*Clear*) lors des tours 3 et 4. Voir 12.42 pour les effets de bataille.

10.42 Marche forcée

L'attrition par marche forcée est déclenchée différemment pendant les tours d'hiver et hors hiver :

- **Tours 1 et 2 (hors hiver)** - Les formations subissent l'attrition par marche forcée dans le quatrième duché ou zone et dans chaque duché ou zone suivant où elles entrent pendant leur mouvement lors d'une impulsion à cause des PC dépensés. Vous pouvez déplacer des formations ou déplacer un soldat ou un chef seul ou dans le cadre d'une armée identique ou différente, mais l'attrition s'applique à chaque point de force et chef qui se déplace de plus de trois duchés ou zones avec le quatrième et tout PC ultérieur dépensé. Placez un marqueur de marche numéroté de façon appropriée à côté d'une formation qui a bougé, pour lui rappeler sa vulnérabilité à l'attrition de marche forcée, au cas où elle bouge plus tard pendant la même impulsion. Remarque : Un duché intercepté, retiré ou esquivé ne compte pas comme un duché entré dans le but d'une marche forcée, car aucun PC n'est dépensé pour ces actions.
- **Tours 3 et 4 (Hiver)**- Les formations subissent l'attrition par marche forcée en hiver comme décrit pour les tours 1 et 2, sauf que l'attrition est déclenchée à l'entrée dans le troisième duché ou zone où entrent les impériaux en dépensant des PC ; elle est toujours déclenchée par le quatrième duché ou zone dans lequel les tsaristes dépensent leurs PC.

Note de conception : ceci reflète la capacité supérieure des russes à déplacer leurs troupes pendant les tours d'hiver.

- **Rappel important** : Placez le 'marqueur de marche' correctement numéroté à côté de toute formation qui s'est déplacée pendant une impulsion pour garder une trace du nombre de duchés ou zones dans lesquels elle est entrée en dépensant des PC. Entrer dans un duché/zone par interception, esquive ou retraite ne compte pas pour l'attrition de marche forcée. Puisque tout duché/zone supplémentaire déplacé après que 4 PC ont été dépensés entraînera une attrition de marche forcée, 4 est la valeur la plus élevée du 'marqueur de marche' fourni.

10.43 Embuscade

Entrer dans un duché ennemi par un duché non contrôlé ou contrôlé par un ennemi entraîne une attrition par embuscade. [Exception : duchés forteresse (13.41).]

10.44 Retraites

La retraite dans un duché ennemi provoque de l'attrition. L'attrition est également provoquée par des retraites à travers une rivière, à travers une ligne de marche de marais (impériale seulement), ou par mer (après l'échec d'un assaut

amphibie, ou d'un convoi raté dans une forteresse assiégée). Le cas échéant, ces principes s'appliquent aux esquives et aux interceptions (par exemple, l'évasion d'un duché non contrôlé vers un duché sous contrôle ennemi).

10.45 Terre brûlée

Toute formation impériale ou tsariste entrant dans un duché de terre brûlée subit une attrition.

10.5 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

Vous ne pouvez pas déplacer des chefs ou des soldats à travers des formations ou forteresses ennemies (13.41).

10.51 Zones

Une formation doit arrêter et terminer tout mouvement lorsqu'elle entre dans une zone. Cette formation ne peut pas aller plus loin en dépensant des PC pour le reste de cette impulsion. Placez un marqueur 'Enter zone Movement Complete' pour indiquer une telle formation. Note : une telle formation peut toujours intercepter, esquiver ou retraire pendant cette impulsion, car ces actions n'utilisent pas de PC.

Les formations peuvent entrer et sortir des zones sous contrôle ami pendant un déploiement en interphase (17.3).

Après une esquive réussie, il est possible pour une formation déjà dans une zone d'y rester sans avoir besoin de combattre (10.72).

10.52 Duché ou zone avec formation ennemie

Si une formation entre dans un duché avec une formation ennemie, la formation entrante doit immédiatement s'arrêter et engager une bataille, à moins que la formation ennemie ne s'échappe avec succès (11.6). Si elle entre dans un duché avec une formation ennemie, la formation qui entre ne peut plus bouger pendant l'impulsion sauf si la bataille est un débordement (12.8). Utilisez un marqueur "Battle or failed Intercept" pour rappeler que la formation ne peut plus bouger ou intercepter depuis le duché. Si une formation entre dans une zone avec une formation ennemie, elle a le choix d'engager immédiatement une bataille (10.71, 10.72).

10.53 Duché avec une forteresse ennemie

Si une formation entre dans un duché avec une forteresse ennemie, la formation qui entre doit immédiatement s'arrêter et ne peut plus bouger pendant l'impulsion sauf si un débordement de siège a lieu (13.42). Utilisez un marqueur "Battle or failed Intercept" avec sa face "Siege Resolvable" visible pour rappel.

10.54 Duché ou zone avec un chef ami

Un chef peut traverser un duché occupé par un chef ami. Cependant, si un chef termine son mouvement dans le même duché qu'un autre chef ami, vous devez désigner un chef comme commandant de l'armée ou du groupe d'armées résultant. Remplacez l'autre chef par le pion d'officier d'état-major approprié et placez l'officier d'état-major sur l'armée/groupe d'armées du commandant. L'officier d'état-major est considéré comme faisant partie du groupe armée/armée du commandant. L'officier d'état-major devient un chef indépendant dès qu'il n'est plus dans le même duché ou zone que le commandant. Dans une zone, toutes les formations amies sont consolidées en une seule pile. S'il y a deux armées ou plus dans une zone, elles doivent former un

groupe d'armées (10.6). Les formations amies dans une zone ou un duché ne peuvent pas former des piles séparées.

10.6 GROUPES D'ARMEES

Un groupe d'armées est formé dans les circonstances suivantes :

- Une même puissance a deux armées ou plus dans un duché ou une zone, avec plus de points de force au total qu'un chef présent ne peut en commander ;
- deux ou plusieurs armées alliées (de n'importe quelle force) se trouvent dans le même duché ou zone ;
- par le jeu d'une carte événement (par ex. "Le vieux soldat revient", carte 42).

Un chef doit être choisi comme commandant du groupe d'armées. Les autres chefs sont placés dans la case de réserve du groupe d'armées de sa carte de quartier général en tant qu'officiers d'état-major. Vous aurez peut-être à former un groupe d'armées après une retraite (12.6), une interception (11.1), ou une esquive (11.6).

10.61 Bouger à travers des armées amies

Vous n'avez pas besoin de former un groupe d'armées pendant qu'une armée traverse le duché d'une autre armée, mais vous pouvez choisir de le faire. Une armée alliée stationnaire peut rejoindre l'armée en mouvement pendant qu'elle poursuit son impulsion, mais seulement si la puissance qui contrôle l'armée stationnaire y consent et si l'armée stationnaire est capable de bouger. Vous devez former un groupe d'armées si une armée termine son mouvement dans un duché ou une zone avec une autre armée et qu'aucun chef ne peut commander tous les points de force présents.

10.62 Groupes d'armées de deux puissances

Si un groupe d'armées de deux puissances ne parvient pas à s'accorder sur un commandant, la puissance ayant le plus de points de force présents dans les armées impliquées décide. En cas d'égalité, c'est la puissance active la plus récente qui décide. Ce chef reste commandant jusqu'à ce qu'un nouveau chef éligible pour être commandant rejoigne le groupe d'armées, ou que les puissances se mettent d'accord sur un nouveau commandant pendant l'impulsion de ce chef. Lorsqu'il place des drapeaux, le groupe d'armées ne place que le drapeau de la puissance du commandant. [*Exception : voir 8.1*] Un chef et son armée ne sont pas obligés de rester dans un groupe d'armées pendant sa propre impulsion.

10.63 Coûts en PC du groupe d'armées

Quel que soit la valeur de commandement de son commandant, un groupe d'armées doit payer un PC par duché ou zone entrée pour chaque armée qui se déplace dans le cadre du groupe d'armées. *Note : une armée alliée impériale a besoin d'un PC supplémentaire pour entrer dans un duché ou une zone en Russie qui n'est pas déjà contrôlé (avec un drapeau) par cette armée alliée.*

Un groupe d'armées peut déplacer autant de points de force et d'officiers d'état-major (combinés) que la valeur de commandement de ses chefs d'armée respectifs le permet.

Notez qu'un chef peut être une armée seule ou faire partie de l'armée d'un autre chef (en tant qu'officier d'état-major,

ce qui compte pour la limite de la valeur de commandement).

Koutouзов (valeur de commandement : 6) et Barclay (valeur de commandement : 4) peut déplacer 10 points de force en tant que groupe d'armées. Chaque duché entré coûte 2 PC (1 pour chaque armée). Alternativement, Koutouзов peut prendre 5 points de force de soldats, plus Barclay - en tant qu'officier d'état-major - pour un total de 6, pour se déplacer en tant qu'armée au coût de 1 PC pour chaque duché entré.

Koutouзов (valeur de commandement : 6) et Platov (valeur de commandement : 4) peut également déplacer 10 points de force en tant que groupe d'armées (6 de la première armée russe et 4 de la deuxième armée russe). Ce groupe d'armées coûterait également 2 PC pour se déplacer (un pour chaque armée), quelle que soit la composition de chaque armée, puisque deux puissances sont impliquées. Dans ce cas, si Koutouзов prend 5 points d'effectifs de soldats de la première armée russe, plus Platov - en tant qu'officier d'état-major - pour un total de 6 et se déplace en tant que groupe d'armées, le coût restera de 2 PC pour chaque duché entré, car deux puissances sont impliquées. Les pions d'une puissance ne peuvent pas faire partie de l'armée d'une autre puissance.

Note de jeu : En règle générale, lorsque plusieurs chefs d'une même puissance se trouvent dans un même duché, chaque chef de cette puissance autre que le commandant doit être indiqué comme officier d'état-major et traité comme faisant partie de l'armée du commandant - en comptant sur sa valeur de commandement - jusqu'à ce que cette valeur de commandement soit dépassée. Ensuite, un autre chef doit être choisi pour exercer sa propre valeur de commandement et passer du statut d'officier d'état-major à celui de chef. Ce chef commandera alors sa propre armée dans le cadre du groupe d'armées nouvellement formé.

10.64 Mouvement du groupe d'armées

Un groupe d'armées se déplace pendant l'impulsion de son commandant.

- Tout ou partie des armées d'un groupe d'armées peuvent bouger ensemble si le coût du mouvement en PC est payé par la puissance du commandant. Un groupe d'armées de deux puissances peut donc se déplacer deux fois ou plus au cours d'un même round, en alternant le commandant entre les deux puissances. Chaque duché entré coûte 1 PC par armée en mouvement.
- Un groupe d'armées et ses armées constituantes peuvent librement ramasser ou déposer des formations de leurs puissances et nationalités respectives le long de son chemin, tant que chaque armée respecte les limites de valeur de commandement de son commandant.

10.65 Dissolution d'un groupe d'armées

Les formations d'une puissance ne peuvent quitter un groupe d'armées malgré les objections de son commandant que pendant sa propre impulsion, une retraite, ou en interceptant indépendamment du groupe d'armées.

10.7 ENTRER EN BATAILLE

10.71 Dans un duché ou une zone avec une formation ennemie

Entrer dans un duché avec une formation ennemie provoque immédiatement une bataille à moins que le défenseur ne s'échappe (11.6).

Entrer dans une zone avec une formation ennemie donne à la formation en mouvement le choix d'attaquer immédiatement tout ennemi occupant cette zone (10.72). La formation inactive ne peut pas forcer une bataille sans une interception réussie (10.3).

Une bataille ne peut pas être retardée alors qu'une autre formation entre dans le même duché avec une autre dépense de PC, même si elle a commencé dans le même duché ou zone avec l'autre formation en mouvement.

10.72 Dans une zone déjà occupée par une formation amie

Une formation amie qui occupe déjà une zone avec une formation ennemie peut attaquer cette formation ennemie en dépensant 1 PC. La formation ennemie a alors l'option d'accepter la bataille ou de s'échapper (11.6). Les formations hostiles qui occupent une zone ne sont pas obligées de s'attaquer mutuellement.

10.73 Formations multiples entrant en bataille simultanément à partir de différents endroits

A moins de faire partie de la valeur de commandement d'un seul chef, les formations multiples ne peuvent entrer en bataille ensemble que par (a) un mouvement simultané en tant que groupe d'armées, ou (b) plusieurs interceptions. *Par exemple, à travers l'événement "Appel de renforts", carte 66.*

11. INTERCEPTION ET ESQUIVE

11.1 GENERALITES

L'interception est une tentative de réponse d'une armée ou d'un groupe d'armées inactif éligible, soit (a) à un mouvement ennemi, soit (b) au placement de drapeaux par événements, comme "Comte Rostopchin" (carte 52) et "Raid de cosaques" (carte 108). Si elle réussit, l'armée ou le groupe d'armées intercepteur peut avancer d'un duché ou d'une zone. Certains événements permettent une interception de deux duchés. *Exemple : "Concentration des forces", carte 72.* Les interceptions ne sont autorisées que si aucune formation ennemie n'est pas déjà le seul occupant du duché.

Important - La formation active dont le mouvement dans le duché d'interception a provoqué la tentative d'interception n'est pas considérée comme occupant le duché d'interception.

Si l'interception réussit, toute attrition applicable (14) est appliquée ; les intercepteurs survivants doivent alors engager le combat. La bataille se déroule comme si la formation interceptrice inactive était l'occupant initial du duché ou de la zone (c'est-à-dire que les avantages du terrain de bataille s'appliquent à eux, si le duché ou la zone est sous contrôle ami).

Il y a une armée impériale à Smolensk. Il y a une armée tsariste à Elnya. La puissance tsariste est la puissance active et

déplace l'armée tsariste d'Elnya à Mstislavl, qui est inoccupée et sous contrôle impérial. L'armée impériale à Smolensk adjacente peut tenter une interception. Si elle réussit, l'armée impériale entre dans Mstislavl et il y a une bataille. Dans la bataille, c'est l'armée impériale qui est considérée comme l'occupant initial, et comme Mstislavl est sous contrôle ami, l'armée impériale reçoit le bénéfice du terrain (+1 dé pour une ligne de marche en terrain accidenté).

Si une autre formation tsariste se trouvait déjà à Mstislavl, le mouvement de l'armée tsariste à Mstislavl ne permettrait pas une tentative d'interception impériale, car il y avait déjà une formation ennemie qui occupait seule le duché.

11.2 INTERCEPTIONS MULTIPLES

Une armée peut tenter une interception pendant chaque impulsion jusqu'à ce qu'elle rate une tentative d'interception ou qu'elle combatte une bataille/siège qui ne résulte pas en un débordement. Quel que soit le résultat, il peut y avoir d'autres tentatives d'interception dans le même duché ou zone, soit par d'autres armées, soit par des événements, soit les deux. Le joueur **actif** ne peut effectuer une interception pendant une impulsion qu'en jouant un événement approprié. Ceci est fait après avoir résolu toutes les interceptions de joueurs inactifs. Cependant, de telles interceptions n'affectent pas les effets de terrain de bataille.

Voir p. 14 du livret de jeu pour un exemple.

11.3 RESTRICTIONS D'INTERCEPTION

Vous ne pouvez pas intercepter :

- en réponse aux esquives, retraites et interceptions ;
- vers ou dans une zone déjà occupée par une formation ennemie, à moins qu'une formation amie ne se trouve déjà dans cette zone avant la tentative d'interception ;
- en utilisant des soldats seuls : ils doivent être contrôlés par la valeur de commandement d'un chef. Cependant, certains événements donnent aux soldats sans chef la possibilité d'intercepter *comme s'ils avaient un chef avec eux*. Ce chef simulé n'est utilisé que pour résoudre l'interception. Elle n'affecte pas la bataille qui s'ensuit. *Exemple : "Au son du canon", carte 109.*
- avec une armée qui a échoué une tentative d'interception, ou avec une armée ou un soldat qui fait partie d'un groupe d'armées qui a échoué une tentative d'interception ;
- avec une armée ou un soldat qui a déjà combattu une bataille ou un siège (autre qu'un débordement) pendant l'impulsion ;
- en utilisant une ligne de marche de rivière, à moins qu'elle ne soit annulée par le jeu d'un événement approprié, par exemple, "Au-delà de la rivière", carte 65 ;
- en utilisant une ligne de marche de marais (impériale seulement). Les armées et groupes d'armées tsaristes peuvent intercepter en utilisant une ligne de marche de marais. Les formations tsaristes traitent une ligne de marche des marais aux fins d'interception comme une ligne de marche accidentée lors des tours 1 et 2, et
- claire lors des tours 3 et 4.

De plus, une interception de deux duchés ne peut pas :

- traverser une zone ;
- traverser un duché occupé par une formation ennemie ou une forteresse tenue par l'ennemi ;
- déposer ou ramasser des soldats ou des chefs.

11.4 RESOLUTION DES INTERCEPTIONS

Pour résoudre une tentative d'interception, le joueur propriétaire lance deux dés et modifie le résultat comme suit (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- +1 si vous interceptez **vers** un duché ou une zone avec un drapeau ami ;
- -1 s'il est intercepté **depuis** un duché adjacent avec un drapeau ennemi ou non contrôlé vers le duché ou à la zone où il est intercepté ;
- +? pour la valeur de bataille du chef qui intercepte ;
- -1 si l'interception traverse une ligne de marche accidentée adjacente au duché ou à la zone où il est interceptée ;
- -1 en interceptant par une ligne de marche de marais adjacente au duché où l'interception a lieu (tsaristes uniquement, tours 1 et 2). Les impériaux ne peuvent pas intercepter en utilisant une ligne de marche de marais (10.41).
- +?/-? pour toutes les cartes événement utilisées pour influencer le jet de dés. (Un événement peut également annuler l'interception.)

TABLE D'INTERCEPTION (DEUX DES)

Total modifié des dés	Résultat
8 ou moins	L'interception échoue
9 ou plus	L'interception réussit

Si l'interception échoue - placez un marqueur "*Battle or failed Intercept*" sur l'armée ou le groupe d'armées affecté (ou des pions, si un événement a été utilisé). Elle reste dans le duché/zone où elle a fait la tentative d'interception. À la fin de l'impulsion de la puissance active, le marqueur est retiré et son effet est annulé. Les tentatives d'interception ratées n'entraînent jamais d'attrition.

Si l'interception réussit - déplacez l'armée ou le groupe d'armées interceptant vers le duché/zone d'interception, et appliquez toute l'attrition requise. Après avoir résolu toutes les autres tentatives d'interception vers le même duché/zone, les intercepteurs survivants engagent le combat.

Une fois que les dés ont été lancés, le joueur qui intercepte ne peut pas refuser un résultat d'interception.

11.5 INTERCEPTION ET ATTRITION

Une interception peut subir une attrition de la même manière qu'un mouvement normal, sauf que le mouvement par interception ne compte pas aux fins de la marche forcée. Voir 10.4.

11.51 Groupes d'armées et interceptions

Si un groupe d'armées tente une interception, la puissance inactive doit déclarer quelles formations de ce groupe d'armées tentent d'intercepter *avant que* la tentative ne soit résolue. Seule la valeur de bataille du commandant du groupe d'armées est utilisée pour l'ensemble du groupe d'armées. En cas de succès, toute armée ou tout groupe d'armées qu'elle laisse derrière elle conserve sa propre capacité d'interception. Cependant, le groupe d'armées peut refuser d'intercepter l'ensemble, et au lieu de cela envoyer une armée seule ou un plus petit groupe d'armées pour tenter une interception sous commandement indépendant. Cependant, une fois qu'une tentative d'interception de ce duché ou de cette zone échoue, *toutes* les formations restantes dans ce duché/zone reçoivent un marqueur "*Battle or failed Intercept*" et perdent donc leur capacité d'interception pour cette impulsion.

11.6 ESQUIVE

Les formations inactives peuvent éviter la bataille en s'échappant vers un duché ou une zone adjacente autre que le duché/zone par lequel l'ennemi est entré. Une armée ou un groupe d'armées ne peut tenter l'esquive qu'une seule fois, et toute la force doit s'échapper vers le même duché ou zone. Les soldats s'échappant qui ne sont pas sous le commandement d'un chef doivent faire un test individuel pour chaque pion.

[Exception : une formation inactive qui occupe déjà une zone peut réussir une esquive et rester dans cette zone. L'ennemi peut à nouveau tenter de l'attaquer en dépensant 1 PC, et la formation inactive peut à nouveau tenter une esquive].

La présence d'un marqueur "*Battle or failed Intercept*" sur une formation ne l'empêche pas de tenter une esquive. Le marqueur se déplace avec la formation qui s'échappe. Si une telle formation entre dans un duché/zone contenant une autre armée, la formation s'échappant restera identifiée séparément avec son marqueur "*Battle or failed Intercept*", soit placé de manière appropriée sur la pile de pions, soit sur ces pions dans sa section de carte de quartier général.

Qu'elle réussisse ou échoue, une tentative d'esquive par une armée ou un groupe d'armées entraîne l'obligation pour le camp s'échappant de prendre un ou plusieurs marqueurs de pertes de moral.

11.7 RESTRICTIONS AUX ESQUIVES

Vous ne pouvez pas vous esquiver :

- vers la mer ;
- vers un duché contenant soit des formations ennemies, soit une forteresse ennemie non assiégée ;
- vers une zone contenant une formation ennemie, sauf si la zone est déjà occupée par une formation amie ;
- en utilisant une ligne de marche de rivière.

11.8 RESOUDRE LES ESQUIVES

Pour résoudre une tentative d'esquive, le joueur propriétaire lance deux dés et modifie le résultat comme suit (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- -1 s'il s'échappe d'un duché ou d'une zone ennemi ou non contrôlé ;

- +1 si l'esquive vers ou dans le rayon d'un duché ou d'une zone ami(e) ;
- -1 si l'esquive franchit une ligne de marche accidentée ;
- -1 si l'esquive traverse une ligne de marche de marais (les tsaristes ignorent ce modificateur pendant les tours 3 et 4) ;
- +? pour la valeur de bataille d'un chef s'échappant ; et
- +?/-? toutes les cartes événement utilisées pour influencer le jet de dés. (Un événement peut également annuler l'esquive).

TABLE D'ESQUIVE (DEUX DES)

Total modifié des dés	Résultat
8 ou moins	L'esquive échoue
9 ou plus	L'esquive réussit

Si l'esquive échoue – celui qui veut s'échapper ne bouge pas et perd tous les dés de terrain (12.2 et 12.4) qu'elle aurait eu autrement. De plus, la formation active gagne un dé de bataille au premier round de bataille pour chaque tentative d'esquive ratée.

Si l'esquive réussit - déplacez celui qui s'échappe vers le duché ou la zone adjacente choisie. Alternativement, celui qui s'échappe peut rester dans une zone après avoir réussi l'esquive.

Il ne peut pas refuser un résultat d'esquive une fois que le dé a été lancé.

Voir 9.1 et le livret de jeu pour les effets de moral.

11.9 ESQUIVE ET ATTRITION

L'esquive entraîne l'attrition dans chacun de ces cas :

- vers un duché contrôlé par l'ennemi ;
- vers un duché de terre brûlée ;
- vers un duché forteresse ennemi assiégé par une formation amie ;
- si une formation impériale s'échappe en franchissant une ligne de marche de marais.

11.10 POURSUITE

Si le nombre de PC est suffisant, une formation active peut :

- poursuivre une formation s'échappant vers un duché/zone adjacent (mais pas d'une zone à une autre) ; ou
- se déplacer dans une autre direction.

Si une formation en poursuite a occupé la zone depuis le début d'une impulsion et dépense 1 PC pour poursuivre, ou si une formation en poursuite choisit d'entrer dans le duché/zone d'une formation s'échappant, la formation s'échappant peut à nouveau tenter une esquive.

11.11 SEQUENCES D'ESQUIVE ET D'INTERCEPTION

Les formations qui tentent une esquive ou une interception doivent le faire avant que la puissance active ne résolve toute attrition subie par le mouvement de la puissance active. La puissance inactive ne peut pas attendre de voir l'effet de l'attrition avant de décider si elle doit s'échapper ou intercepter.

Une armée impériale se déplace et le joueur tsariste veut l'intercepter. Les tsaristes doivent résoudre leur interception avant que les impériaux ne résolvent toute attrition subie par leur propre mouvement.

Une puissance active et sa puissance inactive alliée ne peuvent effectuer une interception pendant l'impulsion de la puissance active qu'en jouant un événement approprié. Un tel événement ne peut être joué qu'une fois que toutes les interceptions de puissances inactives ont été résolues. En dehors de cela, il n'y a pas d'ordre ou de séquence requis pour les tentatives d'esquive et d'interception ; les résultats d'une tentative peuvent être connus avant d'en déclarer une autre.

12. BATAILLE

12.1 ÉVÉNEMENTS DE BATAILLE

Toute puissance ayant un chef ou un soldat dans une bataille peut jouer une ou plusieurs cartes de bataille pour affecter cette bataille.

Par exemple, une puissance avec une armée faisant partie d'un groupe d'armées commandé par l'un des chefs de son partenaire de camp, ou même une puissance avec un seul soldat dans le duché de bataille.

- Le camp actif déclare tous les événements de bataille en premier, suivi du défenseur inactif, avant qu'un jet de dés de bataille soit effectué. Si le camp actif joue des cartes de bataille nécessitant une résolution de dés (par exemple la carte 66, "Appel de renforts"), le camp inactif doit d'abord jouer ses propres cartes de bataille **avant que** toutes ces résolutions de dés soient faites.
- Tout événement de bataille ou autre qui affecte le nombre ou la résolution des dés de bataille à utiliser n'influence qu'un seul round de bataille, sauf indication contraire explicite.

"Levée de milice" (carte 24) ajoute quatre dés de bataille russes et ajoute une désorganisation de "5" aux dégâts de bataille russes, pour un seul round de bataille. Cependant, "Soutien naval" (carte 51) ajoute deux dés pour tous les rounds de la bataille.

Toute puissance - qu'elle ait ou non une formation participant à la bataille - peut jouer une ou plusieurs cartes événement de réponse (5.2) qui indiquent spécifiquement un effet sur la bataille.

12.2 DES DE BATAILLE

Résolvez la bataille en lançant les dés. Le nombre de dés lancés est le total de ce qui suit :

- un dé pour chaque point de force des soldats ;
- un dé pour chaque chef servant en tant qu'officier d'état-major ;
- + ? bonus aux dés de bataille du niveau de moral (12.3) ;
- + La valeur de bataille du commandant (ceci peut être modifié par un événement, par exemple "chef blessé", carte 71) ;
- + ? bonus de terrain pour le défenseur, uniquement au premier round (12.4) ;

- +1 pour chaque tentative d'esquive ennemie ratée, au premier round uniquement (11.8) ; et
- -1 pour chaque résultat de désorganisation de "5", si la bataille entre dans un second round (12.53).

12.3 BONUS DE NATIONALITE DE NIVEAU DE MORAL DE BATAILLE

Appliquez ce bonus selon le tableau de moral ci-dessous :

TABLEAU DE MORAL

niveau moral	Camp	Effet
Élan de guerre	impérial	français : +2 dés de bataille ; autrichien/prussien : +1 dé de bataille
	tsariste	Russe : +2 dés de bataille
Vive L'empereur	impérial	Français : +1 dé de bataille
	tsariste	Russe : +1 dé de bataille

12.31 Dés de bataille et formations impériales mixtes

Les bonus de dés de bataille ne s'appliquent que si au moins 50% du total combiné des points de force et des valeurs de bataille de la formation impliquée dans une bataille ou un siège sont de la nationalité indiquée. (N'utilisez que la valeur de bataille des commandants et chefs présents ; les officiers d'état-major ne sont pas inclus dans ce total, car ils sont comptés comme 1 PF chacun dans le total des points de force de la formation). Dans un groupe d'armées ou un duché/zone occupé par des formations impériales mixtes françaises et alliées, le joueur reçoit le plus élevé des bonus de moral si au moins 50% du total des points de force et des valeurs de bataille combinés dans le duché sont français.

Les impériaux ont un niveau de moral d'Élan de guerre. Napoléon et Yorck font partie d'un groupe d'armées dirigé par Napoléon. Napoléon (valeur de bataille 5) a 2 points de force de soldats français (5 + 2 = 7). Yorck (valeur de bataille 1) a 4 points de force de soldats prussiens (1 + 4 = 5). Dans une bataille, puisque le total français de points de force et de valeur de bataille (7) représente au moins 50% de la force totale du groupe d'armées (12), le groupe d'armées reçoit le bonus de nationalité française (+2), ce qui donne une force totale de 14.

12.4 TERRAIN

Certains types de terrain fournissent des formations qui occupent un duché ou une zone avec des bonus de terrain en combat. Une armée inactive qui intercepte est considérée comme ayant atteint le duché d'interception en premier et peut donc gagner un bonus de terrain. Ce bonus de terrain n'est pas affecté par les interceptions ultérieures facilitées par un événement de puissance active (par exemple, "Au son du canon", carte 109).

Tous les bonus de terrain exigent que le duché soit sous contrôle ami avant que la bataille ne soit résolue. Le contrôle d'un duché ne peut pas changer avant que la bataille ne soit résolue, y compris les retraites. Par conséquent, une formation qui vient d'entrer dans un duché ne change pas le contrôle du duché au moment de son entrée.

Il y a une formation tsariste à Riazan et une formation impériale à Moscou. Les tsaristes contrôlent Riazan. Les impériaux ont marqué du drapeau français Moscou et donc la contrôlent. La formation tsariste entre à Moscou et y provoque une bataille. Les impériaux contrôlent Moscou au moins jusqu'à la fin de la bataille. Cela signifie que les impériaux bénéficient du bonus de terrain, dans ce cas une rivière, donc ils ajoutent trois dés de bataille pour le premier round uniquement.

12.41 Accidenté

Si une formation entre dans le duché contesté lors de cette impulsion par une ligne de marche accidentée, l'adversaire gagne un dé de bataille pendant le premier round de bataille.

12.42 Marais

Si une formation impériale entre dans le duché contesté lors de cette impulsion en franchissant une ligne de marche de marais, l'opposition tsariste gagne deux dés de bataille pendant le premier round de bataille.

Pendant les tours 1 et 2, les impériaux gagnent +1 dé de bataille au premier round de bataille lorsque les formations tsaristes entrent dans un duché par une ligne de marche de marais, car les tsaristes traitent le marais comme accidenté. Dans les tours 3 et 4, les impériaux ne gagnent aucun dé de bataille lorsque les formations tsaristes entrent dans un duché par une ligne de marche de marais, car les tsaristes traitent le marais comme clair (gelé).

12.43 Rivière

Si une formation entre dans le duché contesté lors de cette impulsion à travers une rivière, l'adversaire gagne trois dés de bataille pendant le premier round de bataille.

12.44 Zone

Toute puissance inactive ou armée alliée engagée dans une bataille dans l'une de ses zones nationales gagne un dé de bataille pour le premier round de bataille. Ceci est cumulatif avec n'importe lequel des effets de terrain précédents. Rappelez-vous que toutes les formations amies sont consolidées en une seule pile ; vous ne pouvez pas avoir plusieurs piles de formations amies dans une zone.

12.45 Retranchements

Les retranchements sont des défenses étendues mais temporaires (par exemple, travaux de terrassement). Ils sont représentés par le placement d'un marqueur de retranchement sur un duché ou à proximité avec le triangle rouge 'pip' pointé vers lui. En dehors de ceux indiqués par les instructions de mise en place du jeu, les retranchements n'apparaissent que par le jeu de ressources (16.6) ou d'événement (par exemple "Batteries masquées", carte 83).



Vous ne pouvez placer des retranchements que sur un duché qui a au moins 4 PF ou un groupe d'armée/armée de n'importe quelle force. Par exemple, un pion chef seul peut se retrancher. Les retranchements ne peuvent pas être placés dans une zone.

Vous devez retirer un retranchement dès l'instant où il y a moins de 4 PF ou s'il n'y a pas d'armée ou de groupe d'armées ami dans le duché (bien que cela n'annule pas

l'effet du retranchement sur un round de bataille qui vient de se dérouler). Ceci inclut les cas où les PF ou le groupe d'armée/armée requis dans les retranchements esquivent, retraitent ou sont mis en déroute, débordés ou éliminés par bataille, attrition ou jeu de cartes.

Les autres formations amies qui entrent dans un duché avec un retranchement reçoivent immédiatement les avantages du retranchement. Il n'est pas possible pour certaines formations d'un duché de se trouver dans des retranchements alors que d'autres ne le sont pas.

Toute puissance engagée dans une bataille dans un duché sous contrôle ami avec des retranchements obtient les avantages suivants, tant qu'elle a au moins 4 PF, ou sa propre armée (ou une armée alliée) dans ce duché :

- L'ennemi jette un dé de bataille en moins (premier round de bataille uniquement) ;
- Une formation retranchée choisit un résultat de pertes infligées par l'ennemi à ignorer à la fin du premier round de bataille ;
- Une formation retranchée ne déroute que (12.7) si elle subit cinq pertes ou plus qu'elle n'en inflige à l'ennemi ;
- Un débordement de drapeau (12.9) n'est pas possible. Tout excès d'élimination des résultats des batailles sont perdus sans effet.

12.5 RESOLUTION DES BATAILLES

Les pertes sont simultanées. Les résultats de dé "5" et "6" infligent des pertes. Le nombre de '5' et '6' obtenus par chaque camp doit être enregistré en utilisant le(s) marqueur(s) de camp approprié(s) sur l'écran des pertes sur la section 'Champ de bataille' de l'aide au jeu n°1.

- Chaque résultat de 6 tue (élimine) un point de force ennemi.
- Chaque résultat de 5 désorganise un point de force survivant pendant toute la durée de la bataille. Une désorganisation n'est pas considérée comme affectant un pion particulier, mais les joueurs peuvent trouver pratique de retourner un soldat sur sa face désorganisée pour s'en souvenir. Les PF désorganisés comptent toujours pour le total des dés de bataille et sont vulnérables à l'élimination par déroute (12.7). De plus, chaque 5 cause un modificateur de dé de bataille de -1. Voir 12.53 pour un exemple de calcul des dés de bataille avec des soldats désorganisés.
- S'il n'y a pas assez de soldats et de chefs pour absorber toutes les pertes, tous les résultats Tuer doivent être atteints avant d'appliquer toute désorganisation.

N'oubliez pas : vous pouvez faire des changements avec vos soldats à tout moment. Enregistrer les pertes en plaçant

RESUME DU TERRAIN	
Terrain	Dés de bataille et autres effets
Accidenté	+1
Marais	+2 (tsariste inactif uniquement) +1 aux tours 1 & 2 ; aucun effet aux tours 3 & 4 (impérial inactif uniquement)
Rivière	+3 (et subit l'attrition si elle est forcée de retraire à travers)
Zone nationale	+1 (à la puissance inactive propriétaire)
Retranchements	Attaquants : -1 dé de combat Occupants : ignorer 1 dégât après le premier round L'attaquant ne peut pas déborder un drapeau.

ou déplaçant les marqueurs de la puissance appropriée le long de l'écran des pertes sur la table de champ de bataille.

12.51 Répartition des pertes (résultats Tuer)

Répartissez les pertes de soldats (et non les pertes de chefs) aussi également que possible par puissance. Aucun chef ne peut être éliminé si un soldat est disponible pour

faire face à la perte. Le commandant d'une formation multi-puissances détermine quelle puissance subit un excès de tuer.

S'il ne reste que des chefs et qu'il y a des résultats Tuer à appliquer, le commandant du groupe d'armée/armée doit être le dernier chef éliminé. La seule exception à cette règle est le chef Napoléon. Ce chef est toujours le dernier pion impérial à être éliminé.

Dans un groupe d'armées de deux puissances, lorsqu'une puissance française subit des pertes, celles-ci doivent être partagées aussi équitablement que possible entre l'autre puissance française et tout pion allié français impérial engagé dans une bataille.

Un groupe d'armées impériales composé d'une armée française du nord sous Davout (4-6) et de deux armées françaises du sud, une sous Murat (2-4) et une autre sous Schwarzenberg (2-4) est obligé de subir des pertes. Si 2 pertes étaient subies, 1 PF de la puissance du nord et 1 PF de la puissance du sud seraient éliminés chacun, la puissance du sud étant libre de choisir entre un PF français ou autrichien. Si 3 points de force doivent être éliminés, un troisième point de force devra être choisi. Un point de force français du nord, un point de force français du sud et un point de force autrichien seraient éliminés pour remplir l'obligation de partager les pertes à parts égales.

12.52 Déterminer le vainqueur

Si tous les soldats et chefs d'un camp sont éliminés par des tuer et que l'autre ne l'est pas, le camp éliminé perd la bataille et est débordé (voir 12.8). Sinon, additionnez les résultats Tuer et Désorganiser de chaque camp. Le camp avec le plus grand nombre de dégâts retraite, sauf si la bataille a eu lieu dans une zone (cf. 12.6).

- Si les dégâts sont égaux, combattez un second round avec toutes les formations engagées. De nouvelles cartes de bataille (y compris les événements de réponse qui affectent spécifiquement les batailles) peuvent être jouées avant de résoudre les décomptes et résultats de dés du second round.
- Si les dégâts sont toujours égaux après deux rounds, la formation active retraite dans le duché d'où elle est venue (12.6). Les batailles ne dépassent jamais deux rounds sauf si cela est dicté par un événement. *Exemple : "La victoire ou la mort", carte 104.*

À la fin d'une bataille, à moins qu'un débordement ne se soit produit, placez un marqueur "Battle or failed Intercept" sur les attaquants survivants (formations actives) et les défenseurs survivants (formations inactives) dans leurs duchés ou zones respectifs. Cela montre que les attaquants ne peuvent plus bouger ou intercepter pendant cette impulsion, et que les défenseurs ne peuvent plus intercepter. Retirez tous ces marqueurs à la fin de l'impulsion de la puissance active.

12.53 Résultats Désorganiser

Lors du second round d'une bataille, un camp qui a plus de résultats Désorganiser que de points de force et de chefs peut toujours avoir des dés de bataille, en fonction de la valeur de bataille de son chef ou commandant, de ses événements et de tout bonus de nationalité. Soustrayez l'excès de résultats Désorganiser de ces bonus pour déterminer le nombre de dés de bataille à lancer. Ignorez toute réduction en dessous de zéro.

En d'autres termes, additionnez tous les dés de bataille que le camp aurait normalement, puis soustrayez le nombre de désorganisations subies lors du premier round de bataille. Rappelez-vous : les résultats Désorganiser ne s'appliquent pas à des pions particuliers mais à la force totale d'un camp pour une bataille donnée, représentée par le nombre de dés de bataille qu'il lance.

Une formation d'armée française du nord sous Davout (4-6) contient 4 points de force de soldats et bénéficie de deux dés supplémentaires à cause de l'événement "Soutien naval" (carte 51) et deux autres dés à cause du niveau de moral "Élan de guerre". L'armée de Davout subit 6 résultats Désorganiser pendant le premier round d'une bataille. Dans un second round de bataille, cette armée lancera 6 dés de bataille, comme suit : 4 (Davout) + 4 (points de force) + 2 ("Soutien naval", carte 51) + 2 (bonus de moral) = 12, moins les 6 résultats Désorganiser = 6 dés de bataille.

- Si une bataille entre dans un second round (ou plus), appliquez les résultats Tuer aux soldats désorganisés avant d'affecter un chef.
- Retournez les soldats désorganisés sur leur face non désorganisée immédiatement après une bataille. [Exception : la déroute (12.7)].

12.54 Niveau de moral et désorganisation

Le niveau de moral actuel peut affecter la gravité des dégâts lors d'une bataille/siège.

EFFETS DU NIVEAU DE MORAL SUR LES DESORGANISATIONS

niveau de moral	Proportion de Désorganiser qui devient Tuer	
Les grognards	1/3	<i>fractions arrondies au supérieur !</i>
Tu Felix Austria	1/2	
Sauve Qui Peut	2/3	

Infligez ces Tuer à la fin du round de bataille/siège au cours duquel ils se produisent. Placez les pions perdus de cette façon dans la case de regroupement.

Par exemple, si le niveau de moral des impériaux est à Tu Felix Austria et qu'ils subissent 5 désorganisations, 3 d'entre elles deviennent mortelles. ($5 \times 1/2$ est $2\frac{1}{2}$; arrondi au supérieur, donne 3.) 3 PF sont éliminés et vont dans la case de regroupement.

Si le même niveau de moral impérial était à Sauve Qui Peut, $2/3$ des 5 désorganisations deviendraient des morts : $5 \times 2/3 = 3\frac{1}{3}$, qui est arrondi à 4. 4 PF seront éliminés et placés dans la case de regroupement.

12.6 RETRAITES

Le vainqueur reste dans le duché ou la zone de bataille. Si la bataille a eu lieu dans un duché, le perdant doit battre en retraite. Si la bataille était dans une zone, le perdant peut choisir de rester dans la zone ou de retraiter. Si cela est nécessaire pour retraiter, un perdant **inactif** (défenseur) doit retraiter dans un ou plusieurs duchés ou zones adjacents amis, si possible.

- Une formation en défense peut se diviser et retraiter dans plusieurs duchés ou zones.
- Un défenseur qui est incapable de retraiter dans un duché/zone ami ou non contrôlé peut retraiter dans un duché/zone adjacent qui ne contient pas de formation ennemie, ou vers une armée amie assiégeant une forteresse ennemie, mais elle subit une attrition pour ce faire (en plus de toute autre attrition applicable).
- Une formation inactive en défense ne peut pas retraiter dans un duché/zone d'où l'ennemi est entré dans la bataille, ni retraiter en mer.

Contrairement aux intercepteurs actifs, les intercepteurs inactifs qui retraitent **n'ont pas** besoin de retraiter dans le(s) duché(s) ou zone(s) d'où ils viennent, car ils ont atteint le duché/zone de bataille en premier.

S'il est obligé de retraiter, un perdant de **camp actif** doit retraiter dans le duché ou la zone adjacente à partir de laquelle il est entré dans le duché/zone de bataille (si ce duché/zone adjacent est une forteresse ennemie, elle doit déjà être assiégée par son camp). S'il y a eu des interceptions actives déclenchées par un événement depuis plus d'un duché/zone adjacent, y compris les formations de la puissance inactive alliée de ce joueur, le joueur actif doit choisir un duché/zone éligible pour retraiter **tous ses pions**.

12.61 Niveau de moral et retraites

Le niveau de moral actuel peut changer le résultat de bataille. Si le niveau de moral de la puissance **inactive** (défensive) est Sauve Qui Peut, la puissance inactive est considérée comme ayant perdu la bataille si les pertes sont égales et doit retraiter. Cela s'appliquerait également à la puissance active si elle a un moral à Sauve Qui Peut. Dans le cas peu probable où les deux camps se trouvent au moral Sauve Qui Peut, seule la formation du camp actif retraite si une bataille entraîne des dégâts égaux.

Voir p. 38 du livret de jeu pour l'effet d'un résultat de retraite sur le moral.

12.62 Retraite et attrition

Une retraite peut entraîner une attrition, qui doit être résolue immédiatement. *Par exemple : retraiter à travers une rivière (10.44), entrer dans un duché de terre brûlée*

(10.45), ou des impériaux retraitant le long d'une LdM de marais. **Les pertes subies à cause de l'attrition pendant une retraite peuvent changer le résultat de la bataille en un débordement (12.8), ou transformer la retraite en déroute (12.7)** - comme ce fut le cas pour les français pendant la retraite d'hiver à travers la Berezina.

"Barclay (un chef de 1 à 4), l'armée russe de 4 PF perd une bataille. Les impériaux infligent deux résultats Désorganiser aux russes sans subir de dégâts. L'armée tsariste vaincue recule de l'autre côté d'une ligne de marche de rivière et lance cinq dés pour l'attrition. Un de ces dés d'attrition entraîne la perte d'un seul PF russe. C'est le troisième dégât et il précipite une déroute. 2 PF russes supplémentaires sont éliminés par les deux résultats Désorganiser qui deviennent des "Tuer" en déroute. Barclay et un seul PF survivent à la traversée de la rivière".

12.63 Formations incapables de retraiter

Les formations qui ne peuvent pas retraiter sont débordées ; placez-les dans la case de regroupement.

12.7 DEROUTE

Si le camp victorieux inflige au moins 3 dégâts de plus qu'il n'en subit (quel que soit le round au cours duquel ils ont été infligés, y compris les dégâts dues à l'attrition de retraite, 12.62), le camp perdant subit une déroute. [Exception : Les formations retranchées ne déroutent que si elles subissent au moins 5 dégâts de plus que ce qu'elles infligent.]

Les effets d'une déroute sont les suivants :

- Tous les pions désorganisés du camp en déroute sont éliminés.
- Une déroute peut amener le vainqueur à acquérir du butin, ce qui fait que le camp vaincu subit une baisse possible de son niveau de moral (12.10).

Notez qu'il y a des événements qui réduisent une déroute en retraite (par exemple : "La victoire ou la mort", carte 104). Lorsqu'un tel événement est joué, seuls les résultats Tuer sont subis par le perdant et à moins que l'événement n'indique le contraire, il n'y a ni jet pour le butin (12.10) ni perte de moral possible pour une déroute.

Les autres événements ne changent pas le résultat de déroute, mais peuvent changer le nombre de résultats Désorganiser et donc réduire le nombre de pions éliminés par déroute. Exemple : "Des hommes d'airain", carte 106.

Voir p. 14 du livret de jeu pour l'effet d'un résultat de déroute sur le moral.

12.8 DEBORDEMENT

Un débordement se produit si toutes les formations appartenant à un camp lors d'une bataille sont éliminées, même si l'élimination est due à un échec de retraite ou à l'attrition subie pendant une retraite (12.62). Une formation active débordant peut continuer à bouger avec tous les PC restants. Une formation inactive débordant peut continuer à intercepter, sauf si elle a été préalablement marquée par un marqueur "Battle or failed Intercept".

12.81 - Voir 9.11 et le livret de jeu pour l'effet d'un débordement sur le moral.

12.82 Pire cas d'infliction de marqueurs de perte de moral

Dans les situations où une armée ou un groupe d'armées est forcé de retraiter, et que cette retraite devienne une déroute ou un débordement, n'appliquez que la plus mauvaise infliction de marqueurs de perte de moral possibles pour la situation. Un seul résultat de marqueur de perte de moral peut être appliqué.

Voir p. 14 du livret de jeu pour un exemple de fonctionnement de cette règle.

12.9 DEBORDEMENT DE DRAPEAU

Si le vainqueur inflige plus d'éliminations en bataille que le perdant ne peut en subir, même si par une seule élimination, le vainqueur obtient un placement de drapeau gratuit (ou un retrait, selon le cas) dans le duché de bataille, sauf si c'est une forteresse ou un retranchement qui a influencé défensivement la bataille. [Exception : dans un duché de terre brûlée, le débordement de drapeau ne s'applique que si le vainqueur inflige au moins deux éliminations de bataille de plus que ce que le perdant est capable de supporter.

Les impériaux infligent 6 éliminations à Wittgenstein avec 4 PF à Schlavii. Ce serait un débordement de drapeau à moins que Schlavii ne soit une terre brûlée, auquel cas les impériaux devraient infliger au moins 7 éliminations.

Remarque : Les tsaristes et les impériaux reçoivent un marqueur de perte de moral si l'un de leurs dépôts est marqué d'un drapeau par l'ennemi et les impériaux (uniquement) reçoivent un marqueur de perte de moral si un de leurs duchés nationaux est marqué d'un drapeau par les tsaristes. C'est selon l'occurrence.

12.10 BUTIN DE CHAMP DE BATAILLE ET MORAL

Dans toute bataille au cours de laquelle une armée ou un groupe d'armées ennemi entier est éliminé (c'est-à-dire débordé) ou mis en déroute, la puissance qui contrôle la formation victorieuse doit saisir l'opportunité d'obtenir une ou plusieurs ressources.

- Si un groupe d'armées victorieux est impliqué, seul le commandant du groupe d'armées est éligible pour collecter le butin.
- Lancez un dé et ajoutez à ce résultat la valeur en points de force des soldats et des chefs perdus par le perdant de la bataille (les chefs comptent pour 1 PF, qu'ils soient ou non officiers d'état-major. Le commandant vaut 1 PF). Appliquez le résultat de la table de butin de champ de bataille. Plus la taille de la formation vaincue est grande, plus grandes sont les chances d'obtenir un butin de champ de bataille, des provisions, des animaux de trait, des prisonniers à échanger et ainsi de suite, comme représenté par une ressource.
- Si un camp acquiert du butin, retirez un marqueur de perte de moral de ce camp pour chaque ressource prise. Si aucune perte de moral ne s'accumule, prenez plutôt un marqueur de gain de moral.
- Si le résultat sur la table de butin de champ de bataille provoque un test de moral, le camp perdant doit placer

les marqueurs de perte de moral de cette bataille dans sa case de réserve avant de faire le test de moral.

- Après avoir obtenu une ou plusieurs ressources par pillage, le camp victorieux peut tenter d'améliorer son niveau de moral (9.53).
- Certains événements peuvent influencer le résultat du jet de dé de pillage.

Voir les pages 39 et 37 du livret de jeu de la table de butin de champs de bataille et de la table de moral, respectivement.

Remarque - Certains événements permettent au vainqueur de calculer les pertes cumulées de l'ennemi pour plusieurs rounds de bataille lors du calcul des résultats du jet de butin, à savoir "Un autre jour de bataille" (carte 57), "La victoire ou la mort" (carte 104), et "Jusqu'à la mort" (carte 70). De plus, dans certaines circonstances, "Jusqu'à la mort" permet **deux** jets de dé de butin (un pour la première bataille, s'il s'agit d'une déroute, et un autre si la seconde bataille est une élimination de déroute ou d'armée). Rappelez-vous, même si une formation remporte la victoire lors de la seconde bataille et gagne du butin lors des deux batailles, le camp perdant a la possibilité de "Récupérer d'urgence" après avoir subi une seconde et toute détérioration ultérieure du niveau de moral pendant cette impulsion, afin d'empêcher une réduction du niveau de moral (9).

12.11 PILLAGE D'UN CENTRE DE DEPLOIEMENT DE MOBILISATION

Une puissance qui élimine le centre de déploiement de Mobilisation (DMC) d'un ennemi peut obtenir une ressource comme butin. Retirez immédiatement un DMC de la carte si c'est le seul pion dans un duché qu'une puissance ennemie vient de marquer d'un drapeau. Si le DMC est seul dans un duché non forteresse, la puissance ennemie obtient 1 ressource comme butin si elle obtient un 6 au dé. Voir 13.52 pour les DMC dans les forteresses.

13. FORTERESSES

13.1 GENERALITES

Les forteresses n'affectent pas les batailles, mais affectent le contrôle du duché, la retraite et le mouvement. Les formations ne sont jamais considérées comme se trouvant à l'intérieur d'une forteresse. Une forteresse contrôle son duché indépendamment de la présence de formations ennemies. Pour marquer une forteresse, vous devez la vaincre par un siège.

13.2 SIEGE

Un siège est similaire à une bataille mais avec quelques différences importantes.

- Une puissance ne peut jouer une carte événement pour influencer un siège que si le texte de la carte spécifie qu'elle peut s'appliquer à un siège.
- Un assiégeant actif ne peut résoudre un siège que s'il n'y a pas de formation ennemie dans le duché forteresse, et si l'armée assiégeante n'y a pas déjà livré une bataille non débordée pendant cette impulsion.

- Un siège peut être résolu sans coût de PC pendant l'impulsion de l'assiégeant, même avant de jouer une carte ou une ressource pour cette impulsion. Cela peut se produire même pendant une option de Passe où l'assiégeant n'a pas de cartes et donc pas d'impulsion sauf pour le siège. Dès qu'elle n'a plus de cartes en main, une puissance assiégeante peut placer un marqueur 'Siege to Resolve' optionnel sur sa case d'impulsion imprimée sur la carte ou près de la forteresse, pour mémoire.

13.21 Une seule armée peut résoudre un siège

Une forteresse est assiégée lorsque la formation d'un camp est l'unique occupant d'un duché forteresse ennemi. Cependant, le camp ne peut tenter de résoudre le siège et de capturer la forteresse que si une armée est présente. Une seule armée peut tenter de résoudre un siège à la fois. Aucune autre formation ne peut résoudre un siège.

Un soldat d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie, ou toute combinaison de soldats sans chef, ne peut pas résoudre un siège. Vous pouvez utiliser un marqueur optionnel de résolution de siège (imprimé au verso de chaque marqueur 'Battle or failed Intercept') pour indiquer les forteresses qu'une armée de la puissance active pourrait tenter de capturer.

13.22 Rounds de siège

Une forteresse ne peut être assiégée qu'une seule fois par impulsion, que ce soit pendant une impulsion programmée ou de préemption. Cependant, un siège peut durer plusieurs rounds : un round pour chaque point de sa valeur de défense inhérente. La valeur de défense de la forteresse est donc aussi le nombre maximum de rounds où elle peut être assiégée lors d'une impulsion. Rappelez-vous qu'une seule armée peut mener un siège.

Par exemple, Königsberg (indice de défense : 4) ne peut être soumis qu'à un maximum de 4 rounds de siège.

13.23 Cartes événement de siège

Toutes les cartes de bataille ne sont pas jouables pendant un siège. Le jeu des cartes de bataille est limité aux cartes de bataille qui indiquent spécifiquement qu'elles s'appliquent à un siège. Contrairement aux événements de cartes de bataille normaux, la puissance propriétaire d'un défenseur de forteresse peut jouer une ou plusieurs cartes de bataille de siège sans qu'une formation amie ne soit présente dans le duché.

13.3 RESOLUTION DES SIEGES

13.31 Dés de siège

Une forteresse jette des dés égaux à sa valeur de défense. Le bonus national d'une puissance s'applique à l'armée assiégeante mais pas aux forteresses. La force d'une forteresse ne change jamais (4 pour Riga et Königsberg ; 2 pour toutes les autres forteresses). L'assiégeant calcule les dés de bataille en utilisant la même procédure que pour la bataille (12.2).

Règle spéciale : Riga - Riga est une forteresse unique lorsqu'elle est assiégée par le camp impérial. Pour refléter ses formidables avantages défensifs, toute armée impériale qui tente de résoudre un round de siège contre Riga **divise**

par deux ses dés de bataille (arrondis au supérieur). Les cartes événement ne sont pas affectées par cela.

Note historique : Connue sous le nom de la "Gibraltar du nord", Riga était située sur une péninsule difficile d'accès qui pouvait être défendue par la flotte russe (et potentiellement aussi britannique). Napoléon (5-8), avec 8 points de force au niveau de moral de l'Élan de guerre, tente une résolution de siège contre Riga. Avant de résoudre le premier round de siège, les français jouent "Douze canons de siège" (carte 7) et lancent immédiatement 4 dés contre la forteresse. Ils jouent ensuite "Soutien naval" (carte 51). La carte événement "Soutien naval" ajoute 2 dés pour tous les rounds d'un siège. L'armée de Napoléon a 2 dés pour le moral d'Élan de guerre, 5 dés pour la valeur de bataille de Napoléon, et 8 dés pour les 8 points de force = 15. Ce total doit être réduit de moitié car une force impériale assiège Riga, donnant 8 (la fraction est arrondie au supérieur). Avec 2 dés supplémentaires pour l'événement "Soutien naval", et 8 pour leur armée, les français lanceront un total de 10 dés de bataille lors du premier round de siège.

13.32 Résoudre le siège

Une résolution de siège réussit si (a) une forteresse subit un nombre de 6 résultats (coups) égal ou supérieur à sa valeur de défense, **et** (b) la puissance attaquante a au moins son pion de commandant d'armée dans le duché forteresse après avoir appliqué tous les dégâts infligés par la forteresse. 5 résultats n'ont aucun effet contre une forteresse.

13.33 Un autre round de siège

Si une forteresse n'est pas capturée après un round de siège, l'assiégeant peut choisir de commencer un autre round de siège avec tous les PF non désorganisés qui restent. Cependant, ceci n'est permis que si (a) l'assiégeant a subi moins de pertes (càd 5 et 6) qu'il n'a infligé de coups à la forteresse (i.e. 6) lors du round précédent, **et** (b) le nouveau round de siège ne dépassera pas la limite de un par point de défense de fortification (voir 13.22). Certains événements permettent également des rounds de siège supplémentaires. Une forteresse se défend toujours avec le nombre de dés spécifié par sa valeur de défense, quel que soit le nombre de coups subis lors des rounds précédents.

L'assiégeant peut utiliser un dé, ou l'écran des pertes de champ de bataille sur l'aide de jeu n°1, pour garder la trace du nombre cumulé de 6 résultats de coups obtenus pendant un siège.

13.34 Retraite des assiégeants d'un siège et capture d'une forteresse ennemie

Les formations assiégeantes ne retraitent pas sauf par événement. Exemple : "Une journée gâchée", carte 74. Une formation assiégeante **ne peut pas** dérouter, quel que soit le nombre de dégâts cumulés qu'elle subit par rapport aux '6' coups infligés. Les formations assiégeantes sont affectées par le moral de leur camp (12.54). Une forteresse tombée est marquée d'un drapeau gratuitement et devient immédiatement une forteresse pour son nouveau propriétaire. Les coups sur la forteresse ne sont pas transférés d'une impulsion de siège à l'autre.

13.35 Fin du siège

A la fin d'un siège, placez un marqueur "Battle or failed Intercept" sur les assiégeants survivants, sauf si c'est un débordement de siège (13.42). Si un débordement de siège se produit, les assiégeants survivants peuvent continuer à bouger.

Voir p. 14 du livret de jeu pour des exemples de résolution de siège.

13.36 Groupes d'armées et siège

Une armée subordonnée dans un groupe d'armées multi-puissances peut effectuer un siège pendant son impulsion, mais ne reçoit aucun bonus de chefs, de soldats ou de nationalité de la puissance inactive. Les points de puissance de la même puissance et de la même nationalité qui sont présents mais qui dépassent le valeur de Commandement de l'armée assiégeante peuvent remplacer tout soldat désorganisé ou éliminé dans l'armée assiégeante lors des rounds de siège suivants.

13.4 EFFETS DE LA FORTERESSE SUR LE MOUVEMENT

13.41 Forteresse ennemie non assiégée

Les formations ne peuvent pas retraiter ou esquiver vers une forteresse ennemie non assiégée. Cela signifie qu'une formation qui retraite ou qui s'esquive ne peut pas assiéger une forteresse ennemie ; une formation qui retraite ou qui s'esquive ne peut entrer dans un duché forteresse ennemi que si une formation amie assiège **déjà** la forteresse. Toutes les formes de mouvement, de retraite, d'interception et d'esquive d'un duché forteresse ennemi doivent se faire vers un duché adjacent ami ou non contrôlé. (Voir aussi 10.5.)

13.42 Débordement de siège

Les formations assiégeantes ne peuvent plus bouger pendant une impulsion pendant laquelle elles résolvent un siège, sauf si le siège est un débordement de siège. Un débordement de siège se produit quand :

- L'armée assiégeante inflige plus de coups en un seul round de siège qu'il n'en fallait pour capturer une forteresse ; ou
- L'armée assiégeante capture la forteresse en moins de rounds que le facteur de défense de la forteresse.

Exemple 1 : Königsberg a une force de défense de 4 ; l'assiégeant obtient un débordement de siège si la forteresse est capturée lors des rounds 1, 2 ou 3.

Exemple 2 : Brest a une force de défense de 2 ; l'assiégeant doit infliger au moins 2 coups pour la capturer. L'assiégeant doit infliger au moins 2 coups lors du premier round de siège pour obtenir un débordement de siège de Brest. Si l'assiégeant inflige 1 coup lors du premier round de siège, il obtiendra un débordement de siège lors du second round s'il inflige 2 coups ou plus, car ce serait au moins 1 coup de plus que nécessaire pour prendre la forteresse.

- Si un débordement se produit, ôtez tout marqueur "Siege Resolvable" (10.53). Si aucun débordement de siège ne s'est produit, retournez le marqueur "Siege Resolvable" sur sa face "Battle or Failed Intercept".

13.5 MORAL, SAC ET PILLAGE

13.51 Capture de forteresse

Quand une forteresse est capturée :

- Le vainqueur retire immédiatement 1 marqueur de perte de moral du camp de l'armée assiégeante. Si aucune perte de moral ne s'accumule, prenez plutôt un marqueur de gain de moral ;
- Le perdant, s'il est tsariste, ajoute des marqueurs de perte de moral égaux à la force de défense de la forteresse ;
- Le perdant, s'il est impérial, ajoute 1 marqueur de perte de moral.

13.52 Sac et pillage

Note de conception : la chute d'une forteresse pouvait conduire à la capture de fournitures vitales, mais pour les russes assiégeants, elle entraînait souvent le pillage et le saccage indisciplinés de la ville capturée.

Tout assiégeant victorieux doit lancer un dé sur la table de sac et pillage. L'assiégeant doit ajouter un au résultat pour chaque round inférieur au maximum normalement autorisé pour que la forteresse tombe. *Par exemple, prendre une forteresse de 2 en un round donne +1 au jet de dé, alors que prendre une forteresse de 4 en un round donne +3 au jet de dé.*

TABLE DE SAC ET DE PILLAGE (UN DE)

JD modifié	Résultat
5 ou moins	Aucun effet
6 ou plus	Succès : gain 2 ressources

Si le résultat modifié est de 6 ou plus, l'assiégeant obtient 2 ressources et :

- une ressource supplémentaire, s'il y a un Centre de déploiement de mobilisation ennemi dans le duché forteresse ;
- placer un marqueur "Sacked" dans ou à côté du duché forteresse pour montrer que la forteresse, si elle est reprise par un siège ultérieur, ne déclenche pas de jet de dé sur la table de sac et de pillage (*car il n'y a plus rien à prendre*) ;
- Si elle est tsariste, la formation effectuée immédiatement un jet d'attrition. Le joueur propriétaire ne peut pas utiliser les ressources acquises lors du sac de la forteresse qui vient d'être capturée pour réduire le nombre de jets de dés d'attrition, mais peut utiliser d'autres ressources à cette fin. Placez tous les pions éliminés dans la case de regroupement.

Remarque : Contrairement au butin de champ de bataille, le fait que le vainqueur reçoive des ressources par sac ne déclenche pas d'ajustement possible au moral du camp perdant.

Si le résultat ajusté est inférieur à 6, il n'y a aucun effet. Si la forteresse change de main plus tard dans la partie, le joueur assiégeant lance le dé sur la table de sac et de pillage en utilisant tout modificateur applicable, comme précédemment.

14. ATTRITION

14.1 RESOUDRE L'ATTRITION

Lorsque les règles (par exemple 10.4) ou les cartes vous obligent à calculer les effets de l'attrition, vous devez lancer un dé pour chaque chef et point de force affecté. Dans les tours de jeu 1 et 2, vous devez perdre un point de force pour chaque 6 obtenu. Voir 14.6 pour l'attrition pendant les tours de jeu 3 et 4 (Hiver).

Le commandant, ou la puissance affectée si aucun commandant n'est présent, peut choisir comment satisfaire toute perte subie. Cependant, vous ne pouvez pas éliminer un chef si des soldats sont disponibles pour accomplir une perte d'attrition.

Les pertes d'attrition ne sont pas considérées comme des pertes de bataille, à moins qu'un événement ne l'indique spécifiquement ou qu'un débordement ou une déroute éventuelle ne soit impliqué. Une interception (11.1) ou une esquive (11.6) réussie peut subir une attrition. *Par exemple, s'échapper depuis un duché non contrôlé vers un duché contrôlé par l'ennemi déclenche une attrition.* Cependant, les interceptions et les esquives ne sont pas comptées dans le calcul de la marche forcée, car l'interception et l'esquive ne dépensent pas de PC.

Si seuls des pions de chef sont disponibles, le commandant du groupe d'armée/armée doit être le dernier pion éliminé par attrition. Cependant, Napoléon doit toujours être le dernier pion impérial éliminé par attrition.

14.2 DEPOTS, TERRE BRULEE, CENTRES DE DEPLOIEMENT DE MOBILISATION ET ATTRITION

Réduisez de moitié le nombre de jets d'attrition qu'une formation doit faire si :

- elle se trouve dans un duché dépôt ami, sauf si c'est un duché de terre brûlée ; ou
- il y a un centre de déploiement de mobilisation (DMC) ami dans le duché.

Ces effets sont cumulatifs : une formation dans un duché dépôt ami avec un DMC ami réduirait de moitié le nombre de jets d'attrition par deux fois. Les fractions sont arrondies au supérieur lors de la division de l'attrition par deux pour les dépôts et les DMC. Le montant calculé est le nombre de dés retirés de la résolution d'attrition selon 14.3.

Par exemple, Moscou est sous contrôle français avec un DMC de l'armée impériale du sud placé dessus. Le chef Napoléon et 8 points de force doivent effectuer un jet d'attrition. La puissance impériale du nord ne jette que 2 dés pour l'attrition : 9 divisé par deux (pour le dépôt de Moscou) est 4.5, arrondi à 5, ce qui laisse 4 dés ; 4 divisé par deux (pour le DMC) donne 2,

Si Napoléon a deux points de force, la puissance impériale du nord effectue un jet d'attrition : la moitié de 3 vaut 1.5 arrondi à 2, puis la moitié de 1 laisse une moitié qui est arrondie à 1 (cf. 14.3).

Note de conception : un marqueur DMC représente une concentration de ressources logistiques traditionnelles. Imaginez une multitude de chariots tirés par des bœufs, des

chevaux et des mulets qui déposent des chargements de marchandises en un point central. Elle conserve donc sa capacité à réduire de moitié les pertes d'attrition dans un duché de terre brûlée.

14.3 TESTS D'ATTRITION CUMULATIFS ET MULTIPLES

Tous les modificateurs d'attrition sont cumulatifs. Si de nombreuses conditions d'attrition s'appliquent, calculez le nombre de dés à lancer, puis résolvez chaque test pour toute la formation avant de retirer les pertes.

Une formation d'un chef, de trois fantassins et d'une cavalerie - soit 5 points de force de soldats - forcée de prendre de l'attrition pour deux raisons, ferait un seul jet de 12 dés : un pour le chef plus cinq pour les soldats, soit six, puis le double.

Si cette même formation était forcée de faire deux fois le test au niveau Problématique, elle ferait un jet de 14 dés : un pour le chef, plus cinq pour les soldats, plus un autre pour la pénalité du niveau d'attrition Problématique, soit sept, puis le double.

Lors de la résolution de l'attrition, calculez d'abord le nombre de dés à lancer (y compris tout extra pour le niveau d'attrition impériale, cf. 14.41) et **ensuite** calculez les réductions applicables. Cette résolution finale et le point 14.4 constituent les exceptions à la règle générale d'**arrondissement** des fractions au supérieure à **Koutouzov**.

14.4 MODIFICATEURS D'ATTRITION IMPERIALE

14.41 Niveaux d'attrition impériale

Les formations impériales peuvent subir des pertes supplémentaires à cause de l'attrition à cause du jeu de certains événements. Le jeu de certaines cartes, telles que "Distribuer des rations" (carte 78) ou "Faim impériale" (carte 86), affecte l'attrition impériale pour le reste de la partie, sauf modification ultérieure. Le niveau d'attrition impériale est noté sur le tableau d'attrition impériale. Le tableau, propre au camp impérial, comporte six niveaux d'attrition. Comme le niveau d'attrition empire, à cause des événements et de l'accumulation de marqueurs de perte d'attrition (14.42), les impériaux devront lancer des dés supplémentaires. Arrondissez à l'inférieur lors du calcul des dés de pénalité supplémentaires.

Une armée impériale de Davout et quatre points de force de soldats doivent subir l'attrition. A un niveau Normal, ils lancent 5 dés - un pour chaque point de force et chef - et subissent une élimination pour chaque 6 obtenu. Le niveau d'attrition impérial, cependant, est au niveau Difficile. Cela signifie que pour chaque trois dés d'attrition que les impériaux jettent normalement, ils doivent lancer un dé supplémentaire. Cette même formation doit maintenant lancer 6 dés - un pour chaque point de force et chef, et un de plus pour le niveau Difficile ($5/3 = 1\ 2/3$, arrondi à 1). De plus, si c'est le tour 3 ou 4 (Hiver), ils subissent une élimination pour chaque 5 ou 6, au lieu d'un 6 seulement (14.61).

Il y a une corrélation entre les niveaux inférieurs d'attrition impériale et le moral impérial.

14.42 Marqueurs de perte d'attrition impériaux

Placez un marqueur de perte d'attrition impérial dans la case de réserve imprimée près de la table d'attrition impériale à chaque fois que :

un point de force ou un chef français ou allié impérial (autrichien ou prussien) est éliminé par attrition ; ou

un point de force ou un chef français ou allié impérial (autrichien ou prussien) est éliminé, en bataille ou en siège.

Exemple : les français perdent 3 points de force par attrition. Les français reçoivent 3 marqueurs de perte d'attrition impériale.

14.43 Déclenchement d'une aggravation du niveau d'attrition impérial

Le niveau d'attrition impériale peut empirer dans les impulsions et les parties attritionnelles de la carte d'un tour de jeu.

Pendant les impulsions - Si les impériaux ont 9 marqueurs de perte d'attrition ou plus, immédiatement :

- Remettre 9 marqueurs de perte d'attrition dans les pions disponibles. Tous les extras restent dans la case de réserve du marqueur d'attrition ;
- Aggraver l'attrition impériale d'un niveau. Par exemple, Difficulté s'aggrave à Pénible.
- Ajouter le nombre indiqué de marqueurs de perte de moral indiqués sur la table d'attrition à la case de moral impérial. L'ajout de ces marqueurs peut déclencher immédiatement un changement de niveau de moral impérial si cela entraîne l'accumulation de neuf marqueurs de perte de moral ou plus (9.2, 9.4).

Sur la partie attrition de la carte du tour de Jeu - Après avoir résolu tous les jets d'attrition des formations impériales qui occupent des duchés/zones non amis (4.3), le joueur qui contrôle l'armée française du nord lance deux dés :

- Si le jet de dés est supérieur ou égal au nombre de marqueurs de perte d'attrition impériaux dans la case de réserve, il n'y a aucun effet.
- Si le jet de dés est inférieur au nombre de marqueurs de pertes d'attrition impériaux dans la case de réserve, le niveau d'attrition impériale se détériore de un. Le joueur doit ensuite retirer les marqueurs de perte d'attrition qui se trouvent dans la case de réserve jusqu'à un maximum de 9 et les remettre parmi les pions disponibles. Tout marqueur de perte d'attrition restant dans la case de réserve est reporté au tour suivant.

14.44 Limitation de l'aggravation du niveau d'attrition

Si l'attrition impériale doit empirer de plus d'un niveau au cours d'une même impulsion, l'une des puissances du camp impérial peut immédiatement tenter de récupérer un niveau d'attrition en dépensant des PC (14.46) ou des ressources (16.51) dès que l'attrition diminue d'un second niveau ou davantage. Le mécanisme de jeu pour ce faire est le même que pour la récupération de moral. Toute carte jouée dans ce but est considérée comme une carte Réponse. Voir 5.23.

De telles tentatives de "Récupération d'urgence" peuvent être faites plus d'une fois au cours d'une même impulsion, si les impériaux sont aussi malchanceux qu'ils en ont besoin.

Si le niveau d'attrition impériale atteint le plus mauvais niveau possible, "Paralysant", et qu'une autre aggravation de l'attrition impériale est nécessaire pour une raison quelconque, réduisez plutôt le moral impérial d'un niveau. L'attrition impériale ne peut pas devenir pire que "Paralysant".

14.45 Limitation de l'amélioration du niveau d'attrition

L'attrition impériale ne peut pas s'améliorer de plus d'un niveau (cf. 14.47) pendant une seule impulsion ou fin de tour. Conservez les marqueurs de gain d'attrition (jusqu'à un maximum de trois) jusqu'à la prochaine impulsion impériale, si l'attrition impériale augmente de deux niveaux. *Exceptions : "Distribuer des rations " (carte 78) et les règles de retraite de Moscou (19.7) peuvent permettre au niveau d'attrition impérial de s'améliorer de plus d'un niveau.*

14.46 Réduire les marqueurs de perte d'attrition impériaux

L'une ou l'autre puissance impériale peut réduire le nombre de marqueurs de perte d'attrition dans la case de réserve en :

- dépensant une ou plusieurs ressources. (Voir 16.51.)
- dépensant un point de commandement (1 PC) pour un seul jet de dé. Si le résultat est un 5 ou un 6, retirez 1 marqueur de perte d'attrition impérial et remettez-le parmi les pions disponibles. S'il n'y a pas de marqueur de perte d'attrition impérial dans la case de réserve et qu'un 5 ou un 6 est obtenu, placez un marqueur de gain d'attrition impérial dans la case.

Important - La limite des changements du niveau d'attrition impérial a les effets suivants :

- Si le camp impérial est déjà au niveau d'attrition Normal, il peut transporter un maximum de 3 marqueurs de Gain d'attrition d'une impulsion à l'autre. Tout marqueur de gain d'attrition excédentaire est perdu.
- La même limite de trois marqueurs de gain d'attrition s'applique aux niveaux d'attrition inférieurs pendant une impulsion où le niveau d'attrition s'est déjà amélioré de un.

En dehors de ce qui précède, il n'y a pas de limite au nombre de ressources ou de PC qu'une puissance impériale peut dépenser à cette fin.

14.47 Améliorer le niveau d'attrition impérial

Si le camp impérial accumule **quatre** marqueurs de gain d'attrition ou plus, améliorez le niveau d'attrition impérial de un et retirez **quatre** marqueurs de gain d'attrition.

- Un changement de niveau d'attrition ajoutera le nombre de marqueurs de gain de moral indiqué sur la table d'attrition qui sont indiqués par un signe moins et un chiffre.
- Un changement de niveau d'attrition causé par un événement n'a aucun effet sur le nombre de marqueurs

de gain d'attrition ou de perte d'attrition accumulés dans la case de réserve.

14.48 Attrition impériale et niveaux de moral impérial

Le niveau d'attrition impérial affecte le niveau de moral impérial. En tout temps, appliquez les limites indiquées dans le tableau suivant.

TABLEAU D'ATTRITION ET DE MORAL IMPERIAL

Niveau d'attrition	Marqueurs de perte de moral	Moral maximal possible	Dés d'attrition
Normal	-1	<i>Élan de guerre</i>	1 dé pour chaque PF et chaque chef
Problématique	±2	<i>Élan de guerre</i>	+1 dé pour chaque 4 dés lancés*.
Difficile	±3	<i>Vive L'empereur</i>	+1 dé pour chaque 3 dés lancés*.
Pénible	±3	<i>Vive L'empereur</i>	+1 dé pour chaque 2 dés lancés*.
Sévère	±4	<i>Marchez vous</i>	+1 dé pour chaque dé lancé
Paralysant	+6	<i>Les grognards</i>	+1 dé pour chaque dé lancé

* Par exemple, si le niveau d'attrition est Difficile et qu'il y a 1 chef et 7 points de force, jetez 10 dés : 8 plus 2 supplémentaires pour le niveau d'attrition. Si le niveau d'attrition est Difficile et qu'il y a 1 chef et 1 point de force, jetez 2 dés : 2 plus 0 supplémentaire pour le niveau d'attrition (la fraction est abandonnée).

Par exemple, si le niveau de moral impérial devait augmenter à Élan de guerre mais que le niveau d'attrition était Pénible, le niveau de moral ne pourrait pas s'améliorer. De même, si le niveau de moral impérial était à Vive l'empereur mais que le niveau d'attrition devenait Sévère, le niveau de moral deviendrait immédiatement Marchez-vous. Ces limites de niveau de moral sont absolues et ne peuvent pas être dépassées en dépensant des PC ou des ressources sur le moral. Ce n'est qu'en modifiant le niveau d'attrition impérial qu'il y a une chance d'améliorer le moral.

Les changements du niveau d'attrition impérial entraînent également la suppression ou l'ajout de marqueurs de perte de moral impériaux. Le nombre de marqueurs de moral impériaux à retirer ou à ajouter est indiqué sur la table d'attrition impériale sur la carte. *Par exemple, l'amélioration de l'attrition de Paralysant à Sévère élimine 4 marqueurs de perte de moral impériaux dès que le changement se produit.*

Les deux extrémités de la piste d'attrition sont des exceptions à la notation "+/-". Lorsque le marqueur de niveau d'attrition passe de la case Problème à la case Normale, retirez 1 marqueur de perte de moral. Si le marqueur de niveau impérial passe de la case Sévère à la case Paralysant, ajoutez 6 marqueurs de perte de moral.

14.5 PENALITE DE PERTE DE MORAL OU GAIN IMPERIAL POUR LES CHANGEMENTS DE NIVEAU D'ATTRITION

Les marqueurs de perte de moral sont ajoutés dans la case de réserve impériale lorsque le niveau d'attrition se détériore. Les marqueurs de gain de moral sont attribués lorsque le niveau d'attrition s'améliore. Ils peuvent être conservés lorsqu'il n'y a pas de marqueur de perte de moral à retirer (9.51).

14.6 ATTRITION HIVERNALE

14.61 Effet de l'attrition hivernale

Pendant les tours de jeu 3 et 4, les règles d'attrition hivernale suivantes s'appliquent aux deux camps :

- Un résultat de 5 ou 6 entraîne une élimination par attrition (pas seulement résultat de 6).
- Toutes les pertes d'un jet d'attrition de 5 vont dans la case de regroupement.

14.62 Cartes spéciales d'attrition impériale obligatoires

Certaines cartes impériales obligatoires ont un effet spécial sur l'attrition hivernale. Les cartes concernées ont toutes une note se référant à cette règle.

Lorsque cette règle s'applique à une carte, les joueurs doivent la mettre de côté après avoir joué l'événement, sauf si la carte indique le contraire (par exemple les cartes 33 & 36 si tour 1). Vous devriez utiliser les marqueurs spéciaux pour suivre chacune de ces cartes afin que chaque joueur puisse voir lesquelles ont été jouées. *Par exemple, "Payer son dû au diable" (carte 33) est un événement qui sera remêlé à la pioche au tour 1, mais qui devra être mis de côté plus tard.*

- Pendant l'interphase avant le tour 3, quand les cartes sont préparées pour le tour suivant (17.41), remettez la moitié de toutes ces cartes spéciales obligatoires dans le paquet immédiatement avant le début du jeu des impulsions.
- Pendant l'interphase avant le tour 4, quand les cartes sont préparées pour le tour suivant (17.41), remettez toutes les cartes spéciales obligatoires sur le paquet immédiatement avant le début du jeu des impulsions. Ceci inclut toutes les cartes spéciales obligatoires pendant le tour 3.

Effet - Lorsqu'une de ces cartes est jouée lors d'un tour d'Hiver (tours 3 et 4), les joueurs du camp tsariste alternent en choisissant un duché ou une zone occupée par une formation impériale (jetez un dé pour déterminer quel joueur tsariste obtient le premier choix). Cette formation impériale résout immédiatement l'attrition comme en 14.61. Défaussez chaque carte d'attrition hivernale jouée de cette manière.

Rappelez-vous - Une carte spéciale obligatoire ne déclenche l'attrition qu'après que son événement obligatoire régulier a été joué.

Remarque : Il y a une chance que les cartes obligatoires "Une grande gaffe" (carte 29) ou "Pas de paix" (carte 36)

ne puissent pas être sélectionnées et jouées comme événements avant que le tour 4 soit en cours. Dans ce cas, ces cartes ne verront pas leurs événements joués en premier, puisqu'il n'y a pas d'interphase ou de jet de dé de paix à la fin du tour 4. Au lieu de cela, utilisez la première carte jouée comme événement pour la résolution de l'attrition hivernale impériale. Le même principe s'applique à "Pas de reddition" (carte 34) si la règle de la retraite de Moscou 19.7 a été activée pour le tour 4.

15. MOUVEMENT NAVAL

15.1 GENERALITES

Seule la première armée russe peut mener des opérations navales. Il existe deux types d'opérations navales : des convois et des assauts amphibies.

15.2 CONVOIS

Un convoi est un transport naval d'un chef ou d'un soldat ou des deux. Un convoi peut transporter jusqu'à cinq chefs, cinq points de force de soldats, ou toute combinaison jusqu'à cinq. *Par exemple, un convoi peut transporter deux chefs et trois points de force de soldats.*

Les formations convoyées ne peuvent pas combiner le mouvement maritime avec le mouvement terrestre. Elles doivent commencer l'impulsion dans un seul port ami et terminer leur impulsion dans un autre port ami.

La puissance de la première armée russe peut envoyer un convoi une fois par impulsion. Le coût pour envoyer un convoi est de 1 PC par chef ou point de force dans le convoi.

Un convoi de Koutouzov et deux pions de cavalerie (quatre points de force) coûtent 5 PC.

Un convoi dans une forteresse amie assiégée déclenche une bataille immédiate à moins que le défenseur n'y échappe avec succès. Si la formation convoyée doit retraiter après la bataille, elle subit l'attrition et retourne au port à partir duquel elle a commencé le convoi.

Un convoi dans un duché forteresse ennemi assiégé par une formation amie est un assaut amphibie (15.3). *Remarque : ceci n'est possible que par le jeu de l'événement "Hornblower", carte 21.*

15.3 ASSAUTS AMPHIBIES

Un assaut amphibie nécessite le jeu de la carte événement permettant un tel assaut : "Hornblower" (carte 21).

Pour faire un assaut amphibie, formez un convoi et déplacez sa formation vers un port non contrôlé ou sous contrôle ennemi. Les limites normales d'un convoi de cinq chefs ou de cinq points de force ou toute combinaison jusqu'à cinq s'appliquent (15.2).

Les formations d'assaut reçoivent d'abord le feu des batteries côtières du port. La puissance qui contrôle le port lance deux dés (quatre si le port est une forteresse) et toutes les pertes sont appliquées. (Les jets de 5 désorganisent et les jets de 6 tuent un point de force, comme lors d'une bataille régulière). Les chefs et soldats survivants peuvent alors entrer dans le port. Il n'y a plus d'autre tir de batterie côtière.

- Si une formation ennemie est présente, elle doit soit tenter une esquive, soit engager la bataille avec la formation assaillante. Les pertes subies lors du tir de batterie côtière précédent n'ajoutent aucun dé à une bataille ou à un siège résultant du débarquement, et sont considérées comme des pertes lors du premier round de bataille ou de siège.
- Si les formations survivantes de l'assaut amphibie sont forcées de reculer, elles subissent l'attrition et retournent au port d'où elles ont commencé leur assaut.
- Si un siège résulte de l'assaut amphibie, ou était déjà en cours avant l'assaut, les pions de l'assaut amphibie peuvent rester dans le duché forteresse ennemi pour mener la résolution du siège et toutes les autres opérations, comme si elles étaient entrées dans le duché forteresse par une ligne de marche terrestre adjacente. Les formations assaillantes peuvent également se joindre à un siège qui est déjà en cours contre la forteresse.

16. RESSOURCES

16.1 GENERALITES

Les ressources représentent l'acquisition de fournitures supplémentaires et d'autres matériels utiles à la poursuite de l'effort de guerre, soit par des moyens courants, soit par des aubaines. Les puissances gagnent des ressources de plusieurs façons et peuvent les utiliser à diverses fins : pour acheter des cartes supplémentaires, améliorer le moral, diminuer l'attrition, acquérir des retranchements, et (tsaristes seulement) créer de la terre brûlée. Une puissance peut aussi thésauriser des ressources pour leur valeur en tant que points de victoire.

16.2 RECEVOIR ET DEPENSER DES RESSOURCES

Une puissance peut recevoir des ressources comme suit :

- Deux ressources à chaque tour interphase si elle a trop de cartes (17.43).
- Tel que spécifié par les événements. *Par exemple, une puissance jouant "Largesse impériale" (carte 58) reçoit une ressource.*
- Une ou deux ressources par butin de champ de bataille (12.10).
- Deux ressources par le sac et le pillage de la forteresse (13.5).
- Une ressource par la capture d'un centre de déploiement de mobilisation (DMC) ennemi (12.11).
- Une ressource pour chaque marqueur tsariste "Will to Fight?" supplémentaire placé sur la piste de tours après le déploiement du premier. (Un maximum de deux ressources par partie sont disponibles de cette façon. 19.81.)
- Pendant l'interphase, chacune des quatre puissances reçoit deux ressources.
- Pendant l'interphase, chaque puissance reçoit une ressource pour chaque dépôt sous son contrôle. Cela inclut les dépôts contrôlés à l'origine par l'ennemi. Les

puissances impériales peuvent attribuer la ressource du dépôt duché de Varsovie sous double contrôle à l'armée française du nord ou du sud. Les puissances tsaristes peuvent attribuer la ressource du dépôt de Moscou sous double contrôle à la première ou à la seconde armée.

- L'allocation de ressources impériales de la première interphase spéciale (avant le tour 2), et la règle de retraite de Moscou (19.7), si elle est déclenchée et utilisée par le camp impérial (avant le tour 4) : pour chacune de ces circonstances, le camp impérial reçoit deux ressources supplémentaires, pour cette interphase uniquement, à affecter à une ou deux puissances impériales à sa discrétion.

16.3 UTILISER DES RESSOURCES POUR ACHETER DES CARTES

Une puissance peut utiliser deux ressources pendant son impulsion pour tirer une carte non nationale. Les ressources n'affectent pas les limites de main ou les capacités de préemption. Les ressources peuvent être utilisées à la place d'une carte comme une carte "+" inhérente (que la puissance ait ou non des cartes).

Une puissance sans carte peut passer une ou plusieurs impulsions et jouer deux ressources pendant un round suivant. Cependant, une puissance ne peut pas dépenser de ressources pour acheter une carte et ainsi prolonger le tour si la dernière puissance avec une carte jouable a déjà pris son impulsion.

Vous ne pouvez pas jouer deux ressources pour acquérir une carte et jouer une carte "+" dans la même impulsion. La ressource est jouée comme une carte "+" en ce sens qu'elle vous permet de faire une chose de plus que d'habitude.

Exemples d'utilisation de ressources : acheter des cartes

Un : Lors d'une seule impulsion, vous pouvez utiliser deux de vos ressources pour tirer une carte, puis jouer cette carte ou une autre, tant qu'aucune des deux n'est une carte "+".

Deux : Vous ne pouvez pas jouer votre dernière carte et ensuite utiliser deux ressources pour tirer et jouer une autre carte ; ce serait comme jouer trois cartes.

Trois : Il vous reste deux cartes dans votre main et deux ressources. Vous pouvez dépenser les ressources pour tirer une autre carte, en vous donnant trois cartes en main. Vous pouvez alors soit terminer votre impulsion, soit jouer l'une des trois cartes de votre main tant que la carte choisie n'est pas une carte "+".

16.4 UTILISER DES RESSOURCES POUR COMPENSER L'ATTRITION

Une puissance peut dépenser une ressource pour réduire l'effet d'un seul test d'attrition, soit pour elle-même, soit pour son allié. Chaque ressource dépensée divise par deux le nombre de dés à lancer. La réduction est effectuée après avoir compté tous les modificateurs et les multiples. *Par exemple, dépenser 2 ressources diviserait deux fois par deux le nombre de dés.* La puissance doit dépenser les ressources avant de lancer les dés pour résoudre l'attrition.

Exemple : un groupe d'armées doit lancer 15 dés d'attrition. Si 1 ressource est dépensée, le jet devient 7 dés. Si 2 ressources sont dépensées, le jet devient 3 dés.

16.5 AUTRES UTILISATIONS DE RESSOURCES

Vous pouvez également utiliser les ressources pour tenter les actions suivantes : retirer les marqueurs de perte d'attrition impériaux, obtenir des marqueurs de gain d'attrition impériaux et ainsi améliorer le niveau d'attrition impérial, retirer les marqueurs de perte de moral, obtenir des marqueurs de gain de moral et obtenir le potentiel pour améliorer le niveau de moral du camp. Elles peuvent être utilisées pour construire des retranchements et, pour le camp tsariste seulement, créer des duchés de terre brûlée.

16.51 Retirer des marqueurs de perte d'attrition impériaux

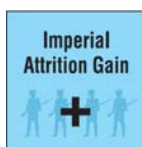
Chaque puissance impériale peut dépenser des ressources pendant sa propre impulsion pour tenter de retirer des marqueurs de perte d'attrition. Pour chaque ressource dépensée, la puissance lance 8 dés. Pour chaque jet de 5 ou 6, retirez un marqueur de perte d'attrition. La puissance n'a pas besoin de déclarer à l'avance combien de ressources seront dépensées, et peut donc attendre de voir le résultat des jets de dés de chaque ressource. Une puissance ne peut dépenser des ressources qu'une seule fois par impulsion, bien que cette "fois" puisse impliquer de dépenser plus d'une ressource.

Par exemple, la puissance de l'armée du nord décide de dépenser des ressources pour tenter de retirer des marqueurs de perte d'attrition. Le joueur dépense 1 ressource mais n'obtient rien. Le joueur peut immédiatement dépenser une autre ressource et appliquer les résultats d'un autre jet de 8 dés. Si le deuxième jeu de 8 jets de dés est aussi une déception, une autre (troisième) ressource peut être dépensée et ainsi de suite. Le fait est qu'une fois que le camp impérial cesse de dépenser des ressources pour cela pendant l'impulsion, aucune puissance impériale ne peut répéter l'action pendant la même impulsion (sauf pour une "Récupération d'urgence").

Si une puissance dépense des ressources pour tenter de retirer des marqueurs de perte d'attrition impériaux pendant son impulsion, cela n'a aucun effet sur la capacité de l'autre puissance impériale à faire de même pendant sa propre impulsion.

16.52 Obtenir des marqueurs de gain d'attrition impériaux

Si une puissance impériale tente de retirer des marqueurs de perte d'attrition impériaux, selon 16.51, et qu'il n'y a pas de marqueur de perte d'attrition impériaux dans la case de réserve, chaque résultat de 5 ou 6 entraîne le placement d'un marqueur de gain d'attrition impérial dans la case de réserve.



- Les marqueurs de perte d'attrition impériaux annulent les marqueurs de gain d'attrition impériaux sur une base de 1 pour 1. Retirez simplement les deux marqueurs de la case lorsque cela se produit.
- Il est permis d'avoir une réserve de marqueurs de gain d'attrition impériaux, même si le niveau d'attrition impérial est Normal, jusqu'à un maximum de trois marqueurs de

gain d'attrition. Cependant, tout marqueur de gain d'attrition excédentaire est perdu à la fin de l'impulsion pendant laquelle il a été obtenu, et n'a aucun effet.

16.53 Améliorer le niveau d'attrition impérial

Lorsque le niveau d'attrition impérial est inférieur à Normal, si le camp impérial accumule 4 marqueurs de gain d'attrition impérial, retirez les 4 marqueurs et améliorez le niveau d'attrition impérial de un, jusqu'au maximum de Normal.

Souvenez-vous - Le niveau d'attrition impérial ne peut pas être augmenté de plus d'un niveau pendant une même séquence d'impulsion ou de fin de tour (4.3, 14.45).

16.54 Retrait des marqueurs de perte de moral

Chaque puissance d'un camp peut dépenser une ressource une fois pendant son impulsion pour tenter de retirer des marqueurs de pertes de moral. La puissance doit déclarer qu'elle dépense une seule ressource avant de lancer un dé. Pour une seule ressource dépensée, la puissance peut lancer 8 dés. Pour chaque résultat de 5 ou 6, retirez un marqueur de perte de moral.

S'il n'y a pas de marqueur de perte de moral dans la case de réserve d'un camp, placez plutôt un marqueur de gain de moral dans la case pour chaque résultat de 5 ou 6.

- Un marqueur de perte de moral suivant annule un marqueur de gain de moral à raison de 1 pour 1. Retirez simplement les deux marqueurs de la case lorsque cela se produit.
- Il est permis de conserver une réserve de marqueurs de gain de moral, jusqu'à un maximum de quatre marqueurs de gain de moral si le niveau de moral d'un camp est au plus haut niveau de moral d'Élan de guerre (9.53). Les marqueurs de gain de moral excédentaires sont perdus à la fin de l'impulsion pendant laquelle ils ont été obtenus, et n'ont aucun effet.

16.55 Utiliser plus d'une ressource

Une puissance peut dépenser plus d'une ressource au cours d'une même impulsion pour tenter de retirer des marqueurs de perte de moral selon 16.54, et/ou pour améliorer le niveau de moral de son camp. Chaque ressource est dépensée individuellement. La puissance n'a pas besoin de déclarer à l'avance combien de ressources seront dépensées de cette manière pendant une impulsion particulière.

16.56 Construire des retranchements

Une puissance peut dépenser une ressource pour placer un retranchement dans un duché sous contrôle ami occupé soit par une armée ou un groupe d'armées ami, soit par au moins 4 PF de soldats. Une telle dépense ne peut être effectuée que pendant la propre impulsion d'une puissance, et avant tout mouvement de formations. Il n'y a pas de limite, autre que les ressources disponibles, au nombre de marqueurs de retranchements placés de cette façon. Voir 12.45 pour les effets du retranchement sur la bataille.

16.57 Utiliser les ressources pour créer une terre brûlée

A partir du second round du tour 1, une puissance tsariste peut dépenser une ressource à n'importe quel moment de

son impulsion programmée (pas une impulsion de préemption) pour placer un marqueur de terre brûlée sur un duché sous contrôle tsariste qui se trouve dans un duché dans le rayon de deux duchés d'une formation ou d'un drapeau impérial. Le duché n'a pas besoin d'être occupé par une formation tsariste. Cependant, la puissance tsariste ne peut pas placer le marqueur de terre brûlée dans un duché où une armée ou un groupe d'armées impériale est adjacente et capable théoriquement d'intercepter (si l'armée ou le groupe d'armées est marqué avec un marqueur "Battle or failed Intercept", ou ne pourrait pas intercepter dans le duché pour une autre raison, elle ne peut pas empêcher le placement du marqueur de terre brûlée). Un duché ainsi marqué est connu comme un duché de terre brûlée.

Les tsaristes contrôlent Staraya Russa mais n'ont pas de formations dans le duché. Les tsaristes peuvent placer un marqueur de terre brûlée dans Staraya Russa tant qu'il n'y a pas d'armée impériale ou de groupe d'armées à Cholm, Novgorod, ou Tver capable d'intercepter dans Staraya Russa. Une armée impériale à Chudovo ne pourrait pas empêcher le placement d'un marqueur de terre brûlée parce qu'elle est séparée de Staraya Russa par une ligne de marche de rivière (bien que la carte nationale 3, "Les pontonniers du général Elbe", puisse changer cela !).

- Jusqu'à ce que le chef Koutouzov soit placé sur la carte, une puissance tsariste ne peut dépenser qu'une seule ressource pour placer un marqueur de terre brûlée par impulsion programmée. Cependant, il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs de terre brûlée qui peuvent être placés suite à un événement.
- Une fois que le chef Koutouzov entre en jeu, et quoi qu'il lui arrive par la suite, il n'y a plus de limite au nombre de ressources disponibles qu'une puissance tsariste peut dépenser pour des marqueurs de terre brûlée pendant n'importe quelle impulsion.

16.58 Effet de la terre brûlée

Un duché de terre brûlée a les effets suivants :

- Une formation qui y pénètre, pour quelque raison que ce soit, doit faire un jet d'attrition immédiat (cela s'applique à la formation impériale et à la formation tsariste).
- Cela coûte à une puissance 2 PC pour marqueur d'un drapeau un duché de terre brûlée.
- Un débordement de drapeau reste sans coût de PC, mais nécessite que le vainqueur inflige au moins 2 éliminations de bataille de plus que le total des points de force et des pions de chef du perdant (12.9).
- Si c'est un duché clé, les nouvelles constructions de pions sont limitées à un point de force de soldat ou à un chef pendant une impulsion. Il n'y a pas d'effet de quantité pour les pions remis sur la carte depuis la case de regroupement (6.32).

16.6 RESSOURCES ET VICTOIRE

À la fin de la partie, chaque ressource inutilisée vaut un demi-point de victoire (20.2). Dans les parties où les joueurs ont le même nombre de points de victoire, le nombre de ressources non jouées peut briser l'égalité 20.1. *Exception : Si la retraite de Moscou s'applique (19.7), à la*

fin de la partie, chaque ressource impériale (non tsariste) inutilisée vaut 1 point de victoire.

17. INTERPHASE

Dans cette partie du tour de jeu, les joueurs se préparent pour le tour suivant, sauf si le jeu est déjà terminé (19). Vous ne pouvez pas jouer d'événements ni effectuer d'interceptions pendant l'interphase. L'interphase comporte ces étapes principales :

- Ressources (17.1) ;
- Renforts (17.2) et déploiement (17.3) ;
- Préparation des cartes pour le tour suivant (17.4).

17.1 RESSOURCES D'INTERPHASE

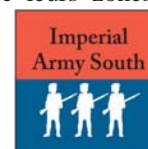
Chacune des quatre puissances reçoit des ressources comme décrit à l'article 16.2 (trois derniers points).

17.2 RENFORTS

En commençant par la puissance devant prendre la prochaine impulsion programmée sur la piste des impulsions, chaque puissance construit à son tour des renforts parmi les soldats et chefs qui ont été précédemment éliminés, qui ne sont pas encore entrés en jeu, ou qui sont dans la case de regroupement. La puissance peut choisir des renforts parmi n'importe quelle combinaison de ces pions disponibles, tant que les PC requis sont disponibles.

Chaque puissance paie le coût normal de PC pour construire ou regrouper des soldats et des chefs pendant l'interphase. Voir 6.1 pour la construction et 6.2 pour le regroupement.

Les puissances doivent placer leurs renforts construits (6.1) dans l'un (seulement) de leurs duchés clés nationaux non assiégés sous leur contrôle, ou dans une de leurs zones nationales ennemies inoccupées (de la nationalité appropriée pour les pions alliés impériaux). Placez un marqueur "Troop Staging Magazine" sur le duché/zone sélectionné, pour indiquer un déploiement.



Les puissances qui replacent des soldats/chefs sur la carte à partir de la case de regroupement (6.2) peuvent les placer seuls ou avec des pions nouvellement construits dans un duché clé national non assiégé, dans une zone nationale de la puissance inoccupée par l'ennemi, et/ou dans une clé amie non assiégée, un marqueur "Supply Trains" ou de DMC selon 6.32. Les pions qui reviennent de la case de regroupement peuvent être placés à plusieurs emplacements.

De plus, chaque puissance reçoit un marqueur de Centre de déploiement de mobilisation (DMC) pendant l'interphase avant le tour 2, et un second DMC pendant l'interphase avant le tour 3, pour un total de deux DMC par puissance.



- Tous les DMC éliminés d'un tour précédent sont automatiquement remplacés pendant cette partie de l'interphase, à raison d'un DMC remplacé par puissance à chaque interphase.
- Une puissance peut placer un DMC disponible dans n'importe quel duché sous contrôle ami sur la carte qui

peut tracer une ligne de duchés/zones sous contrôle ami jusqu'au bord de carte amie primaire de son camp : le bord Est pour les tsaristes et le bord Ouest pour les impériaux. Un seul duché ne peut contenir qu'un seul DMC.

- Les centres de déploiement de mobilisation ont un effet sur les constructions de regroupement (6.32), les pillages (12.11) et l'attrition (14.2).

17.21 Renforts impériaux

Les deux puissances impériales reçoivent chacune des renforts selon le tableau des renforts impériaux :

TABLEAU DES RENFORTS IMPERIAUX

Renforts pour chaque puissance impériale			
Case	Avant tour 2	Avant tour 3	Avant tour 4
Renforts automatiques	16 PC	10 PC	6 PC
Autriche uniquement : extra, si l'Autriche n'est pas devenue neutre	4 PC	4 PC	2 PC
Prusse seulement : extra, si la Prusse ne s'est pas révoltée	2 PC	2 PC	2 PC

Les renforts français peuvent être utilisés pour leurs alliés (Autriche/Prusse), mais pas l'inverse.

17.22 Renforts tsaristes

Les deux puissances tsaristes reçoivent chacune :

- 7 PC de renforts russes automatiquement ;
- 1 PC pour chaque clé en Russie que la puissance contrôle ;
- 1 PC pour chaque dépôt en Russie que la puissance contrôle.

A la fin du tour 1, la 2^{ème} armée tsariste a perdu Minsk et Brest face aux envahisseurs impériaux. La 2^{ème} armée reçoit la valeur de PC de Moscou avec le consentement de son allié tsariste de la 1^{ère} armée, pour 2 PC (clé et dépôt), plus 2 PC pour Kiev (clé et dépôt), 1 PC pour Kharkov, 1 PC pour Voronezh, 1 PC pour Riazan. Ajouté au taux de base des renforts de la 2^{ème} armée tsariste de 7, cela fait un total de 14 PC de renforts.

17.3 DEPLOIEMENT

Une fois qu'une puissance a terminé de placer ses renforts, elle doit les déployer immédiatement avant que la puissance suivante sur la piste des impulsions ne prenne ses renforts/déploiement.

17.31 Généralités

En commençant par la puissance devant prendre la prochaine impulsion programmée sur la piste des impulsions, chaque puissance peut à son tour déployer librement ses pions depuis le duché ou la zone clé nationale qui est désigné(e) par le marqueur "Troop Deployment Magazine". Chaque soldat déployé est traité comme s'il avait temporairement un chef. Effectuez le déploiement immédiatement après avoir placé des renforts sur la carte (17.2). Chaque puissance impériale peut inclure ses pions de nation alliée dans ses déploiements.

Le déploiement se fait par voie terrestre, en utilisant n'importe quelle combinaison de :

- a) duchés amis, et
- b) zones amies inoccupées par une formation ennemie qu'aucune armée ennemie ne peut théoriquement intercepter dans les deux cas.

Avant le tour 2 et le tour 3, les puissances peuvent librement déployer des pions jusqu'à 8 duchés/zones. Les pions peuvent se déployer davantage mais doivent effectuer un jet d'attrition pour chaque duché ou zone où ils entrent après les 8 initiaux. (Voir 17.33, attrition, qui s'applique que le déploiement dépasse ou non le nombre de duchés/zones autorisés.)

Pendant un déploiement :

- Un pion ne peut pas rassembler de soldats ou de chefs des duchés ou zones où elle entre ;
- les pions provenant d'un magasin de déploiement de troupes peuvent seulement déposer des soldats ou des chefs (ou les deux) dans le duché/zone depuis lequel le déploiement a commencé. Cependant, rappelez-vous que les pions peuvent être déployés individuellement.
- Le mouvement ne coûte pas de PC. (*Par conséquent, par exemple, un déploiement est à l'abri de l'effet de la carte 38 "De la boue. de la boue, encore de la boue"*).

17.32 Déploiement(s) hivernal(s) pour l'interphase avant le tour 4

En raison de l'extraordinaire sévérité de l'hiver dans la zone couverte par *Kutuzov*, avant le début du tour 4, les deux camps sont soumis à des limites plus strictes sur la distance à laquelle chacun de leurs pions éligibles peut avancer librement pendant les déploiements d'interphase,

- les soldats/chefs russes peuvent se déployer jusqu'à 6 duchés/zone. Tester l'attrition pour chaque duché ou zone pénétré au-delà des 6 initiaux.
- Les soldats/chefs impériaux peuvent se déployer jusqu'à 4 duchés/zones. Tester l'attrition pour chaque duché ou zone pénétré au-delà des 4 initiaux.

Les autres règles concernant le déploiement en 17.31 s'appliquent toujours. *Par exemple, la limite sur le type de duché ou de zone dans lequel un pion peut se déployer ou traverser.*

17.33 Attrition de déploiement

En plus de l'attrition pour entrer dans chaque duché/zone au-delà des limites établies en 17.31 et 17.32, chaque puissance doit résoudre l'attrition pour :

- chaque duché de terre brûlée pénétré pendant le déploiement (et dans lequel des pions de renfort sont placés) ; et
- chaque ligne de marche de marais le long de laquelle les pions **impériaux** se déploient.

17.34 Déploiement des convois de la première armée tsariste

La puissance de la première armée russe (uniquement) peut utiliser un convoi (15.2) pour déployer des pions d'un port ami vers un port ami non assiégé, si le port de départ est désigné par le marqueur "Home Key Duchy Troop

Deployment Magazine". Comme pour les autres déploiements, un convoi en déploiement ne peut pas entrer dans un duché dans lequel une armée ennemie pourrait, en théorie, intercepter. La puissance de la première armée russe ne peut combiner ce type de déploiement avec aucun autre déploiement.

17.35 Pas de déploiement pour les pions placés en regroupement

Les puissances ne peuvent pas déployer des pions de la case de regroupement qui ont été placés sur un marqueur de duché/zone clé, de DMC ou de "Supply Trains" ami qui n'a pas été désigné avec le marqueur "Troop Staging Magazine" de la puissance. Ces pions sont placés sur la carte et ne sont pas déplacés.

17.36 Transfert stratégique du chef du Théâtre de guerre

Une fois qu'une puissance a terminé tous ses déploiements, elle peut volontairement éliminer un ou plusieurs chefs de n'importe où sur la carte, comme s'il avait été tué au combat (sauf que le camp adverse ne fait pas de jet de butin de champ de bataille selon 12.10). Ces chefs sont immédiatement disponibles pour être achetés comme remplaçants pendant le tour suivant (6.1). *Exception : Le pion de chef Napoléon (5-8) ne peut pas être sélectionné pour un transfert stratégique.*

Note de jeu : Une fois qu'une puissance a terminé son renforcement et son déploiement, la puissance suivante suit dans l'ordre de la piste des impulsions jusqu'à ce que les quatre puissances aient terminé leur renforcement et déploiement. Passez ensuite à la section préparation des cartes (17.4). C'est différent de Wellington mais similaire à The Napoleonic Wars.

17.4 PREPARATION DES CARTES POUR LE TOUR SUIVANT

Cette partie de l'interphase comporte les étapes suivantes :

- Mélanger et distribuer (17.41) ;
- Mulligans et cartes non jouées (17.42) ;
- Cartes excédentaires (17.43) ;
- Cartes nationales (17.44).

17.41 Lecture aléatoire et tirage au sort

Mélangez toutes les cartes de la défausse avec la pioche (n'incluez pas les cartes nationales !). Dans l'ordre de la piste des impulsions, chaque puissance tire 5 cartes (en commençant par la puissance qui doit se déplacer ensuite). Si un tour d'hiver est sur le point de commencer, incorporez toutes les cartes spéciales d'attrition impériales éligibles (14.62) dans le jeu avant de distribuer les cartes.

17.42 Mulligans et cartes non jouées

Dans l'ordre de la piste des impulsions, chaque puissance (en commençant par la prochaine à bouger) décide si elle veut faire un mulligan (2.8) avec les nouvelles cartes tirées. Une fois que la puissance a fini de faire des mulligans, elle doit s'occuper de toutes les cartes non jouées qui lui restent du tour précédent. Après avoir pris une décision d'un

mulligan, la puissance doit défausser au hasard la moitié des cartes non jouées du tour précédent, les mélanger de nouveau à la pioche, puis tirer le même nombre de cartes de remplacement dans la pioche nouvellement mélangée. Toutes les cartes sont ensuite combinées en une seule main.

17.43 Cartes excédentaires

Dans l'ordre de la piste des impulsions, chaque puissance (en commençant par la prochaine à bouger) déclare si elle a plus de 6 cartes. Si c'est le cas, la puissance doit se défausser au hasard de **toutes** les cartes en excès (une ou plusieurs) en échange de **deux** ressources. (Le nombre de ressources ainsi gagnées est fixé à deux ; il ne varie pas en fonction du nombre de cartes en excès.) Parce que le choix est aléatoire, la ou les cartes peuvent être des cartes obligatoires. Si cela se produit, vous devez immédiatement la remettre dans la pioche.

La puissance sélectionne ensuite les cartes qu'elle souhaite conserver - jusqu'à une limite de main autorisée de 6 cartes non nationales - et défausse le reste pour leur valeur de PC en renforts supplémentaires ou en jet de dé d'ajustement des marqueurs de perte/gain de moral/attrition. Cette limite de 6 cartes revient à la taille maximale normale de 5 cartes à l'instant où la main d'une puissance est réduite à 5 cartes ou moins pour une raison quelconque.

- Une puissance recevant la valeur de PC en renforts perd tout PC impair s'il ne peut pas être utilisé.

Par exemple, pour un écart de 5 PC, la puissance construit deux points de force de soldats et perd un PC (sauf si quelque chose est disponible dans la case de regroupement, ou si un jet de dé est effectué pour retirer un marqueur de perte de moral/attrition).

- La puissance doit placer ces renforts dans l'ordre de la piste des impulsions dans un duché ou une zone clé national ami. Contrairement aux renforts réguliers, ce placement n'est suivi d'aucun déploiement.
- Une puissance ne peut pas volontairement se défausser d'une carte obligatoire pour les renforts.

17.44 Cartes nationales

Ramassez les cartes nationales défaussées de chaque puissance et les cartes de réserve non jouées. Mélangez-les et procédez comme suit :

- Séparez les "Bataillons de marche" (carte 9) et - s'ils ne sont pas déjà retirés - "Mes vieilles moustaches" (carte 1) des cartes nationales impériales. *Remarque : si la carte 1 a été retirée du jeu, vous devez également retirer " Légion de la Vistule " (carte 10) du jeu.*
- Si "Mes vieilles moustaches" (carte 1) n'a pas été retirée du jeu, donnez-la à la puissance de l'armée française du nord et distribuez à cette puissance 2 autres cartes nationales impériales. Si cette carte a été retirée du jeu, distribuez simplement deux cartes nationales impériales à cette puissance.
- Donnez à la puissance de l'armée française du sud "Bataillons de marche" (carte 9) et distribuez à cette puissance 2 autres cartes nationales impériales.

- Distribuez à chaque puissance tsariste 2 cartes nationales tsaristes. *Exception : Lors de l'interphase avant le tour 4, distribuez à chaque puissance tsariste 3 cartes nationales tsaristes.*

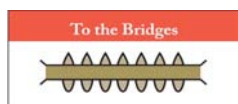
Pour le nouveau tour, le jeu continue avec la puissance suivante sur la piste des impulsions, à moins qu'une puissance n'ait préempté.

18. REGLES SPECIALES

18.1 POINTS D'OMISSION

Les erreurs ou les jeux illégaux sont considérés comme valides s'ils ne sont pas détectés avant que la puissance suivante ne révèle un jeu de cartes.

18.2 ATTAQUE SURPRISE IMPERIALE DU PREMIER TOUR ET MOUVEMENT LIBRE SPECIAL VERS LE DEPLOIEMENT DES PONTS



Cette option n'est disponible que pour le scénario qui commence au tour 1.

Voir p. 15 du livret de jeu pour plus de détails.

19. FIN DU JEU

19.1 FIN DU JEU PAR MORT SUBITE

Le jeu se termine immédiatement si l'un des événements suivants se produit :

- Chaque camp peut gagner une victoire par mort subite si le niveau de moral de son adversaire tombe en dessous de "Sauve Qui Peut" (9.22). Cela peut se produire à tout moment.
- Le jet de dé "conquête de la Russie / défaite impériale" peut mettre fin à la partie (19.5). Les jets de dé de paix sont d'abord utilisés à la fin du tour 2 pour déterminer si la partie se termine (19.6).

Dans tous les cas de mort subite, une partie peut se terminer à n'importe quel moment du tour. Les joueurs peuvent se retrouver avec des cartes non jouées lorsque cela se produit.

19.2 MORT SUBITE PAR CONQUETE DE LA RUSSIE

19.21 La volonté de combattre tsariste - Possible conquête russe

Une partie peut se terminer à tout moment si la capitulation russe ou la défaite impériale est déclenchée par une résolution de la volonté de combattre tsariste (*Will to Fight ?*) (19.8).

19.22 Mort subite spéciale par conquête de la Russie : Conditions de victoire pour les tours 1 et 2

Pendant les tours 1 et 2 uniquement, le camp impérial peut gagner une victoire immédiate par mort subite si :

- Moscou et Saint-Pétersbourg sont simultanément sous pavillon impérial à tout moment ; ou

- Les impériaux effectuent trois jets de dé de conquête russe sur une base cumulative en incluant la potentielle conquête de la Russie ou défaite impériale au tour 2 (19.5). Chaque jet de dé doit avoir une chance d'obtenir une victoire impériale pour être valable pour atteindre cette condition de mort subite.

Exemple : Au tour 1, les impériaux prennent Saint-Pétersbourg et ont une chance de conquérir la Russie. Le jet de dé de conquête échoue et le jeu passe au tour 2. Pendant le tour 2, l'événement de la carte 50 "Tonnerre des sabots" est utilisé lors de la défaite d'une armée russe avec l'échec du test de moral tsariste qui précipite une résolution de conquête russe "Voulez-vous combattre ?" (19.82) qui n'obtient pas le jet de dé nécessaire. Ceci constitue la deuxième tentative cumulative de jet de dé de conquête du jeu.

Une troisième conquête de la Russie, soit par la résolution d'un "Voulez-vous combattre ?" (19.8) ou une autre tentative de jet de dé de conquête à la fin du tour (19.5), pour laquelle il n'est pas nécessaire de lancer un dé tant qu'il y a une chance que le jet de dé résulte en une conquête impériale russe, constitue l'accomplissement de cette condition de mort subite.

A partir du tour 3, le camp tsariste peut ignorer ces deux victoires spéciales impériales par mort subite.

19.23 Mort subite spéciale par conquête de la Russie dans les tours 3 et 4

A partir du tour 3, le jeu se termine immédiatement avec la conquête de la Russie si aucune clé n'est sous contrôle tsariste en Russie. Utilisez la piste des clés sous contrôle tsariste comme aide de jeu.

19.3 MORT SUBITE PAR DEFAITE IMPERIALE

A partir du tour 2, si 14 clés ou plus n'importe où sur la carte sont sous contrôle tsariste après la fin d'une impulsion programmée impériale pendant laquelle une carte peut être jouée et est réellement jouée, la partie se termine immédiatement par une défaite impériale. Utilisez le marqueur sur la piste des clés sous contrôle tsariste dans le coin supérieur droit de la carte pour vous rappeler ce statut. Les joueurs peuvent également utiliser facultativement le marqueur impérial "Keys Controlled" pour noter combien de clés russes sont sous contrôle impérial : le total des deux marqueurs est égal aux 13 clés de la Russie tsariste.

19.4 AUTRES FAÇONS DE METTRE FIN AU JEU

S'il n'y a pas de fin de jeu par mort subite, la partie se terminera dès que la première des situations suivantes se produira :

- pendant la partie de conquête & défaite du tour, si l'une des puissances impériales réussit un jet de dé selon les règles de potentielle conquête de la Russie (19.5) ou de potentielle défaite impériale;
- pendant la partie de Paix et Victoire du tour 2 ou du tour 3, par un jet de paix réussi (19.6) ;
- si la partie Paix et Victoire du tour 4 (20) est atteinte.

19.5 POTENTIELLE CONQUETE DE LA RUSSIE / POTENTIELLE DEFAITE IMPERIALE

Dans cette partie du tour, ou comme précipité par l'acquisition impériale d'un marqueur "Voulez-vous combattre ?" tsariste (19.8), la puissance de l'armée française du nord jette un dé, et applique tous les modificateurs applicables énumérés ci-dessous. Ce jet de dé unique déterminera si le jeu se termine par la conquête de la Russie ou par une défaite impériale. Si une partie se termine de cette façon, et qu'il y a deux joueurs dans le camp victorieux, chacun d'eux doit calculer les points de victoire selon la section 20 afin de déterminer le vainqueur individuel.

MODIFICATEURS DE CONQUETE/DEFAITE

Modificateur Cas

- +1 pour chaque dépôt tsariste sous contrôle impérial
- +1 si Moscou est sous contrôle impérial
- +1 si Saint-Petersbourg est sous contrôle impérial
- +1 si le moral impérial est au niveau Élan de guerre
- +1 si le moral tsariste est au niveau Les grognards
- +2 si le moral tsariste est au niveau de Tu Felix Austria
- +3 si le moral tsariste est au niveau Sauve Qui Peut
- + ? ajouter le modificateur de conquête indiqué par la case en dessous du numéro correspondant sur la piste des clés sous contrôle tsariste actuelle (par exemple, si les tsaristes ne contrôlent que 3 clés, le modificateur de conquête est + 2)
- + ? pour tout modificateur autorisé par le jeu de certains événements
- 1 pour chaque clé nationale impériale et dépôt non sous contrôle impérial (par exemple, une Autriche neutre vaut -2 ; Varsovie vaut -2 si elle est sous un drapeau tsariste ou non contrôlée).
- 1 si le moral impérial est au niveau Les Grognards
- 2 si le moral impérial est au niveau de Tu Felix Austria
- 3 si le moral impérial est au niveau Sauve qui Peut
- 1 si l'attrition impériale est au niveau Pénible
- 2 si l'attrition impériale est au niveau Sévère
- 3 si l'attrition impériale est au niveau Paralysant
- 3 si Napoléon n'est pas sur la carte (qu'il soit éliminé, retiré ou dans la case de regroupement)
- ? pour tout modificateur autorisé par le jeu de certains événements
- Si le résultat final modifié est de 9 ou plus et que les impériaux contrôlent Moscou ou Saint-Petersbourg, la Russie est conquise et les puissances impériales gagnent la partie.
- Si le résultat final modifié est de -3 ou moins (-4, -5, etc.), les puissances impériales sont défaites et les puissances tsaristes gagnent la partie.
- Sur tout autre résultat, le jeu continue.

Il est possible d'accumuler tellement de modificateurs qu'un jet de dé n'est pas nécessaire pour gagner une conquête impériale de la Russie ou un résultat de défaite impériale.

19.6 JET DE PAIX

Si la victoire par mort subite, la conquête de la Russie ou la défaite impériale n'a pas terminé la partie à la fin du tour 2 ou du tour 3, un joueur - choisi d'un commun accord - lance un dé. Si le résultat est 6, la paix est déclarée et la partie se termine. Si la partie se termine de cette façon, chaque joueur calcule les points de victoire selon la section 20 pour déterminer : (a) quel camp gagne la partie, et (b) quel joueur (s'il y en a deux qui jouent comme un seul camp) est déclaré gagnant individuel de la partie.

Exception - si quelqu'un a joué "Pas de paix" (carte 36) lors d'une impulsion précédente du tour qui vient de se terminer, ne faites pas de jet de paix.

Remarque : Le jet de paix n'est pas lancé à la fin du tour 1 - ce qui signifie que la partie ne peut pas se terminer en paix lors du premier tour.

19.7 AJUSTEMENT DES OBJECTIFS STRATEGIQUES IMPERIAUX (LA RETRAITE DE MOSCOU)

Important - Cette règle n'entre en vigueur en tant qu'option de camp impérial que si :

- il y a un drapeau allié français ou impérial à Moscou ou à Saint-Petersbourg à la fin d'un tour ; ou
- les impériaux ont obtenu au moins un marqueur "Voulez-vous combattre ?" tsariste (19.8). Le simple fait d'obtenir le marqueur est suffisant pour déclencher la disponibilité de cette règle en tant qu'option du camp impérial. Placez le marqueur "*Retreat from Moscow Rule 19.7 Has been triggered*" sur la piste d'enregistrement des tours pour le tour 3 pour rappeler que la règle 19.7 est une option impériale.

Retreat from Moscow
Rule 19.7
Has been triggered

19.71 - Si le camp impérial est éligible à cette option à la fin du troisième tour de jeu (octobre-novembre-décembre 1812) et que la partie ne se termine pas par un résultat de mort subite ou de paix, la puissance qui contrôle l'armée française du nord doit prendre une décision **avant** de commencer une activité d'interphase (17).

19.72 - Les impériaux peuvent soit

- a) poursuivre la lutte pour conquérir la Russie et gagner d'emblée la partie, ou
- b) consolider leurs forces par un retrait stratégique, pour préparer une hypothétique seconde campagne en 1813.

19.721 - Poursuivre la lutte

Si la décision est de persévérer dans la tentative de conquête de la Russie, la partie continue normalement avec une victoire déterminée selon la section 20 (à moins qu'une victoire par mort subite ne survienne en premier). Procéder à la résolution de l'interphase avant le tour 4, janvier-février-mars 1813.

19.722 Consolidation ("La retraite de Moscou")

Si la décision est de se consolider dans un ajustement des buts stratégiques pour se préparer à la saison de la campagne 1813, ce qui suit se produit **immédiatement** :

- Le camp impérial reçoit un bonus de deux ressources.
- Le moral tsariste s'améliore d'un niveau. Enlevez toute accumulation de marqueurs de perte de moral tsariste de la case de réserve. Les marqueurs de gain de moral ne sont pas affectés. Si le moral est déjà à Élan de guerre, attribuez une ressource au camp tsariste.
- L'attrition impériale s'améliore de **deux** niveaux (n'oubliez pas de retirer les marqueurs de perte de moral impériaux en conséquence pour chaque niveau modifié) et de retirer **tous** les marqueurs de perte d'attrition impériaux accumulés de la case de réserve. Les marqueurs de gain d'attrition ne sont pas affectés. Pour chaque niveau d'attrition que le camp impérial ne peut pas améliorer, une ressource lui est attribuée (par exemple, si le niveau d'attrition était "Normal" lorsque la règle "La retraite de Moscou" est activée, l'armée impériale du nord reçoit **deux** ressources).

Passez ensuite à l'interphase (17). Quand chaque puissance impériale réalise sa première impulsion du tour 4, janvier-février-mars 1813 :

- Si elle détient Moscou, Saint-Pétersbourg et/ou Kiev, cette puissance doit accepter un bonus non fourni par carte de 4 PC comme un jeu de carte '+' obligatoire. La puissance doit toujours jouer une carte non plus comme d'habitude **après** ce jeu de carte '+' - mais **ne peut pas** jouer une autre carte '+' ou utiliser les ressources pour acheter une carte.
- En jouant ces 4 PC, ils **ne** doivent être utilisés **que** pour déplacer des formations impériales commençant l'impulsion en occupation de Moscou, Saint-Pétersbourg, et/ou Kiev. Ces formations **doivent** sortir de n'importe lequel de ces duchés clés. Les PC ne peuvent être utilisés que pour le mouvement ou le marquage de drapeau. Le résultat final de cette dépense 4 PC est qu'aucune formation impériale n'occupe les clés qui doivent être abandonnées (càd Moscou, Saint-Pétersbourg et Kiev). Si 4 PC sont insuffisants pour déplacer toutes les formations impériales hors des duchés susmentionnés, suffisamment de PC bonus sont attribués pour permettre aux formations impériales de quitter chaque clé et d'atteindre un duché adjacent à chaque duché.
- Dès qu'une formation impériale quitte l'une de ces clés, tout drapeau impérial, DMC et/ou retranchement impérial qui s'y trouve est automatiquement éliminé *et la puissance tsariste appropriée reçoit une ressource*. Cette ressource est attribuée à l'instant où aucune formation impériale n'occupe la clé. La première armée obtient une ressource pour Saint-Pétersbourg, la deuxième armée obtient une ressource pour Kiev, et l'une ou l'autre des puissances tsaristes peut recevoir la ressource de Moscou, au choix du ou des joueurs tsaristes : s'il y a un conflit, jetez un dé. Le plus grand résultat l'emporte. S'il y a égalité, continuez à lancer le dé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

- Une formation entourée de duchés occupés par une formation tsariste n'a pas d'autre choix que de quitter la clé qu'elle occupe et d'attaquer un des duchés occupés par l'ennemi qui l'entoure. Si cette formation impériale est repoussée dans son attaque, elle ne peut pas retraiter dans le duché d'où elle est partie, mais doit retraiter dans tout autre duché adjacent éligible, sous réserve des règles normales de retraite de formation inactive. Il s'agit d'une exception à la règle habituelle, 12.6. Si aucun duché adjacent inoccupé par des pions ennemis n'est disponible pour y retraiter, les pions impériaux sont considérés débordés comme s'ils étaient en bataille et placés dans la case de regroupement.
- Après la première impulsion du tour 4 de chaque puissance impériale, au cours de laquelle Moscou, Saint-Pétersbourg et/ou Kiev doivent être abandonnées, ces trois clés, et les duchés adjacents, plus jamais une formation ou un drapeau impérial ne peut y entrer.

19.723 - De plus, en prenant cette décision, les impériaux ne peuvent plus gagner une quelconque forme de victoire par mort subite par la règle 19.8 "Voulez-vous combattre ?". Rappelez-vous que les puissances tsaristes recevront chacune **trois** cartes nationales pour le début du tour 4 (17.44).

19.8 VOLONTE DE COMBATTRE TSARISTE - EVENTUELLE VICTOIRE IMPERIALE PAR MORT SUBITE

19.81 Marqueurs tsaristes "Voulez-vous combattre ?"

Chaque fois que le moral du camp tsariste atteint un niveau où un marqueur tsariste "Voulez-vous combattre ?" a été placé au début de la partie (c'est-à-dire un dans les cases Les Grogards, Tu Felix Austria et Sauve Qui Peut de la piste de moral, 2.5) :

- Le marqueur déclenche le placement du marqueur "*Retreat from Moscow Rule 19.7 Has Been Triggered*" sur la piste de tour pour indiquer que la retraite de Moscou (19.7) est disponible comme option impériale ;
- Si le marqueur "*Retreat from Moscow Rule 19.7 Has Been Triggered*" est déjà placé sur la piste de tour, le camp impérial reçoit 1 ressource. Ceci va à la puissance impériale avec le moins de ressources à ce moment-là. En cas d'égalité, chaque puissance impériale jette 1 dé et le résultat le plus élevé obtient la ressource (relancer les égalités éventuelles). Le marqueur tsariste "Will to Fight?" est remis parmi les pions disponibles.

Une fois fait, passez à 19.82 pour vérifier une éventuelle victoire impériale par mort subite.

19.82 Possible victoire par mort subite par le marqueur tsariste "Will to Fight?"

Dès qu'un marqueur tsariste "Will to Fight ?" est retiré de la piste de moral pendant une impulsion, le processus suivant est exécuté dans l'ordre indiqué :

- a) Encouragée par cet événement, la puissance impériale dont c'est l'impulsion, ou qui a eu une impulsion en dernier, lance 8 dés pour retirer les marqueurs de perte

de moral impériaux selon 16.54 sauf qu'un résultat de **4**, **5**, ou **6** retirera un marqueur de perte de moral ou placera un marqueur de gain de moral. Après avoir appliqué les résultats, s'il ne reste rien d'autre que des marqueurs de gain de moral impériaux dans la case de réserve et que le moral impérial n'a pas déjà augmenté d'un niveau pendant l'impulsion, la puissance française du nord peut tenter d'améliorer le moral impérial (9.53).

- b) Après l'étape **a**, si le moral impérial est supérieur d'au moins un niveau au moral tsariste, passez à l'étape **c**. Sinon, le processus se termine ici.
- c) Avec un moral impérial supérieur d'au moins un niveau au moral tsariste, exécutez immédiatement un jet de dé de potentielle conquête de la Russie ou de potentielle défaite impériale selon 19.5. Indépendamment des modificateurs de dé, si un 6 naturel est obtenu, le jeu se termine instantanément par la victoire impériale ! Sinon, calculez le résultat comme d'habitude, sauf qu'il n'est pas nécessaire que les impériaux occupent une capitale russe pour obtenir la victoire par mort subite. Si la Russie continue à se battre, cela compte comme un jet de conquête pour la condition 19.22 de conquête de la Russie par mort subite.

Note de conception : Oui, il est possible que dans des circonstances inhabituelles, ce jet de dé puisse entraîner une défaite impériale par mort subite! (à moins qu'il n'y ait un jet de 6 naturel)

Si un camp à deux joueurs remporte une victoire par mort subite grâce à la résolution du "Voulez-vous combattre ?" tsariste, déterminez le vainqueur individuel en calculant les points de victoire selon 20.5.

20. VICTOIRE

20.1 GENERALITES

Les impériaux peuvent gagner une victoire par mort subite dans la partie par une conquête de la Russie (19.2) ou à la suite d'une résolution d'un "Voulez-vous combattre ?" tsariste (19.8).

Les tsaristes peuvent gagner une victoire par mort subite dans le jeu par une défaite impériale en tenant 14 clés ou plus (19.3) ou à la suite d'une résolution d'un "Voulez-vous combattre ?" tsariste (19.8).

L'un ou l'autre camp gagne une victoire par mort subite si le moral de son adversaire tombe en dessous de Sauve Qui Peut.

Si le jeu se termine d'une autre manière, les joueurs doivent déterminer le vainqueur à l'aide des points de victoire. Chacune des quatre puissances compte les points de victoire séparément. Comparez le total des points des deux puissances impériales avec le total des points des puissances tsaristes. Le camp avec le total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, déterminez le vainqueur selon 20.4.

20.2 POINTS DE VICTOIRE DE BASE

Une puissance reçoit un demi-point de victoire (les fractions sont conservées) pour chaque ressource dont elle dispose (*Exception* : 16.6, 19.7) et 1 point de victoire pour chaque clé et chaque dépôt qu'elle contrôle. *Contrôler une clé qui est un dépôt vaut 2 points de victoire.*

Il y a cinq cas particuliers :

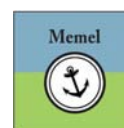
- Si une puissance impériale contrôle Varsovie, chaque puissance impériale reçoit (uniquement) 1 point de victoire de Varsovie. Si une puissance tsariste contrôle Varsovie, elle reçoit ces **deux** PV.
- Si une puissance tsariste contrôle Moscou, chaque puissance tsariste reçoit (seulement) 1 point de victoire de Moscou.
- Une puissance impériale qui contrôle Moscou reçoit 2 points de victoire bonus, pour un total de 4 : 1 pour la clé, 1 pour le dépôt et le bonus de 2.
- Une puissance impériale qui contrôle Saint-Pétersbourg reçoit 2 points de victoire bonus, pour un total de 4 (comme ci-dessus).
- Une puissance impériale qui contrôle Kiev reçoit 1 point de victoire bonus, pour un total de 3.

20.3 POINTS DE VICTOIRE BONUS

Chacune des quatre puissances peut gagner des points de victoire bonus propres à sa position. Ces points s'ajoutent aux points gagnés pour le contrôle des clés et des dépôts et pour la possession de ressources.

20.31 Armée française du nord

- **Aucune révolte prussienne** - La puissance qui contrôle l'armée française du nord reçoit 1 point de victoire si la Prusse n'est pas en révolte.
- **Ports de la Baltique** - La puissance qui contrôle l'armée française du nord reçoit des points de victoire en fonction du nombre de ports de la Baltique sous son contrôle. Il y a 10 ports de ce type, indiqués par le symbole de l'ancre. (*voir le tableau ci-dessous*)



Note historique : Le commerce balte à l'époque de Koutouzov était une source lucrative de revenus. En outre, le refus de la Russie de fermer ses ports au commerce anglais a été cité par Napoléon comme l'une de ses principales raisons pour envahir la Russie.

20.32 Armée française du sud

- **Pas de Neutralité autrichienne** - La puissance qui contrôle l'armée française du sud reçoit un point de victoire si l'Autriche n'est pas neutre.
- **Marais du Pripet** - La puissance qui contrôle l'armée française du sud gagne des points de victoire en fonction du nombre de duchés du marais du Pripet sous son contrôle. Il y a neuf duchés de ce type : Pinsk (au centre), et les huit duchés à la fin des lignes de marche de marais qui émanent de Pinsk. (*voir le tableau ci-dessous*)



Note historique : Les marais du Pripet n'étaient pas seulement riches en ressources, ils abritaient aussi des bandits, des cosaques, des marchés noirs, des rebelles, des pirates de rivière et toutes sortes de racailles en tout genre ... et ils avaient une influence sur la porte des Balkans. La domination des villes, des villages et des routes commerciales à l'intérieur et autour des grands marais

était considérée comme vitale pour la sécurité de n'importe quel empire de la région, qu'il soit impérial français, autrichien, tsariste ou polonais.

Points de victoire bonus spéciaux impériaux du tour 4 -

A la fin du tour 4, si la partie ne s'est pas terminée par une victoire automatique tsariste et que le camp impérial a choisi de se redéployer stratégiquement selon la règle 19.7 (La retraite de Moscou), chaque clé et dépôt du camp impérial de la frontière gagne deux points de victoire supplémentaires pour indiquer la victoire de Napoléon dans sa stratégie offensive ou défensive pendant la saison de campagne 1813. *Par exemple, Varsovie vaut 6 PV impériaux. (Si deux joueurs sont dans le camp impérial, cela signifie 3 PV pour l'armée du nord et 3 PV pour l'armée du sud).* La valeur de PV tsariste pour ces clés reste inchangée. De plus, chaque ressource impériale accumulée vaut 1 PV (plutôt que ½ PV).

Voir le livret de jeu pour un exemple détaillé du calcul de ces points de victoire.

20.33 Première armée russe

- **Neutralité autrichienne** - La puissance contrôlant la première armée russe reçoit 1 point de victoire si l'Autriche est neutre.
- **Révolte prussienne** - La puissance qui contrôle la première armée russe reçoit 1 point de victoire si la Prusse s'est révoltée.
- **Ports de la Baltique** - La puissance qui contrôle la première armée russe reçoit des points de victoire basés sur le nombre de ports de la Baltique sous son contrôle. Il y a 10 ports de ce type, indiqués par le symbole de l'ancre. La quantité de points bonus dépend du nombre de ces ports sous contrôle de la première armée russe. (voir le tableau ci-dessous)

20.34 Deuxième armée russe

- **Neutralité autrichienne** - La puissance contrôlant la deuxième armée russe reçoit 1 point de victoire si l'Autriche est neutre.

- **Marais du Pripet** - La puissance qui contrôle la deuxième armée russe reçoit des points de victoire en fonction du nombre de duchés du marais du Pripet sous son contrôle. (voir le tableau ci-dessous)

20.4 DEPARTAGER LES EGALITES

Après que tous les points et bonus ont été accumulés, s'il y a toujours égalité entre les tsaristes et les impériaux, la victoire va au camp avec le plus grand nombre de ressources.

- S'il y a toujours égalité, la victoire va au camp avec le niveau de moral le plus élevé.
- S'il y a toujours égalité (parce que les niveaux de moral sont les mêmes), consultez le tableau d'attrition impériale. Si l'attrition impériale est au niveau Sévère ou Paralysant, les tsaristes gagnent.
- Si la partie est toujours à égalité, c'est-à-dire que les deux camps ont le même moral et que les impériaux **ne** sont **pas** au niveau d'attrition Sévère ou Paralysant, le camp impérial gagne.

20.5 VICTOIRE INDIVIDUELLE

S'il y a deux joueurs dans le camp gagnant, les joueurs de ce camp-là doivent calculer leur total de points de victoire individuel : le joueur de ce camp qui a le total de points de victoire le plus élevé gagne. S'il y a égalité des points de victoire, le joueur avec le plus grand nombre de ressources gagne. Si le résultat est toujours égal, alors la puissance indiquée plus loin dans l'ordre de la piste des impulsions gagne.

Dans le jeu de "Personnalité divisée" (2.33), les règles de victoire fonctionnent comme décrit précédemment : le vainqueur ne sera qu'une seule puissance du camp gagnant (c'est-à-dire un seul joueur).

TABLEAU DE PV DES PORTS DE LA BALTIQUE

Ports contrôlés	PV bonus
1 à 4	0
5 ou 6	1
7 ou 8	2
9 ou 10	3

TABLEAU DE PV DES MARAIS DU PRIPET

Duchés de marais contrôlés	PV bonus
1 ou 2	0
3 ou 4	1
5 ou 6	2
7 ou 8	3
Tous les 9	4

INDEX

Accidenté : 1.22 ; voir lignes de marche

Armée : définition : 1.62

Attrition

Embuscade : 10.43 ; cumulatif : 14.3 ; définition : 4.3 ; déploiement : 17.33 ; dépôts : 14.2 ; DMC : 14.2 ; Esquive : 11.9 ; Marche forcée : 10.42 ; Marqueurs de gain d'attrition impérial : 16.52 ; niveau d'attrition impérial : 14.4 ; niveau d'attrition et moral impérial : 14.48, 14.5 ; Amélioration du niveau d'attrition impérial : 14.45, 14.47, 16.53 ; Aggravation du niveau d'attrition impérial : 14.43, 14.44 ; Marqueurs de perte d'attrition impériaux : 14.42, 14.46, 16.51 ; Interception : 11.5 ; Marais : 10.41 ; Mouvement : 10.4 ; Multiple : 14.3 ; Résolution : 14.1, 14.3 ; Retraites : 10.44, 12.62 ; Terre brûlée : 10.45, 14.2, 16.58 ; Hiver : 14.6

Bataille

Dés : 12.2, 12.3 ; Désorganisations : 12.5, 12.53, 12.54 ; Entrer : 10.7 ; Retranchement : 12.45 ; Événements : 12.1 ; Débordement de drapeau : 12.9, 16.58 ; Tués : 12.5, 12.51 ; Pillage : 12.10, 12.11 ; Marais : 12.42 ; Bonus de nationalité de niveau de moral de bataille : 12.3 ; Débordement : 12.8, 12.10 ; Débordement et siège : 13.42 ; Résolution : 12.5 ; Retraites : 12.6 ; Retraites et attrition : 12.62 ; Retraites et formations assiégeantes : 13.34 ; Retraites et niveau de moral : 12.61 ; Rivière : 12.43 ; Accidenté : 12.41 ; Déroute : 12.7, 12.10 ; Formations assiégeantes en déroute : 13.34 ; Terrain : 12.44 ; Vainqueur : 12.52 ; Zone : 12.44

Camps

Définition : 1.11 ; Diplomatie : 8.1

Capitale : 1.21 ; voir duchés

Cartes

Symbole "+" : 5.6 ; Cartes de bataille : 5.3, 12.1 ; Cartes de bataille et siège : 13.23 ; Appartenir à une puissance : 2.7 ; Valeur du point de commandement : 1.10, 5.5 ; Définition : 5 ; Événements : 5.1 ; Excédent : 17.43 ; Cartes nationales : 1.10, 5.4, 17.44 ; Mulligans : 2.8 ; Jeu multiple : 5.6, 5.24 ; Obligatoires : 4.21, 5.1 ; Jouées et défaussées : 4.21 ; Préparation du tour suivant : 17.4 ; Retrait : 5.7 ; Réponses : 5.2 ; Réponses et priorité : 5.22 ; Mélange et tirage : 17.41 ; Cartes spéciales d'attrition impériale obligatoires : 14.62 ; Non jouées : 17.42

Carte du champ de bataille : Définition : 1.8

Chefs

Valeur de bataille : 1.6 ; Commandants : 1.6 ; Valeur de commandement : 1.6 ; Définition : 1.6 ; Pertes de : 12.51 ; Officiers d'état-major : 1.6, 10.54, 10.63, 12.2 ; Transfert stratégique de théâtre de guerre : 17.36

Clair : 1.22 ; voir lignes de marche

Clés

Marqueurs de contrôle : 1.9 ; Piste de contrôle : 1.9 ; Définition : 1.21 ; Effets de la terre brûlée : 16.58

Contrôle

Duché : 3.1 ; Zone : 3.2

Construction

Définition : 6, 6.1 ; Forteresse assiégée : 6.34 ; Koutouzov : 6.35 ; Placement : 6.31, 6.33 ; Effets de la terre brûlée : 16.58

Cosaques : Définition : 4.4

Déploiement : 17.3 ; voir Renforts

Dépôt : 1.21 ; voir duchés

Diplomatie

Camps : 8.1 ; Négociations : 8.2

Duchés

Contrôle : 3.1 ; Définition : 1.21

Duché partagé : 1.21 ; voir duchés

Esquive

Attrition : 11.9 ; Définition : 11.6 ; Interception et : 11.11 ; Poursuite : 11.10 ; Restrictions : 11.7 ; Résolution : 11.8

Événements

Après avoir joué : 4.21 ; Pénuries de construction : 5.11 ; Généralités : 1.10, 5.1 ; Pénuries de retrait : 5.12

Drapeaux

Duché adjacent : 7.12 ; Coûts de PC : 7.1 ; Définition : 1.7, 7 ; Duché fortifié : 7.12 ; Drapeau impérial ou allié impérial à Moscou ou Saint-Petersbourg : 19.7 ; Perte ou gain de moral : 7.2 ; Débordement : 12.9, 16.58 ; Placement : 7.1 ; Terre brûlée : 16.58 ; Duché non fortifié : 7.11

Fin du jeu

Autre que par mort subite : 19.4 ; Jet de paix : 19.6 ; Retrait de Moscou : 19.7 ; Mort subite : 19.1, 19.2, 19.3 ; Mort subite par conquête de la Russie : 19.2, 19.5 ; Mort subite par défaite impériale : 19.3, 19.5 ; Volonté de combattre tsariste : 19.8

Formation : Définition : 1.61

Forteresses

Cartes de bataille et siège : 13.23 ; Retraite des assiégeants : 13.34 ; Capture : 13.1, 13.32, 13.34, 13.5 ; Définition et force : 1.21 ; Effets sur le mouvement : 13.4 ; Généralités : 13.1 ; Sac et pillage : 13.52 ; Siège : 13.2 ; Fin du siège : 13.35 ; Débordement de siège : 13.42 ; Résolution de siège : 13.3 ; Rounds de siège : 13.22, 13.33

Groupe d'armées

Définition : 1.63, 10.6 ; Coûts de PC : 10.63 ; Dissolution : 10.65 ; Double puissance : 10.62 ; Interception par 11.51 ; Mouvement : 10.64 ; Traverser d'armées amies : 10.61 ; Siège : 13.36

Impulsions

Définition : 4.2 ; Impulsion passée : 4.23 ; Impulsion préemptée : 4.22 ; Rounds : 4.2, 4.24 ; Impulsion programmée : 4.2

Interception

Groupe d'armées : 11.51 ; Attrition : 11.5 ; Définition : 11.1 ; Esquive et : 11.11 ; Multiple : 11.2 ; Résolution : 11.4 ; Restrictions : 11.3

Interphase

Préparation des cartes : 17.4 ; Déploiement : 17.3 ; Généralités : 4.1, 4.9, 17 ; Renforts : 17.2 ; Ressources : 17.1

Lignes de marche : définition : 1.22

Marais : 1.22 ; voir lignes de marche

Moral

Affectant les camps : 9 ; Victoire automatique : 9.22 ; Vérification : 9.2 ; Hésitation : 9.31 ; Amélioration : 9.5 ; Niveau : 9 ; Marqueurs de gain de moral : 9.11, 9.5, 9.5, 9.51, 14.5, 16.54 ; Marqueurs de perte de moral : 9.11, 9.51, 14.5, 16.54 ; Étape de moral : 4.5 ; Table de moral : 9.3 ; Piste de moral : 9.12 ; Temps pour vérifier le moral : 9.4

Moral - Amélioration

Capter une forteresse : 13.51 ; Marquer d'un drapeau une forteresse ou un dépôt ou prendre un DMC : 9.53 ; Généralités : 9.5 ; Changement du niveau impérial d'attrition : 14.48 ; Pillage : 12.10 ; Dépenser des PC : 9.52 ; Dépenser des ressources : 16.54, 16.55

Moral - Niveau

Désorganisations : 12.54 ; Généralités : 9 ; Limites : 9 ; Retraites : 12.61

Moral - Test

Après bataille : 9.42 ; Généralités : 9, 9.2, 9.4 ; Pour 9+ marqueurs de perte de moral : 9.41 ; Moments pour : 9.4

Mouvement

Assaut amphibie : 15.3 ; Armée : 10.1 ; Attrition : 10.4 ; Formations alliées autrichiennes, prussiennes et impériales : 10.12 ; Convois : 15.2 ; Convoi & déploiement : 17.34 ; Entrer en bataille : 10.7 ; Marche forcée : 10.42 ; Soldats individuels : 10.11 ; Restrictions : 10.5 ; Mouvement maritime : 15, 15.1 ; Empilement : 10.2 ; Formations ou forteresses ennemies : 10.5

National : 1.21, 1.24 ; voir duchés et zones

Nations alliées : définition : 1.12

Piste d'impulsion

Définition : 1.3 ; Ordre de piste des impulsions : 1.3

Points de commandement (PC)

Coûts de construction : 6.1 ; Événement au lieu de : 5.1 ; Coûts de marquage de drapeau : 7.1 ; Pour les renforts impériaux : 17.21 ; Pour les renforts tsaristes : 17.22 ; Depuis des cartes : 1.10, 5 ; Depuis des défausses : 17.43 ; Amélioration du moral : 9.52 ; Mouvement : 10.1 ; Réduire les marqueurs de perte d'attrition impériaux : 14.46 ; Coût de regroupement : 6.2 ; Utilisation de : 5.5

Puissances : définition : 1.1

Regroupement

Définition : 6, 6.2 ; Koutouzov : 6.35 ; Limite sur le déploiement : 17.35 ; Placement : 6.32, 6.33

Renforts

Déploiement : 17.3 ; Attrition de déploiement : 17.33 ; Cartes excédentaires défaussées : 17.43 ; Généralités : 17.2 ; Impérial : 17.21 ; Tsariste : 17.22 ; Déploiement d'un convoi de la première armée tsariste : 17.34 ; Déploiement hivernal avant le tour 4 : 17.32

Ressources

Équilibrage : 4.6 ; Appartenant à une puissance : 2.7 ; Acheter des cartes : 16.3 ; Construire des retranchements : 16.56 ; Créer une terre brûlée : 16.57 ; Généralités : 16.1 ; Améliorer le niveau impériale d'attrition : 16.53 ; Obtenir des marqueurs de gain d'attrition impériaux : 16.52 ; Compenser l'attrition : 16.4 ; Réception : 16.2 ; Retrait des marqueurs de perte d'attrition impériaux : 16.51 ; Retrait des marqueurs de perte de moral : 16.54, 16.55 ; Victoire : 16.6, 20.2, 20.4

Rivière : 1.22 ; voir lignes de marche

Siège : 13.2 ; voir forteresses

Soldats

Définition : 1.5 ; Nombre de la limite absolue : 1.5 ; Pénuries pour les constructions : 5.11 ; Pénuries pour les retraits : 5.12

Terre brûlée

Créer : 16.57 ; Effets : 16.58

Tour de jeu

Définition : 4.1 ; Attaque surprise du premier tour impérial : 18.2 ; Impulsions : 4.2 ; Interphase : 4.9, 17 ; Omissions : 18.1

Victoire

Points de victoire de base : 20.2 ; points de victoire bonus : 20.3 ; Généralités : 20.1 ; Victoire individuelle : 20.5 ; Partage d'égalité : 20.4

Zones

Contrôle : 3.2 ; Définition : 1.24 ; Mouvement : 10.51