Pitt's War

1792-1815
La lutte pour l'Europe

1.0 INTRODUCTION.....2
2.0 MATERIEL.....2
3.0 PREPARATION DU JEU.....3
4.0 SEQUENCE DE JEU.....3
5.0 EVENEMENTS ALEATOIRES.....4
6.0 PHASE DIPLOMATIQUE.....4
7.0 PHASE DE RENFORTS.....5
8.0 CONTRÔLE.....5
9.0 EMPILEMENT.....6
10.0 ACTIVATION DES FORCES.....6
11.0 MOUVEMENT.....6
12.0 RAVITAILLEMENT.....8
13.0 BATAILLES.....8
14.0 CONQUÊTES ET STATUTS.....10
15.0 VICTOIRE.....11
16.0 MISE EN PLACE DES SCENARIOS.....12
LISTE DES MEA.....15
TABLES.....22

CREDITS

Conception et développement : Stanislas Thomas
Carte : Christophe Gentilperret
Pions : Knut Grünitz
Tests : Joachim Thomas, Stéphane Rateau, Yves Larousse
Mise en page d'origine : Harold et Wendy Nesbitt

Traduction : Noël Haubry
Mise en page de la traduction : Edmond de Seroux

VERSION 1.1

1.0 INTRODUCTION

Pitt's war (la guerre de Pitt) est un jeu simulant la lutte épique à travers l'Europe entre le Royaume-Uni et ses alliés (la Coalition) contre la France révolutionnaire et plus tard impériale, de 1792 à 1815.

1.1 Joueurs

Il y a deux camps dans le jeu, le Royaume-Uni et ses alliés (la Coalition), et la France et ses alliés.

1.2 Echelle du jeu

Chaque unité représente une armée et chaque pas vaut deux corps. Chaque zone de la carte est approximativement une province ou un état mineur. Chaque tour représente un an.

2.0 MATERIEL

2.1 Carte

La carte représente l'Europe, l'Egypte et la Syrie avec des zones. Vous pouvez remarquer, en rouge, les frontières de puissances majeures (Royaume-Uni, France, Russie, Autriche, Prusse, Turquie et Espagne ; le Royaume-Uni est une île) et des puissances mineures.

Certaines puissances mineures ont été fusionnées à cause de l'échelle du jeu.
Exemple : Baden et Wurtemberg forment les états allemands du sud.

Certaines zones comme le Tyrol et la Vendée sont colorées en rouge clair pour représenter les « zones de soulèvement » dont les effets sont expliqués plus loin dans les règles.

Vous pouvez remarquer les principaux fleuves et forteresses. Les montagnes, les cols et les marais régulent aussi le mouvement des unités.

Chaque zone peut contenir une ville ou une capitale (soulignée en rouge), parfois avec un port, une forteresse et des étoiles Clé (1 à 3).

Certaines zones sont colorées pour décrire un statut diplomatique comme le Royaume d'Italie, les conquêtes françaises, etc…

Il y a aussi les blasons 93 et 95 en Pologne, qui rappellent les 1ère et 2ème conquêtes de la Pologne par la Russie, la Prusse et l'Autriche ; la conquête est automatique.

2.2 Unités militaires

Les pions représentent les véritables unités militaires qui ont pris part au conflit. Ces pions sont appelés unités de combat, principalement de la taille d'une armée.

Les informations sur les unités sont lues ainsi :

Unités de combat : la plupart d'entre elles sont des armées à plusieurs pas, mais il y a aussi un nombre limité d'unités plus petites, en général de la taille d'un corps, valant généralement un pas.

Désignation : le nom de l'armée ; les unités qui apparaissent avec le jeu d'événements de révoltes ou les unités qui ne sont pas autorisées à quitter leur patrie ont leur *nom en surbrillance.*

Point : Certaines armées ont un point noir à droite du drapeau, ce qui signifie qu'elles ne peuvent pas être reconstruites et sont retirées du jeu après élimination ; les armées qui ont subi des pas de perte peuvent toutefois être renforcées.

Modificateur tactique (chiffre de gauche) : cette valeur influence le dé de bataille ; plus elle est élevée, meilleure elle est.

Pas (chiffre du milieu) : cette valeur représente le nombre de pas actuel de l'unité.

Modificateur de mouvement (chiffre de droite) : ce modificateur influence le jet de Potentiel de Mouvement de chaque unité pendant un segment de mouvement.

Symbole de cavalerie : Certaines armées, marquées d'un « C », incluent une part importante de cavalerie qui apporte certains avantages pendant les segments de mouvement et de combat ; chaque unité ne dispose au maximum que d'un point de C.

Verso : la plupart des armées a un verso, appelée aussi face épuisée, ou encore « pas ».

Notez aussi que certaines armées ont deux pions, chacun avec deux pas : le second pion est une « armée de remplacement » avec un nom différent et le nom de l'unité plus forte entre crochets ; elles sont moins puissantes et n'ont pas de capacité de cavalerie.

Exception : Le pion de la Garde française est le pion de remplacement de la Grande Armée française lorsqu'elle subit son deuxième pas de pertes : placez l'unité de la Garde **sur sa face 1 pas.** Si ce troisième pas est détruit, le pion Grande Armée est définitivement retiré du jeu et est remplacé par le pion Armée de Réserve.
A partir de 1805, le pion Garde entre en jeu en tant que tel et jusqu'à la fin de la partie mais uniquement si le pion Grande Armée est retiré du jeu définitivement.
*Note : les deux unités espagnoles appelées **Guerilla** ne sont pas des unités de combat en tant que telles ; ces deux unités apparaissent gratuitement à chaque Phase de Renforts dans une zone espagnole libre d'unités ennemies. Pour les éliminer, l'autre joueur doit dépenser deux Points de Mouvement supplémentaires.*

Si les Guerillas sont toujours sur la carte pendant une Phase de Renforts, elles peuvent chacune se déplacer dans une zone adjacente libre d'unités de combat ennemies.

Leaders : il y a quelques leaders dans le jeu ; seuls des chefs d'armées sont fournis.

Un leader augmente la limite d'empilement pour les armées dans leur zone et ont les valeurs suivantes :

Bonus stratégique (en haut à droite) : utilisé pour le mouvement, la fuite, l'interception et marcher au son du canon.

Bonus au combat (en bas à droite) : en attaque et en défense.

Bonus de cavalerie (au milieu à droite).

Les leaders ne meurent jamais mais certains événements peuvent les retirer du jeu.

Les leaders doivent s'empiler avec une armée de leur nationalité ; si ce n'est plus le cas, le leader est retiré et reviendra en renforts à la prochaine Phase de Renforts.

2.3 Marqueurs d'événements aléatoires (MEA)

Ils désignent des événements de jeu particuliers.

2.4 Marqueurs administratifs

Tour : Indique le tour de jeu en cours.

Marqueurs Drapeaux : Les joueurs peuvent les utiliser pour clarifier le contrôle des zones sur la carte.

2.5 Tableaux, tables et pistes

Tableau de potentiel de mouvement : Ce tableau est utilisé pour déterminer le potentiel de mouvement d'une force.

Table d'attrition : Cette table est utilisée pour déterminée les pertes causées aux unités à cause du manque de ravitaillement ou de l'activation pour une marche forcée ou pour l'activation avec un leader pour la seconde fois pendant la sous-impulsion des Leaders.

Table de résultats du combat (TRC) : La TRC est utilisée pour résoudre les batailles.

Piste des tours : Elle est utilisée avec le marqueur de tour pour indiquer le tour de jeu en cours et l'arrivée des nouvelles unités et des événements.

Tableau des effets du terrain (TET) : Le TET est utilisé pour donner des informations sur les effets du terrain sur le mouvement et le combat.

2.6 Autre matériel

Les joueurs auront besoin d'un dé à 6 faces et de deux grands récipients opaques pour servir de réserve de marqueurs d'événements aléatoires (MEA).

3.0 PREPARATION DU JEU

Les joueurs commencent par déterminer le camp qu'ils vont jouer. Le joueur de la Coalition contrôle toutes les forces opposées à la France. Le joueur français contrôle toutes les forces dans son camp.

Dégrappez les pions et placez la carte sur la table.

Suivez les instructions de mise en place du scénario.

Commencez à jouer en utilisant la séquence de jeu (4.0).

4.0 SEQUENCE DE JEU

4.1 Règle générale

Le jeu se joue en tours de jeu successifs, chacun représentant un an.

Chaque tour est composé d'une série de phases pendant lesquelles les joueurs exécutent certaines actions.

Le joueur qui active une force est appelé le joueur actif, l'autre joueur est le joueur inactif.

Pendant une impulsion, les joueurs font bouger une force lors d'un segment de mouvement et peuvent ensuite faire un combat (s'il y en a) avec cette force lors d'un segment de combat.

Ensuite, l'impulsion continue avec l'autre joueur faisant de même. Cette alternance continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

Pendant la sous-impulsion des Leaders, les joueurs peuvent continuer cette séquence avec les forces qui sont accompagnées d'un Leader dans leur zone, après avoir réussi un Test d'Attrition.

A la fin du dernier tour de jeu, les conditions de victoires sont consultées et le vainqueur déterminé, sauf si une victoire automatique a été obtenue.

La Coalition joue en premier de 1792 à 1800, ensuite c'est le camp français.

Il y a deux MEA qui peuvent changer le camp détenant l'initiative pendant UN TOUR.

4.2 Séquence de jeu

1) Phase des événements : Ajoutez les nouveaux événements aléatoires dans les réserves si le tour en cours est le premier d'une nouvelle période de 3 ans.

Le premier joueur tire des marqueurs d'événements aléatoires de sa réserve en fonction du nombre indiqué sur la piste des tours, puis le second joueur fait de même.

2) Phase diplomatique : Le premier joueur, puis le second, peuvent tenter d'influencer les puissances majeures et mineures neutres, en utilisant des événements diplomatiques ou des tests diplomatiques en jouant des événements de MEA.

A chaque tour, une seule tentative est autorisée contre chaque puissance neutre, mais vous pouvez influencer autant de neutres que vous détenez d'événements de MEA.

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre contre un pays mineur neutre sauf via un MEA spécial.

Il en va de même pour les puissances majeures, sauf celles qui ont subi à une paix obligatoire *(14.3.2)*.

Les joueurs peuvent jouer des MEA diplomatiques comme le Traité de Basel ou San Ildefonso.

3) Phase de renforts : Le premier joueur, suivi du second, peuvent :

- Recruter de nouvelles unités ou améliorer des unités épuisées.

- « Acheter » un MEA une fois par période de 3 ans (optionnel).

- Placer des renforts.

- Affectation des leaders

- Déployer les Guérillas sur la carte.

4) Phase d'activation : Pendant chaque impulsion (Beau et Mauvais temps), les joueurs utilisent des segments de mouvement et des segments de combat (s'il y en a) pour déplacer leurs forces et engager des batailles ou des sièges.

Lorsque les deux joueurs ont effectués leurs segments et passent, le jeu continue avec la sous-impulsion des Leaders.

Les impulsions de Beau et Mauvais Temps sont toutes deux suivies d'une sous-impulsion des Leaders.

***Impulsion de Beau Temps :**

Le premier joueur active une force ; la déplace et effectue des batailles et des sièges.

Ensuite, le second joueur active une force selon les mêmes restrictions, etc…

Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus activer d'autres forces pendant cette impulsion. Lorsque les deux joueurs ont passé ou activé chaque force, l'impulsion est terminée.

Le contrôle des zones par les unités de combat ravitaillées est vérifié maintenant, après avoir effectué toutes les activations.

Sous-impulsion des Leaders :

Les forces dans la même zone qu'un Leader peuvent être activées une seconde fois, mais doivent faire un Test d'Attrition.

Les joueurs suivent la même séquence que dans l'impulsion 'principale'.

Le contrôle des zones par les unités de combat ravitaillées est vérifié maintenant, après avoir effectué toutes les activations.

***Impulsion de Mauvais Temps :**

Cette seconde impulsion est identique à la première, sauf que le temps est mauvais. Le mauvais temps peut réduire le potentiel de mouvement des unités et augmenter le risque d'attrition.

Sous-impulsion des Leaders :

Les forces dans la même zone qu'un Leader peuvent être activées une seconde fois, mais doivent faire un Test d'Attrition.

Les joueurs suivent la même séquence que dans l'impulsion 'principale'.

5) Phase de fin de tour : Si c'est le dernier tour de jeu, déterminez qui a gagné la partie.

Sinon, avancez le marqueur de tour d'une case et passez à la séquence suivante :

- Vérifiez les conquêtes et redditions.

- Enregistrez les points de victoire et vérifiez la victoire automatique.

5.0 EVENEMENTS ALEATOIRES

5.1 Règle générale

Les marqueurs d'événements aléatoires (MEA) représentent diverses circonstances qui affectent la période, ainsi que le chaos de la guerre.

Les événements aléatoires sont décrits à la fin des règles.

5.2 Réserve d'événements

Chaque joueur dispose de sa propre réserve de marqueurs d'événements aléatoires (MEA). Mettez tous les MEA actuellement disponibles dans un grand récipient opaque, appelé la réserve (une pour la Coalition, une pour les Français). Les MEA y sont tirés au hasard.

En premier lieu, vous devez retirer du jeu les MEA portant l'année correspondant au tour y compris ceux conservés en réserve suite à une pioche antérieure: l'année est imprimée sur le pion.

Ajoutez les nouveaux MEA dans la réserve au début de chaque période de 3 ans et mélangez-les avec ceux n'ayant pas encore été tirés pour former la nouvel pioche.

Vous ne pouvez pas volontairement retirer du jeu un MEA.

Les instructions des explications des événements peuvent prévaloir sur les règles du jeu.

5.3 Procédure

Au début de chaque tour, pendant la phase des événements, chaque joueur doit tirer dans sa réserve un nombre de MEA comme indiqué sur la piste des tours. Si vous n'avez pas suffisamment de MEA, désolé, vous ne pouvez pas en avoir plus.

Les MEA sont retirés du jeu une fois joués.

Les MEA sont joués à des moments spécifiques de la séquence de jeu : les MEA de bataille (rouges) pendant les batailles, les MEA économiques (verts) pendant la phase de renforts, les MEA navals (bleus) pendant les actions navales, etc.

Les MEA peuvent être gardés secrets par les joueurs, jusqu'au moment où ils veulent les jouer.

Règle optionnelle : Une fois pendant chaque période de 3 ans, chaque joueur peut tirer au hasard un MEA supplémentaire pour un Point de Recrutement, ou choisir un MEA particulier pour deux Points de Recrutement ; le paiement provient du budget de la France ou du Royaume-Uni.

6.0 PHASE DIPLOMATIQUE

Les puissances majeures et mineures commencent la partie en tant que membre de l'alliance ou neutre.

La piste des tours indique quelles puissances neutres entrent en guerre et dans quel camp ; **dans ce cas, déployez les armées dans leur patrie selon les instructions du scénario sans Phase de Renforts.**

Il est interdit de se déplacer, retraiter ou tracer une ligne de ravitaillement dans ou au-travers une puissance neutre avant son entrée en guerre.

Pour les autres puissances majeures et mineures neutres, vous devez :

- obtenir et jouer un événement aléatoire diplomatique qui vous permet de choisir une puissance majeure ou mineure neutre pour rejoindre automatiquement votre camp ; il n'y a pas de limite au nombre de ces événements diplomatiques que vous pouvez jouer pendant un tour de jeu, en dehors du nombre de marqueurs que vous pourrez tirer.

- dépenser N'IMPORTE QUEL AUTRE MEA pour tenter d'influencer une puissance neutre ; certains vous donneront un MJD positif !

Lancez un dé, et sur un résultat d'au moins 6, la puissance neutre rejoint votre camp. De 2 à 5, il ne se passe rien. Sur un 1, elle rejoint l'autre camp !

Vous pouvez dépenser un maximum de DEUX MEA supplémentaires pour augmenter votre résultat, chaque MEA vous donnant un bonus de +1.

Règle optionnelle : pour la France, un seul MEA supplémentaire.

Certaines MEA sont très utiles, car ils donnent un bonus intrinsèque au résultat du dé.

A chaque tour, il ne peut y avoir qu'une seule tentative contre chaque puissance neutre, mais vous pouvez influencer autant de neutres que vous détenez de MEA.

IMPORTANT : La France ne peut pas influencer une PUISSANCE MAJEURE avant le début du tour de 1801 !

Lorsqu'une puissance neutre rejoint une alliance, elle reste avec cette alliance jusqu'à ce qu'elle soit conquise (puissance majeure) ou occupée (puissance mineure).

Exceptions : En jouant des MEA spécifiques, ou dans le cas de l'Espagne, qui peut changer d'alliance jusqu'à ce que le MEA Piège de Bayonne soit joué.

Lorsqu'une puissance mineure neutre rejoint une alliance, déployez ses armées selon les instructions du scénario, au sein de sa patrie.

7.0 PHASE DE RENFORTS

7.1 Recrutement

Le premier joueur, suivi du second, peuvent recruter des armées précédemment éliminées ou renforcer des armées épuisées.

Les puissances ne gagnent pas de Points de Recrutement au tour où elles entrent en guerre ou pendant la période de la Paix d'Amiens.

Chaque puissance, **APRES** son entrée en guerre – même si neutre après une paix obligatoire ou un événement diplomatique – reçoit un certain nombre de Points de Recrutement basé sur le nombre d'étoiles Clés qu'elle contrôle sur la carte ; les zones correspondantes doivent être ravitaillées et ne doivent pas être contrôlées par l'adversaire.

Exception 1 : Les étoiles Clés argentées fournissent un Point de Recrutement seulement pendant la première année d'une période de 3 ans.

Exception 2 : Certaines étoiles Clés ne fournissent aucun Point de Recrutement avant le tour de 1804, comme indiqué sur le tableau de ressources des puissances.

Note : Les puissances majeures neutres ne produisent rien avant ou pendant leur tour d'entrée en guerre.

Exception 3 : Les puissances majeures dans une alliance forcée ne gagne qu'UN Point de Recrutement par tour jusqu'à ce que leur patrie soit libre d'unités ennemies à la fin d'un tour.

Les étoiles Clés contrôlées par l'ennemi réduisent le nombre de Points de Recrutement disponibles pour la puissance majeure concernée, mais n'augmentent pas les ressources de l'adversaire.

Exception : Les étoiles Clés des puissances mineures sans unités de combat, comme les Flandres augmentent les ressources de la puissance majeure qui les contrôle.

Notez que les pays mineurs qui sont contrôlés par l'ennemi rejoignent le camp ennemi avec leur Points de Recrutement qui sont disponibles dès la prochaine phase de renforts.

Seules les armées épuisées (même avec un point) et une ligne de ravitaillement valide peuvent recevoir des Points de Recrutement.

Les armées éliminées, sauf celles avec un point, peuvent être recrutée à pleine puissance ou réduites ; elles sont déployées sur la carte selon la règle *7.3*.

Les Points de Recrutement inutilisés sont perdus, les joueurs ne peuvent pas les conserver pour un usage ultérieur.

Exception : La France peut accumuler des Points de Recrutement jusqu'à la fin du tour de 1794.

Notez aussi que certains événements aléatoires permettent aux joueurs de dépenser des Points de Recrutement pendant la phase d'activation.

Seul le Royaume-Uni est autorisé à transférer des Points de Recrutement vers n'importe lesquels de ses alliés majeurs (Pas mineurs), les autres puissances ne peuvent les utiliser que pour leurs propres unités.

7.2 Renforts

Pendant la phase de renforts, chaque joueur reçoit de nouvelles unités, appelées renforts, selon la piste des tours ; elles entrent en jeu à pleine puissance.

Les renforts ne nécessitent pas la dépense de Points de Recrutement (PR), contrairement aux unités recrutées, ci-dessus.

Les unités révoltées, générées par les « zones de soulèvement », sont placées dans leurs zones respectives, libre d'unités ennemies si possible.

Sinon, les unités ennemies doivent retraiter vers la zone amie la plus proche, hors de la zone de soulèvement. Si aucune zone n'est disponible, une bataille est immédiatement livrée.

Toutes les zones de l'aire de révolte passent sous contrôle du camp allié avec les révoltés que ces zones soient occupées ou non par des unités adverses.

7.3 Placement des nouvelles unités de combat et leaders

Les unités nouvellement recrutées ou en renforts et les leaders sont placés **dans une zone de ville ravitaillée sans révolte, forteresse, port, ou étoile Clé de la patrie** qui est composée de la patrie telle qu'elle était en 1792 et toute zone conquise (pas seulement occupée), libre d'unités ennemies et respectant les limites d'empilement.

Si aucune zone n'est éligible pour placer les nouvelles unités, elles sont retardées jusqu'au prochain tour où il y aura une zone disponible.

Les leaders sur la carte peuvent être redéployés dans une autre zone ravitaillée contenant au-moins une unité de combat amie.

8.0 CONTRÔLE

8.1 Règle générale

Le contrôle affecte de nombreuses fonctions du jeu, comme la conquête, le ravitaillement, les retraites, etc.

Au début de la partie, chaque camp contrôle toutes les zones de sa patrie et celles de ses alliés.

Une zone sans unité de combat ennemie, et qui ne contient pas de ville, forteresse ou port est amie des deux camps. Vous pouvez prendre le contrôle de n'importe quelle autre zone en faisant les actions suivantes.

Vous pouvez obtenir le contrôle :

- avec une unité de combat ravitaillée qui reste dans la zone, ou
- en gagnant une bataille dans la zone, si elle est ravitaillée, ou
- en dépensant un Point de Mouvement avec une unité de combat ravitaillée (placez-y un marqueur drapeau de votre camp), ou
- en terminant une impulsion (avant le début de la sous-impulsion des Leaders) ou une sous-impulsion des Leaders avec une unité de combat ravitaillée, ou une unité de combat non ravitaillée si celle-ci occupe une de ses zones clefs

Exemple : une unité non ravitaillée autrichienne réoccupant Vienne, ou

- en gagnant certaines zones après avoir conquis une puissance majeure ennemie.

8.2 Effets du contrôle

- Le contrôle ennemi bloque les lignes de ravitaillement amies.
- Vous ne pouvez pas retraiter à travers des zones sous contrôle ennemie après avoir perdu une bataille.
- Seules les zones contrôlées ravitaillées donnent des points de victoire et sont prises en compte pour les critères de reddition des puissances majeures.

9.0 EMPILEMENT

Chaque zone peut contenir une force amie.

Une force sans leader peut contenir un maximum de TROIS pas d'unités de combat. Chaque leader permet à TROIS pas supplémentaires de faire partie de la force.

Une force ne peut pas contenir plus de TROIS leaders de la même alliance et chaque leader doit commander au moins 50% des pas de sa propre nationalité ou d'une puissance mineure.

Exemple : Si un leader est présent, vous pouvez empiler jusqu'à 6 pas dans une zone, mais au moins 3 pas doivent appartenir à la nation de ce leader.

Les armées épuisées ou complètes peuvent être absorbées par une autre armée, pour la renforcer, à n'importe quel moment, tant que le nombre de pas correspond au maximum de pas de l'armée qui absorbe de la même puissance majeure ou mineure alliée mais pas de puissance majeure alliée.

L'armée absorbée est retirée du jeu et peut être reconstruite.

Exemple : Une force d'une armée épuisée (un pas) est activée et entre dans une zone avec une autre armée aussi épuisée à un pas ; l'armée en mouvement peut remonter à deux pas, en absorbant immédiatement l'autre unité.

Le modificateur tactique de telles armées doit être égal à celui de chaque autre ou avec une différence maximale de un.

Les règles d'empilement doivent être respectées à tout instant du jeu sauf durant les mouvements de traversée des zones par les unités et notamment dans le case d'une fuite réussie, d'une interception, d'une marche au son du canon, d'une retraite ou lors du déploiement des renforts et recrutements.

Les forces en mouvement doivent être autorisées et capables de s'empiler ensemble.

Si un leader doit être retiré à cause d'un MEA, les unités en excès dans la pile doivent se replier hors de la zone et si ce n'est pas possible, elles sont éliminées et les pas correspondant sont convertis en Points de Recrutement pour la prochaine phase de renforts.

10.0 ACTIVATION DES FORCES

Pendant la phase d'activation et pendant chaque impulsion, le premier joueur active une force, puis le second joueur fait de même.

Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus activer aucune force au cours de cette impulsion. Lorsque les deux joueurs ont passé ou activé toutes leurs forces, l'impulsion est terminée.

Une force ne peut être activée qu'une seule fois pendant une impulsion ; si une unité de combat activée termine son mouvement empilée avec une unité qui n'a pas encore été activée, cette dernière n'est pas autorisée à bouger avec l'unité précédemment activée.

En général, une force ne se déplace qu'une seule fois par impulsion, sauf si un leader est présent, auquel cas, les leaders et leurs unités peuvent bouger à nouveau **au coût d'un Test d'Attrition pendant la sous-impulsion des Leaders.**

La présence d'un leader permet de récupérer quelques unités non activées pendant son mouvement, lors d'une impulsion ou sous-impulsion, en respectant les limites d'empilement.

La fuite, l'interception, l'absorption des unités et la marche au son du canon ne sont pas des activations.

Lorsqu'une force est activée, elle détermine son Potentiel de Mouvement, dépense des Points de Mouvement pour bouger, prend le contrôle de zones et engage des batailles.

Si une force a plus d'un leader de différentes puissances majeurs, c'est le leader avec le nombre de pas majoritaire qui commande cette force ; en cas d'égalité, ou s'il n'y a que des leaders de la même puissance majeure, le joueur choisit le leader avec la meilleure valeur de bonus stratégique. S'il y a toujours égalité, le joueur est libre de choisir le leader qui commande.

Une force doit cesser son activation lorsqu'elle n'a plus de Points de Mouvement, **ou entre dans une zone de marais,** a perdu une bataille, ou gagné une bataille sans la présence d'un leader ami.

Une force victorieuse avec un leader peut continuer son activation en dépensant les Points de Mouvement qui lui restent.

Les joueurs peuvent examiner les piles d'unités ennemies à tout moment.

11.0 MOUVEMENT

11.1 Règle générale

Lorsqu'un joueur a choisi une force, il doit déterminer son Potentiel de Mouvement en lançant un dé sur le Tableau de Potentiel de Mouvement pour connaître le nombre de Points de Mouvement disponibles pour cette force.

Le jet peut être modifié par le type d'impulsion (Mauvais ou Beau Temps), le statut de ravitaillement, le leader qui commande, le modificateur de mouvement des unités de combat, les événements aléatoires, une tentative de marche forcée.

Lorsqu'une force a plus d'une unité de combat, le joueur **doit** utiliser le **plus mauvais** modificateur de mouvement pour chaque catégorie.

La fuite, l'interception et la marche au son du canon ne sont pas considérées comme des activités de mouvement et ne nécessitent pas la dépense de Points de Mouvement.

Une force peut laisser des armées derrière-elle, et peut en récupérer d'autres **qui n'ont pas encore bougé pendant cette impulsion et seulement si un leader est empilé avec la**

force ; de telles armées récupérées ou empilées avec à la fin de l'activation sont considérées comme ayant bougé pour cette impulsion.

Une force ne peut pas volontairement terminer son mouvement dans une zone où elle n'est pas ravitaillée ni pénétrer ou traverser le territoire d'une puissance neutre.

11.2 Pénalités des effets du terrain

La force se déplace en traçant un chemin de zones contiguës ; chaque zone coûtant un Point de Mouvement.

Traverser un fleuve coûte un Point de Mouvement supplémentaire.

Traverser un détroit coûte deux Points de Mouvement supplémentaires ; vous ne pouvez pas traverser un détroit dans une zone sous contrôle ennemi, sauf avec un MEA qui vous autorise un assaut naval !

Le mouvement à travers les montagnes est interdit, sauf à travers les cols. **Entrer dans une zone de marais stoppe le mouvement.**

Une force n'est jamais garantie de se déplacer d'au moins une zone, elle doit avoir suffisamment de Points de Mouvement pour cela.

Les unités avec un nom en surbrillance (surtout les unités révoltées) ne peuvent pas quitter leur patrie ou leur zone de soulèvement, sauf en jouant un MEA spécifique.

11.3 Marche forcée

Une force peut tenter d'obtenir plus de Points de Mouvement en déclarant une marche forcée. Lors d'une telle déclaration, la force reçoit un bonus au dé pour la détermination du Potentiel de Mouvement.

La force n'est pas garantie de recevoir plus de Points de Mouvement et doit faire un Test d'Attrition après avoir terminé son mouvement.

11.4 Ennemis

Une force amie peut entrer dans une zone avec des unités de combat ennemies ou une forteresse ennemie, mais elle doit stopper son mouvement lors de l'entrée dans la zone.

Si la force amie gagne la bataille, elle peut reprendre son mouvement avec les Points de Mouvement qui lui restent, **mais seulement si un leader l'accompagne.** Si elle gagne la bataille sans leader ami, elle reste dans la zone.

Si elle perd la bataille, la force doit se replier dans la zone d'où elle vient et stopper son activation.

11.5 Interception

L'interception nécessite la présence d'un leader et de jouer un MEA.

Aucune interception n'est autorisée dans une zone contenant une unité de combat, une ville, un port, une forteresse ou une zone étoile Clé amie du joueur actif.

A chaque fois que la force du joueur actif entre **dans une autre zone**, chaque force du joueur inactif adjacente à une telle zone peut tenter une interception.

Lorsqu'une force a réussi à faire une interception, **les autres forces éligibles perdent cette opportunité.**

La force qui intercepte doit obtenir un jet modifié de 5+ comme indiqué sur la Table des Actions Spéciales de Mouvement.

La force qui intercepte doit le faire avec toutes ses unités dans la zone de destination de la force active en cas d'interception réussie.

11.6 Fuite

Les tentatives de fuites sont résolues APRES les interceptions.

Lorsque la force du joueur actif entre dans une zone contenant une force du joueur inactif, ce dernier peut tenter de fuir vers une autre zone AMIE (8.1). Les forces du joueur actif ne peuvent pas tenter de fuir.

La force inactive doit obtenir un jet modifié de 5+ comme indiqué sur la Table des Actions Spéciales de Mouvement.

En cas de fuite réussie, la force entre dans une zone AMIE du joueur inactif sauf celle d'où provient le joueur actif et le joueur actif reprend son mouvement.

Les unités révoltées fuient automatiquement dans une zone de soulèvement amie.

11.7 Mouvement naval

Une force peut utiliser le mouvement naval si elle obtient au moins **deux Points de Mouvement** et pas de résultat « * » sur le Tableau de Potentiel de Mouvement ; vous devez faire un jet d'au moins 3 pour permettre un mouvement naval.

Un mouvement naval permet à une force d'être transportée depuis un port ami à un autre sur la carte. Le mouvement naval coûte 2 Points de Mouvement ; si la force a encore des Points de Mouvement en débarquant dans un port ami, elle peut continuer son mouvement.

Dans le cas d'un assaut naval, une force doit commencer son mouvement dans un port ami et terminer dans une zone ennemie avec un port, mais ne sera pas capable de continuer son mouvement.

Pendant l'impulsion de Mauvais Temps, le mouvement naval est interdit dans la zone de la Mer Baltique.

Seules certaines puissances ont des capacités de mouvement naval ; **les puissances majeures peuvent utiliser leur capacité pour bouger des unités des alliés mineurs, mais pas des puissances majeures alliées.**

La capacité navale de chaque puissance éligible est imprimée sur la carte, et basée sur le nombre de pas disponibles à chaque tour, qui peuvent être répartis entre les deux impulsions.

Les assauts navals ne sont autorisés que contre des zones avec un port en utilisant des MEA spécifiques ; la force doit commencer d'un port ami et subir un modificateur au dé de « -1 » pour la bataille.

Les MEA d'assaut naval sont obligatoires pour traverser des détroits dans des zones sous contrôle ennemi ; **pas plus de 4 pas ne peuvent traverser un tel détroit pendant un assaut naval.**

La France n'a aucune capacité de mouvement naval et a besoin de MEA spécifiques pour faire un mouvement naval.

11.8 La mini-carte du Levant

Cette mini-carte représente l'Egypte et la Syrie. L'Egypte est un pays neutre et la Syrie est contrôlée par la Turquie. La France ne peut entrer en Egypte qu'en utilisant le MEA « Expédition en Egypte ». L'Egypte peut être concernée par la diplomatie des deux camps.

Le Caire est une source de ravitaillement pour le camp qui le contrôle ; Acre est une source de ravitaillement pour la Turquie et ses alliés.

12.0 RAVITAILLEMENT

12.1 Règle générale

Lorsqu'une force est activée par le joueur actif, son statut de ravitaillement est vérifié. Lorsqu'une bataille prend place, le statut du ravitaillement est vérifié pour les deux camps.

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à sa capitale, une étoile Clé ou une forteresse dans sa patrie.

Exception : Le Caire peut être utilisé par les deux camps et **Varsovie** est une source de ravitaillement pour la France lorsqu'elle créé le Grand-Duché.

Les unités de combat des puissances mineures sont toujours ravitaillées à l'intérieur de leur patrie, ou peuvent utiliser les lignes de ravitaillement des puissances majeures auxquelles elles sont alliées.

Les unités de combat révoltées sont toujours ravitaillées dans leur zone de soulèvement, ainsi que dans toute zone adjacente connectée à leur zone d'origine ; si elles vont plus loin, elles doivent tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement britannique ou autrichienne.

Une ligne de ravitaillement peut passer dans n'importe quel nombre de zones à la condition qu'aucune d'entre elle ne soit sous contrôle ennemi ; la zone de la force elle-même ne compte pas.

Eventuellement, les forces peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un port contrôlé, puis jusqu'à une forteresse, une étoile Clé ou la capitale de leur patrie si elles ont un contrôle maritime.

La Coalition a toujours le contrôle maritime.

Exemple : Une force britannique envahit une zone avec un port en Espagne et en prend le contrôle. Le port devient une source de ravitaillement parce que la Coalition garde le contrôle maritime et la force britannique peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une zone étoile Clé en Grande-Bretagne.

La France gagne le contrôle maritime pour une impulsion (seulement) lorsqu'elle joue un MEA naval **ou un MEA non-naval pour maintenir le contrôle pendant une impulsion supplémentaire** tant qu'il y a des MEA disponibles pour cela.

12.2 Absence de ravitaillement

Une force qui n'est pas ravitaillée au début de son activation doit faire un Test d'Attrition et subit une pénalité au jet de Potentiel de Mouvement. La force reçoit un marqueur Non Ravitaillé.

Une force qui n'est pas ravitaillée pendant une bataille subit un modificateur au dé et ne peut pas bénéficier de certains événements de bataille.

Une force qui n'était pas ravitaillée au début de l'activation mais qui est capable de tracer une ligne de ravitaillement au début de la bataille, perd son marqueur non ravitaillé.

La force inactive détermine son statut de ravitaillement au début de la bataille, et si elle s'avère non ravitaillée, elle reçoit un marqueur non ravitaillé et subit un modificateur au dé.

12.3 Attrition

Une force doit faire un jet sur la Table d'Attrition lorsque :

- elle commence son mouvement non ravitaillée.

- elle déclare une marche forcée.

- elle est empilée avec un Leader qui engage un second mouvement pendant la sous-impulsion des Leaders.

Les jets d'attrition sont faits à la fin du mouvement ou avant de commencer une bataille, selon ce qui arriver en premier.

Seuls les pas activés pour faire partie de la force au moment où elle doit faire son Test d'Attrition sont affectés, ceux laissés derrière sont ignorés.

Lancez un dé sur la Table d'Attrition et appliquez le résultat. Vous pouvez subir une perte de pas ou des pénalités pendant une bataille.

Les forces qui n'ont pas été activées et qui n'ont pas engagé de bataille pendant une impulsion ne subissent pas de Test d'Attrition.

13.0 BATAILLES

Lorsqu'une force du joueur actif et une force du joueur inactif sont dans une même zone, une bataille est obligatoire.

Le joueur actif est l'attaquant et le joueur inactif le défenseur, même s'il entre dans la zone de bataille à cause d'une interception réussie.

13.1 La séquence de bataille

13.1.1 Le son du canon : Chaque force amie adjacente à la zone de bataille peut tenter de rejoindre la bataille en cours, en commençant par l'attaquant, puis le défenseur.

Dans le cas d'une force composée de plusieurs armées, une partie des armées peut être laissée derrière.

Les forces ne peuvent pas marcher au son du canon à travers les montagnes et les détroits.

La force adjacente doit faire un jet modifié de 5 ou plus pour atteindre la zone de bataille, comme indiqué dans la Table des Actions Spéciales de Mouvement.

Les règles d'empilement doivent être respectées dans la zone de bataille. Il est permis aux armées d'absorber d'autres armées.

13.1.2 Modificateurs de bataille : L'attaquant puis le défenseur peuvent obtenir certains modificateurs ; chaque camp ayant son propre modificateur.

13.1.2.1 Calcul du rapport de force : L'attaquant divise son nombre total de pas par le total de pas du défenseur et arrondi à l'entier le plus proche.

Exemple : 6 pas contre 4 donne 1,5 contre 1 arrondi à 2 contre 1.

Le rapport de force donne un modificateur positif ou négatif à l'attaquant ; un rapport inférieur à ½ est traité comme ½.

Si le rapport est d'au moins 5 contre 1, le défenseur est automatiquement éliminé.

13.1.2.2 Modificateur tactique : Chaque camp choisit la valeur du modificateur tactique d'une unité (appelée l'unité de tête).

Ces unités absorberont la PREMIERE perte de la bataille.

13.1.2.3 Modificateur de Leader : Le Leader qui commande apporte son modificateur de bataille.

13.1.2.4 Effets du terrain : L'attaquant subit un modificateur de -1 au dé s'il a envahi la zone de bataille en traversant un col ou un fleuve et -2 par un détroit.

Si la zone de bataille contient une forteresse et/ou un marais, le défenseur gagne un modificateur de +1 pour chaque.

13.1.2.5 Statut de ravitaillement : Le camp qui est non ravitaillé subit une pénalité de -3.

13.1.2.6 Supériorité de cavalerie : Le camp avec le plus de symboles C dans sa force peut demander la supériorité de cavalerie et recevoir un modificateur de +1.

Les joueurs ne peuvent pas gagner la supériorité de cavalerie dans une zone de marais ou forteresse.

La première perte subie devra être prise dans une armée avec un symbole C si la supériorité de cavalerie a été réclamée.

13.1.2.7 MEA de bataille : Certains événements peuvent fournir un modificateur de bataille. Chaque camp peut jouer un maximum de DEUX MEA de bataille pendant chaque bataille : l'attaquant révèle son premier MEA de bataille, puis le défenseur décide s'il veut en jouer un. Répétez ce processus pour le second MEA de bataille.

13.2 Résolution de la bataille

Chaque camp lance son propre dé, applique son propre modificateur et consulte la Table des Résultats du Combat.

Notez qu'il y a deux colonnes, en fonction du nombre de pas des DEUX camps : celle de droite concerne les batailles majeures avec au moins 11 pas, chaque camp participant avec au moins 5 pas.

Le camp qui obtient le résultat modifié le plus élevé gagne la bataille. Il est possible que le vainqueur subisse plus de pertes que le vaincu.

En cas d'égalité, le vainqueur est :

- le camp avec un Leader.

- si les deux camps ont un Leader, c'est le camp avec le meilleur bonus stratégique.

- s'il y a toujours égalité, le défenseur gagne.

Si un camp est éliminé, l'autre camp est vainqueur dans tous les cas.

13.2.1 Résultats de la bataille : Un résultat « # » donne le nombre de pertes que vous infligez à l'adversaire, MAIS vous NE POUVEZ PAS INFLIGER PLUS DE PERTES à l'adversaire QUE VOTRE TOTAL DE PAS !

Une perte signifie que l'ennemi doit perdre un pas dans son armée de tête ou éliminer un pas d'une unité qui a participé à la bataille. Certains résultats demandent un jet supplémentaire pour voir si un autre pas de pertes est infligé.

Si la supériorité de cavalerie a été demandée (par l'attaquant, le défenseur ou les deux), au moins un pas de pertes doit provenir d'une unité avec un symbole C, sauf si le symbole C vient d'un Leader.

Cette perte de pas doit être subie avant que l'unité de tête ne subisse un pas de perte. Toutefois, cela peut être la même unité !

Exemple : Si une force subit 2 pas de pertes et qu'elle a réclamé la supériorité de cavalerie, si l'unité de tête est aussi une unité C, elle subira 2 pas de pertes.

Si une unité de combat est éliminée, elle pourra revenir plus tard pendant la phase de renforts, sauf si elle a un point, qui signifie que l'unité est définitivement retirée du jeu.

13.2.2 Poursuite après combat : Après une bataille, le camp vainqueur peut lancer une poursuite s'il lui reste plus de pas de cavalerie (C) que le défenseur, APRES avoir appliqué les pertes.

Exception : Aucune poursuite n'est autorisée DANS une zone de marais ou de forteresse où une bataille a pris place.

Le vainqueur lance un dé sur la Table de Poursuite, avec un modificateur de +1 s'il a au moins 3C.

Le résultat de poursuite augmente les effets de la bataille en causant plus de pertes ou en doublant la longueur de la retraite.

Le camp perdant inflige ses propres pertes.

13.2.3 Retraite après combat : Le camp perdant doit replier les unités survivantes de la zone de bataille vers une zone adjacente ; certains résultats de poursuite peuvent doubler la longueur d'une retraite, sauf si la première zone de retraite est une zone de forteresse amie, une étoile Clé ou la capitale du pays de cette force, auquel cas la force peut choisir de s'arrêter.

Une force qui a perdu peut ignorer les retraites lorsqu'elle est dans une zone avec une forteresse amie, ou si c'est une unité révoltée dans sa propre zone de révolte. (Dans ce dernier cas, le joueur actif se replie dans sa zone d'accès et peut continuer à se déplacer s'il dispose encore de points de mouvement, étant considéré comme le vainqueur de la bataille.)

Une force ne peut pas retraiter dans une zone sous contrôle ennemi, à travers un terrain infranchissable ou un détroit. Si la force n'a aucun chemin de retraite possible, elle est éliminée.

Une force qui retraite peut se répartir dans différentes zones ; toutefois la force en attaque doit retraiter dans la zone d'où elle a engagé l'attaque.

13.2.4 Mouvement après combat : La force victorieuse du joueur actif, empilée avec un Leader, peut reprendre son mouvement s'il lui reste des Points de Mouvement. Ce faisant, elle peut engager une nouvelle bataille.

13.3 Forteresses

Les forteresses ne peuvent pas être assiégées. Elles changent de camp une fois le propriétaire de la forteresse forcé de retraiter après une bataille.

Si la zone de la forteresse est envahie par le joueur actif et qu'il n'y a aucune unité de combat présente, la forteresse est conquise en dépensant 2 Points de Mouvement supplémentaires. Si la force d'invasion n'a pas suffisamment de Points de Mouvement pour entrer dans la zone et la

conquérir (1+2 = 3), alors le joueur actif ne peut pas entrer dans cette zone.

Une forteresse donne un modificateur de +1 à son propriétaire pendant la résolution de la bataille, annule les retraites, la supériorité de cavalerie et les poursuites.

Une forteresse amie est une source de ravitaillement pour les unités de combat et les recrutements de son propriétaire – les renforts peuvent y être déployés, oui même à **Mantua**.

14.0 CONQUÊTES ET STATUTS

Les conquêtes sont vérifiées pendant la phase de fin de tour, à la fin de chaque tour annuel.

14.1 Puissances mineures

Les puissances mineures sont conquises lorsque le camp adverse contrôle chaque zone d'un tel pays.

En général, les puissances mineures n'ont qu'une seule zone, mais peuvent en avoir plus, comme le Portugal ou la Saxe par exemple.

Lorsqu'une puissance mineure est conquise, elle rejoint le camp de son conquérant, avec sa valeur en Points de Recrutement. Ses unités de combat sur la carte à la fin du tour en cours sont remises dans leur patrie, où qu'elles se trouvent.

Exception : L'armée polonaise ne rejoint jamais la Coalition si le Grand-Duché est conquis ; elle combat aux côtés de la France jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

Une puissance mineur peut changer de camp ultérieurement si elle est conquise, ou par le jeu de MEA spécifiques, mais pas par la diplomatie.

14.2 Puissances majeures

Si, à la fin d'un tour de jeu, la zone de la capitale d'une puissance majeure est contrôlée par le camp adverse, cette puissance majeure doit faire un Test de Reddition.

Dans le cas de la Russie, le camp adverse doit contrôler Moscou ou Saint-Pétersbourg.

La puissance majeure n'est pas conquise si le dé est inférieur ou égal au nombre d'étoles Clés qu'elle contrôle encore, réduit de -1 si elle n'a plus d'unités dans son territoire de 1792.

Exemple : La Prusse a perdu Berlin et contrôle encore Königsberg et Varsovie (1 étoile Clé chacune) mais n'a plus d'unités de combat (-1), donc la Prusse se rend avec un jet supérieur à 1, sauf en jouant un MEA comme « tambours de guerre ».

Lorsqu'une puissance majeure se rend, appliquez les effets de la paix suivants :

- La puissance majeure qui s'est rendue subit une paix obligatoire pendant un nombre de tours (années) égal au résultat d'un jet de dé divisé par 2 arrondi au supérieur.
- Le conquérant est autorisé à capturer deux zones adjacentes à la patrie du conquérant ou d'un de ses alliés, sans étoile Clé ou puissance mineure toujours alliée au camp vaincu. Les armées de la puissance majeure vaincue doivent être rapatriées dans les zones de leur patrie.

Les armées vaincues encore présentes doivent quitter leurs zones et être placée automatiquement dans leur patrie.

- Les forces étrangères et précédemment alliées de la puissance majeure vaincue doivent immédiatement quitter le pays ; leur propriétaire doit les placer dans la zone amie la plus proche. Ce mouvement ne coûte aucun Point de Mouvement.
- Les forces du conquérant peuvent être placées immédiatement dans la zone sous contrôle ami la plus proche OU rester dans les frontières de la puissance vaincue jusqu'à à la fin de la paix obligatoire ; à ce moment, elles devront avoir quitté le territoire de la puissance ou être éliminées.
- Les marqueurs de contrôle ennemis sont retirés du nouveau territoire neutre.

14.3 Statut des puissances majeures

14.3.1 Neutre : Certaines puissances majeures peuvent commencer la partie avec un statut neutre ; elles rejoignent un camp en fonction des instructions sur la piste des tours ou à cause d'une action diplomatique ou d'une déclaration de guerre. Lorsqu'une puissance quitte la neutralité, elle ne pourra plus jamais redevenir neutre.

14.3.2 Paix obligatoire : En cas de paix obligatoire, la puissance majeure doit observer ce traité de paix pendant un certain nombre de tours de jeu ; elle est autorisée à produire des unités de combat et les déplacer dans son propre territoire. C'est le joueur de la Coalition qui contrôle le mouvement et la production.

A la fin de cette paix obligatoire, la puissance majeure peut revenir à son alliance d'origine pendant n'importe quelle impulsion et a l'opportunité de choisir le bon moment pour le faire.

Entre ce retour dans l'alliance et la fin de la période de paix obligatoire, le conquérant ne peut pas l'attaquer à moins de faire un jet inférieur ou égal au nombre d'impulsions après la fin de la période de paix.

Exemple : L'Autriche est conquise par la France en1805 et doit observer une paix jusqu'à la fin de 1807. Pendant l'impulsion de mauvais temps de 1808, la France choisit de faire une guerre préventive contre l'Autriche qui est toujours neutre, et doit faire un jet de 1 ou 2 pour déclarer la guerre parce que c'est la seconde impulsion après la fin de la période de paix obligatoire.

14.3.3 Alliance forcée : Lorsqu'une puissance majeure est conquise pour une deuxième fois ou a été conquise en jouant le MEA Tambours de Guerre, elle est soumise à une nouvelle paix obligatoire et ensuite rejoint l'alliance du camp conquérant jusqu'à ce qu'un MEA permette à cette puissance conquise de trahir l'alliance forcée !

Exemple : L'Autriche est conquise une deuxième fois par la France et soumise à une paix obligatoire de deux tours, puis deviendra une alliée forcée de la France.

Pendant une alliance forcée, les unités de la puissance soumise doivent rester dans sa patrie et permettre au conquérant d'utiliser son territoire pour le mouvement et le tracé des lignes de ravitaillement.

Le conquérant peut aussi joueur le MEA Forces Expéditionnaires Alliées.

La puissance soumise ne peut utiliser qu'UN Point de Recrutement jusqu'à ce que toutes les unités conquérantes ennemies aient quitté sa patrie à la fin du tour du jeu.

Si une alliance forcée (ou la Guerre de Libération Espagnole) est rompue par un MEA, les unités de l'ex-allié forcé sont

remises dans leur territoire d'origine. Si des unités de combat de l'ex-conquérant sont toujours dans son territoire et empilées avec les nouvelles unités ennemies, ces unités doivent immédiatement retraiter jusqu'à la zone amie libre d'unités ennemies la plus proche.

14.3.4 Espagne et Guerre de Libération : L'Espagne commence la partie en tant qu'allié des britanniques et donc neutre en début de partie.

Elle entrera dans l'alliance française avec le MEA San Idelfonso et peut redevenir neutre avec le MEA Amiral Jervis.

L'Espagne peut être la cible de tentatives diplomatiques, jusqu'à ce que le MEA français « Piège de Bayonne » soit joué.

Les unités de combat françaises ne peuvent pas entrer en Espagne tant que l'Espagne est neutre. Elles ne le peuvent pas non plus avant d'avoir joué le MEA « Piège de Bayonne » ou s'il y a des unités non-portugaises en Espagne ou au Portugal, excepté Gibraltar.

Après avoir joué le MEA Piège de Bayonne, l'Espagne peut changer de camp en jouant le MEA Dos de Mayo. Les unités françaises peuvent garder le contrôle de leurs zones mais peuvent devenir non ravitaillées ! Si elles sont empilées avec une unité espagnole, l'unité espagnole se replie vers une zone libre adjacente s'il y en a, ou être éliminée.

Dans ce cas, l'Espagne rejoint la Coalition et devient une puissance mineure qui ne peut être conquise que si toutes ses zones sont sous contrôle français ou amies des deux camps.

14.4 Conquête de la république française

Certaines zones sont de couleur bleu-clair, ce que signifie que lorsque le joueur français contrôle ces zones **à la fin d'un tour de jeu,** elles font maintenant partie de la France, jusqu'à ce que la France soit conquise.

L'armée du Piémont n'est disponible que pour la Coalition.

14.5 Nouvelles puissances

14.5.1 Pologne : Au début de la partie, la Pologne a un énorme territoire. La Pologne a fait face à deux découpages, en 1793 et en 1795, en faveur de ses voisins, la Prusse, la Russie et l'Autriche.

Ces puissances majeures prennent immédiatement le contrôle des zones correspondantes, comme indiqué sur la carte par les icônes de blasons 93 et 95 imprimés dans les zones correspondantes.

La Pologne peut à nouveau renaître sous l'entité du Grand-Duché, comme décrit sur la carte par les zones vertes.

Si Varsovie est sous contrôle français et que le MEA Marie Walewska est joué, le Grand-Duché est installé en tant qu'allié français ; il inclut la zone de Varsovie et toute autre zone de la couleur de la Pologne en Prusse, même si des unités de la Coalition sont toujours sur place.

L'armée polonaise est reçue gratuitement pendant la phase de renforts qui suit l'installation du Grand-Duché. Une telle situation compte pour deux zones en cas de reddition de la Prusse.

A titre alternatif, si la Prusse se rend à la France et que la France choisit la zone de Varsovie dans les conditions de paix, le Grand-Duché est en place dans toute zone polonaise en Prusse. Elles comptent comme une zone. Dans les deux cas, la France est autorisée à bouger et tracer des lignes de ravitaillement à travers la Prusse jusqu'à ce que la Prusse rejoigne à nouveau la Coalition.

Aucun événement diplomatique ne peut être tenté contre le Grand-Duché.

14.5.2 Royaume d'Italie : Si la France contrôle Milan et Venise, le royaume est créé. L'armée italienne est disponible au recrutement pendant la prochaine phase de renforts.

Chaque zone avec la couronne italienne peut faire partie du royaume, aucune tentative diplomatique ne peut être tentée contre l'Italie.

14.5.3 Confédération du Rhin : Au début de la partie, cette région est appelée Empire et alliée avec l'Autriche ; elle a une armée de 2 pas.

Lorsque les zones de l'Empire sont sous contrôle français ET que la France joue le MEA « Erfurt », la Confédération du Rhin est en place avec les mêmes zones et le pion « Rhine » est gratuitement déployé épuisé sur la carte (c'est le même pion que celui de l'Empire, mais il ne peut pas passer à 2 pas).

Aucune tentative diplomatique n'est autorisée contre la Confédération du Rhin.

15.5.4 Westphalie : Au début de la partie, cette région est appelée Hanovre et alliée avec le Royaume-Uni. Lorsque les zones de Hanovre sont sous contrôle français, l'armée d'Hanovre est retirée du jeu.

Lorsque la France joue le MEA « Erfurt », le royaume de Westphalie est mis en place avec les mêmes zones et le pion correspondant est gratuitement déployé sur la carte.

Aucune tentative diplomatique n'est autorisée contre la Westphalie.

15.0 VICTOIRE

Une victoire automatique peut être obtenue à la fin de chaque période de 3 ans, pour les deux camps.

Coalition : La France ne contrôle aucune zone à étoile Clé sur la carte.

France : La France doit accumuler 30 Points de Victoire :

1 pour chaque étoile Clé contrôlée n'appartenant pas à l'Autriche, la Russie, la Prusse, la Turquie et l'Espagne pendant une guerre.

1 pour chaque étoile Clé allié.

1 pour chaque paix obligatoire infligée à la Coalition.

1 pour chaque alliance forcée en cours.

1 pour gagner une Guerre de Libération (+1 pour l'alliance forcée).

1 pour le contrôle de la Syrie, Corse/Sardaigne (2 en tout).

La France perd 1 Point de Victoire pour chaque zone de soulèvement avec une unité de combat à l'intérieur du territoire français de 1792 et 1 Point de Victoire pour chaque étoile Clé française de 1792.

Si aucun joueur n'est capable d'obtenir une victoire automatique, le joueur français gagne s'il contrôle chaque zone étoile Clé de la France de 1972 et chaque zone de conquête de la république française avec une étoile Clé, une ville ou un port.

La Coalition gagne si la France ne contrôle aucune zone étoile Clé hors de ses frontières de 1792 et au moins 2 étoiles Clés dans la France de 1792.

Si aucun joueur ne remplit les critères précédents, il y a égalité.

16.0 MISE EN PLACE DES SCENARIOS

Placez les leaders s'il y en a, et les armées dans les zones spécifiées ; le nombre de pas est indiqué entre parenthèses.

Pour la grande campagne, utilisez le placement LA LIBERTE OU LA MORT.

Les unités qui ne sont pas indiquées dans les instructions de placement ou sur la piste des tours sont disponibles pour les joueurs et peuvent être construites ultérieurement en cours de jeu pendant la phase de recrutement.
Exemple : Aus Galicia, Br Med Sea, etc.

Les renforts entrent en jeu à pleine puissance.

Notez bien :

- Les pions de la Westphalie et du Rhin sont les versos des Hanovre et de l'Empire.
- Les MEA 1813-1815 pour la France et la Coalition ont par erreur été imprimés avec 1810 ; consultez la liste des MEA pour connaître ceux appartenant à 1810 et 1813.
- Le MEA Expédition en Egypte entre dans la réserve des MEA en 1798, et non en 1795 comme imprimé sur le pion.

16.1 LA LIBERTE OU LA MORT 1792-1800

Début : 1792 (Impulsion de beau temps, phase d'activation)

Fin : 1800 (phase de victoire)

16.1.1 Mise en place

FRANCE (1792)

Lille : Dumouriez et North (3)
Strasbourg : Rhine (2)
Lyons : Italy (2)
Bayonne : Pyrenees (1)
Perpignan : Catalonia (1)
Nantes : Coastal (1)
Paris : Interior (1)
Marseille : Alps (1)

COALITION

AUSTRIA (1792)

Brussels : Flanders (2)
Salzburg : Germany (2)
Baden : Baden-Wurt (1)
Erfurt : Rhine (1) ; verso du pion Empire

PIEDMONT-SARDINIA (1792)

Turin : Piedmont (1)
Sardinia : Sardinia (1)

PRUSSIA (1792)

Mainz : Brunswick et Rhine (3)
Hessen : Hessia (1)
Berlin : East Prussia (1)
Breslau : Silesia (1)

BAVARIA, PALATINATE, FLANDERS, SOUTH GERMAN STATES, VENETIA, PAPACY, TUSCANY, LOMBARDY, SAXONY, HESSEN et GENES appartiennent à la Coalition.

ROYAUME-UNI (1793)

London : Anglo-Dutch (1)
Hanover : Hanover (1)

PORTUGAL rejoint le Royaume-Uni mais n'a aucune armée.

NETHERLANDS (1793) :

Netherlands : Netherlands (1)

SPAIN (1793)

San Sebastian : South (1)
Gerona : Central (2)

NAPLES (1793)

Naples : Naples (1)

NEUTRES

TURKEY
Rejoint la Coalition si l'Egypte est envahie par la France.
Constantinople: Great Vizir, La Porte (2), Janissaries (1)
Adjacent aux frontières Autrichiennes ou Russes : Border (2)
Acre : Syria (1)
MEA Empire Ottoman : Levant (2) en Syrie ou en Egypte par assaut naval gratuit.

RUSSIA (deployée en 1792)
Rejoint la Coalition avec le 2è MEA Coalition ou en 1804.
En Russie : I Milicia (1), Baltic (1), 1st Army (3).
Odessa: 2nd Army (2)
Et ses alliés mineurs, *MECKLENBURG et HANSEATIC LEAGUE* sans armées.

MINEURS
A déployer dans leur patrie lors de leur entrée en guerre.

DENMARK
Danes (1)

EGYPT
Mameluks (1) et Egypt (1)

SWEDEN
Swedes (1)

SWITZERLAND
Swiss (1)

REVOLTED UNITS (déployées dans leurs zones si leur MEA est joué ou tour d'entrée selon la piste des tours et voir 7.2).

***VENDÉE* (1793)**
Vendée (2)

***FEDERALISTS* (1793)**
Lyon : Lyon Fed (1)
Marseille : Toulon Fed (1)

TYROL
Tyrolians (1)

16.1.2 Règles spéciales

Aucune marche forcée n'est possible pour les deux camps en 1792.

La France est autorisée à choisir 2 MEA : Valmy et Volontaires avant de tirer les 3 supplémentaires disponibles.

Les forces françaises ont un modificateur de bataille de -1 jusqu'à ce que le MEA Valmy soit joué et ne reçoivent aucun bonus de mouvement imprimés sur les pions armées avant CARNOT.

Pendant la phase de fin de tour de 1793, la première conquête de la Pologne a lieu ; chaque zone polonaise 93 fait maintenant partie des voisins respectifs. Le même processus à lieu pendant la phase de fin de tour de 1795. A partir de 1794, la Prusse et la Russie doivent garder au moins 2 pas pour l'ensemble des zones polonaises conquise ou perdre un Point de Recrutement à chaque tour pour chaque pas manquant.

16.1.3 Conditions de victoire

Coalition :

Le joueur de la Coalition doit conquérir chaque zone de France contenant une valeur de ressource.

France :

Fin 1800, le joueur français doit contrôler :

- chaque étoile Clé dans la France de 1792.

- chaque zone des conquêtes de la république française.

- au moins 6 pays mineurs.

- le Royaume-Uni ne doit pas avoir plus d'une puissance majeure alliée avec elle, parmi la Prusse, l'Espagne et l'Autriche.

Si aucun joueur ne remplit ces conditions, c'est une égalité.

16.2 LE GRAND EMPIRE 1805-1815

Début : 1805 (impulsion de beau temps, phase d'activation)

Fin : 1815 (phase de victoire)

16.2.1 Mise en place

ALLIANCE FRANÇAISE

FRANCE
Lille : Napoleon, Murat et Grand Army (3), Cav Res (1), Ardennes (1)
Netherlands : Netherlands (1)
Milan : Massena, Italy (2)
Stuttgart : Baden-Wurt (1)
Brest : Coastal (1)
Marseille : Alps (1)
Hanover : Vosges (1)

SPAIN
Madrid : Central (1)
Carthagene : South (1)
La France contrôle toutes les zones de conquêtes de la République, Hanover, Piedmont, Tuscany, Genoa, Netherlands, Switzerland, Bavaria et South German States.
La France est alliée à l'Espagne, au Royame d'Italie (Lombardie) et plus tard, peut-être Venise.

COALITION

AUSTRIA
Venetia : Charles et Italy (3)
Ulm : Germany (2); Munich et Ulm sont contrôlés par l'Autriche.
Budapest : Reserve (1)
L'Autriche contrôle les zones de l'Empire et Venise.

RUSSIA
Vilna : Kutuzov et 2nd Army (2), Guard (1)
Odessa : I Milicia (1)
St.-Petersburg : Baltic (1),
Moscow : Moscovia (1)
Et ses alliés mineurs, *MECKLENBURG et HANSEATIC LEAGUE* sans armée

ROYAUME-UNI
London : Anglo-Dutch (1)

SWEDEN
En Suède : Swedes (1)

NAPLES
Naples : Naples (1)

PORTUGAL-SARDINIA
Au Portugal : Portugese (1)

Le Royaume-Uni est allié à la Papauté

NEUTRALS
PRUSSIA
Berlin : Brunswick et Ost Prussia (1)
Silesia : Silesia (1)
En Saxe : Saxons (1)
La Saxe est alliée à la Prusse.
Hesse est allié à la Prusse, sans armée.

TURKEY
Constantinople : Great Vizir et La Porte (2), Janissaries (1)
Adjacent aux frontières autrichiennes ou Russes : Border (2)
Acre: Syria (1)

MINORS
Déployés dans leurs pays :

DENMARK : Danes (1)

EGYPT : Egypt (1)

16.2.2 Règles spéciales

Les réserves de MEA des deux camps n'incluent que les MEA avec la date d'entrée de 1804, sauf pour Harem (France) et Or Espagnol (Coalition).Retirez tous les MEA d'avant 1804.

La France est autorisée à choisir un MEA, celui-ci ne compte pas dans ceux tirés.

Aucune marche forcée n'est autorisée à la Coalition pendant l'impulsion de beau temps de 1805.

Charles et l'armée austro-italienne ne peuvent pas volontairement quitter l'Italie pendant l'impulsion de beau temps de 1805 (optionnel).

16.1.3 Conditions de victoire

Comme décrit en 15.0.

16.3 DE VALMY A WATERLOO (1792-1815)

Début : 1792 (impulsion de beau temps, phase d'activation)

Fin : 1815 (phase de victoire)

16.3.1 Mise en place

Utilisez les instructions du scénario LA LIBERTE OU LA MORT (16.2).

16.3.2 Conditions de victoire

Voir les conditions de victoire en 15.0 dans le corps des règles.

LISTE DES MEA

XXXX/XXXX = année d'entrée et de départ, si pas joué avant.

Certains MEA sont imprimés recto-verso (V) pour les années 1810 et 1813 (notez que les MEA de 1813 ont été imprimés avec 1810 au lieu de 1813).

Rouge : événement de combat

Bleu : événement naval

Vert : événement économique

Noir : événement de base

1795-1797	FRANCE 8	COALITION 8	1795-1797
	Initiative (1801) A jouer pendant la phase d'événements : la France est le premier joueur pour l'année en cours.	**Blocus de Quiberon (1801)** L'unité de combat Chouan est déployée pendant une activation par la Coalition dans une zone côtière de sa région ; s'il s'y trouve une unité française, une bataille est immédiatement livrée.	**V**
V	***Campo Formio (1798)*** Si l'Autriche ne contrôle pas Mantua et une étoile Clé française, un armistice est imposé pendant la phase diplomatique **pour toute l'année en cours.** Les unités de combat autrichiennes sont remises dans leur patrie par le joueur de la Coalition et ne bougent pas avant la fin de l'année. Les forces françaises en Autriche retournent dans la zone sous contrôle français la plus proche.	**Louis XVII (1801)** Une unité de combat Vendée réduite (1 pas) est déployée dans sa zone ; s'il s'y trouve une unité française, une bataille est immédiatement livrée.	**V**
	Pillage La France reçoit 2 Points de Recrutement à la prochaine phase de renforts si elle contrôle une étoile Clé d'une puissance mineure.	**Royaume du Piémont (1801)** Le Piémont-Sardaigne reçoit 2 Points de Recrutement et doit les dépenser immédiatement pour des unités de Sardaigne ou du Piémont ; les unités peuvent être déployées à Venise, Lombardie, Piémont, Sardaigne, Toscane, Papauté ou Naples si contrôlées par la Coalition.	**V**
V	***Traité de Bâle (1798)*** ***Peut être joué pendant la phase diplomatique.*** La Prusse et ses alliés (Hesse et Saxe) deviennent neutres si elle ne contrôle aucune zone à étoile Clé en France. Aucune tentative diplomatique contre la Prusse avant le début de 1804. La Prusse ne produit rien avant le début de 1804.	**Amirauté** Annule un assaut naval français ou autorise un assaut naval avec une force de 2 pas maximum.	
V	***Traité de San Idelfonso (1798)*** ***Peut être joué pendant la phase diplomatique.*** L'Espagne quitte la Coalition et devient alliée de la France si elle ne contrôle aucune zone de ville en France. Chaque unité de combat de la Coalition en Espagne est immédiatement placée dans ses frontières respectives.	**Ville** 3 Points de Recrutement pour une puissance majeure en guerre, sauf	
	Expédition d'Irlande (1804) Une armée d'1 pas maximum peut faire un assaut naval en Irlande.	**Libre passage** Une force de la Coalition peut traverser un état neutre sans s'arrêter, et cet état reste neutre.	
	Siège +2 au dé pour une bataille dans une zone de forteresse.	**Indes néerlandaises (1801)** Si la Hollande est sous contrôle français, le Royaume-Uni reçoit 1 Point de Recrutement à la prochaine phase de renforts.	**V**
	Sabre d'honneur +1 au dé pour une bataille.	**Amiral Jervis** Annule un assaut naval français ou ramène l'Espagne à la neutralité si elle était alliée de la France. **L'Espagne peut à nouveau être alliée à la France seulement via l'événement Piège de Bayonne ou par une tentative diplomatique réussie.**	**V**

1798-1800	FRANCE 6	COALITION 7	1798-1800
	Confédération suisse La France peut envahir la Suisse et gagner un +1 au dé pour une bataille contre les unités suisses.	**Aboukir (1807)** Annule l'expédition égyptienne sur un jet de 5+ ou annule tout autre assaut naval.	
	Indes Le Royaume-Uni perd 2 Points de Recrutement à la prochaine phase de renforts.	**Jambes russes** Une armée russe reçoit +2 au dé pour un jet de Potentiel de Mouvement.	
V	***Expédition égyptienne (1804)*** La France reçoit l'armée d'Egypte et DOIT lancer un assaut naval avant la fin du tour sur la zone d'Alexandrie avec Napoléon ; déployer les unités mameloukes et égyptiennes en Egypte, sauf à Alexandrie.	**Hussards** En cas de poursuite lors d'une bataille, la Coalition gagne +2 au dé.	
	Pyramides (1807) La France obtient un +2 au dé pour une bataille au Levant.	**Siège d'Acre (1807)** +1 au dé si une force de la Coalition défend Acre et gagne la bataille en cas d'égalité si la France a un Leader.	
	Armée côtière Une armée de 2 pas maximum peut faire un assaut naval sur une zone côtière ennemie, sauf au Royaume-Uni.	**Empire ottoman** La Turquie reçoit l'armée du Levant si l'Egypte est envahie et ne peut l'utiliser que pour un assaut naval sur une zone côtière en Syrie ou en Egypte.	
		Seconde Coalition (1804) La Russie rejoint immédiatement la Coalition.	**V**

1801-1803	FRANCE 6	COALITION 5	1801-1803
	Harem +2 au dé pour un jet diplomatique gratuit contre la Turquie même si elle est alliée à la Coalition. En cas de réussite, la Turquie devient alliée de la France et peut attaquer la Russie, même si elle est neutre.	**Perfide Albion** Lancez un dé ; le joueur français remet au hasard dans la réserve des MEA : 1 MEA sur 1-3, et 2 sur 4-6.	
	Corsaires Le Royaume-Uni perd 1 Point de Recrutement sur un jet de 1-3, et 2 sur un jet de 4-6 à la prochaine phase de renforts.	**Or espagnol (1810)** L'Espagne perd ses Points de Recrutement et le Royaume-Uni reçoit un Point de Recrutement supplémentaire à la prochaine phase de renforts.	
	Pirates barbares Le Royaume-Uni perd 1 Point de Recrutement à la prochaine phase de renforts.	**Rotschild** 3 Points de Recrutement pour une puissance majeure de la Coalition en guerre, sauf le Royaume-Uni, pendant une phase de renforts.	
	Talleyrand (1810) +3 au dé pour un jet diplomatique gratuit.	**Seconde ligne** Une force s'enfuit automatiquement.	
	Tsar Paul I (1804) La Russie redevient neutre ; placez les unités Russes hors de leur patrie, dans une zone de renforts russes ravitaillée. (Diplomatie/Activation)	**L'affaire de Copenhague (1807)** Un pays mineur neutre rejoint la Coalition. (Diplomatie/Activation)	
	Traité d'Amiens (1807) DOIT ETRE JOUE pendant la phase diplomatique. Un armistice est imposé sur toute la carte ; les unités retournent dans leurs patries respectives. Les puissances majeures en guerre gardent leurs conquêtes de zones mineures et récupèrent les zones de leur patrie de 1792. Jusqu'à la fin de la période de 3 ans en cours, aucune production n'est autorisée et aucune guerre n'a lieu. Ensuite, la guerre avec les précédentes alliances reprend.		

1804-1806	FRANCE 10	COALITION 10	1804-1806
	Attaque de flanc +2 au dé pour une bataille si un Leader commande.	Campagne d'hiver Annule le modificateur au dé de mauvais temps pour l'attrition et le mouvement pour l'activation d'une force.	
	Son du canon +2 au dé pour un test de marche au son du canon.	**Boue** Chaque armée, des deux camps, subit un -2 au dé pour les jets de Potentiel de Mouvement pendant l'impulsion en cours.	
	Marie Walewska Si Varsovie est sous contrôle français, le Grand-Duché est créé et allié de la France ; il inclut la zone de Varsovie et toute autre zone de couleur polonaise en Prusse, même si des unités de la Coalition sont toujours en place. L'unité polonaise est reçue gratuitement pendant la prochaine phase de renforts si Varsovie est toujours sous contrôle français.	**Carré** Annule un symbole C français pour la supériorité de cavalerie et la poursuite pendant une bataille.	
	Camp de Boulogne (1810) Une pile de 4 pas avec 2 Leaders peut exécuter un assaut naval sur le Royaume-Uni à travers un détroit sur un jet de 6, ou peut bouger sans attrition avec un Potentiel de Mouvement de 6.	**Nelson (1810)** Annule un assaut naval français.	
	Marche en colonne La France choisit une pile de la Coalition qui ne pourra pas bouger si elle en a l'intention ; jouez le MEA lorsque la Coalition a choisi l'unité à bouger, et elle est considérée comme activée pour cette impulsion.	**L'entente des couronnes** +3 au dé pour un jet diplomatique gratuit.	
	Tirailleurs +1 au dé pour une bataille.	**Tambours de guerre** Une puissance majeure peut refuser de se rendre jusqu'à la prochaine phase de fin de tour. Si elle se rend à nouveau, elle subit une alliance forcée et perd 3 zones au lieu de 2 : le vainqueur peut choisir de remplacer UNE zone avec une indemnité de 2 Points de Recrutement.	
	Schulmeister (1810) Annule le mouvement d'une pile ennemie ; jouez le MEA lorsque la Coalition a choisi l'unité à bouger, et elle est considérée comme activée pour cette impulsion.	**Redoute** +1 au dé pour une bataille pour la pile en défense.	
	Bridage infernale (1810) +2 au dé pour un jet de poursuite.	**Ordre de tenir** Une tentative réussie de son du canon ennemie est annulée.	
	Dépôts -2 au dé pour un Test d'Attrition.	**La santé du général** Réduisez de 1 le bonus de bataille d'un Leader ennemi pour une bataille.	
	Coupez la retraite Une fuite ennemie réussie est annulée.	**Tyrol** Placez l'unité révoltée Tyrol dans la zone d'Innsbruck si cette zone a été conquise par la France ; une bataille a lieu immédiatement s'il s'y trouve une unité ennemie. Les tyroliens ne peuvent pas bouger dans une zone adjacente et restent ravitaillés si Innsbruck est toujours contrôlé.	

1807-1809	FRANCE 10	COALITION 10	1807-1809
	Erfurt (1813) Si l'Autriche et la France se sont rendues, la France reçoit les unités Rhine et Wesphalia (verso des pions Hanover et Empire) et peut les construire pendant la prochaine phase de renforts. S'ils ne le sont pas déjà, l'Empire, Hanovre, Hanse, Hesse et Mecklenburg deviennent alliés de la France.	**Charge** +1 au dé pour une bataille si la force contient au moins un symbole C.	
	Tilsit (1813) La Russie devient neutre si le Royaume-Uni n'a plus la Prusse ou l'Autriche comme allié. Les unités de combat russes sont immédiatement placées en Russie. (Diplomatie/Activation)	**Général hiver** Résolvez immédiatement un Test d'Attrition pendant l'impulsion de mauvais temps pour chaque pile ennemie dans la patrie Russe, y compris les conquêtes russes.	
	Piège de Bayonne ***(Sans effet après Dos de mayo)*** L'Espagne devient immédiatement alliée de la France et les unités françaises peuvent entrer en Espagne. (Diplomatie/Activation)	**Dos de mayo** Si l'Espagne est alliée de la France ou neutre, l'Espagne rejoint la Coalition et une Guerre de Libération commence. Placez les unités Atlantic et Med avec un pas chacune sur la carte ; les Guérillas sont déployées à la prochaine phase de renforts. (Diplomatie/Activation)	
	Somo Sierra +1 au dé pour une bataille si la pile contient au moins un symbole C.	**Cosaques** +2 au dé pour un Test d'Attrition ennemi adjacent à une force russe.	
	Grande batterie +2 au dé pour une bataille si un Leader commande.	**Walcheren** Une force de 2 pas maximum peut faire un assaut naval sur une zone en Hollande ou Flandres.	
	Colonnes mobiles Retirez une unité de guérilla espagnole.	**Or anglais** La Coalition reçoit 3 Points de Recrutement à la prochaine phase de renforts.	
	Blocus continental (1813) A chaque phase de renforts, si chaque port continental (Copenhague inclus, mais pas Palerme et Gibraltar) de St Petersburg à Venise est contrôlé par la France ou par une puissance alliée ou en paix obligatoire avec la France, le Royaume-Uni perd 2 Points de Recrutement.	**Crêtes** +1 au dé pour une bataille pour le joueur inactif.	
	Eblé Annule la pénalité de fleuve pour une bataille.	**Disgrâce** Retirez du jeu un Leader français, sauf Napoléon. Lancez un dé, le résultat donne le nombre de tours où ce Leader peut encore rester sur la carte, y compris le tour en cours.	
	Batterie hippomobile +1 au dé pour une bataille si la pile contient au moins un symbole C.	**La mince ligne rouge** +1 au dé pour un round de bataille si Wellington commande.	
	Mutinerie Annule un assaut naval ennemi.	**Pont détruit** -2 au dé ennemi s'il attaque à travers un fleuve.	

1810-1812	FRANCE 7	COALITION 7	1810-1812
	USA Le Royaume-Uni perd 2 Points de Recrutement à la prochaine phase de renforts.	**Intrigues** +3 au dé pour un jet diplomatique gratuit.	
	Fouché Lancez un dé : le joueur de la Coalition remet au hasard dans sa réserve de MEA : UN MEA sur 1-3, et DEUX sur 4-6.	**Landwehr** La Prusse reçoit l'unité de combat Landwehr gratuitement à Berlin. Si elle est détruite, l'unit est reconstruite gratuitement à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.	
	Perse Retirez un pas russe au choix de la Russie.	**Scharnhorst** La Prusse rompt son alliance forcée avec la France et rejoint la Coalition. Les piles française dans des mêmes zone que des Prussiens doivent se replier vers la zone sous contrôle français la plus proche. (Diplomatie/Activation)	
	Le brave des braves +1 au dé pour une bataille pour une pile en défense.	**Malet** Napoléon est immédiatement placé sur une force en France par le joueur de la Coalition ou revient en renforts à la prochaine impulsion (au choix du Français) ; la pile d'origine doit respecter les limites d'empilement et est autorisée à se séparer dans une zone adjacente contrôlée.	
	Bérézina Réussite automatique pour une tentative de fuite française.	**Initiative** A jouer pendant la phase des événements : la Coalition est le premier joueur pour l'année en cours OU la Turquie redevient neutre.	
	Cuirassiers +1 au dé pour une bataille si la force contient au moins un symbole C.	**Terre brûlée** Résolvez immédiatement un Test d'Attrition pour chaque pile ennemie dans la patrie russe, y compris les conquêtes russes, pendant l'impulsion de beau temps.	
	Forces expéditionnaires alliées Si la Prusse et l'Autriche sont en alliance forcée avec la France, la France peut demander 1 Point de Recrutement à l'Autriche et la Prusse (chacune) pendant la phase de renforts (à chaque tour) si la France est en guerre contre la Russie.	**Lignes Torres Verdas** +2 au dé pour une bataille pour une pile en défense avec Wellington.	

1813-1815	FRANCE 6	COALITION 6	1813-1815
	Marie-Louise La France reçoit 6 Points de Recrutement pendant la phase de renforts en cours.	**Germanie** Si la Prusse et l'Autriche sont en guerre contre la France, la Saxe et la Bavière trahissent la France si elles sont alliées avec ; leurs unités rejoignent immédiatement la pile de la Coalition la plus proche ; les zones de Saxe et de Bavière passent sous le contrôle de la Coalition.	
	Armistice Après avoir joué cet événement, aucune bataille n'est autorisée pendant l'impulsion en cours, sauf en Espagne et au Portugal.	**Bernadotte de Suède** La Suède rejoint la Coalition avec son unité de combat à 2 pas ; déployez l'armée en Suède ou dans un port de la mer Baltique sous le contrôle de la Coalition.(Diplomatie/Activation)	
	La Marseillaise +1 au dé pour une bataille en France de 1792.	**Vive le Roi !** Déployez l'unité de combat Vendée réduite dans sa zone. Si une unité française s'y trouve, une bataille est immédiatement livrée.	
	Légion d'honneur +1 au dé pour une bataille entière pour une pile sans Leader.	**Embuscade** Réussite automatique pour une tentative d'interception sans avoir à jouer un MEA supplémentaire.	
	Francs-tireurs Une pile ennemie en France subit un -2 au dé pour son jet de Potentiel de Mouvement.	**Uhlans** +1 au dé pour un jet de poursuite.	
	Lanciers +1 au dé pour une bataille si la force contient au moins un symbole C.	**Schönbrunn** L'Autriche rompt son alliance forcée avec la France et rejoint la Coalition. Les piles françaises dans une même zone que des piles autrichiennes doivent se replier vers la zone sous contrôle français la plus proche. (Diplomatie/Activation)	

TABLES

TABLE D'ATTRITION

Dé/Pas	1	2-3	4-5	6-8	9+
1					-1dr
2				-1dr	-1dr
3			-1dr	-1dr	D
4			D	D	D
5		-1dr	D	D	-1drD
6		-1dr	D	-1drD	-1drD
7	-1dr	D	-1drD	-1drD	DD

Modificateurs :

MEA (Terre brûlée, Guerre de libération) = +/-1
Impulsion de mauvais temps = +1
Non ravitaillé = +2
Marche forcée = +2
Force uniquement française ou russe (1796+) = -1
Mouvement en zones amies uniquement = -1
Pénalité des Français (1792-1793) = +1

Résultats :

D = un pas de pertes pour chaque D
-1dr = la force subit un modificateur négatif au dé à chaque bataille pour l'activation en cours.

TABLE DE POURSUITE

Dé	Effets
1	
2	
3	R
4	R
5	D ou R
6	D + R

D = le camp qui retraite doit perdre un pas.
R = le camp qui retraite doit retraiter d'une zone supplémentaire sauf dans une zone étoile Clé, une forteresse ou une capitale.

Modificateur : +1 pour 3 C encore disponibles.

TABLEAU DES POINTS DE RECRUTEMENT

PUISSANCES	1792-1803	1804+	1792-1803	1804+ Ajoutez les villes suivantes:
Puissances majeures (CLE OR)			A chaque tour	
France	6	6	Paris (2), Lyon (1), Strasbourg (1) Marseille (1), Bordeaux (1)	
Royaume-Uni	2	3	Londres (2)	Dublin (1)
Russie	3	5	Moscou (2), St. Petersburg (1)	RUSSIE ENVAHIE Kiev (1), Odessa (1) seulement si en guerre contre la Turquie ou la France en Russie de 1792 pendant la phase de recrutement.
Autriche	4	5	Vienne (2), Budapest (2)	
Prusse	2	3	Berlin (2)	
Espagne	1	2	Madrid (1)	
Turquie	2	2	Constantinople (2)	
Alliance forcée (14.3.3)	1	1	Double de la puissance majeure vaincue	
Principaux mineurs (CLE BRONZE)			A chaque tour	
Egypte	1		Le Caire	
Empire/Rhin	1		Erfurt (0 si contrôlé par la France jusqu'à Erfurt)	
Flandres	1		Bruxelles	
Hanovre/Westphalie	1		Hanovre (0 si contrôlé par la France jusqu'à Erfurt)	
Italie	1		Milan	
Naples	1		Naples	
Piémont-Sardaigne	1		Turin	
Pologne	1		Varsovie	
Saxe	1		Dresde	
Suède	1	1-2	Stockholm	2 avec le MEA Bernadotte

PUISSANCES	1792-1803	1804+	1792-1803	1804+ Ajoutez les villes suivantes:
Puissances mineures (CLE ARGENT)			Premier tour de chaque période de 3 ans	
Bavière	1		Munich	
Danemark	1		Copenhague	
Hesse	1		Kassel	
Hollande	1		Amsterdam	
Portugal	1		Lisbonne	
Sud Germanie	1		Stuttgart	
Suisse	1		Zürich	

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Nombre de PM	Effets en bataille
Clair	1	Aucun Effet
Marais	1 et stop	+1 Def, pas de poursuite ni supériorité de cavalerie
Montagne	Interdit	Interdit
Col	+1	-1 Att
Détroit	+2 (voir 11.7)	-2 Att
Fleuve	+1	-1 Att
Ville	Aucun Effet*	Aucun Effet
Forteresse	Aucun Effet 2 PM pour contrôler la forteresse	+1 Def, annule la retraite, pas de poursuite ni supériorité de cavalerie
Port	Aucun Effet*	
Etoiles Clés	Aucun Effet	Aucun Effet
*	1 PM pour contrôler zone de ville ou de port	

TABLE DES RESULTATS DU COMBAT

Dé	1-10	11+ (*)	Pas des 2 camps
0		Dr5	
1		Dr4	
2		Dr2	
3	Dr5	1	(*) 5 mini pour chaque camp
4	Dr4	1+Dr4	
5	Dr2	1+Dr3	
6	1	2	
7	1+Dr4	2+Dr4	
8	1+Dr3	3	
9	2	3+Dr4	
10	2+Dr5	4	

Modificateurs :

Bonus de bataille du Leader
Unité de tête (une par round)
Supériorité de cavalerie = +1
Rapport de force : 1/2 = -1, 2/1 = +1,
3/1 = +2, 4/1 = +3, 5/1 = Elim
Terrain = voir TET
MEA = 2 par camp et par bataille
Non ravitaillé = -3
Assaut naval = -1

Résultats :

= nombre de pas de pertes
« Dr » = jet minimum pour infliger un pas de pertes supplémentaire.

TABLEAU DE POTENTIEL DE MOUVEMENT

Dé	PM
-1	1*
0	1*
1	2*
2	2*
3	3
4	3
5	4
6	4
7	5
8	5
9	6
10	7

Résultats :

Nb de PM (* = aucun mouvement naval autorisé)
Modificateurs :
Non ravitaillé = -2
Impulsion de mauvais temps = -1
Marche forcée = +2
Modificateur de mouvement = +#
(0 pour les Français jusqu'à Carnot)
Bonus stratégique du Leader = +#
Force de 7 pas ou plus = -1

TABLE DES ACTIONS SPECIALES DE MOUVEMENT

Action	Jet mini	Modificateurs
Fuite	5	+bonus strat Leader +1 avec un C -1 à travers fleuve -1 à travers col
Interception MEA et LEADER NECESSAIRES	5	+bonus strat Leader -1 à travers fleuve -1 à travers col
Son du canon	5	+bonus strat Leader -1 à travers fleuve -1 à travers col