

# Napoléon's Triumph

## *Règles du jeu*



---

### Table des matières

---

1. Inventaire.....	2	11. Les attaques .....	5
2. Introduction.....	2	12. Les retraites .....	9
3. Les pions .....	2	13. Le moral.....	9
4. Le plateau de jeu .....	2	14. La nuit.....	10
5. Les scénarios.....	3	15. Les unités d'élite.....	10
6. Préparation d'une partie.....	3	16. Gagner une partie .....	10
7. Déroulement du jeu.....	3	17. Equilibre du jeu (option).....	10
8. Les corps .....	3	18. Le Santon (option).....	10
9. Les commandements.....	3	19. Jeu en équipe (option).....	11
10. Les déplacements .....	4	Remarques de conception (non traduit) .....	fin

## 1. Inventaire

Le jeu contient :

- 140 pions en bois.
- 18 pions métalliques des chefs.
- Deux exemplaires d'un feuillet d'autocollants.
- 15 marqueurs en bois.
- Deux plateaux de jeu.
- Deux exemplaires de ce livret de règles.

Remarques : on a fourni un supplément de pions et d'autocollants pour remplacer les composants perdus ou endommagés.

## 2. Introduction

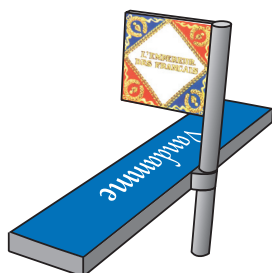
*Napoléon's Triumph* est un jeu basé sur la bataille d'Austerlitz. Il s'agit d'un jeu pour deux joueurs : un joueur contrôle l'armée Française et l'autre l'armée des Alliés. Pendant une partie, les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant leurs pions et en attaquant les pions de l'adversaire. Un joueur gagne soit en infligeant des pertes à l'armée adverse, soit en contrôlant des territoires.

## 3. Les pions

Les **pions** du jeu représentent les armées adverses de la France et des Alliés. Les pions bleus sont les Français ; les rouges les Alliés.

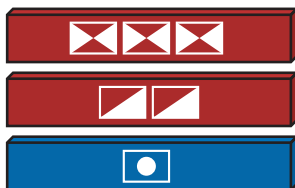
Il existe deux types de pions : les **commandants** et les **unités**. Un commandant représente le chef comme individu et son état-major. Une unité représente une troupe d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

Un commandant est identifié par son nom. Un exemple de commandant est présenté ci-dessous.



Avant de commencer une partie pour la première fois, on doit appliquer les autocollants sur les commandants.

Trois exemples d'unités sont présentés ci-dessous :



Sur chaque unité, l'un des bords est imprimé avec des symboles. On appelle ce côté le côté **face**.

Le type de symbole indique le type d'unité. Il existe quatre types de symboles :

- ☒ Infanterie de la Garde
- ☒ Infanterie
- ☒ Cavalerie
- Artillerie

Le nombre de symboles sur une unité indique sa force. Les exemples d'unité ci-dessus représentent une unité d'infanterie de force trois, une unité de cavalerie de force deux et une unité d'artillerie de force un.

Habituellement, un joueur garde ses unités retournées de telle manière que son adversaire ne puisse voir leur côté face. Cet état normal est appelé **face cachée**. Remarque : en général, elles ne sont pas littéralement face cachée - les joueurs qui sont assis face à face de part et d'autre du plateau préféreront d'ordinaire garder le côté face de leurs unités vers eux, c'est pratique et suffit pour les cacher à la vue de leur adversaire.

Parfois un joueur doit montrer le côté face de l'une de ses unités à son adversaire. Dans ces situations, le côté face est retourné vers le haut. Ceci est appelé **face visible**.

Il n'y a pas d'état face cachée pour un commandant. Le nom d'un commandant est toujours visible des deux camps.

Quand on doit diminuer la force d'une unité suite à une attaque ou à une retraite, on la retire et on met à sa place une autre unité du même type -mais d'une force plus faible. Des unités en supplément sont fournies avec le jeu à cet effet.

A pleine capacité, une unité d'infanterie représente environ 2000 hommes, une unité de cavalerie environ 1400 cavaliers, et une unité d'artillerie représente environ une trentaine de pièces regroupées, ainsi que leurs servants.

Les commandants du jeu représentent les commandants historiques des corps ou leurs équivalents dans ces fonctions.

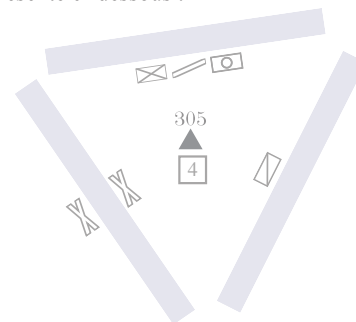
## 4. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est constitué de deux parties, qui s'assemblent. La majeure partie du plateau dépeint la carte du champ de bataille. De l'espace sur le bord est réservé aux aides de jeu.

Les aides de jeu sont expliquées dans les sections des règles qui les concernent. Cette section-ci explique comment lire la carte.

La carte est divisée en polygones. On appelle ces polygones des **lieux**. On appelle les côtés d'un polygone les **approches**, et le centre la zone de **réserve**.

Un exemple de lieu avec trois approches est présenté ci-dessous :



Les symboles qui définissent un lieu sont les suivants :

est une approche. Une approche peut être soit **étroite** (large comme un pion) soit **large** (large comme deux pions). Des symboles de pénalité peuvent se trouver de chaque côté d'une approche pour indiquer les effets du terrain sur les déplacements et sur les attaques à travers elle. **Les pénalités sont orientées : le symbole à l'intérieur d'un lieu indique la pénalité pour se déplacer et attaquer dans le (et non hors du) lieu.**

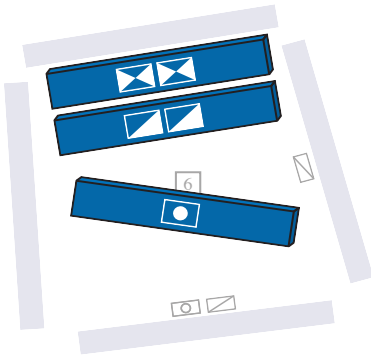
- ☒ est une pénalité pour l'infanterie.
- ☒ est une pénalité pour la cavalerie.
- est une pénalité pour l'artillerie.
- ☒ est un obstacle.
- ☒ est infranchissable.
- 4 est la capacité du lieu.
- 305 est une colline (la valeur de l'altitude est là pour l'esthétique : elle n'a aucun effet sur le jeu).

Le lieu de l'exemple ci-dessus est une colline, qui a une limite de capacité de quatre et qui a trois approches. L'approche en haut a des pénalités pour les attaques d'infanterie et d'artillerie dans le lieu, ainsi qu'un obstacle. L'approche de droite a une pénalité pour les attaques de cavalerie dans le lieu. L'approche de gauche est infranchissable.

Dans certains lieux, on trouve quelques symboles spéciaux. Ce sont les suivants :

- ||| lieu de mise en place.
- ★ lieu objectif du jeu.
- ▲ lieu d'arrivée des renforts.

Un pion en jeu doit être dans une position à l'intérieur d'un **lieu**. Un pion peut être en position contre une approche (ce qu'on appelle être en **blocage** de cette approche) ou il peut être en position dans la zone de réserve (ce qu'on appelle être en **réserve**). L'exemple qui suit montre comment cela se présente en réalité :



(Les pions sont face visible pour l'exemple uniquement)

Dans cet exemple, les pions d'infanterie et de cavalerie sont ensemble en blocage de l'approche en haut, alors que le pion d'artillerie au milieu est seul en réserve. Des pions en blocage d'une approche doivent être orientés dans le même sens que l'approche. Des pions en réserve peuvent être orientés dans n'importe quel sens qui convient - leur orientation n'a aucun effet sur la partie.

**Important** : des pions sont dits **dans la même position** quand ils sont dans le même lieu **et** dans la même position dans ce lieu. Un pion en blocage d'une approche dans un lieu **n'est pas** dans la même position qu'un pion en blocage d'une autre approche dans ce lieu, non plus qu'il n'est dans la même position qu'un pion en réserve dans ce lieu.

Un joueur ne peut pas mettre dans un lieu plus de ses unités (non compris les commandants) que la limite de capacité du lieu. Remarque : il existe un cas spécial à propos de cette limite dans les règles concernant les corps (voir section 8).

La limite de capacité est pour la totalité du lieu. Il n'y a pas de sous-limite pour la zone de réserve ou pour les approches séparément.

Des lieux sont **adjacents** si ils sont sur les bords opposés d'une même approche. Des lieux qui n'ont en commun qu'un coin ne sont pas adjacents.

Les lignes rouges sur la carte sont les **routes principales**. Les lignes brunes sont les **routes locales**. Les routes impactent les déplacements : des pions peuvent se déplacer plus loin pendant un tour s'ils se déplacent le long d'une route.

D'autres inscriptions sur la carte indiquent des altitudes, des bois, des marais, des rivières, des ruisseaux et des villes. Elles sont là pour l'esthétique et n'ont pas d'effet sur le jeu (leur effet est simulé par les pénalités d'approches et par la taille et la forme des lieux).

## 5. Les scénarios



Napoleon's Triumph a deux scénarios, qu'on identifie par leur date de début.

### Scénario du 2 décembre

- **Description** : journée historique de la bataille. C'est le scénario principal du jeu.
- **Mise en place des Alliés** : Tous les pions des Alliés sont en jeu dès le début.
- **Temps estimé d'une partie** : 2 heures.

### 1 December Scenario

- **Description** : avance des Alliés historique. Plus d'options de jeu, une durée de partie plus longue.
- **Mise en place des Alliés** : Deux corps Alliés (au choix du joueur Alliés) commencent en jeu. Tous les autres arrivent comme renforts.
- **Temps estimé d'une partie** : 3 heures.

## 6. Préparation d'une partie



La mise en place d'une partie se déroule comme suit :

- (1) On sélectionne un scénario pour la partie.
- (2) On se met d'accord sur qui joue quel camp.
- (3) On sort le plateau de jeu.
- (4) On sort les marqueurs. Il y a un marqueur noir pour la Chronique horaire. Les marqueurs rouges et bleus sont pour le Registre du moral. Les autres marqueurs noirs sont pour les Registres des commandements.

(5) On fait l'inventaire des armées : les pions qui constituent les forces initiales des armées doivent être placés face visible sur les Tableaux des forces Françaises et Alliées.

(6) Mise en place des Alliés. Le joueur Alliés organise son armée en **corps** en affectant anonymement des unités (faces cachées) aux commandants. Le nombre minimum d'unités qui doivent être affectées initialement à chaque commandant est imprimé à côté du nom du commandant dans le Tableau des armées Alliées ; le nombre maximum d'unités qui peuvent être affectées à chaque commandant est de huit. Dans le scénario du 2 décembre, tous les corps Alliés commencent la partie en jeu. Dans le scénario du 1<sup>er</sup> décembre le joueur Alliés choisit deux corps qui vont commencer la partie en jeu ; et les autres commencent la partie hors carte et vont arriver comme renforts (voir les règles sur les renforts à la section 10). Les corps qui commencent la partie en jeu doivent être placés dans les lieux de mise en place qui portent le nom des commandants. Les pions d'un corps donné peuvent être en réserve ou en blocage d'une des approches de ce lieu, mais tous les pions d'un corps doivent être ensemble dans la même position.

(7) Mise en place des Français : le joueur Français organise et met en place son armée comme le joueur Alliés à l'étape précédente. Les corps Français (sauf ceux de Bernadotte et de Davout) commencent sur la carte dans

les deux scénarios. Les corps de Bernadotte et de Davout commencent hors carte et arrivent comme renforts. On doit initialement affecter à Bernadotte et à Davout au moins une unité qui ne soit pas une unité d'infanterie de force deux. Suggestion : la mise en place va plus vite si le joueur Français commence à organiser ses pions pendant que le joueur Alliés organise les siens. Faire cela n'engage en rien le joueur Français : il peut encore faire des changements après que le joueur Alliés a fini.

(8) Le joueur Français peut détacher jusqu'à six unités de ses commandants sur la carte et les repositionner. Elles ne peuvent pas se trouver à plus de deux lieux de distance de leur commandant d'origine et ne peuvent pas être placées dans -ou adjacentes à- un lieu avec un objectif rouge, vert ou noir. Les unités détachées peuvent être placées soit en réserve soit en blocage d'une approche. Remarque : on peut affecter à un corps plus d'unités que la capacité du lieu de mise en place, du moment qu'après les détachements les limites de capacité ne sont pas violées.

(9) Le joueur Français retourne face visible l'une de ses batteries d'artillerie et la désigne comme étant sa **batterie fixe**. Si elle est en réserve il doit immédiatement la repositionner pour bloquer une approche dans son lieu de mise en place. Elle ne peut pas se déplacer pendant la partie. Pour tout le reste c'est une unité d'artillerie normale, et elle peut être en 1<sup>ère</sup> ligne d'attaques et de défenses.

## 7. Déroulement du jeu

On joue une partie comme une suite de **rounds**. Chaque case dans la Chronique horaire représente un round. La position du marqueur indique le round en cours.

Un round est divisé en deux **jours**. Le premier jour est celui du joueur Alliés, et le second est celui du joueur Français.

Pendant le jour d'un joueur, il peut déplacer ses pions et les utiliser pour attaquer les pions adverses.

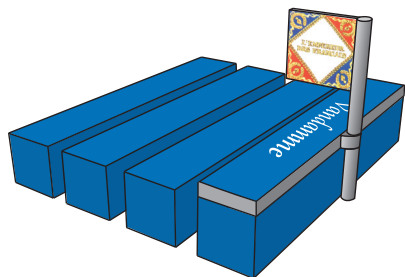
A la fin de chaque jour, pour rétablir l'anonymat de toutes les unités qui ont pu être révélées durant ce jour, les deux joueurs ont le droit de brasser leurs unités à l'abri des regards. Les unités qui sont brassées ensemble doivent être dans la même position. Les unités d'un corps ne peuvent pas être brassées avec des unités qui ne sont pas de ce corps.

## 8. Les corps

Un corps consiste en un commandant et de une à huit unités. Les corps sont créés lors de la mise en place d'une partie.

L'appartenance à un corps peut être indiquée en plaçant le commandant au dessus de l'une des unités de son corps et en rangeant les

autres à côté de lui ou derrière lui, comme le montre l'exemple suivant :



Remarque : il s'agit juste d'une convention pour aider les joueurs à se rappeler quelle unité appartient à quel corps. Hormis cet emploi, l'arrangement physique des pions dans un corps n'a aucun effet sur le jeu.

Une unité peut quitter un corps en étant **détachée** de celui-ci. Une fois détachée, une unité peut rester détachée indéfiniment, ou elle peut être plus tard re-attachée à un corps (soit le corps qu'elle a quitté soit un autre) au moyen d'un commandement de Rattachement (voir la section 9 pour plus de détails).

Un joueur peut détacher volontairement des unités d'un corps lorsque c'est spécifiquement autorisé par les règles. En outre, des unités peuvent être involontairement détachées d'un corps lors d'une attaque (voir section 11) ou d'une retraite (voir section 12).

Le nombre maximum d'unités dans un corps est de huit. Le nombre minimum d'unités est de une. (le nombre minimum d'unités qui doivent être affectées à un corps lors de la mise en place ne vaut que lors de la mise en place ; il ne s'applique plus une fois la partie commencée).

Un commandant ne peut pas détacher sa dernière unité. Si toutes les unités d'un corps sont éliminées, le commandant du corps est éliminé : un corps ne peut jamais n'être qu'un commandant.

Les pions d'un corps doivent toujours être en permanence dans la même position.

Lorsque plusieurs corps ou des unités détachées sont dans la même position, les pions devraient être regroupés et rangés pour indiquer clairement quels pions sont dans quel corps et quels pions sont détachés.

Normalement, le nombre d'unités autorisées dans un lieu est limité par sa capacité. Néanmoins, un corps peut se déplacer sur route à travers un lieu de capacité inférieure au nombre d'unités du corps, tant qu'il n'y termine pas son déplacement.

## 9. Les commandements

Un joueur accomplit son tour en faisant exécuter des **commandements**. Les commandements sont appliqués dans l'ordre choisi par le joueur, mais un commandement doit être achevé avant de pouvoir en commencer un autre.

Il y a deux classes de commandements : les **commandements de corps** et les **commandements indépendants**.

Un commandement de corps est un commandement donné par un commandant à certaines ou à toutes les unités de son corps. Chaque commandant ne peut donner qu'un commandement de corps par tour. En outre, le joueur Alliés est limité à un total de cinq commandements de corps par tour (remarque : le joueur Français n'a pas de limite équivalente).

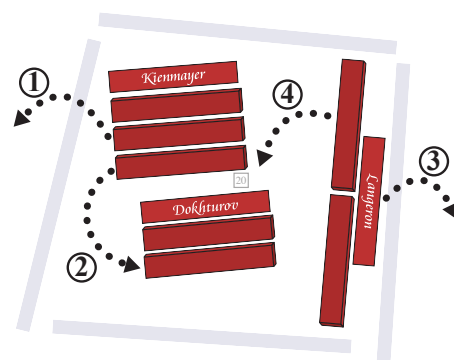
Un commandement indépendant est un commandement donné à une seule unité détachée. Le joueur Alliés est limité à trois commandements indépendants par tour et le joueur Français est limité à quatre commandements indépendants par tour.

Les types de commandements sont les suivants :

- **Déplacement de corps** (commandement de corps). Le commandant et toutes les unités de son corps se déplacent ensemble. Juste avant le déplacement, le joueur a le droit de détacher des unités du corps : les unités détachées ne sont pas déplacées par le commandement.
- **Déplacement de détachement** (commandement de corps). Un commandant détache de son corps une unité ou plus et les déplace ensemble. Le commandant et les unités qui restent ne sont pas déplacés par le commandement. Des unités déplacées par ce type de commandement ne peuvent pas se déplacer sur route.
- **Rattachement** (commandement de corps). Un commandant peut rattacher une unique unité à son corps. Le commandant et l'unité doivent tous deux être dans la même position au moment où le commandement est donné. Le commandement peut être donné à une unité détachée ou à une unité d'un autre corps ; s'il est donné à une unité d'un autre corps, que ce commandement détache l'unité de son ancien corps est intégré dans le fait qu'il l'attache à son nouveau corps.
- **Déplacement d'unité** (commandement indépendant). Une **unique** unité détachée est déplacée. Si l'unité n'était pas déjà détachée, elle peut être détachée dans le cadre de ce commandement.

Une unité ne peut pas être déplacée par deux commandements lors du même tour. Les joueurs doivent néanmoins remarquer qu'un commandement de rattachement ne déplace pas d'unité ; et donc on peut donner à une unité un commandement de déplacement et ensuite un commandement de rattachement lors du même tour.

L'exemple suivant montre quelques commandements à l'œuvre :



Dans cet exemple, Kienmayer utilise un commandement de Déplacement de détachement (1) pour détacher une unité et la faire sortir du lieu vers la gauche. Dokhturov utilise un commandement de Rattachement (2) pour détacher une unité du corps de Kienmayer et la rattacher à son propre corps. Langeron utilise un commandement de Déplacement de corps (3) pour déplacer son corps en entier hors du lieu vers la droite mais avant de le faire, il détache du corps l'unité à l'arrière en haut. Un commandement de Déplacement d'unité (4) est ensuite utilisé pour faire reculer en réserve cette unité détachée.

Le Registre des commandements aide les joueurs à tenir le compte des commandements. Lorsqu'un joueur met en œuvre un commandement, son adversaire met un marqueur dans la case correspondante sur le Registre. Les joueurs doivent annoncer clairement leurs commandements afin qu'ils soient correctement décomptés.

## 10. Les déplacements

Les pions ne se déplacent que grâce à des commandements. Plusieurs pions se déplaçant grâce à un unique commandement doivent se déplacer ensemble : en même temps et de la même position vers une même position.

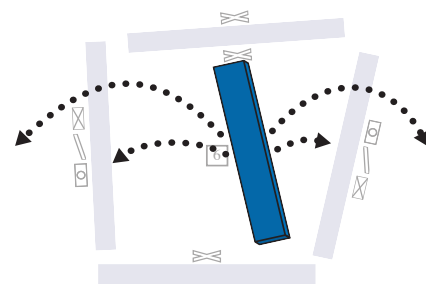
Un pion ne peut pas traverser ou être en blocage d'une approche infranchissable.

Un pion peut essayer de se déplacer dans un lieu occupé par l'adversaire lors de son déplacement ; un tel déplacement est une attaque : voir la section 11 pour plus de détails.

Un pion en réserve au début du tour (et qui ne se déplace pas sur route) a les options de déplacement suivantes :

- en réserve dans un lieu adjacent.
- en blocage d'une approche du lieu qu'il occupe.

L'exemple suivant présente ces options :



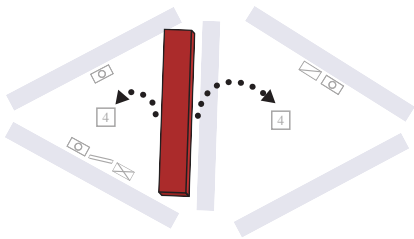
Dans cet exemple l'unité peut se déplacer pour bloquer l'approche à gauche ou à droite

du lieu qu'elle occupe, ou elle peut se déplacer en réserve des lieux à gauche ou à droite. Elle ne peut pas se déplacer en haut ou en bas parce que les approches sur ces côtés sont infranchissables.

**Un pion en blocage d'une approche** au début du tour a les options de déplacement suivantes :

- en réserve du lieu qu'il occupe.
- en réserve du lieu de l'autre côté de l'approche qu'il bloque.

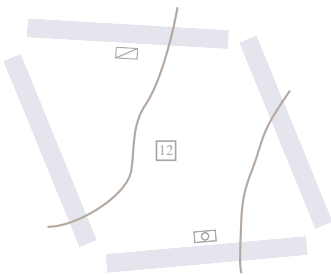
L'exemple suivant présente ces options :



Dans cet exemple, l'unité peut se déplacer sur la gauche, dans la réserve du lieu qu'elle occupe, ou elle peut se déplacer vers la droite, dans la réserve du lieu adjacent.

**Un pion se déplaçant sur route** peut se déplacer plus loin qu'il ne le ferait sinon. Le long d'une route principale un pion peut se déplacer jusqu'à trois lieux. Le long d'une route locale ou d'une combinaison de routes locales et principales, un pion peut se déplacer jusqu'à deux lieux.

Lors d'un même tour, un pion ne peut se déplacer que le long de routes reliées. Les routes à l'intérieur d'un même lieu ne sont pas nécessairement reliées, comme présenté ci-dessous :



Il y a deux routes non reliées dans ce lieu. Un pion se déplaçant sur route ne pourrait pas passer d'une route à l'autre lors d'un même tour.

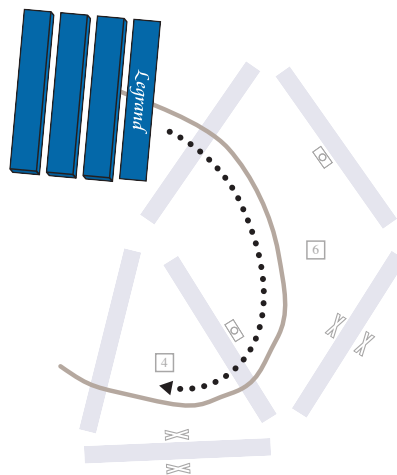
Un pion qui démarre le tour dans un lieu qui contient plusieurs routes non reliées peut quitter le lieu par n'importe laquelle de ces routes.

Des pions se déplaçant sur route doivent commencer leur déplacement en réserve. Ils doivent aussi terminer leur déplacement en réserve, à moins qu'ils ne soient tous de la cavalerie (le déplacement peut comprendre un commandant). De la cavalerie se déplaçant sur route peut terminer son déplacement en blocage d'une approche, mais l'approche doit être traversée par une route qui est reliée à la route sur laquelle elle s'est déplacée. On doit brièvement retourner l'unité face visible pour confirmer qu'il s'agit de cavalerie.

Historiquement, déplacer de grandes formations d'hommes sur route était compliqué et malaisé si il y avait d'autres unités amies se déplaçant dans la même zone au même moment, ou si il y avait un grand nombre d'adversaires à proximité. Pour simuler cela, lorsqu'un corps de deux unités ou plus se déplace sur route, on applique les règles suivantes :

- Le corps ne peut pas entrer dans un lieu si la zone de réserve de ce lieu contient des unités qui s'y sont déplacées plus tôt ce tour-là.
- Après que le corps est entré dans un lieu (même si c'est juste pour le traverser), aucune autre unité ne peut se déplacer dans ou à travers la zone de réserve du lieu pour le reste du tour.
- Le corps doit arrêter son déplacement en pénétrant dans un lieu si il existe un lieu adjacent contenant un corps adverse de deux unités ou plus.

L'exemple ci-dessous illustre le déplacement sur route :



Dans cet exemple, le corps de Legrand de quatre unités se déplace de deux lieux sur route. Il démarre son déplacement dans le lieu en haut, pénètre et traverse le lieu du milieu, et pénètre et termine son déplacement dans le lieu en bas.

**Les renforts** sont des pions qui débutent la partie hors carte et arrivent sur la carte durant la partie. Les règles de cette section encadrent quand, où et comment ils arrivent. Une fois en jeu, ils se comportent comme les autres pions.

Les renforts Français ont le droit d'arriver comme indiqué sur la Chronique horaire ; si ce moment est antérieur au début du scénario, les renforts ont le droit d'arriver à partir du premier round du scénario. Pour le scénario du 1<sup>er</sup> décembre, les renforts Alliés ont le droit d'arriver au premier round du scénario.

Un joueur peut volontairement retarder l'arrivée de son renfort. **Remarque importante** : les conditions de victoire de l'armée Française sont **beaucoup** plus faciles à satisfaire si elle peut éviter de faire arriver un quelconque renfort durant la partie (voir section 16).

Les renforts entrent en jeu sur les lieux d'arrivée des renforts (bleus pour les Français, rouges pour les Alliés). Le joueur choisit quel lieu d'arrivée est utilisé par quel pion au moment

où il les fait entrer. Des pions différents peuvent utiliser des lieux différents.

Un renfort ne peut pas utiliser un lieu d'arrivée s'il est occupé par l'adversaire.

Un renfort doit utiliser un déplacement sur route pour entrer en jeu.

Les renforts ont besoin de commandements pour entrer en jeu. Ils peuvent être détachés avant l'arrivée et arriver grâce à des commandements de Déplacement d'unité, ou ils peuvent arriver en corps par un commandement de Déplacement de corps. Des pions qui arrivent en corps doivent arriver ensemble au même lieu d'arrivée par la même route.

Historiquement, les Alliés se sont trompés sur les renforts Français. Pour le simuler, il peut être donné deux commandements de déplacement aux unités de renfort Français à leur tour d'arrivée, et les commandants des renforts Français peuvent donner deux commandements à leur tour d'arrivée. Le second commandement ne peut être donné qu'après que le premier est achevé, mais il n'en est pas nécessairement le suivant (i.e. – Davout pourrait arriver grâce à un commandement de Déplacement de corps, puis d'autres commandements Français pourraient être exécutés, et alors de nouveau le corps de Davout pourrait se déplacer par un second commandement de Déplacement de corps). Remarque : un renfort Français doit se déplacer sur route au premier commandement, mais pas au second.

## 11. Les attaques

Une **attaque** a lieu quand des pions essayent de se déplacer dans un lieu occupé par l'adversaire. Les attaques se produisent durant les déplacements et elles font partie des déplacements.

Le commandement de déplacement qui cause l'attaque est appelé le **commandement d'attaque**. Le lieu dans lequel l'attaque est faite est le **lieu de défense**. Le lieu adjacent d'où l'attaque est faite est le **lieu d'attaque**. Le côté défenseur de l'approche entre les deux lieux est appelé **l'approche de défense**, et le côté attaquant de la même approche est **l'approche d'attaque**. La zone de réserve du lieu de défense est la **réserve de défense**. La zone de réserve du lieu d'attaque est la **réserve d'attaque**.

Normalement, on déplace les pions un commandement à la fois. Dans les cas suivants, cependant, plusieurs commandements peuvent être exécutés en même temps pour réaliser un unique déplacement d'attaque combinée :

- Deux Déplacements de corps ou plus peuvent être combinés si les corps démarrent leur déplacement dans la même position et attaquent à travers la même approche d'attaque.
- Deux Déplacements d'unité peuvent être combinés si les deux unités sont de l'artillerie et en blocage de la même approche d'attaque. Les unités doivent être brièvement retournées face visible pour confirmer qu'il s'agit bien d'artillerie.

Lors d'un déplacement combiné, chaque commandement reste décompté séparément par rapport aux plafonds de commandements à respecter.

Le défenseur ne consomme pas de commandement pendant une attaque.

Une attaque peut être faite par un déplacement sur route si toutes les unités d'attaque sont de la cavalerie (l'attaque peut inclure un commandant). Les unités doivent être brièvement retournées face visible après que leur déplacement est terminé pour confirmer qu'il s'agit bien de cavalerie.

Une unité de cavalerie ne peut pas être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque, en 1<sup>ère</sup> ligne d'une défense ou contre-attaquer si l'approche de défense est avec obstacle. (Unités en 1<sup>ère</sup> ligne et contre-attaques sont expliquées dans la procédure d'attaque ci-dessous).

Une attaque est résolue selon la procédure qui suit :

**(1) Menace d'attaque.** L'attaquant désigne l'approche d'attaque. Il ne déclare pas encore le commandement ni les pions qu'il utilisera pour faire l'attaque. Cette déclaration viendra plus tard dans cette procédure et on l'appelle la **déclaration d'attaque**.

**(2) Option de retraite.** le défenseur peut défendre ou battre en retraite. Il défend si il désigne un voire plusieurs **pions de défense** du lieu. Si il n'a pas de pions de défense, il bat en retraite.

Les pions en blocage de l'approche de défense **doivent tous** être désignés pions de défense. Des pions en blocage d'une approche autre que l'approche de défense ne **peuvent pas** être désignés pions de défense. Un voire plusieurs des pions dans la réserve de défense peuvent être désignés pions de défense par le joueur en défense, dans les limites suivantes :

- Des pions en réserve ne peuvent pas être désignés pions de défense si il y a un pion en blocage de l'approche de défense.
- Des pions de défense en réserve peuvent comprendre un nombre quelconque de pions d'un nombre quelconque de corps, mais ils ne peuvent pas comprendre plus d'une unité détachée.
- Un commandant ne peut pas être un pion de défense à lui seul ; il ne peut être désigné qu'accompagné d'au moins une unité dans son corps.
- Des pions ne peuvent pas être désignés pions de défense si ils ont été auparavant désignés pions de défense contre une attaque lancée d'une autre approche plus tôt au même tour.
- Des pions ne peuvent pas être désignés pions de défense si ils ont battu en retraite après combat plus tôt au même tour (ils peuvent être désignés si ils ont battu en retraite avant combat plus tôt au même tour).

L'acte de déclarer des pions comme pions de défense ne change pas leur position ni ne les fait tourner face visible.

Si aucun pion de défense n'est désigné, alors le défenseur doit battre en retraite (voir section 12). Le joueur attaquant fait alors sa déclaration d'attaque, et déplace ses pions dans le lieu de défense. (Exception : si l'attaquant révèle que l'attaque est par une unité d'artillerie qui aurait pu être en 1<sup>ère</sup> ligne de l'attaque conformément à l'étape 5 de cette procédure si le défenseur n'avait pas battu en retraite, l'unité d'artillerie n'a pas à se déplacer.) **Une retraite avant combat termine l'attaque : le reste des étapes de la procédure d'attaque est sans objet.**

**(3) Option de feinte.** S'il en décide ainsi, l'attaquant peut déclarer que son attaque est une feinte. (Remarque : si l'attaque se fait par un déplacement sur route, elle **doit** être déclarée une feinte). Si on déclare une feinte :

- Le joueur attaquant fait sa déclaration d'attaque, mais les pions d'attaque n'entrent pas dans le lieu de défense et, au contraire, arrêtent leur déplacement dans le lieu d'attaque. Si les pions d'attaque démarrent leur déplacement en blocage de l'approche d'attaque, ils doivent le terminer sur place. Si les pions d'attaque démarrent leur déplacement en réserve (ou, dans le cas de pions se déplaçant sur route, dans un autre lieu), ils peuvent le terminer soit dans la réserve d'attaque soit en blocage de l'approche d'attaque. On n'a pas le droit de séparer les pions qui font le déplacement d'attaque et d'en avoir certains en blocage alors que d'autres seraient en réserve.
- Si les pions de défense sont en réserve, le joueur en défense peut choisir d'en avancer certains voire tous pour bloquer l'approche de défense, mais il doit avancer au moins une unité. Si un corps est scindé par l'avance, les unités qui ne sont pas avec leur commandant de corps sont détachées.

**Déclarer qu'une attaque est une feinte termine l'attaque. Le reste des étapes de la procédure d'attaque est sans objet.**

**(4) Annonce de la défense.** Le joueur en défense désigne **les unités en 1<sup>ère</sup> ligne de défense**. Le choix des unités en 1<sup>ère</sup> ligne est limité comme suit :

- les unités doivent provenir des pions de défense désignés à l'étape 2 de cette procédure.
- Zéro, une ou deux unités peuvent être désignées si l'approche de défense est large ; zéro ou une si elle est étroite.
- Des unités en réserve ne peuvent être accouplées comme unités en 1<sup>ère</sup> ligne que si elles sont du même type et dans le même corps.
- Une unité en réserve de force un ne peut pas être désignée comme unité en 1<sup>ère</sup> ligne.

Aussitôt désignées, les unités en 1<sup>ère</sup> ligne sont tournées face visible.

**(5) Déclaration de l'attaque.** Le joueur attaquant doit désigner le commandement d'attaque, la **largeur de l'attaque** et les **unités en 1<sup>ère</sup> ligne d'attaque**.

Le joueur attaquant déclare le commandement d'attaque (ou les commandements d'attaque lorsque il a le droit). Les pions d'attaque sont les pions mis en mouvement par ces commandements. Les **pions d'attaque** restent sur place jusqu'à la résolution de l'attaque.

La largeur de l'attaque détermine le nombre d'unités en 1<sup>ère</sup> ligne que l'on peut désigner (pour les deux camps). Si l'approche d'attaque est étroite, l'attaque est étroite. Si l'approche d'attaque est large, le joueur attaquant peut choisir de déclarer l'attaque large ou étroite. Si le joueur attaquant la déclare étroite et qu'il y a deux unités de défense en 1<sup>ère</sup> ligne, le joueur attaquant choisit laquelle va être attaquée : l'autre unité en 1<sup>ère</sup> ligne de défense n'est plus considérée être une unité en 1<sup>ère</sup> ligne et elle est retournée à nouveau face cachée.

Le choix des unités en 1<sup>ère</sup> ligne est limité comme suit :

- les unités doivent provenir des pions d'attaque désignés précédemment.
- zéro, une ou deux unités peuvent être désignées si l'attaque est large ; zéro ou une si elle est étroite.
- Des unités ne peuvent pas être apparées sauf si elles sont du même type.
- Une unité d'infanterie ou de cavalerie de force un ne peut pas être désignée comme unité en 1<sup>ère</sup> ligne.
- Une attaque par un Déplacement de corps ne peut pas avoir de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne.
- Une unité d'artillerie ne peut pas être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque si elle est en réserve ; elle doit être en blocage de l'approche d'attaque.
- A l'exception d'attaques résolues comme des feintes ou des retraites avant combat (qui ne comptent pas puisqu'il n'y a pas d'unité en 1<sup>ère</sup> ligne dans ce type d'attaques), des attaques avec de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne ne peuvent pas être lancées à partir de la même approche d'attaque lors de rounds successifs, à moins que le lieu d'attaque soit une **colline** et que le lieu de défense n'en soit pas une.

Aussitôt désignées, les unités en 1<sup>ère</sup> ligne sont tournées face visible.

**(6) Résultat initial.** Le résultat initial est calculé comme suit :

- On additionne les forces des unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne.
- Si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de l'infanterie, et que les pions de défense sont en blocage de l'approche de défense, on soustrait un.
- Si il y a une pénalité dans l'approche de défense qui correspond au type des

unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne et que les pions de défense sont en blocage de l'approche de défense, on soustrait un.

- Sauf si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de l'artillerie, on soustrait la force totale des unités de défense en 1<sup>ère</sup> ligne.

Le vainqueur initial est déterminé comme suit :

- Si le résultat est supérieur à zéro, l'attaquant gagne.
- Si le résultat est inférieur à zéro, le défenseur gagne.
- Si le résultat est zéro et si les pions de défense sont en blocage de l'approche de défense, le défenseur gagne.
- Si le résultat est zéro et si les pions de défense sont en réserve, le camp ayant le plus d'unités dans l'attaque (les pions d'attaque par rapport aux pions de défense) gagne. Si les deux camps ont le même nombre d'unités, les Français gagnent.

**(7) Contre-attaque.** Si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne ne sont pas de l'artillerie, le joueur en défense a l'option de désigner des unités pour contre-attaquer. Le choix des unités pour la contre-attaque est limité comme suit :

- Les unités doivent provenir des pions de défense désignés à l'étape 2 de cette procédure et elles ne peuvent pas faire partie des unités en 1<sup>ère</sup> ligne (on remarquera qu'une unité en 1<sup>ère</sup> ligne retournée face cachée à l'étape 5 n'est plus considérée être une unité en 1<sup>ère</sup> ligne et peut contre-attaquer si par ailleurs elle en a le droit).
- Une ou deux unités peuvent être désignées, mais on ne peut en désigner deux que si les deux sont du même type et du même corps. On remarquera que deux unités peuvent être désignées même si l'attaque est étroite.
- Des unités d'infanterie ne peuvent contre-attaquer que si l'attaquant a gagné lors du calcul du résultat initial. Des unités de cavalerie peuvent contre-attaquer indépendamment du résultat initial. Des unités d'artillerie ne peuvent pas contre-attaquer.

Aussitôt désignées, les unités de la contre-attaque sont tournées face visible. Chaque unité de la contre-attaque encaisse une perte immédiate de un point de force.

**(8) Résultat final.** Les forces (réduites) des unités de la contre-attaque sont soustraites du résultat initial calculé à l'étape 6 pour produire le résultat final, et ensuite les mêmes tests qui ont été appliqués au résultat initial pour déterminer le vainqueur initial sont ré-appliqués au résultat final pour déterminer le vainqueur final.

**(9) Pertes de l'attaquant.** Si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de l'artillerie, l'attaquant n'encaisse pas de perte. Sinon, les pertes de l'attaquant sont calculées comme suit :

- On ajoute un point pour chaque unité de défense en 1<sup>ère</sup> ligne.
- On ajoute le nombre de points d'un résultat final au dessous de zéro (i.e. – si le résultat final est –2, alors on ajoute deux). On ne soustrait rien si le résultat est au dessus de zéro.

Les pertes calculées doivent être appliquées aux unités d'attaque dans l'ordre suivant :

- Les pertes sont d'abord appliquées aussi équitablement que possible aux unités en 1<sup>ère</sup> ligne. Le joueur en défense choisit comment appliquer les pertes non réparties.
- Si les unités en 1<sup>ère</sup> ligne sont éliminées, toutes les pertes en sus sont appliquées aux autres unités d'attaque désignées à l'étape 5, selon un choix qui revient au joueur attaquant.
- Si toutes les unités désignées à l'étape 5 sont éliminées, on ne tient pas compte de toutes les pertes en sus.

**(10) Pertes du défenseur.** Les pertes du défenseur sont calculées comme suit :

- On ajoute un point pour chaque unité d'attaque de cavalerie ou d'infanterie (mais pas d'artillerie) en 1<sup>ère</sup> ligne désignée à l'étape 5. (Remarque : ceci s'applique même si les unités ont été éliminées à l'étape 9.)
- On ajoute le nombre de points d'un résultat final au dessus de zéro (i.e. si le résultat final est +2, alors on ajoute deux). On ne soustrait rien si le résultat est inférieur à zéro.
- Si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de la cavalerie ou de l'infanterie, on *soustrait* un point pour chaque unité d'artillerie de *défense* en 1<sup>ère</sup> ligne.

Les pertes calculées doivent être appliquées aux unités de défense dans l'ordre qui suit :

- Les pertes sont d'abord appliquées aussi équitablement que possible aux unités en 1<sup>ère</sup> ligne d'infanterie et de cavalerie (mais pas d'artillerie). Le joueur attaquant décide comment appliquer les pertes non réparties.
- Si les unités en 1<sup>ère</sup> ligne d'infanterie et de cavalerie sont éliminées, toutes les pertes en sus sont appliquées aussi équitablement que possible aux unités de la contre-attaque. Le joueur attaquant choisit comment appliquer les pertes non réparties.
- Si les unités en 1<sup>ère</sup> ligne d'infanterie et de cavalerie et les unités de la contre-attaque sont éliminées, toutes les pertes en sus sont appliquées aux autres unités de défense désignées à l'étape 2, le choix en revenant au joueur en défense.
- Si toutes les unités de défense désignées à l'étape 2 sont éliminées, on ne tient pas compte de toute perte en sus.

**(11) Achèvement.** La façon dont s'achève l'attaque dépend du résultat final :

- Si les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de l'artillerie, alors tous les pions de chaque camp restent sur place. Les pions d'attaque ne se déplacent pas et les pions de défense ne battent pas en retraite.
- Si l'attaquant gagne et que les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne ne sont pas de l'artillerie, alors *tous* les pions du joueur en défense dans le lieu de défense doivent battre en retraite (voir section 12) et les pions d'attaque achèvent leur déplacement dans la position de réserve du lieu de défense (les pions d'attaque n'ont pas l'option de rester sur place).
- Si le défenseur gagne, tout pion d'attaque en blocage de l'approche d'attaque doit reculer dans la réserve du lieu d'attaque (ce n'est pas considéré techniquement comme un déplacement ni comme une retraite et n'est pas régi par les règles sur les déplacements ou sur les retraites). Toutes les unités d'attaque sont détachées de leur corps, sauf une unité par corps désignée par le joueur attaquant. Les autres unités dans le lieu d'attaque appartenant au joueur attaquant ne reculent pas et ne sont pas impactées par ce résultat. Si les pions de défense sont en réserve, le joueur en défense peut choisir d'avancer certains d'entre eux voire tous pour bloquer l'approche de défense, mais il doit avancer au moins une unité. Si un corps est scindé par cette avance, les unités qui ne sont pas avec leur commandant de corps sont détachées.

Enfin, toute unité tournée face visible au cours de l'attaque est à nouveau retournée face cachée.

*Ainsi s'achève la procédure d'attaque.*

**Après une attaque,** on applique les règles suivantes :

Si une attaque se termine avec des pions d'attaque toujours dans le lieu d'attaque, le(s) commandement(s) est pour autant consommé pour cette attaque, et on considère que les pions se sont déplacés durant le tour (i.e. – les pions n'ont pas le droit de recevoir un autre commandement de déplacement pour ce tour).

Les pions d'attaque se déplaçant sur route peuvent continuer leur déplacement, (et faire de nouvelles attaques) si le défenseur a battu en retraite, mais ils ne peuvent pas continuer leur déplacement si le défenseur n'a pas battu en retraite.

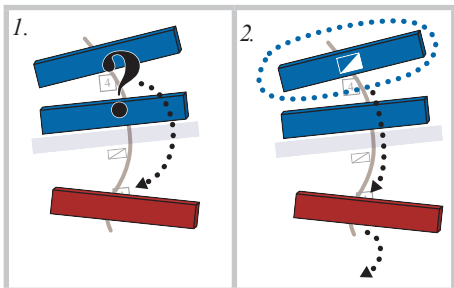
Si une attaque avait de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne, un second déplacement d'attaque peut être fait à travers cette même approche d'attaque au même tour, mais le second déplacement d'attaque ne peut pas avoir d'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne. Remarque : L'attaquant *ne peut pas* utiliser les mêmes pions dans les deux attaques. Ceci parce que les mêmes pions ne peuvent pas être déplacés par deux commandements distincts pendant le même tour. Le défenseur

peut utiliser les mêmes pions dans les deux attaques : la règle interdisant aux mêmes pions de défendre des approches différentes lors du même tour ne s'applique pas ici puisque les deux attaques sont contre la même approche.

Si une attaque a été résolue comme une feinte ou comme une perte pour l'attaquant, aucun autre déplacement d'attaque ne peut être fait à travers cette même approche au même tour.

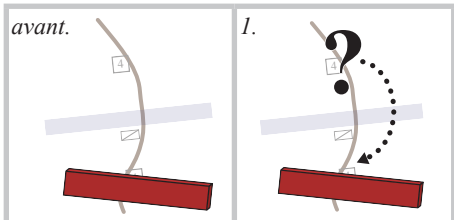
Si une attaque a été gagnée par l'attaquant (à l'exclusion d'une retraite avant combat ou d'une attaque où les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne sont de l'artillerie), aucun pion hormis les pions d'attaque ne peut entrer dans le lieu de défense lors de ce tour.

**Exemple d'attaque 1 :**

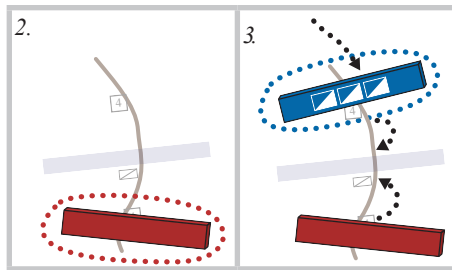


Dans cet exemple, le lieu en haut est occupé par une unité Française en réserve et une autre en blocage de l'approche. Le lieu en bas est occupé par une unité Alliés en réserve. A l'étape 1, le joueur Français déclare la menace d'attaque. A l'étape 2, le joueur Alliés choisit de ne pas déclarer de pions de défense et bat en retraite (voir la section 12 pour les règles régissant les retraites). Le joueur Français fait alors sa déclaration d'attaque : déplacer sur route l'unité en réserve en utilisant un commandement de Déplacement d'unité. L'unité est brièvement tournée face visible pour confirmer que c'est de la cavalerie, et on la déplace dans la réserve de défense. Parce que le défenseur a battu en retraite avant combat, l'unité d'attaque peut continuer de se déplacer sur route après l'attaque.

**Exemple d'attaque 2 :**

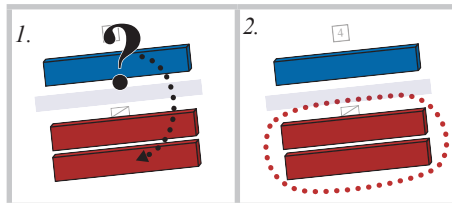


Dans cet exemple, avant l'attaque le lieu en haut est vide et le lieu en bas est occupé par une unité Alliés en réserve. A l'étape 1, le joueur Français déclare la menace d'attaque.

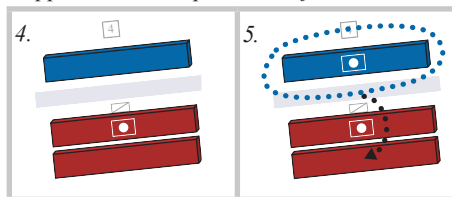


A l'étape 2, le joueur Alliés choisit de défendre, et déclare le pion en réserve comme pion de défense. A l'étape 3, le joueur Français déclare que son attaque est une feinte et fait son déplacement d'attaque : une attaque par un Déplacement d'unité sur route, et il déplace son pion d'attaque dans le lieu d'attaque, choisissant de terminer son déplacement en blocage de l'approche d'attaque. Son unité est brièvement tournée face visible pour confirmer que c'est de la cavalerie avant d'être retournée à nouveau face cachée. Le défenseur doit alors avancer une unité pour bloquer l'approche de défense et il le fait.

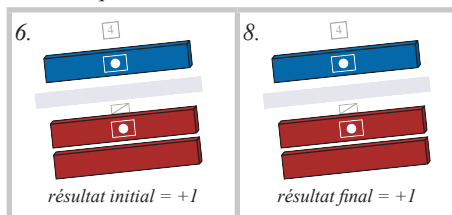
**Exemple d'attaque 3 :**



Dans cet exemple, le lieu en haut est occupé par une unité Française en blocage de l'approche, et le lieu en bas est occupé par deux unités Alliés en blocage de l'approche opposée. A l'étape 1, le joueur Français déclare la menace d'attaque. A l'étape 2, le joueur Alliés doit défendre avec les unités en blocage de l'approche comme pions de défense.

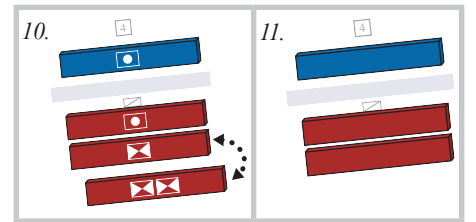


A l'étape 3 (non représentée), l'attaquant déclare que l'attaque n'est pas une feinte. A l'étape 4, le joueur Alliés déclare son unité en 1<sup>ère</sup> ligne et la tourne face visible, révélant que c'est une unité d'artillerie. A l'étape 5, le joueur Français déclare son unité en 1<sup>ère</sup> ligne, révélant que c'est aussi de l'artillerie.



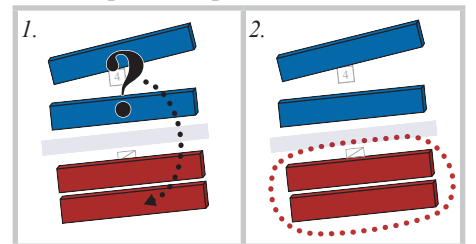
A l'étape 6, le résultat initial est calculé à +1, qui est la force non modifiée de l'unité d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne, puisqu'il n'y a pas de pénalité due au terrain pour l'artillerie, et que la force de l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne de défense n'est pas soustraite du résultat puisque l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne d'attaque est de l'artillerie. A l'étape 7 (non représentée), le défenseur ne peut pas

contre-attaquer parce que l'attaque a de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne. A l'étape 8, le résultat initial devient le final.

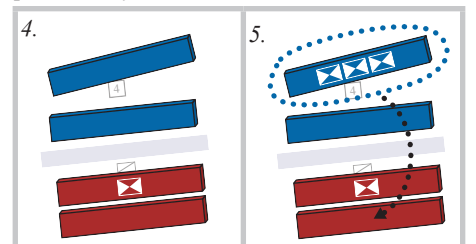


A l'étape 9 (non représentée) l'attaquant n'encaisse aucune perte parce que l'attaque a de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne. A l'étape 10, les pertes du défenseur sont calculées : le défenseur encaisse une perte de un pour la valeur dont le résultat de l'attaque est au dessus de zéro, et il choisit d'imputer la perte à l'unité non en 1<sup>ère</sup> ligne (il n'est pas obligé de l'imputer à l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne puisque cette unité est de l'artillerie), qui se révèle être une infanterie de force deux et qui est alors réduite de un. A l'étape 11, toutes les unités restent sur place parce que l'attaque avait de l'artillerie en 1<sup>ère</sup> ligne, et toutes les unités tournées face visible sont retournées à nouveau face cachée.

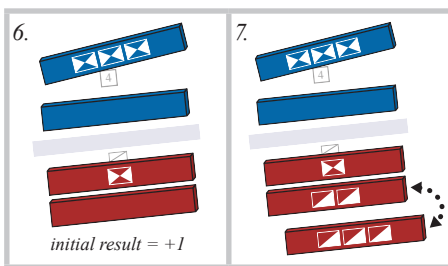
**Exemple d'attaque 4 :**



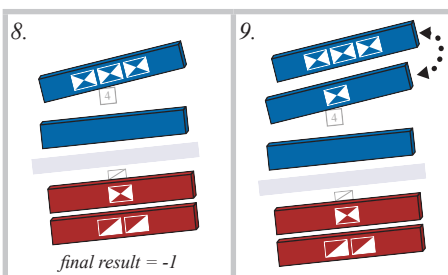
Dans cet exemple, le lieu en haut est occupé par une unité Française en blocage de l'approche et une autre en réserve, et le lieu en bas est occupé par deux unités Alliés en blocage de l'approche. A l'étape 1, le joueur Français déclare la menace d'attaque. A l'étape 2, le joueur Alliés doit défendre avec les unités en blocage de l'approche comme pions de défense.



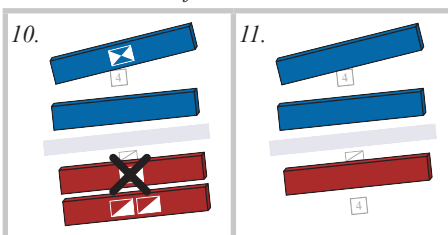
A l'étape 3 (non représentée), l'attaquant déclare que l'attaque n'est pas une feinte. A l'étape 4, le joueur Alliés déclare son unité en 1<sup>ère</sup> ligne et la tourne face visible, révélant qu'il s'agit d'une unité d'infanterie de force un. A l'étape 5, le joueur Français déclare que son attaque sera un commandement de Déplacement d'unité par son unité en réserve. Il déclare l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne de l'attaque et la tourne face visible, révélant qu'il s'agit d'une unité d'infanterie de force trois.



6. A l'étape 6 on calcule le résultat initial : la force de l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne (3), moins une pénalité pour de l'infanterie attaquant une approche bloquée par l'adversaire (-1), et moins la force de l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne de défense (-1) donne un résultat de +1, soit une victoire pour l'attaquant. A l'étape 7, le joueur Alliés déclare une contre-attaque par son unité non en 1<sup>ère</sup> ligne, qui est tournée face visible, révélant une unité de cavalerie de force trois, qui est immédiatement diminuée de un.



8. A l'étape 8, on calcule le résultat final : le résultat initial (+1) est diminué de la force de l'unité contre-attaquante (2), pour un résultat final de -1, soit une victoire pour le défenseur. A l'étape 9, on calcule la perte de l'attaquant : le nombre d'unités en 1<sup>ère</sup> ligne de défense (1) plus la valeur du résultat au dessous de zéro (1) donne une perte totale de deux. La perte est appliquée à l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne d'attaque, la réduisant à une force de un.



10. A l'étape 10, on calcule la perte du défenseur comme étant le nombre d'unités en 1<sup>ère</sup> ligne d'attaque (1). Aucun autre modificateur ne s'applique. La perte est imputée à l'unité en 1<sup>ère</sup> ligne de défense, ce qui l'élimine. A l'étape 11, toutes les unités restent sur place (l'unité attaquante ne recule pas en réserve puisqu'elle est déjà en réserve), et toutes les unités tournées face visible durant l'attaque sont retournées à nouveau face cachée.

### 12. Les retraites

Une **retraite** se produit lorsque des pions de défense sont expulsés hors du lieu qu'ils occupent par une attaque adverse.

Techniquement, une retraite n'est pas un déplacement ; elle ne nécessite pas la consommation d'un commandement.

Quand dans un lieu des pions d'un joueur battent en retraite, **tous** les pions du joueur

dans le lieu doivent battre en retraite : aucun ne peut rester en arrière.

Les unités en retraite sont tournées face visible au début d'une retraite et face cachée à la fin.

Les unités en retraite encaissent des pertes comme suit :

- Les unités d'artillerie sont éliminées.
  - Pour chaque approche (autre que l'approche de défense) occupée par des unités d'infanterie ou de cavalerie, on inflige une perte de un point lorsque l'approche est étroite, ou de deux lorsqu'elle est large. Le joueur en retraite choisit quelles unités d'infanterie et/ou de cavalerie de l'approche vont encaisser les pertes.
  - Si il existe des unités d'infanterie en réserve qui n'ont pas été déclarées pions de défense, on inflige une perte de un point lorsque l'approche de défense est étroite, et de deux lorsqu'elle est large. Le joueur en retraite choisit la ou les unités d'infanterie en réserve qui vont encaisser les pertes.
- Remarque importante** : des unités de cavalerie en réserve n'encaissent pas de perte lorsqu'elles battent en retraite.

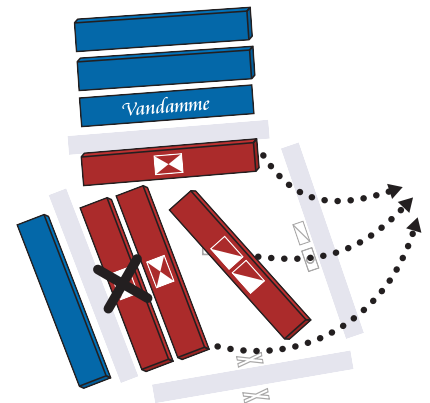
Les pions obligés de battre en retraite vont en réserve dans un ou plusieurs lieux adjacents. Le joueur en retraite doit choisir lesquels de ses pions vont battre en retraite dans quels lieux, dans les limites suivantes :

- La retraite ne peut pas s'effectuer dans le lieu d'attaque.
- La retraite ne peut pas s'effectuer à travers une approche infranchissable.
- La retraite ne peut pas s'effectuer dans un lieu occupé par l'adversaire.
- La retraite ne peut pas entraîner un dépassement de la capacité du lieu par le nombre total des unités du joueur dans le lieu. Si les lieux de retraite disponibles peuvent contenir certaines unités en retraite mais pas toutes, le joueur en retraite peut y mettre autant d'unités (il a le choix des unités) que possible.

Les pions incapables de battre en retraite dans les limites ci-dessus sont éliminés.

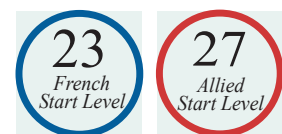
Quand un corps bat en retraite, toutes les unités sauf une sont détachées du corps. Le joueur en retraite peut choisir l'unité qui reste dans le corps.

Un exemple de retraite est présenté ci-dessous :



Dans cet exemple, le pion d'infanterie en haut a été battu lors d'une attaque par le corps de Vandamme en face, ce qui oblige tous les pions du défenseur dans le lieu à battre en retraite. Aucune perte n'est subie par l'unité en blocage de l'approche en haut parce que c'est l'approche de défense. Une perte de un point est subie à l'approche de gauche, éliminant l'une des deux unités d'infanterie présentes. Le pion en réserve est de la cavalerie et donc ne subit pas de perte. Les pions en retraite battent en retraite vers la droite, qui est la seule direction de retraite à leur disposition d'après les règles. Les pions en retraite sont tournés face visible au début de la retraite et face cachée à la fin.

### 13. Le moral



Chaque armée a un niveau de moral qui est indiqué par un marqueur sur le Registre du moral.

L'armée perdante lors d'une attaque (comme attaquant ou comme défenseur) perd un point de moral pour chaque point de force perdu durant cette attaque. Une armée perd aussi un point de moral pour chaque point de force qu'elle perd lors d'une retraite.

*Exemple* : si l'armée attaquante gagne lors d'une attaque, et perd deux points de force alors que l'armée en défense en perd trois, le moral de l'armée attaquante serait inchangé et le moral de l'armée en défense serait diminué de trois. Si l'armée en défense perdait un point de force supplémentaire dans la retraite qui s'en suivrait, elle perdrait aussi un point de moral en plus.

Lorsque le moral d'une armée est à un, la perte suivante de moral entraîne une **démoralisation**, à moins que cette perte ne provienne d'une attaque dans laquelle les unités en 1<sup>ère</sup> ligne seraient de l'artillerie. (La perte ultime qui démoralise ne peut provenir d'une attaque d'artillerie).

L'armée Française reçoit quatre (4) points de moral à ajouter à son niveau de moral courant lorsque sa première unité de renfort entre en jeu.

**14. La nuit**

Il y a un round de **nuit** entre le 1<sup>er</sup> et le 2 décembre.

Lors du round de nuit, un pion ne peut pas attaquer.

Au début du round de nuit, chaque camp récupère la moitié (fraction arrondie à la valeur inférieure) de ses pertes de moral, jusqu'à un maximum de quatre points récupérés.

**15. Les unités d'élite**

Il y a deux sortes d'unités d'élite : la **cavalerie lourde** et l'**infanterie de la Garde**.



De la cavalerie lourde est une unité de cavalerie de force trois.

Une armée encaisse une pénalité de deux points de moral la première fois qu'elle engage sa cavalerie lourde dans la partie. La cavalerie lourde est engagée si : elle est utilisée pour être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque ou d'une défense, pour contre-attaquer, pour battre en retraite ou encaisser une perte. Cette pénalité est appliquée avant et en sus de toute diminution normale du moral pour pertes. La pénalité peut réduire le moral d'une armée à un mais elle ne peut pas la démoraliser.



De l'infanterie de la Garde est une unité d'infanterie de force trois identifiée par le symbole de l'infanterie de la Garde. L'infanterie de la Garde est de l'infanterie et toutes les règles s'appliquant aux unités d'infanterie s'appliquent aux unités d'infanterie de la Garde, sauf mention spécifique contraire.

Une armée encaisse une pénalité de quatre points de moral la première fois qu'elle engage son infanterie de la Garde dans la partie. L'infanterie de la Garde est engagée si : elle est utilisée pour être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque ou d'une défense, pour contre-attaquer, pour battre en retraite ou encaisser une perte. Cette pénalité est appliquée avant et en sus de toute diminution normale du moral pour pertes. La pénalité peut réduire le moral d'une armée à un mais elle ne peut pas la démoraliser.

Une infanterie de la Garde ne peut pas être appariée avec une unité non infanterie de la Garde pour être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque ou contre-attaquer.

Si une attaque comprend de l'infanterie de la Garde, à l'étape 1 de la procédure d'attaque le joueur attaquant peut déclarer l'attaque une **Attaque de la Garde**. A ce moment-là, le joueur attaquant doit démontrer qu'il y a au moins une unité d'infanterie de la Garde parmi les pions d'attaque potentiels en le tournant face visible (l'unité est à nouveau retournée face cachée juste après).

On ne peut pas déclarer une Attaque de la Garde si l'approche **d'attaque** est avec obstacle, on ne peut pas déclarer qu'elle est une feinte, et les unités d'attaque en 1<sup>ère</sup> ligne doivent être des unités d'infanterie de la Garde.

Lors d'une Attaque de la Garde, on soustrait un de la force de chacune des unités de défense en 1<sup>ère</sup> ligne de force un ou deux. Une unité d'infanterie de la Garde peut être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque qui n'est pas déclarée Attaque de la Garde (et elle peut aussi être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une défense ou contre-attaquer), mais il n'y a pas de pénalité pour les unités adverses dans ces situations.

Si une Attaque de la Garde est défaite, l'armée attaquante perd trois autres points de moral, en sus de toute réduction du moral pour pertes, et elle ne peut plus annoncer d'Attaque de la Garde pour le reste de la partie.

**16. Gagner une partie**

Si l'une des armées est démoralisée, le jeu s'arrête immédiatement. L'armée non démoralisée remporte une **victoire décisive**.

Si aucune armée ne remporte une victoire décisive, une **victoire ordinaire** est attribuée après que le dernier round s'achève. Celle-ci repose sur le contrôle des lieux objectif, qui sont les lieux signalés par des étoiles rouges, noires, vertes et bleues. On remarquera que certains lieux ont plus d'une étoile et que le contrôle d'un de ces lieux donne le contrôle de deux objectifs de couleurs différentes.

On considère qu'une armée contrôle un lieu objectif lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

- Il est occupé par un corps de cette armée avec au moins une unité d'infanterie et/ou d'artillerie. Les unités sont tournées face visible après la partie pour des besoins de vérification.
- On peut tracer un chemin par route du lieu jusqu'à un lieu d'arrivée de renforts par route principale pour cette armée (les Alliés ont deux de ces lieux, les Français un). Le lieu d'arrivée ne peut pas être occupé par l'adversaire et le chemin ne peut pas passer à travers un lieu occupé par l'adversaire.

Les termes d'une victoire ordinaire dépendent du fait que le joueur Français a mis en jeu un de ses renforts. Ce sont les suivants :

**Sans Renfort Français** : le joueur Alliés remporte une victoire ordinaire si :

- les Alliés contrôlent au moins un objectif à étoile bleue, **et**
- les Français ne contrôlent aucun objectif à étoile verte, rouge ou noire.

Le joueur Français remporte une victoire ordinaire si le joueur Alliés ne la remporte pas.

**Avec Renforts Français** : le joueur Français remporte une victoire ordinaire si :

- les Alliés ne contrôlent aucun objectif à étoile bleue, **et**
- Les Français contrôlent au moins un objectif à étoile verte, un à rouge et un à noire.

Le joueur Alliés remporte une victoire ordinaire si le joueur Français ne la remporte pas.

**17. Equilibre du jeu (option)**

Cette option permet aux joueurs de modifier l'équilibre du jeu en réduisant le niveau initial du moral de l'un des camps. Ceci peut être fait arbitrairement par accord mutuel entre les joueurs, ou on peut le réaliser par une **mise aux enchères du moral**. La mise aux enchères du moral fonctionne comme suit :

- Les enchères se déroulent lors de l'étape 2 de la mise en place.
- Les joueurs enchérissent à tour de rôle. Une enchère valide est un nombre supérieur ou égal à zéro, et plus grand que toute enchère précédente. Le nombre enchéri est la pénalité au moral que le joueur est prêt à accepter en échange du droit de choisir le camp qu'il va jouer. Le premier enchérisseur est déterminé au hasard.
- Quand c'est son tour d'enchérir, un joueur peut choisir de passer, auquel cas son adversaire l'emporte et les enchères sont terminées. Le gagnant des enchères choisit alors le camp qu'il veut jouer et en réduit le moral initial de son enchère finale. Le perdant des enchères prend l'autre camp avec son moral initial normal.

**18. Le Santon (option)**

Le Santon est une colline proéminente sur le flanc gauche de l'armée Française. Historiquement, la batterie fixe Française a été déployée à cet endroit-là. Les pentes de la colline étaient si raides que les servants ont dû hisser les pièces au sommet avec des cordes. Les règles de cette section permettent une meilleure simulation de cet élément de terrain spécifique.

Hormis la batterie fixe Française, des unités d'artillerie occupant le lieu du Santon ne peuvent pas être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque ou d'une défense.

Si la batterie fixe Française est mise en place sur le Santon, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- L'unité doit être mise en place en réserve.
- L'unité a le droit d'être en 1<sup>ère</sup> ligne d'une attaque ou d'une défense à partir de la réserve. Elle peut le faire à travers

n'importe laquelle des trois approches du lieu.

- Les pénalités d'approche s'appliquent aux attaques dans le lieu même quand les pions de défense sont en réserve.

### 19. Jeu en équipe (option)

Bien que **Napoleon's Triumph** soit normalement un jeu pour deux joueurs, il est possible de jouer en équipes de deux à quatre joueurs par camp.

Les équipes sont formées avant la mise en place du jeu par agrément mutuel. Les équipes n'ont pas besoin d'avoir le même nombre de joueurs, et il est permis à un camp d'être joué par un individu alors que l'autre est joué par une équipe.

Après l'étape 2 de la mise en place, chaque équipe tient une conférence loin du plateau. Cette conférence est privée : les joueurs de l'autre camp ne peuvent pas écouter. Lors de cette conférence, les joueurs devraient :

- Se mettre ensemble d'accord sur un **ordre hiérarchique**: les joueurs dans une équipe sont classés du plus haut rang au plus subalterne. Le joueur de plus haut rang dans une équipe est son **commandant en chef**.
- Etablir des plans. Les joueurs peuvent librement discuter ce qu'ils comptent faire.
- faire les affectations des corps. Le commandant en chef affecte à chaque joueur, lui y compris, un ou plusieurs corps.

L'ordre hiérarchique et l'affectation des corps doivent être révélés à l'autre camp après la fin de la conférence, mais pas les plans.

Dans le scénario du 1<sup>er</sup> décembre, les joueurs peuvent tenir une deuxième conférence avant le début de leur propre tour durant le round de nuit. Lors de cette conférence, l'ordre hiérarchique ne peut pas être changé, mais les plans peuvent être librement discutés et les affectations de corps peuvent être modifiées. Toute modification d'affectation de corps doit être révélée à l'autre camp après la conférence. Pendant qu'ils confèrent, les joueurs sont loin du plateau.

Les joueurs des deux équipes doivent ensemble se mettre d'accord si l'on autorise ou non la prise de notes durant les conférences.

Lorsqu'ils ne sont pas en conférence, les seules communications relatives au jeu autorisées aux joueurs sont les **transmissions d'ordre**. (Remarque : ceci ne doit pas être interprété comme empêchant les joueurs de faire les différentes déclarations nécessaires pour jouer.)

La transmission d'ordres est faite au début de chaque tour avant qu'aucun déplacement ne soit fait. Le commandant en chef de l'équipe peut écrire un ordre pour chacun des autres joueurs de son équipe. Un ordre consiste en un verbe et zéro nom voire plusieurs. Les verbes autorisés sont **attaquer** et **défendre**. Les noms autorisés sont tout élément topographi-

que nommé sur la carte. Des exemples d'ordres valides seraient : « attaquer », « attaquer Telnitz », « défendre », ou « défendre Pratz, Pratzberg, Aujezd ». Le destinataire de l'ordre ne peut pas le lire avant le début du tour **suivant** de son équipe. Les autres joueurs ne peuvent pas du tout lire l'ordre.

Les règles du jeu en équipe **n'imposent pas** au destinataire d'un ordre de lui obéir.

Les ordres doivent signifier ce qu'ils semblent signifier. Ils ne peuvent pas être utilisés pour coder des messages secrets objets d'un accord en conférence.

Les ordres doivent être conservés jusqu'à la fin de la partie pour que leur légalité puisse être vérifiée par le camp adverse.

Les joueurs d'une équipe doivent faire attention de ne pas envoyer inconsciemment des signaux les uns aux autres par l'expression de leur visage, le langage du corps, etc.

La procédure de mise en place est modifiée pour le jeu en équipe comme suit :

- L'affectation des unités aux corps est faite par le commandant en chef de l'équipe.
- Dans le scénario du 1<sup>er</sup> décembre, le commandant en chef Alliés décide quels corps Alliés sont en jeu au début.
- Chaque joueur met ses propres corps sur la carte. L'ordre des joueurs est basé sur la hiérarchie : le joueur de plus haut rang d'abord, le plus subalterne en dernier.
- Pour les détachements d'unités Françaises, les joueurs ne peuvent détacher les unités que de leurs propres corps. L'ordre des joueurs est basé sur la hiérarchie : le joueur de plus haut rang d'abord, le plus subalterne en dernier. Le plafond de détachements est pour l'ensemble de l'équipe : chaque détachement fait par un joueur réduit le nombre de détachements disponibles pour une utilisation par ses équipiers subalternes.
- La batterie fixe française est choisie par le commandant en chef Français.

Lors d'un tour ami, le jeu se fait par ordre hiérarchique : le joueur de plus haut rang y va en premier, le plus subalterne en dernier. Chaque joueur doit faire tous ses déplacements avant que le joueur suivant puisse en faire un. Le plafond de commandements indépendants et le plafond de commandements de corps Alliés sont pour l'ensemble de l'équipe : chaque commandement donné par un joueur contre ces plafonds diminue le nombre de tels commandements disponibles pour ses équipiers subalternes, au point même de ne leur en laisser aucun.

Un joueur ne peut émettre de commandement de corps que pour ses propres corps. Un joueur ne peut donner un commandement indépendant à une unité que si, au moment où le commandement est donné, il a le comman-

dant de corps le plus proche de cette unité (en cas d'égalité, le rang le plus haut l'emporte).

Pour les commandements, la distance entre des pions est déterminée en cherchant le chemin entre eux qui passe à travers le minimum de lieux. Ce chemin peut traverser un lieu occupé par l'adversaire, mais il ne peut pas traverser une approche infranchissable. Si des pions sont dans le même lieu, la distance est zéro ; si ils sont dans des lieux adjacents (non séparés par une approche infranchissable) la distance est de un, et ainsi de suite.

Un joueur ne peut utiliser un commandement de Rattachement pour détacher une unité du corps d'un autre joueur et l'attacher à son propre corps que si il est de plus haut rang que cet autre joueur.

Dans une attaque, le joueur du camp en défense qui doit prendre la décision de l'option de retraite est le joueur avec le commandant de corps le plus proche du lieu de défense (en cas d'égalité, le joueur de plus haut rang prend le contrôle). Si la décision est de défendre, ce joueur décide aussi quels pions seront les pions de défense. Après que les pions de défense sont déclarés, le contrôle peut changer de main, selon ce qui suit :

- Si il n'y a pas de commandant de corps parmi les pions de défense, le contrôle ne change pas de main.
- Si il y a des commandants de corps parmi les pions de défense, le contrôle passe au joueur de plus haut rang ayant un commandant de corps parmi ces pions.

Des corps contrôlés par des joueurs différents ne peuvent pas être combinés et faire leur déplacement ensemble dans une attaque.

Il n'y a pas de conditions de victoire individuelles pour les membres d'une équipe. Une équipe gagne ou perd collectivement.

Si les options de la mise aux enchères du moral et du jeu en équipe sont mises en œuvre ensemble, les membres de chaque équipe doivent se mettre d'accord sur un délégué chargé d'encherir pour eux.

#### Contact pour informations :

web: <http://www.simmonsgames.com>  
 support: [support@simmonsgames.com](mailto:support@simmonsgames.com)  
 sales: [sales@simmonsgames.com](mailto:sales@simmonsgames.com)  
 traduction : [michel.lepetit@m4x.org](mailto:michel.lepetit@m4x.org)

*Napoléon's Triumph* is a sequel to *Bonaparte at Marengo*. The basic design of the pieces, map, and the game mechanics all come from that earlier game.

*Bonaparte at Marengo* was a successful design, and a sequel was an obvious thing to do. The choice of Austerlitz as a subject was driven by the attraction of designing a wargame that was simple, large, and fast-playing, attributes that I didn't think had ever been successfully combined in a wargame. Austerlitz may have been a larger battle than Marengo, but it was also a shorter one. Even if the new game would need double the number of pieces, it would need only half the number of turns. These two differences seemed likely to cancel each other out, resulting in a game that was twice the size of its predecessor, but with roughly the same playing time.

While combining a large size and a short playing time was the main design goal, it was not the only one. Any craftsman hopes to improve on his previous work, and so did I here.

One particular area targeted for improvement was command and control. *Bonaparte at Marengo* had only very abstracted command rules; the goal for the new game was to make changes that would result in a richer simulation of this aspect of Napoleonic warfare. The initial plan was to put corps designations on the pieces and add a few corps integrity rules to the game. This idea was attractive from a complexity point of view, but unfortunately, it didn't work. The corps designations slowed down setting up the game, screwed up limited intelligence by giving away too much information when revealed, and most importantly didn't give any real sense that the armies were made of eight or nine corps instead of fifty or sixty brigades and regiments.

After a long period of deliberation and sulking, I finally decided to add command pieces to the game. This worked very well and gave the game a strong "two-level command" feel: when looking at the entire battlefield, players think like army commanders and make decisions about corps; when looking at local situations, players think like corps commanders and make decisions about regiments and brigades (which generally correspond to pieces).

Although this approach solved the problem it was supposed to solve (and I think that players of *Bonaparte at Marengo* will find it the most striking and pervasive difference in how the two games play), it was not a decision without cost. First, the amount of time it took to work out the command rules and do the physical design, prototyping, and costing of the command pieces blew the game's production schedule. Second, adding commanders required two full sections of rules and blew the game's complexity budget.

On top of this, command was not the only problem encountered in adapting the rules for *Bonaparte at Marengo* to Austerlitz. A second major problem was the way combat worked. Marengo did not have the clashes

of large forces that characterized Austerlitz, and the assault rules proved too lightweight. They resolved assaults quickly, but for high unit densities they worked poorly: they tilted the advantage too heavily to the defence, were not violent enough, and had too few decision points to be interesting.

The obvious solution was to beef up the assault rules, but the complexity budget was already under severe stress from the command problem, and it was clear that something had to give: I either needed to give up altogether on the complexity goals for the game or I needed to make deep cuts in complexity elsewhere.

As a general observation, it is easy to fix design problems by adding rules, but cutting rules is very hard work; the old comment "I'm sorry this letter is so long, but I did not have time to write a short one" applies even more strongly to rules writing than to writing in general. Game rules hang together as an interlocking system: cuts send ripples through the rest of the game, requiring changes elsewhere. Making a lot of cuts sends ripples everywhere and it becomes very hard to even see what you're doing any more; cuts to reduce complexity can often create so many problems in other areas that the rules to fix them can actually add more complexity back than the original cuts saved.

It took a long time, but finally a new combat system was devised. The new system reduced complexity by collapsing the three forms of attack in *Bonaparte at Marengo* (manoeuvre, bombardment, and assault) together to form a unified combat system. While anyone who has played *Bonaparte at Marengo* will recognize the relatedness of the systems, the changes are too extensive to be considered a mere modification of the old system and amount to a whole new system of combat resolution.

While the new system does cut enough complexity from the game to bring the design as a whole back within its complexity budget, what particularly pleases me about it is that it adds a new quality that I really wanted for the game. An early design mantra for the new game was "Less Chess, more Poker." One thing I like about *Bonaparte at Marengo* is that it is an intensely cerebral game, but I really wanted *Napoléon's Triumph* to test players' nerves as well as their intellects. The new combat system has this character because it is extremely violent: defeat in a single attack can cripple an entire corps. To increase your chance of winning in combat, you can commit more forces, but the more you commit in order to win, the greater the disaster if you lose. In *Bonaparte at Marengo*, a careful and calculating approach could eliminate most risk, but in *Napoléon's Triumph*, players will often just have to steady their nerves and commit, knowing full well that the results can be calamitous.

While the changes to the command and combat rules might have been made adapting the game system for any large Napoleonic battle, there was also a major design problem specific to the battle of Austerlitz.

The essential core of the historical battle of Austerlitz is that it was a trap sprung by Napoleon. He concealed his strength and intentions and lured the Allied army into attacking him. Simulating this in a game, however, is very difficult. While victory conditions can be made that force the Allies to attack, it is highly unlikely that such an attack will succeed and therefore highly unlikely that the Allied player will win. At the same time, if the victory conditions do not force the Allies to attack and allow them to win by standing on the defensive, the result just doesn't feel like Austerlitz.

This problem puzzled me for a long time. A seeming endless series of ideas (variable victory conditions, secret victory conditions, random victory conditions, etc.) were tried, but they all failed. It was only through the development of victory conditions that changed when the French reinforcements arrived that the problem was finally solved. This system forces the Allies to attempt an attack, but once the French bring on their reinforcements (thereby springing Napoleon's trap), the Allies get much easier victory conditions and just have to hang on to win.

Before closing there are two last things I want to discuss – the 1 December scenario and the team play option.

The 1 December scenario allows players to start the game on the day before the battle. Although it can take longer to play, I think the 1 December scenario is in many ways more interesting than the 2 December scenario: it has more manoeuvre and there are more lines of play available for both sides. In pre-publication feedback, I have seen a certain prejudice against the 1 December scenario on the grounds that it is "hypothetical" while the 2 December scenario is "historical", but I think this is unfounded: both are equally historical and equally hypothetical. They both take a historical situation as it existed at a particular time and let players explore the hypothetical might-have-beens from there.

The team play option was never a part of the original design conception, and was only added at the very end of the design process. Part of the motive was that while *Bonaparte at Marengo* had a good solitaire version, a solitaire solution for *Napoléon's Triumph* has been elusive. On the other hand, I think that *Napoléon's Triumph* adapts well to team play. While I know that many gamers have difficulty in finding even one opponent, I do hope that folks will be able at some point to give this entertaining option a try.