

Bonaparte à Marengo

Règles du Jeu



Table des Matières

1. Démarrage Rapide	2	8. Les mouvements	4
2. Matériel	2	9. Les manoeuvres d'attaque	6
3. Introduction	2	10. Les bombardements d'artillerie	6
4. Les pions	2	11. Les assauts	7
5. Le Plateau de jeu	2	12. Les retraites	9
6. Préparation de la partie.....	3	13. Démoralisation	10
7. Séquence de jeu	4	14. Victoire	10

Traduit de l'Anglais par Noël Haubry. Revues par Michel Lepetit

Version: 2006.04.09

1. Démarrage Rapide

Il y a une première façon d'apprendre le jeu qui est de lire les règles d'un bout à l'autre puis de jouer. Néanmoins, ce n'est pas la seule. Une autre approche consiste à mêler lecture et jeu. Ci-dessous quelques suggestions sur une manière de réaliser cet assortiment :

(1) Lire les sections 2 à 3. Elles présentent le jeu.

(2) Lire les sections 4 et 5. Elles expliquent les pions et le plateau de jeu. Les pions sont simples, mais la carte ne l'est pas et il sera utile de la regarder tout en lisant ce qui la concerne.

(3) Préparer la partie en suivant les étapes de la section 6.

(4) Jouer les deux premiers tours pour les deux camps, en lisant ce faisant les sections 7 et 8 sur la séquence de jeu et sur les mouvements. Aucun camp ne devra tenter d'attaquer pendant ces deux tours (c'est uniquement pour faciliter l'apprentissage : il ne s'agit pas d'une règle).

(5) Jouer le troisième tour et les suivants pour les deux camps. A partir de là chaque camp peut attaquer. Pour faire une manœuvre d'attaque, lire la section 9. Pour faire une attaque par bombardement, lire la section 10. Pour faire un assaut, lire la section 11. Pour faire une retraite, lire la section 12.

(6) Quand les premières pertes sont infligées, lire les sections 13 et 14 sur le moral et sur les conditions de victoire.

(7) Essayer de continuer à jouer jusqu'à avoir lu toutes les règles. Après cela, les joueurs pourront recommencer la partie ou la continuer, à leur convenance.

2. Matériel

Le matériel de jeu consiste en :

- 80 pions en bois. Ils représentent les armées ayant combattu à la bataille de Marengo. Leur couleur les identifie en tant que Français ou Autrichiens, et les symboles qu'on trouve sur eux représentent leur type et leur force.
- Un plateau de jeu 56x76 cm. Le plateau de jeu est une carte du champ de bataille de Marengo, avec diverses aides de jeu disposées sur les bords. Les symboles sur la carte déterminent comment les pions peuvent bouger et combattre.
- Trois marqueurs pour tenir les comptes.
- Deux exemplaires du livret de règles de douze pages.

3. Introduction

Bonaparte à Marengo est un jeu pour deux joueurs. Un joueur contrôle les pions Français et l'autre contrôle les pions Autrichiens. Au cours de la partie, chaque joueur tente de vaincre l'autre en éliminant ses pions et en contrôlant des territoires.

On joue une partie sur une série de 16 rounds représentant chacun une heure du jour

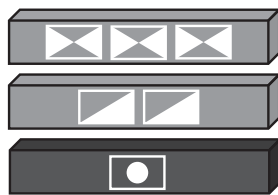
de la bataille : le 14 juin 1800. A chaque round, l'un après l'autre, les deux joueurs déplacent leurs pions et attaquent ceux de l'adversaire.

Au commencement, la carte est contrôlée par le joueur Français, mais ses forces sont éparpillées ; certaines sont sur la carte en début de partie mais d'autres entreront plus tard. L'armée Autrichienne est concentrée, mais elle doit entrer sur la carte depuis un point d'entrée se trouvant sur le bord ouest, et tenter de détruire les pions Français tout en se dirigeant vers l'est pour prendre le contrôle de la carte.

Au départ, comme beaucoup de leurs pions sont en jeu, les Français sont les plus forts. Néanmoins, les pions Autrichiens vont arriver rapidement, et vers le milieu de la partie l'avantage du rapport de forces leur est devenu favorable. Vers la fin de la partie, les derniers renforts Français arrivent et ils peuvent, en fonction des pertes relatives, leur permettre de reprendre l'avantage sur les Autrichiens.

4. Les Pions

Les pions représentent les armées Française et Autrichienne lors de la bataille. Ce sont des blocs en bois 3,8 x 0,6 x 0,6cm. Les pions représentant l'armée Française sont bleus. Les pions représentant l'armée Autrichienne sont rouges. Ci-dessous quelques exemples de pions :



Un des côtés du pion a des symboles qui indiquent son type et sa force. Ce côté est appelé la **face** du pion.

Il y a trois types de symboles :

- ☒ Pour les pions d'infanterie
- ☐ Pour les pions de cavalerie
- Pour les pions d'artillerie

Le nombre des symboles sur un pion indique sa force : un symbole par point de force. Dans les trois exemples précédents, le pion du haut est un pion d'infanterie à trois points de force, le pion du milieu est un pion de cavalerie à deux points de force et le pion du bas est un pion d'artillerie à un point de force.

La plupart du temps, seul le joueur qui possède un pion est autorisé à voir sa face. Cet état normal est appelé **face cachée**. (Remarque: Ceci ne veut pas dire littéralement que la face est cachée – les joueurs qui s'assoient de part et d'autre du plateau de jeu préféreront d'habitude avoir leurs pions face tournée vers eux, ce qui est commode et qui suffit à les cacher à la vue de l'adversaire).

Dans certaines situations, le joueur adverse a le droit de voir le côté face, et dans ce cas, la face du pion est retournée vers le haut. On appelle ceci **face visible**.

Au début de son tour, le joueur est autorisé à faire hors de vue de l'autre un «brassage» de

ses pions qui se trouvent en un même endroit sur la carte ; ceci donne à chaque joueur la possibilité de rétablir l'anonymat de pions qui auraient été juste avant retournés face visible.

Pour qu'il soit commode pour les deux joueurs de garder la face de leurs pions cachée, voici quelques suggestions en matière de fair play :

- Si un joueur a besoin de quitter sa place ou de changer de position, lui permettant de voir la face des pions de son adversaire, il doit au préalable prévenir son adversaire afin que celui-ci puisse cacher la face de ses pions en les retournant littéralement «face cachée».
- Un joueur devrait s'abstenir de manipuler les pions de son adversaire.
- Un joueur ne devrait pas manipuler en même temps des pions situés sur des endroits différents. Ceci pour prévenir l'accusation d'avoir secrètement échangé des pions durant l'opération.

Lorsque la force d'un pion doit être réduite suite à une attaque, il est retiré du jeu et un autre pion du même type – mais avec une force inférieure – est mis à sa place. Pour cette raison, en plus des pions à pleine capacité, le jeu contient aussi des pions de substitution ayant des forces inférieures. Par commodité, quelques pions de rechange à pleine capacité sont également fournis. En raison de tout cela, il ne faut pas s'inquiéter si, après avoir préparé la partie, il reste des pions de côté ; il est normal qu'il reste des pions de côté.

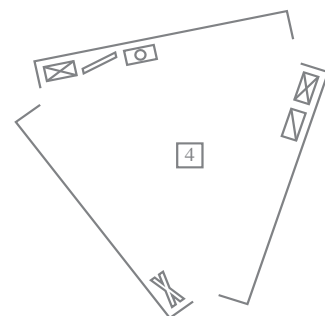
Un pion d'infanterie à pleine capacité représente environ 1600 hommes et les pièces de bataillons rattachées. Un pion de cavalerie à pleine capacité représente environ 1000 cavaliers. Un pion d'artillerie à pleine capacité représente environ 40 canons et leurs servants.

5. Le plateau de jeu

La majeure partie du plateau de jeu est une carte du champ de bataille. De la place sur les bords a été réservée aux aides de jeu.

La carte du plateau de jeu est divisée en polygones afin de régler les mouvements et les combats. Ces polygones sont appelés des **lieux**. Les côtés d'un polygone sont appelés des **approches**.

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



Les symboles utilisés pour définir les lieux sont les suivants :

- Est une approche. Une approche peut être **étroite** (de la largeur d'un pion) ou **large** (de la largeur de deux pions). Sur une approche sont dessinés divers symboles indiquant les effets du terrain sur les mouvements et sur les attaques à travers cette approche.
- ☒ Indique une pénalité pour les attaques d'infanterie. Pour chacun de ces symboles dans une approche, on réduit de un la force d'une attaque d'infanterie contre des pions en défense dans l'approche.
 - ☒ Indique une pénalité pour les attaques de cavalerie. Pour chacun de ces symboles dans une approche, on réduit de un la force d'une attaque de cavalerie contre des pions en défense dans l'approche.
 - ☒ Indique une pénalité pour les attaques d'artillerie. Pour chacun de ces symboles dans une approche, on réduit de un la force d'une attaque d'artillerie contre des pions en défense dans l'approche.
 - ☒ Est une approche infranchissable. Les pions ne peuvent pas traverser une approche avec ce symbole, et ce dans les deux sens.
 - ▬ Indique une approche faisant obstacle à la cavalerie. La cavalerie est exclue de l'attaque ou de la défense d'une approche ayant ce symbole.
 - 4 Indique la capacité du lieu. C'est le nombre maximum de pions que le lieu peut contenir (ici quatre).

Le lieu de l'exemple précédent a trois approches et une limite de capacité de quatre pions. L'approche du haut a une pénalité de un pour les attaques d'infanterie, elle fait obstacle à la cavalerie et elle a une pénalité de un pour les attaques d'artillerie. L'approche de gauche est infranchissable. L'approche de droite a une pénalité de un pour les attaques d'infanterie et une pénalité de un pour les attaques de cavalerie.

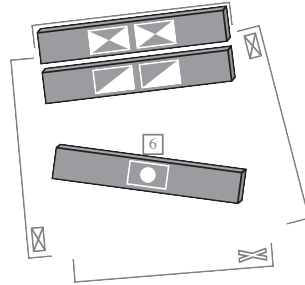
Outre les symboles représentant les effets du terrain, on trouve quelques symboles spéciaux dans certains lieux. Ce sont les suivants :

- ▬▬ Indique que des pions Français se trouvent dans ce lieu au commencement de la partie. Le nombre de symboles indique le nombre de pions Français commençant dans ce lieu (voir la section 6 pour plus de détails).
- ★ Indique que le lieu est un objectif. Il y a trois couleurs d'étoiles : rouge, vert et bleu (voir la section 14 pour plus de détails).

Les lieux définissent les positions des pions. Un pion en jeu ne peut se trouver dans un seul lieu à la fois – un pion ne peut pas chevaucher plusieurs lieux.

A l'intérieur d'un lieu, les pions peuvent être au milieu du lieu, ce qu'on appelle être **en réserve**, où ils peuvent être le long de l'une des approches, ce qu'on appelle être **en blocage** de l'approche (bloquer).

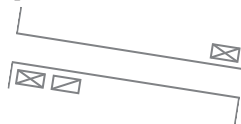
On a ci-dessous un exemple de positionnements de pions dans un lieu :



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple ci-dessus, les pions d'infanterie et de cavalerie sont en blocage de l'approche du haut du lieu, tandis que le pion d'artillerie est en réserve au centre. Pour des questions de lisibilité, un pion en blocage d'une approche devrait être orienté de la même façon que l'approche. Un pion en réserve peut être orienté n'importe comment (l'orientation des pions en réserve n'est qu'une affaire de commodité – elle n'a aucune influence sur le jeu).

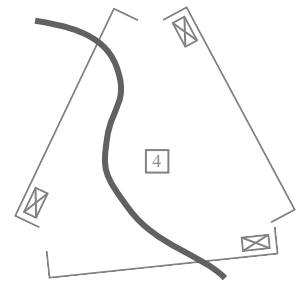
En dehors des bords de la carte et autour des zones de terrain infranchissable, on rencontre toujours les approches par couples qui s'opposent, comme on l'a représenté dans l'exemple qui suit :



Les couples d'approches opposées sont les frontières entre lieux adjacents. Ce n'est qu'à travers ces couples d'approches opposées que les pions peuvent bouger ou attaquer entre lieux. Les lieux de chaque côté d'une couple d'approches sont appelés **lieux adjacents**, et pour chaque approche dans la couple, l'autre approche est appelée **l'approche opposée**. De même, le lieu contenant l'approche opposée est appelée le **lieu opposé**. Il est important de remarquer dans ce contexte que les pénalités de combat sur les approches opposées d'une couple peuvent être différentes pour l'une et pour l'autre : dans l'exemple précédent, de la cavalerie attaquant depuis l'approche du haut le ferait avec une pénalité de un, mais de la cavalerie attaquant depuis l'approche du bas n'aurait pas de pénalité.

Certains lieux sont reliés par des routes. Les routes sont représentées sur la carte par des fines lignes rouge ou marron. Une ligne rouge représente une route principale. Une ligne marron représente une route secondaire. Les routes influent sur les mouvements d'un pion : un pion peut se déplacer plus loin au cours d'un tour si il se déplace sur une route. De plus, un pion se déplaçant sur une route principale est exclu des limites de commande-

ment (voir la section 8 pour plus de détails). On a ci-dessous un exemple de lieu avec une route qui le traverse :



Dans cet exemple, les pions pourraient entrer ou sortir du lieu sur une route par les approches de gauche ou du bas, mais pas par l'approche de droite parce que la route ne traverse pas cette approche.

D'autres marques sur la carte indiquent les collines, les bois, les marais, les rivières, les ruisseaux, les chemins creux et les villes. Elles sont purement esthétiques et n'influent pas sur le jeu. (L'influence des terrains représentés est intégrée dans la taille et dans la forme des lieux et les pénalités dues aux terrains sont intégrées dans les approches des lieux).

Sur les bords du plateau de jeu, on trouve les aides de jeu suivantes :

- la Chronique horaire: On l'utilise pour indiquer le tour en cours.
- le Registre du moral : Il sert à mesurer l'état du moral – voir les règles de démoralisation (section 13) pour plus de détails.
- le Tableau des Français «au commencement». Il indique les pions Français qui sont déployés sur la carte au commencement de la partie.
- les Tableaux des renforts. Ils indiquent les pions Autrichiens et Français qui entreront en jeu comme renforts, et ils indiquent où et quand ils vont entrer. Il y a quatre Tableaux de renforts : un Autrichien et trois Français.

Remarque : Les joueurs habitués aux wargames traditionnels peuvent être surpris par l'absence de dé, de table des résultats d'un combat ou de table des effets du terrain. Un combat est traité par une comparaison des forces, et les effets du terrain sont représentés visuellement dans la carte même.

6. Préparation du jeu

Pour préparer une partie, les joueurs doivent faire les opérations suivantes :

(1) Placer un marqueur dans l'espace 6:00 AM de la Chronique horaire.

(2) Sur le Registre du moral, on place deux marqueurs pour indiquer les niveaux du moral des deux armées. Les positions de départ de ces marqueurs sont imprimées sur le registre même.

(3) Les joueurs doivent prendre les pions et les répartir entre les groupes suivants (les pions devraient être face visible pendant le tri) :

- Un groupe pour les pions Français «au commencement».
- Quatre groupes pour les quatre Tableaux des renforts.
- Les pions de substitution pour traiter les pertes.

(4) Les pions Français du Tableau «au commencement» doivent être mis dans une boîte et mélangés par le joueur Autrichien, sans regarder dans la boîte. Ensuite, pour chaque lieu contenant des pions Français au commencement de la partie, le joueur Français pioche au hasard le nombre de pions devant commencer dans ce lieu. Le joueur Français ne peut pas regarder dans la boîte pendant qu'il pioche les pions, mais il peut les regarder lorsqu'il les pose, de façon à pouvoir les orienter face cachée.

(5) Pour les Tableaux des renforts, le joueur qui possède les pions du tableau les pose face cachée. Il peut les mélanger de façon à dissimuler qui est qui.

(6) Lors de la bataille historique, les Autrichiens ont pris les Français par surprise. Pour représenter ceci, les pions Français sur la carte au commencement ne peuvent pas bouger (voir la section 8) avant d'avoir été activés. Un pion Français peut être activé d'une des façons qui suivent :

- Un lieu adjacent est occupé par l'adversaire au début du tour du joueur Français.
- Le joueur Français l'a choisi pour activation. Le joueur Français peut activer un unique pion au début de son premier tour. De plus, il peut choisir deux pions supplémentaires au début de chaque tour Français où soit : (1) un lieu qui était Français au commencement de la partie est occupé par l'adversaire ; ou soit (2) il est 11:00 AM ou plus.

Une fois activé, un pion Français le reste. Un renfort Français n'a pas besoin d'être activé ; il peut se déplacer normalement quand il entre en jeu. Un pion peut aller bloquer ou battre en retraite suite à une manœuvre d'attaque (voir les sections 9 et 10) avant d'avoir été activé. Le joueur Français ne doit pas mélanger les pions activés et non activés. Pour distinguer les pions inactifs, il est suggéré de laisser les pions inactifs littéralement «face cachée».

7. Séquence de jeu

On joue une partie en une suite de 16 **rounds**.

Un round est divisé en deux **jours**. A chaque jour, le premier jour est le jour du joueur Autrichien, et le second jour est le jour du joueur Français.

Le tour du joueur Autrichien est constitué des étapes suivantes :

- (1) Le joueur Autrichien traite les bombardements d'artillerie annoncés pendant son tour précédent. Voir la section 10.
- (2) Le joueur Autrichien mène ses assauts d'infanterie et de cavalerie. Voir la section 11.
- (3) Le joueur Autrichien fait ses mouvements. Voir la section 8.
- (4) Le joueur Autrichien annonce les bombardements d'artillerie qu'il veut réaliser à son prochain tour. Voir la section 10.

Le tour du joueur Français est organisé comme le tour du joueur Autrichien, sauf que les rôles sont inversés.

A la fin de chaque round, le marqueur de la Chronique horaire est avancé d'une case. On continue ainsi jusqu'au dernier round, après quoi on détermine la victoire, selon la section 14.

8. Les mouvements

Pendant le tour d'un joueur, il peut déplacer les pions qui sont sur la carte et faire entrer en jeu les pions en renforts auxquels il a droit. Une fois sur la carte, les pions ne peuvent plus en sortir.

En général, chaque pion peut se déplacer à l'intérieur d'un lieu (de la réserve vers un blocage ou d'un blocage vers la réserve), ou vers un lieu adjacent. La seule façon pour un pion de se déplacer vers un lieu non adjacent en un seul tour est via une route.

Les pions sont déplacés en groupes. Un groupe est constitué d'un ou de plusieurs pions partant d'un même endroit et s'arrêtant dans un même endroit et se déplaçant en même temps. Les pions sont considérés comme étant au même endroit si ils sont dans le même lieu, et soit ensemble en réserve, soit ensemble en blocage de la même approche. Remarque : un pion se déplaçant sur route est toujours un groupe à lui tout seul – même si d'autres pions se déplacent sur route depuis – ou vers – un même endroit, ils doivent toujours être déplacés séparément.

Par jour, un joueur est limité à faire au maximum trois déplacements de groupe et/ou à faire trois assauts (voir la section 11). Cette limite est appelée **la limite de commandement**. Cette limite est globale pour les deux ensemble – c'est à dire qu'un joueur n'a pas une première limite pour les groupes qu'il déplace et une autre limite pour les assauts.

Un pion qui va bloquer une manœuvre d'attaque adverse (voir la section 9), qui fait une attaque d'artillerie (voir la section 10), ou qui bat en retraite (voir la section 12) ne compte pas dans la limite de commandement. En est également exclu un pion qui se déplace sur une route **principale** – un nombre quelconque de pions peut se déplacer sur une route principale au cours d'un jour.

Un joueur peut déplacer ses groupes dans l'ordre qu'il désire.

On ne peut déplacer un pion qu'une fois par jour. Une fois qu'on l'a déplacé, on ne peut plus à nouveau le déplacer durant ce jour.

Un joueur ne peut pas déplacer un pion dans un lieu si il en résulterait que le nombre de ses pions dans ce lieu (sans prendre en compte les pions adverses) dépasse la limite de capacité de ce lieu.

La limite de capacité vaut pour la totalité du lieu. Il n'y a pas de sous-limites pour la réserve ou pour les blocages. Un nombre quelconque voire la totalité des pions dans un lieu donné peuvent être en réserve ou en blocage de l'une des approches.

On ne peut pas bouger un pion pour bloquer une approche **à moins que le lieu opposé à cette approche ne soit occupé par l'adversaire**. Si plus tard les pions adverses quittaient le lieu opposé, les pions en blocage devraient se déplacer vers la réserve – ils ne pourraient pas rester là et continuer à bloquer l'approche. On peut déplacer de tels pions qui sont en blocage vers la réserve dans le même lieu sans les prendre en compte vis-à-vis de la limite de commandement, mais si on les déplace dans le lieu opposé, le mouvement doit être pris en compte vis-à-vis de la limite de commandement. Si les pions adverses sont partis pendant un jour adverse, les pions en blocage devront partir pendant le jour ami qui suit ; si les pions adverses sont partis pendant un jour ami, alors les pions en blocage doivent partir pendant ce même jour ami (REMARQUE : si les pions en blocage ont déjà bougé pendant ce jour, ils restent obligés de s'en aller, mais ils doivent se replier vers la réserve du même lieu ; ils ne pourront pas poursuivre leur chemin dans le lieu opposé).

Un pion n'a pas le droit de traverser une approche infranchissable.

Un pion ne peut pas traverser une approche bloquée par des pions adverses. Une approche bloquée par l'adversaire ne peut être traversée que par un assaut (voir la section 11).

Un pion peut tenter d'entrer dans un lieu occupé par l'adversaire, du moment que l'approche qu'il traverse n'est pas bloquée par l'adversaire (aucun des pions adverses dans le lieu n'est en blocage de l'approche que traverse le pion en mouvement). On appelle ce mouvement une manœuvre d'attaque – voir la section 9 pour plus de détails.

Pour un pion, les mouvements autorisés possibles dépendent de la situation rencontrée, parmi les cas suivants :

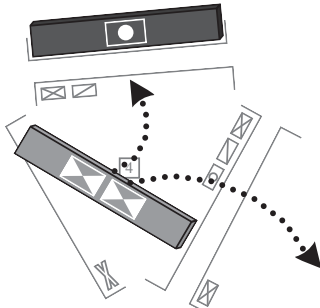
- Le pion commence le jour en réserve (et ne se déplace pas sur route).
- Le pion commence le jour en blocage d'une approche.
- Le pion se déplace sur route.
- Le pion est de la cavalerie.
- Le pion entre sur la carte en renfort.

La suite des règles de cette section détaille chacun de ces cas.

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

- Il peut aller dans la réserve d'un lieu adjacent.
- Il peut se déplacer pour bloquer une approche du lieu qu'il occupe.

L'exemple suivant illustre ces options.



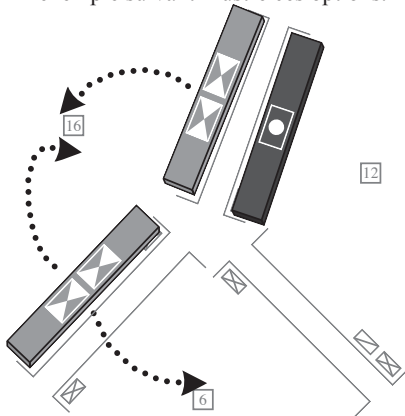
Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple précédent, le pion d'infanterie peut aller bloquer l'approche vers le lieu du haut, mais ne peut pas entrer dans le lieu adjacent parce que l'approche est bloquée par l'adversaire. Il peut aller dans la réserve du lieu à droite – mais ne peut pas bloquer l'approche de celle-là parce que le lieu n'est pas occupé par l'adversaire. Il ne peut ni bloquer ni traverser l'approche de gauche parce qu'elle est infranchissable.

Un pion en blocage d'une approche au début d'un tour a les options de mouvements suivantes :

- Il peut aller dans la réserve du lieu qu'il occupe.
- Il peut aller dans le lieu opposé à l'approche qu'il occupe.

L'exemple suivant illustre ces options.



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple ci-dessus, le pion d'infanterie du haut peut aller dans la réserve à gauche, mais ne peut pas aller dans le lieu opposé à droite parce que l'approche est bloquée par l'adversaire. Le pion d'infanterie du bas peut aller dans la réserve en haut à gauche ou dans la réserve du lieu opposé en bas à droite (remarque : le pion d'infanterie du bas ne peut pas rester où il est, mais il peut aller en haut à gauche sans que ce mouvement ne compte vis-à-vis de la limite de commandement).

Un pion se déplaçant sur route peut se déplacer le long de cette route sur trois lieux

lors d'un seul tour, en suivant la route de lieu en lieu. Pour utiliser un mouvement sur route, il doit commencer son tour en réserve dans un lieu contenant une route. De plus, les approches et les lieux traversés par un pion se déplaçant sur route doivent respecter les contraintes suivantes :

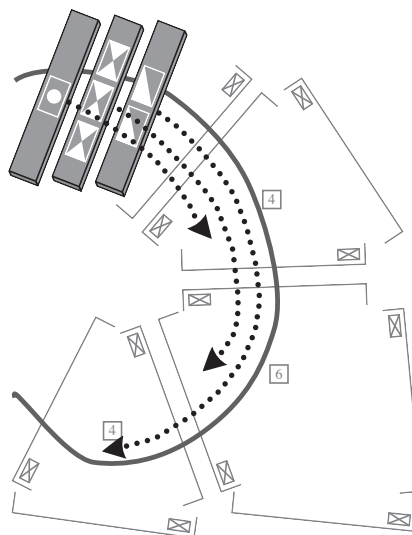
- Ils doivent être reliés par une route continue.
- Ils ne doivent pas être occupés par des pions adverses.

A la fin d'un mouvement sur route, le pion est en réserve.

Une route a une capacité limitée. Trois pions au maximum peuvent traverser une même approche en utilisant une même route au cours d'un même tour. Parmi ceux-ci, un seul peut en être à son premier mouvement du tour, un seul à son second mouvement du tour, et un seul à son troisième mouvement du tour. Les mouvements doivent être faits dans l'ordre (c'est-à-dire que le pion utilisant son premier mouvement doit bouger en premier, le pion utilisant son second mouvement doit bouger en second et le pion utilisant son troisième mouvement doit bouger en troisième) et ils doivent être faits dans la même direction. Pour respecter cette limite il est permis à un pion de temporiser sur l'un de ses trois mouvements pendant qu'un autre pion utilise la route.

Il existe des approches qui sont traversées par plus d'une route. Dans ce cas, chaque route a sa propre capacité pour cette approche, qui est indépendante des autres.

L'exemple suivant illustre le mouvement sur route :



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple précédent, le pion de cavalerie est le premier à bouger et il se déplace de ses trois lieux. Le pion d'infanterie bouge en second mais il ne peut se déplacer que de deux lieux parce qu'il a dû passer son premier mouvement à attendre la cavalerie. Le pion d'artillerie bouge en troisième, mais il ne peut se déplacer que d'un seul lieu parce qu'il a dû passer son premier mouvement à attendre la cavalerie et le second à attendre l'infanterie. Dans cet exemple, les pions ne peuvent pas se déplacer sur route à travers les approches de

droite ou du bas, parce que la route ne les traverse pas.

Un pion de cavalerie qui termine son mouvement en réserve peut prolonger son mouvement et bloquer une approche dans ce lieu, dès lors que le lieu opposé à cette approche est occupé par l'adversaire. On parle d'un **prolongement**.

Un pion de cavalerie qui débute son tour en blocage d'une approche et qui se replie ensuite dans la réserve du même lieu, ne peut pas utiliser un prolongement pour bloquer une autre approche de ce même lieu.

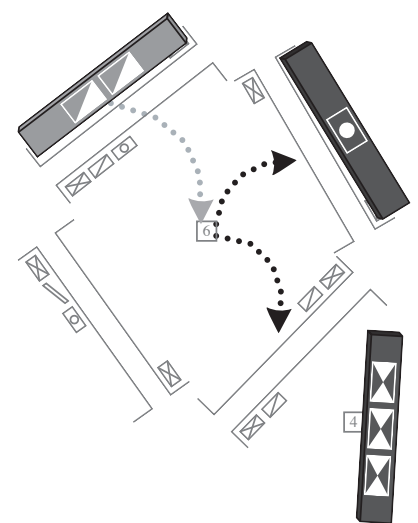
Un pion de cavalerie peut utiliser un prolongement après un mouvement sur route, mais uniquement vers une approche reliée par une route à la route sur laquelle le pion s'est déplacé. Il n'y a aucun coût imputé à la limite de commandement si la totalité du mouvement (y compris le prolongement) se fait via une route principale. Note : un pion de cavalerie qui débute son tour en réserve sur une route principale a le droit de « se déplacer » sur place et ensuite d'utiliser un prolongement le long de la route principale (sans coût imputé à la limite de commandement) pour bloquer une approche du même lieu.

Un prolongement a lieu à la fin d'un mouvement – après qu'un pion a utilisé un prolongement, il ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

De la cavalerie peut se séparer d'un groupe pour effectuer un prolongement, mais ce faisant, elle devient un nouveau groupe et compte pour un en moins dans la limite de commandement.

Un pion de cavalerie utilisant un prolongement doit être révélé pour prouver que le pion est bien de la cavalerie. Il peut ensuite être remis face cachée.

L'exemple qui suit illustre la capacité de prolongement de la cavalerie :



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple précédent, la flèche grise représente le mouvement que n'importe quel type de pion (infanterie, cavalerie ou artillerie) pourrait faire. Les deux flèches noires représentent les options de prolongement à la

disposition de la cavalerie. Remarquez que la cavalerie ne pourrait pas bloquer l'approche de gauche, parce que le lieu opposé à cette approche n'est pas occupé par l'adversaire.

Un pion entrant sur la carte en renfort doit le faire en utilisant un mouvement sur route (exception : voir le paragraphe suivant). Lors d'un tour, le premier pion à entrer par un point d'entrée donné en est à son premier mouvement et peut se déplacer de trois lieux, le second en est à son second mouvement et peut se déplacer de deux lieux, et le troisième pion en est à son troisième mouvement et peut se déplacer d'un lieu. Un pion n'est pas autorisé à entrer en jeu si le lieu d'entrée est au maximum de sa capacité, ou si il est occupé par l'adversaire ; il doit attendre qu'une de ces conditions ne s'applique plus. Si il y a plus de pions qu'il ne peut en faire entrer en un tour, le reste peut entrer lors des tours suivants.

Durant la bataille historique, les Autrichiens ont jeté un ponton sur la Bormida. Pour représenter ceci, en plus d'avoir la possibilité de faire entrer des pions par la route, ils peuvent faire entrer un pion supplémentaire par tour par un mouvement hors route. Comme pour un renfort normal, ce pion ne peut pas entrer si le lieu d'entrée est au maximum de sa capacité ou si il est occupé par l'adversaire. Un pion traversant via le ponton compte comme un groupe distinct pour la limite de commandement.

L'ordre d'entrée des renforts est laissé au choix du joueur contrôlant les pions.

L'entrée des renforts est un choix. La possibilité de faire entrer en jeu des renforts pendant un tour donné ne signifie pas que le joueur doit le faire : il peut attendre un tour ultérieur si il le décide.

9. Les manœuvres d'attaque

Une **manœuvre d'attaque** est un mouvement de pions amis dans un lieu occupé par l'adversaire. Les manœuvres d'attaque se produisent pendant les mouvements et elles font partie des mouvements.

Une manœuvre d'attaque ne peut être faite qu'à travers une approche qui n'est pas bloquée par des pions adverses.

Un groupe faisant une manœuvre d'attaque dans un terrain qui fait obstacle à la cavalerie doit contenir au moins un pion d'infanterie. Lors d'une attaque dans un terrain comme celui-là, le joueur doit révéler un des pions qui attaque pour prouver qu'il s'agit bien d'infanterie. Le pion peut être remis face cachée à la fin du mouvement.

Un pion de cavalerie peut effectuer une manœuvre d'attaque en se déplaçant sur route. Un pion d'infanterie ne le peut pas. Le pion de cavalerie doit être révélé pour prouver qu'il s'agit bien de cavalerie. Il peut être remis face cachée à la fin de l'attaque. Un pion de cavalerie se déplaçant sur une route principale peut faire une manœuvre d'attaque sans perdre le fait d'être exclu de la limite de commandement.

Une manœuvre d'attaque ne réussit pas forcément systématiquement. Il y a deux issues possibles :

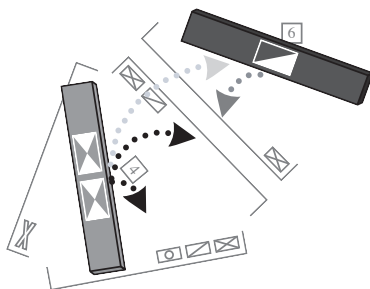
(1) Bloquée. Le joueur adverse peut choisir de bloquer l'attaque si les conditions suivantes sont remplies :

- Les pions qui attaquent ont commencé leur tour en réserve. **Si les pions qui attaquent ont commencé leur tour en blocage de l'approche, l'attaque ne peut pas être bloquée.**
- Le joueur adverse a un ou plusieurs pions en réserve dans le lieu.

Si le joueur adverse choisit de bloquer l'attaque, alors il doit déplacer un ou plusieurs de ses pions qui sont en réserve dans le lieu, pour bloquer l'approche. Le joueur qui attaque choisit alors, soit de laisser ses pions sur place (on l'impute néanmoins à la limite de commandement) ; soit d'avancer pour bloquer l'approche opposée (un pion de cavalerie se déplaçant sur route principale ne perd pas sa non imputation à la limite de commandement lorsqu'il fait cela) ; soit de scinder le groupe et d'en faire avancer certains et rester d'autres sur place (scinder le groupe nécessite un commandement supplémentaire). Ceci met fin au mouvement des pions qui attaquent pour ce tour.

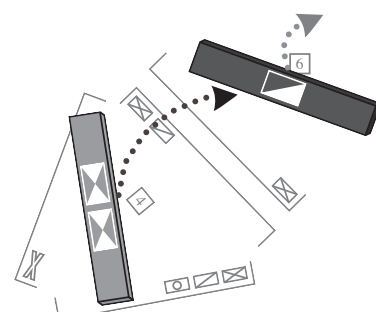
(2) Réussite. Si le joueur adverse n'a pas été capable ou s'il n'a pas voulu bloquer le mouvement, les pions adverses doivent battre en retraite (voir la section 12). Les pions amis se déplacent ensuite dans la réserve du lieu. Si les pions amis sont des pions de cavalerie se déplaçant sur route, ils peuvent prolonger leur mouvement en respectant les règles d'un mouvement sur route – y compris faire des manœuvres d'attaque supplémentaires sur leur chemin.

On a ci-dessous deux exemples de manœuvres d'attaque. Le premier exemple montre un résultat bloqué et le second une réussite.



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple (bloqué) ci-dessus, la flèche gris clair montre le pion d'infanterie faisant une manœuvre d'attaque dans le lieu occupé par le pion adverse de cavalerie. La flèche gris foncé montre le mouvement du pion adverse de cavalerie pour bloquer l'approche. Les flèches noires montrent les options du pion d'infanterie après avoir été bloqué : rester en réserve où il est ; ou bloquer l'approche opposée à celle bloquée par l'adversaire.



Les pions sont montrés face visible pour plus de clarté.

Dans l'exemple (réussite) ci-dessus, la flèche noire montre le pion d'infanterie menant une manœuvre d'attaque dans le lieu occupé par un pion adverse de cavalerie. La flèche grise montre le pion adverse de cavalerie battant en retraite hors du lieu. Comme le pion adverse a battu en retraite, la manœuvre d'attaque est une réussite et le pion d'infanterie pénètre dans le lieu.

10. Les bombardements d'artillerie

Un **bombardement** représente de l'artillerie qui tire sur des pions adverses (chaque camp n'a qu'un pion d'artillerie, donc le problème d'une attaque par plusieurs pions d'artillerie ne se pose pas). Le pion d'artillerie est le pion qui attaque et les pions adverses pris pour cible par le bombardement sont les pions de la défense.

Seul un pion d'artillerie peut effectuer un bombardement. Les pions d'infanterie et de cavalerie ne peuvent pas effectuer de bombardement.

Il faut deux tours pour effectuer un bombardement. On annonce un bombardement à la fin d'un tour, mais il n'est pas traité avant le tour suivant de ce joueur. De plus, on ne peut pas annoncer de bombardement par le pion d'artillerie le tour même où il a tiré (en conséquence, l'artillerie ne peut tirer qu'un tour sur deux).

Un pion d'artillerie peut bouger pendant le tour où on annonce un bombardement mais il ne peut pas bouger pendant le tour où le bombardement est traité. Exception : si un pion d'artillerie est obligé de bouger après un bombardement parce qu'il est en blocage d'une approche sans avoir de pion adverse dans le lieu en face, il doit se replier en réserve dans le même lieu.

Un pion d'artillerie ne peut pas réaliser d'assaut le tour même où un bombardement est annoncé ou traité.

Pendant son tour, un joueur n'est pas obligé d'annoncer un bombardement ; le bombardement est toujours optionnel.

Un pion ne peut effectuer qu'un seul bombardement par tour. Lorsqu'il a tiré, il ne peut pas tirer à nouveau pendant ce tour.

Pour qu'un pion d'artillerie puisse effectuer un bombardement, il doit être en blocage d'une approche : il ne peut pas être en réserve. Les pions adverses pris pour cible doivent être dans le lieu opposé à cette approche.

L'annonce d'un bombardement peut être annulée au moment du traitement de ce bombardement, soit parce qu'il n'y a plus de cible, soit parce que le joueur qui bombarde ne le souhaite plus. Si un bombardement est annulé, aucune perte n'est infligée, l'artillerie est remise face cachée et elle est libre de se déplacer lors de ce tour.

Après qu'on a traité un bombardement, tous les pions cibles ayant été retournés face visible pendant l'attaque sont remis face cachée. L'artillerie qui bombarde reste face visible jusqu'à la fin du tour.

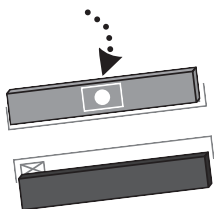
Un bombardement est traité de la façon suivante :

(1) On choisit la cible. Si l'approche opposée à l'artillerie qui attaque est bloquée par des pions adverses, ces pions-là sont pris pour cible. Si l'approche n'est pas bloquée, mais qu'il y a des pions adverses en réserve dans ce lieu, les pions de la réserve sont pris pour cible. Si aucun pion ne bloque l'approche opposée et qu'il n'y a pas de pions en réserve dans le lieu, l'attaquant peut choisir pour cible les pions dans l'une des autres approches de ce lieu.

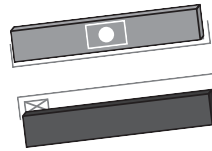
(2) On calcule la force du bombardement. C'est la force du pion d'artillerie qui tire. Si la cible est dans l'approche opposée à l'artillerie qui tire et qu'il y a pour cette approche une pénalité pour les attaques d'artillerie alors la force de cette attaque est diminuée de l'importance de cette pénalité. Si la cible est en réserve ou qu'elle est dans une autre approche que l'approche opposée, aucune pénalité de terrain n'est appliquée.

(3) On applique les pertes. Parmi les pions pris pour cible, le joueur en défense choisit les pions qui subiront des pertes dues à l'attaque. Pour chaque point de force de l'attaque, un point de force est perdu. Si la force de l'attaque est supérieure ou égale à la force du pion cible, il est éliminé. Le pion choisi par le défenseur doit être révélé afin que les pertes soient visibles.

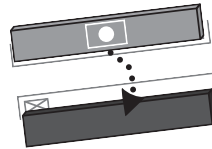
On a ci-dessous un exemple de bombardement étape par étape. Pour les étapes impliquant des calculs, les valeurs numériques de l'exemple sont indiquées entre parenthèses.



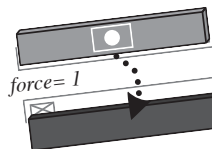
On annonce le bombardement : le pion d'artillerie est déplacé pour bloquer l'approche, on annonce le bombardement, et on révèle le pion d'artillerie. Remarque : le pion cible est dessiné légèrement en retrait de l'approche qu'il occupe de façon à voir les symboles de pénalité pour cette approche.



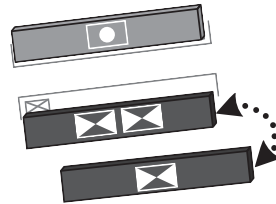
On attend le tour suivant : l'artillerie est laissée face visible pendant toute la durée du tour du joueur adverse. L'attaque sera traitée lors du prochain tour du joueur qui attaque.



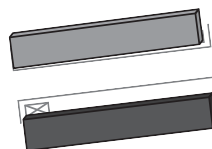
On choisit la cible. Il y a un pion adverse dans l'approche opposée au pion d'artillerie, donc les pions adverses dans cette approche sont choisis pour cible.



On calcule la force du bombardement. La force de l'artillerie qui attaque (1) est diminuée de la pénalité due au terrain de l'approche occupée par les pions en défense (0), ce qui donne une force d'attaque de (1). (1-0 = 1).



On applique les pertes. Le bombardement a une force de 1, donc le défenseur doit perdre 1 point de force. Le joueur en défense révèle le pion en défense – un pion d'infanterie à deux points de force – et lui inflige un point de perte en le remplaçant par un des pions d'infanterie de substitution à un point de force.



Fin du bombardement. Le pion d'artillerie et le pion d'infanterie pris pour cible sont remis face cachée – le pion en défense tout de suite, le pion qui attaque à la fin du tour. L'artillerie aura droit d'annoncer un nouveau bombardement à la fin de son prochain tour.

11. Les assauts

On a un **assaut** lorsque un ou plusieurs pions tentent de traverser ensemble une approche bloquée par des pions adverses. Les pions qui tentent de se déplacer sont les pions qui attaquent et les pions adverses en blocage de l'approche sont les pions qui défendent.

Pendant son tour, un joueur peut déclarer autant d'assauts qu'il le désire, en respectant sa limite de commandement.

Les assauts sont traités un à la fois ; les résultats d'un assaut sont appliqués avant qu'on puisse commencer le suivant.

A travers une approche donnée, on ne peut faire qu'un seul assaut par tour, mais plusieurs pions peuvent y participer. Vis-à-vis de la limite de commandement, un assaut compte pour un, quel que soit le nombre de pions y participant.

Un groupe de pions qui attaque lors d'un assaut doit contenir au moins un pion qui puisse être utilisé comme pion en 1^{ère} ligne (voir l'étape 1 de la séquence de traitement d'un assaut ci-dessous pour plus d'explications). D'autres pions peuvent participer à l'attaque même si ils ne sont pas en 1^{ère} ligne de l'assaut.

Pour que des pions puissent participer ensemble à un assaut, ils doivent être ensemble en blocage d'une approche – ils ne peuvent pas être en blocage de différentes approches et ils ne peuvent pas être en réserve. La cible d'un assaut est toujours le lieu opposé à l'approche occupée par les pions qui attaquent.

Un pion ne peut pas faire un assaut et un mouvement pendant le même tour. Si un pion fait un assaut, il ne peut pas bouger avant le prochain tour.

Si un lieu est pris par un assaut, **aucun autre pion ami ne peut entrer dans ce lieu pendant ce tour en dehors de ceux qui ont participé à cet assaut.**

Si les pions qui attaquent sont battus lors d'un assaut, aucun pion ami ne peut traverser l'approche qui a été assaillie pendant ce tour, même si les pions qui défendaient en blocage de l'approche ont été éliminés par cet assaut. Des pions amis peuvent faire un assaut ou pénétrer dans le lieu à travers d'autres approches.

Si un lieu est pris par un assaut, de la cavalerie parmi les pions qui font l'assaut peut utiliser un prolongement et bloquer n'importe quelle approche dans ce lieu lorsque le lieu opposé est occupé par l'adversaire. Si ceci entraîne la scission du groupe, chaque scission crée un nouveau groupe et compte pour un mouvement vis-à-vis de la limite de commandement.

Lorsqu'un joueur déclare qu'il va faire un assaut depuis une approche, tous les pions en blocage de cette approche ne sont pas obligés de participer – le joueur peut choisir d'en laisser certains en arrière. Au moment où il fait un assaut, le joueur doit indiquer quels pions attaquent et lesquels n'attaquent pas (suggestion : une façon d'indiquer les pions qui attaquent est de les avancer un peu, de façon à ce qu'il y ait un espace entre les pions qui attaquent et ceux qui restent derrière).

Un assaut peut entraîner des pertes pour les pions de l'attaquant ou du défenseur, suite à une défense d'artillerie, au traitement de l'assaut, ou à une poursuite de cavalerie. Comme on l'explique plus loin, certains pions de cha-

que camp devront être désignés comme pions en 1^{ère} ligne pour l'attaque ou pour la défense. Toutes les pertes doivent d'abord être appliquées à ces pions en 1^{ère} ligne, et ensuite, si tous les pions en 1^{ère} ligne ont été éliminés et qu'il reste encore des pertes, elles sont appliquées aux pions qui ne sont pas en 1^{ère} ligne. Parmi les différents pions en 1^{ère} ligne, le joueur adverse (celui qui inflige les pertes) a le droit de décider comment répartir les pertes. Parmi les différents pions qui ne sont pas en 1^{ère} ligne, le joueur ami (celui qui subit les pertes) a le droit de décider comment les répartir. Si les pertes à appliquer sont supérieures à la force des pions qui participent à l'attaque, alors les pertes en excès sont sans effet – on n'applique jamais les pertes dues à un assaut aux pions ne participant pas à l'attaque, même si ils sont dans le même lieu que les pions qui attaquent ou qui défendent.

Lorsque l'assaut est terminé, tous les pions révélés pendant l'attaque sont remis face cachée.

Un assaut est traité de la façon suivante :

(1) On annonce les pions en 1^{ère} ligne de l'attaque. Parmi les pions qui réalisent l'assaut, le joueur qui attaque doit annoncer ceux qui seront les **pions en 1^{ère} ligne** de l'attaque et il doit les révéler. On ne peut annoncer comme pions en 1^{ère} ligne que des pions d'infanterie ou de cavalerie ayant une force de deux ou plus. De plus, la force de chaque pion en 1^{ère} ligne doit être supérieure à la pénalité due au terrain de l'approche attaquée. Les pions en 1^{ère} ligne qui attaquent doivent tous être de l'infanterie ou tous de la cavalerie – il ne peut pas y avoir un mélange des deux. Le nombre minimum de pions en 1^{ère} ligne est de un. Le nombre maximum est de un si l'approche attaquée est étroite, de deux si elle est large. Remarque : de la cavalerie ne peut pas être en 1^{ère} ligne de l'assaut d'un terrain qui ferait obstacle à la cavalerie.

(2) On annonce une défense d'artillerie. Si les pions en défense incluent des pions d'artillerie pour lesquels on n'a ni annoncé ni traité un bombardement au tour précédent, le joueur en défense peut choisir de faire une défense d'artillerie avec ces pions. Pour ce faire, le joueur en défense choisit ces pions-là et les révèle.

(3) On traite la défense d'artillerie. Lorsqu'une défense d'artillerie a été annoncée, elle est traitée. Pour chaque point de force d'artillerie, un point de force est perdu par les pions qui attaquent.

(4) On annonce les pions en 1^{ère} ligne du défenseur. Parmi les pions défendant l'approche, le joueur en défense doit annoncer ceux qui seront les pions en 1^{ère} ligne de la défense et les révéler. Les pions en 1^{ère} ligne de la défense doivent tous être de l'infanterie ou tous de la cavalerie – il ne peut pas y avoir un mélange des deux et on ne peut pas avoir d'artillerie. Le nombre minimum de pions en 1^{ère} ligne est de zéro. Le nombre maximum est de un si l'approche attaquée est étroite, de deux si elle est large. Remarque : de la cavalerie ne

peut pas être en 1^{ère} ligne de la défense d'une approche qui fait obstacle à la cavalerie.

(5) On calcule la force de l'assaut. On le fait en additionnant les forces de tous les pions en 1^{ère} ligne de l'attaquant (après avoir appliqué les pertes éventuelles dues à une défense d'artillerie) puis en soustrayant les pénalités dues au terrain de l'approche que les pions qui attaquent tentent de conquérir (la pénalité pour de l'infanterie est appliquée si les pions en 1^{ère} ligne sont de l'infanterie ; la pénalité pour de la cavalerie est appliquée si les pions en 1^{ère} ligne sont de la cavalerie). La force ajustée peut être un nombre négatif suite aux pertes dues à une défense d'artillerie. Si tous les pions en 1^{ère} ligne de l'attaquant ont été éliminés par une défense d'artillerie, alors la force de l'attaque est zéro moins la pénalité due au terrain de l'approche.

(6) On calcule le résultat de l'assaut. Les forces des pions en 1^{ère} ligne de la défense sont soustraites de la force de l'assaut. Si il n'y a pas de pions en 1^{ère} ligne pour la défense, alors on ne soustrait rien à la force de l'assaut. La différence est le résultat de l'assaut. Si le résultat est positif, les pions qui attaquent gagnent ; si le résultat est négatif ou nul, les pions en défense gagnent.

(7) On applique les pertes dues à l'assaut. Le camp qui a gagné perd un point de force. Le camp qui a perdu perd un point de force et un point supplémentaire par point de résultat au dessus ou au dessous de zéro. Remarque : il est possible que tous les pions en défense soient éliminés et que le défenseur gagne quand même.

(8) On annonce une poursuite de cavalerie. Si le vainqueur a des pions de cavalerie qui participaient à l'assaut, mais qui n'étaient pas en 1^{ère} ligne, et que le perdant n'avait pas de cavalerie dans ses pions en 1^{ère} ligne, le vainqueur peut choisir d'annoncer une poursuite de cavalerie. Si il le fait, il doit annoncer les pions de cavalerie qui mèneront la poursuite et les révéler. Si la poursuite est annoncée, le nombre de pions minimum est de un (sinon il ne peut pas y avoir de poursuite). Le nombre maximum est de un si l'approche attaquée est étroite, deux si elle est large. Remarque : une poursuite de cavalerie ne peut pas être annoncée si l'approche occupée par le défenseur ou si l'approche occupée par l'attaquant font obstacle à la cavalerie. Une poursuite de cavalerie ne compte pas vis-à-vis de la limite de commandement.

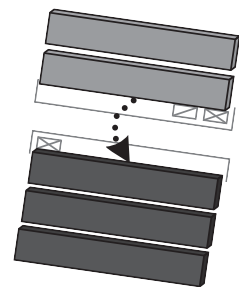
(9) On calcule la force de la poursuite de cavalerie. Si une poursuite de cavalerie a été annoncée, on calcule sa force. On le fait en additionnant les forces des pions de cavalerie qui poursuivent, et en soustrayant la pénalité due au terrain de l'approche occupée par l'attaquant (si le défenseur poursuit) ou par le défenseur (si l'attaquant poursuit). La pénalité due au terrain est celle de l'approche occupée par les pions poursuivis.

(10) On applique les pertes dues à la poursuite de cavalerie. Si on a annoncé une poursuite de cavalerie, on applique les pertes. De

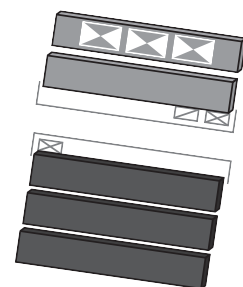
la cavalerie qui poursuit subit un point de perte (à prendre dans les pions de cavalerie qui poursuivent et non dans les pions qui étaient en 1^{ère} ligne de l'assaut). Les pions adverses subissent des pertes à hauteur de la force de la poursuite de cavalerie.

(11) Les pions vainqueurs possèdent le lieu. Si l'assaut a été gagné par le défenseur, alors les pions qui attaquaient et qui ont survécu reculent dans la réserve du lieu d'où ils ont attaqué et les pions en défense restent sur place. Si l'assaut a été gagné par l'attaquant, alors tous les pions dans le lieu du joueur qui défend (pas seulement ceux qui défendent l'approche) doivent battre en retraite (voir la section 12) et les pions qui attaquent pénètrent dans la réserve du lieu qu'ils viennent d'attaquer, après quoi de la cavalerie qui a attaqué peut utiliser un prolongement.

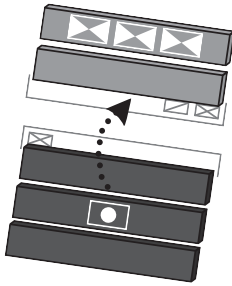
On a ci-dessous un exemple étape par étape d'un assaut. Pour les étapes impliquant des calculs, les valeurs numériques de l'exemple sont indiquées entre parenthèses :



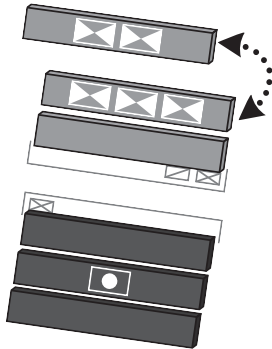
On annonce l'assaut : on annonce que les deux pions du haut lancent un assaut contre les trois pions adverses du bas. Remarque : les pions ont été dessinés légèrement en retrait de l'approche qu'ils occupent afin qu'on puisse voir les pénalités dues au terrain des approches.



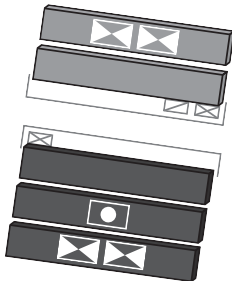
On annonce les pions en 1^{ère} ligne de l'attaque. L'attaquant choisit un pion d'infanterie à trois points de force pour être en 1^{ère} ligne de l'attaque et révèle ce pion.



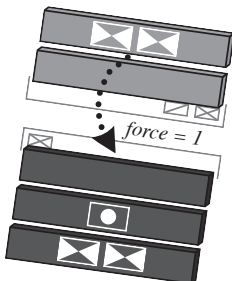
On annonce une défense d'artillerie: le défenseur annonce qu'il va faire une défense d'artillerie et révèle le pion d'artillerie.



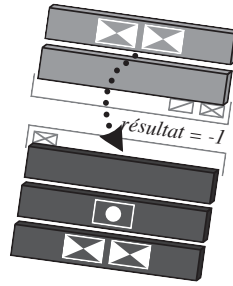
On traite la défense d'artillerie. La force du pion d'artillerie (1) est le nombre de points de force que les pions de l'attaquant doivent perdre. La perte est encaissée par le pion en 1^{ère} ligne de l'attaque. Le pion d'infanterie à trois points de force qui attaque est remplacé par un pion d'infanterie à deux points de force.



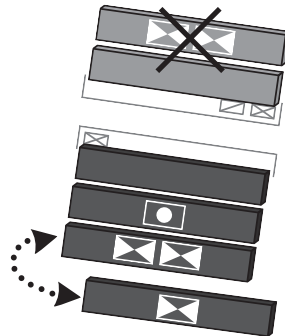
On annonce les pions en 1^{ère} ligne du défenseur. Le joueur en défense choisit un pion d'infanterie à deux points de force et le révèle.



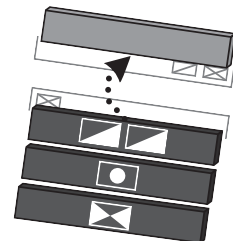
On calcule la force de l'assaut. Les forces des pions en 1^{ère} ligne de l'attaquant sont additionnées (2) et la pénalité de l'approche bloquée par la défense (1) est soustraite, ce qui donne une force d'assaut de (1). (2-1 = 1).



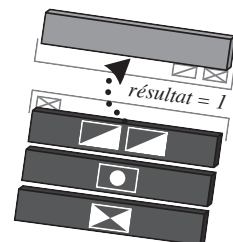
On calcule le résultat de l'assaut. A la force de l'assaut (1) on soustrait la force des pions en défense (2) ce qui donne (-1). (1-2 = -1). Comme le résultat est négatif, les pions en défense ont vaincu les pions qui attaquent.



On applique les pertes dues à l'assaut. Les pions en défense ont gagné, donc ils perdent 1. Les pions qui attaquent ont perdu donc ils perdent 1 plus un pour chaque point du résultat au-dessus ou en dessous de zéro (1) pour un total de 2 pertes (1+1 = 2). On applique la perte aux pions en défense en remplaçant le pion d'infanterie en 1^{ère} ligne à deux points de force par un pion d'infanterie à un point de force. On applique les pertes aux pions qui attaquent en éliminant le pion d'infanterie en 1^{ère} ligne à deux points de force.

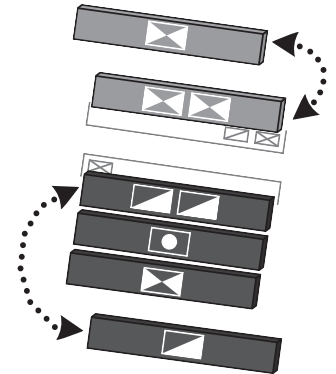


On déclare la poursuite de cavalerie. Le camp en défense a gagné, et comme la cavalerie n'a pas été en 1^{ère} ligne de la défense, le joueur en défense peut annoncer une poursuite de cavalerie et il le fait. La poursuite est faite par un pion de cavalerie à deux points de force, qui est révélé.

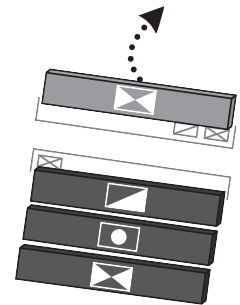


On calcule le résultat de la poursuite de cavalerie. La force de la cavalerie (2) est dimi-

nuée de la pénalité due au terrain de l'approche occupée par l'attaquant (1) ce qui donne un résultat de poursuite de (1). (2-1 = 1).



On applique les pertes dues à la poursuite de cavalerie. La poursuite a une force de 1, donc les pions qui attaquaient perdent 1 point de force, qu'on applique en révélant et en remplaçant un pion d'infanterie à deux points de force par un pion d'infanterie à un point de force. La cavalerie qui poursuit perd également 1 point de force (la cavalerie qui poursuit perd toujours 1 point de force) qu'on applique en remplaçant le pion de cavalerie qui poursuit à deux points de force par un pion de cavalerie à un point de force.



Le camp qui a gagné possède le lieu. Les pions en défense ont vaincu et tiennent leur position en blocage de l'approche. Les pions qui attaquent ayant survécu reculent dans la réserve du lieu d'où ils ont attaqué.

L'assaut est terminé et tous les pions engagés lors de l'assaut sont remis face cachée.

12. Les retraites

Une **retraite** se produit lorsque des pions sont expulsés du lieu qu'ils occupent suite à une manœuvre d'attaque ou à un assaut adverse. Une retraite peut entraîner des pertes pour les pions qui battent en retraite.

Lorsque, dans un lieu, des pions d'un joueur doivent battre en retraite, tous les pions de ce joueur se trouvant dans le lieu doivent battre en retraite : aucun ne peut rester en arrière.

Après un assaut, le recul des pions qui attaquaient n'est pas techniquement considéré comme une retraite et n'est pas couvert par les règles de cette section. Les pions qui attaquaient ne sont pas contraints de battre en retraite vers un lieu différent mais au contraire ils restent dans le lieu d'où ils ont initié leur attaque.

Les pions qui battent en retraite sont révélés au début de la retraite, et remis face cachée à la fin.

Un pion d'artillerie qui est contraint de battre en retraite est éliminé.

Pour des pions d'infanterie contraints de battre en retraite depuis une réserve, on applique une perte d'un point de force. Si il y a plus d'un pion d'infanterie dans la réserve, c'est le joueur qui bat en retraite qui choisit le pion qui subira la perte.

Des pions de cavalerie contraints de battre en retraite depuis une réserve ne subissent pas de perte.

Pour chaque approche où des pions d'infanterie ou de cavalerie sont contraints de battre en retraite, on applique une perte d'un point de force. (Exception : si les pions qui battent en retraite participaient à l'assaut ayant entraîné la retraite, ils ne subissent pas de pertes supplémentaires au delà de celles subies pendant l'assaut). Si plusieurs pions sont en blocage d'une approche, le joueur qui bat en retraite choisit le pion qui subira la perte ; il peut s'agir d'infanterie ou de cavalerie.

Le joueur qui bat en retraite doit choisir le lieu adjacent vers lequel ses pions battent en retraite, avec les contraintes suivantes :

- La retraite ne peut pas être dans le lieu d'où proviennent les pions adverses ayant entraîné la retraite.
- La retraite ne peut pas se faire à travers une approche infranchissable.
- La retraite ne peut pas se faire dans un lieu occupé par l'adversaire.
- La retraite ne peut pas se faire dans un lieu dont la capacité serait dépassée par le nombre total de pions du joueur.

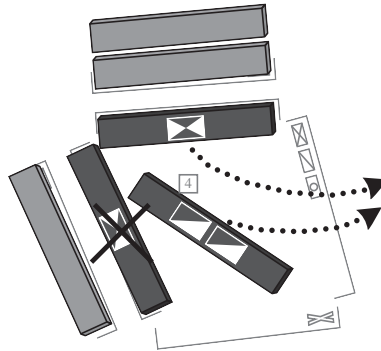
Si il y a plusieurs pions qui battent en retraite et plusieurs lieux où ils peuvent battre en retraite, les pions peuvent battre en retraite dans des lieux différents.

Les pions qui battent en retraite sont mis en réserve dans le lieu vers où ils battent en retraite.

Si il n'y a aucun lieu où les pions en retraite auraient droit de battre en retraite, les pions en retraite sont éliminés.

Une retraite ne compte pas dans la limite de commandement.

Voici un exemple de retraite :



Le pion d'infanterie du haut a été vaincu pendant un assaut par les pions adverses en face de lui, et contraint de battre en retraite. Conséquence de la défaite, les autres pions de cavalerie et d'infanterie dans le lieu doivent aussi battre en retraite. Le pion d'infanterie à gauche était en blocage d'une approche et devait donc subir une perte de un pendant la retraite, ce qui l'a éliminé. Le pion en réserve est de la cavalerie et il a donc battu en retraite sans perte. Les pions en retraite ne peuvent pas battre en retraite vers le haut parce que c'est de là que sont venus les adversaires, et ils ne peuvent pas battre en retraite vers la gauche parce que le lieu de gauche est occupé par l'adversaire, et ils ne peuvent pas battre en retraite vers le bas parce que l'approche est infranchissable, donc on prend la seule direction de retraite possible: vers la droite. On révèle les pions qui battent en retraite au début de la retraite et on les remet face cachée à la fin.

13. Démoralisation

Pour une armée, la **démoralisation** est un état où son efficacité est réduite. C'est le résultat de pertes excessives.

Sur le plateau de jeu est imprimé un registre du moral où on place les marqueurs au commencement d'une partie. A chaque fois qu'une armée perd un point de force, on déplace son marqueur d'une case vers le bas (vers zéro). Lorsque le marqueur atteint zéro, l'armée est démoralisée.

Si l'une des armées est démoralisée lors d'un tour et que l'autre armée ne l'est pas lors du même tour, alors l'armée non démoralisée obtient un bonus de cinq points de moral au début du tour suivant.

Lorsqu'une armée se trouve démoralisée, tous ses pions ont une moindre efficacité au combat. Ils ne peuvent plus lancer d'assaut et subissent une pénalité d'un point de force (par pion) pour le calcul d'une force en défense lors d'un assaut. La force d'un bombardement d'artillerie, la force d'une défense d'artillerie, et la force d'une poursuite de cavalerie ne sont pas modifiées.

Si une armée est démoralisée lors d'un assaut où elle est l'attaquant, cet assaut est mené à son terme avant qu'on applique l'interdiction de mener des assauts qui frappe une armée démoralisée. Si la démoralisation se produit pendant un tir défensif de l'artillerie, les pions qui attaquent subissent lors de cet assaut une pénalité de un point de force (par pion) pour le calcul de la force de l'assaut.

14. Victoire

Si à la fin de la partie l'armée de l'un des joueurs est démoralisée et que celle de l'autre joueur ne l'est pas, alors le joueur dont l'armée n'est pas démoralisée gagne la partie. REMARQUE : Les règles donnent aux joueurs la possibilité de simuler la poursuite d'une armée démoralisée (c'est ainsi que la bataille s'est terminée historiquement), mais d'un point de vue purement compétitif il sera rarement intéressant de continuer à jouer lorsqu'un camp est démoralisé et que l'autre ne l'est pas.

Si aucune armée ou si les deux armées sont démoralisées à la fin de la partie, alors on utilise le contrôle territorial pour les départager. Pour cela, il y a huit lieux à l'est de la carte avec des étoiles qui servent d'objectifs territoriaux. Les étoiles sont de trois couleurs différentes (rouge, bleu et vert). Le joueur Autrichien gagne si, à la fin de la partie, il a des pions qui occupent au moins deux des huit lieux d'au moins deux des trois couleurs. Le joueur Français gagne si, à la fin de la partie, le joueur Autrichien n'a pas atteint ses objectifs territoriaux, c'est à dire si ses pions n'occupent aucun des lieux d'objectif territorial, ou si tous les lieux occupés sont de la même couleur (tous rouge, tous bleu, ou tous vert). Encore une fois, le contrôle territorial ne détermine la victoire que si aucune ou si les deux armées sont démoralisées.

Informations :

Web : <http://www.simmonsgames.com>

Support : support@simmonsgames.com

Ventes : sales@simmonsgames.com

La genèse de *Bonaparte à Marengo* provient des cartes de bataille dessinées au dix-neuvième siècle. L'aspect le plus distinctif était la façon dont les armées étaient rendues, de frappantes lignes droites géométriques, une armée en rouge, l'autre en bleu. Cette apparence est ce que j'appelle « Le Look ».

Les wargames conventionnels avec des pions en carton carrés et des grilles hexagonales ne capturent jamais Le Look – ils sont pleins de géométrie, mais ce n'est pas la géométrie de la guerre linéaire mais la géométrie des hexagones, dominée par la direction du grain de la grille hexagonale.

Ironiquement, les premiers wargames, les Kriegspiel Allemands du dix-neuvième siècle, étaient physiquement assez proches du Look : ils utilisaient des blocs de bois rectangulaires sur une carte sans grille. Le Look n'est pas une chose que les wargames n'ont jamais eu, mais quelque chose qu'ils ont eu et perdu. Si je réussis, ce sera au moins un retour partiel à ces racines.

Bien sûr, on peut se demander pourquoi en faire autant autour du Look – n'est-ce pas plutôt ce qui fait le jeu aussi amusant à jouer ni aussi historiquement précis ?

Par contre, je pense que ces choses sont liées. Comment un jeu est amusant, comment est-il précis, et à quoi il ressemble, tout cela fait du jeu une machine à remonter le temps. Les meilleurs jeux transportent le joueur de l'époque et du lieu où il vit à l'époque et à l'endroit représentés par le jeu, et les gens répondent si fortement à ces stimuli visuels que si vous leur donnez les bons, vous avez fait la moitié du travail, et si vous leur donnez les mauvais, vous ne pourrez jamais réussir, quoi que vous fassiez d'autre correctement.

Donc la quête pour Le Look mena à l'idée d'utiliser les blocs rectangulaires du Kriegspiel. Par contre, la représentation sans grille du champ de bataille, que le Kriegspiel partage avec les figurines modernes, entraînait un grave problème – dans de tels systèmes, il y avait typiquement une énorme différence entre des distances pratiquement identiques de 15/16^e de pouce et 17/16^e de pouce, ce qui entraînait une maniaquerie très dérangeante pour avoir la sensation de la période – aucun chef Napoléonien ne s'est jamais soucié de savoir si l'ennemi était à 99 ou 101 mètres de distance.

Mais si la carte ne pouvait pas être sans grille et si ce ne devait pas être une grille hexagonale, que pourrait-ce être ? Les seuls systèmes différents que je connaissais étaient le système point à point et le système à zone (en fait deux représentations graphiques de la même finalité fonctionnelle). Les systèmes à zones sont utilisés depuis des années, mais bien qu'ils aient été utilisés avec succès dans les jeux à grande échelle, les quelques jeux les utilisant pour des batailles à plus petites échelles n'étaient pas aussi réussis et tendaient à donner une sensation encore inférieure à des jeux avec hexagones de la période linéaire du dix-neuvième siècle.

En cherchant une alternative, j'ai eu l'idée d'une variante du système point à point : au lieu de positionner les pions sur les points, ils seraient positionnés sur les connexions autour des points. Quand j'ai commencé à travailler graphiquement cette idée, il devint vite apparent que la représentation en zones marchait bien mieux que la représentation en points, et avec cette découverte, la conception physique du jeu était déterminée : la carte serait composée de polygones avec des blocs rectangulaires qui seraient disposés sur leurs côtés. A ce moment, il ne manquait plus que quelques mécanismes pour aller avec l'aspect physique.

Il y a des années j'ai un peu travaillé dans la conception de jeux Napoléoniens, principalement sur des variantes du brillant système de *Wellington's Victory* par Frank Davis. Ce que Davis avait vraiment bien fait, c'était de capturer les différences entre les armes (infanterie contre cavalerie contre artillerie) d'où le jeu tire sa sensation de l'époque.

Par contre, je ne voulais pas refaire ce que Davis avait fait. En partie parce que je n'avais aucune idée de comment intégrer les éléments de son système à l'aspect physique que j'avais conçu, et en partie parce que son système était très complexe et que je voulais un jeu simple.

La simplicité était un but parce que je sentais que si je voulais faire un jeu complexe, un jeu informatique serait le bon support, et non un jeu de plateau. Dans un jeu informatique, le programmeur peut intégrer toute la complexité qu'il souhaite de façon à ce que le joueur n'ait pas à traiter avec elle ; c'est tout bénéfique pour le joueur et sans aucun détrimement.

Ce qu'un jeu de plateau peut offrir de plus qu'un jeu vidéo, c'est l'esthétique (Le Look peut être plus facilement rendu sur du papier 50x80cm en 300dpi que sur un écran 30x40cm en 90dpi) et l'aspect social : les jeux vidéo sont faits pour être joués seuls, alors qu'il est plus agréable de pratiquer un jeu de plateau avec des amis.

De ma grande expérience, je savais que la complexité et la longueur étaient des barrières énormes pour un jeu social. Je recherchais un jeu qui pourrait être joué en une soirée avec un ami, et personne ne souhaite passer toute une soirée à lire des règles et préparer la partie.

La première conséquence de cette quête de simplicité était d'avoir un faible nombre de pions. Il est très difficile de jouer à un jeu en un temps raisonnable si il y a beaucoup de pions, même si les mécanismes sont simples, donc le système de jeu a été calibré pour garder ce nombre assez bas.

Une idée en relation avec ce qui précède était de laisser les mathématiques du jeu relativement simples – des nombres à un seul chiffre et pas de grandes divisions. Pour cette raison j'ai choisi un système de résolution de combat par différence, et les forces des unités sont exprimées simplement – un, deux ou trois. Une autre simplification mathématique a été faite pour le mouvement – l'échelle de terrain et de temps a été calculée pour que les pions ne se déplacent que d'une seule zone par tour. Les effets du terrain sur le mouvement ne sont

pas exprimés par des « points de mouvement » mais par la taille des zones – plus le terrain est difficile, plus les zones sont petites.

Un autre avantage avec l'utilisation des zones était qu'elles sont suffisamment grandes pour intégrer directement sur la carte les effets du terrain sur le combat, au lieu de les représenter indirectement par une table des effets du terrain. De même, le système de différence et de maths simplifiées a rendu possible l'élimination des tables de combat. Les tables sont gênantes, il est souvent difficile de trouver de la place pour elles lors de la conception du plateau de jeu sans avoir à faire une carte plus grande et les joueurs trouvent pénible de les avoir sur des feuilles séparées. A la fois pour l'aspect physique du jeu ainsi que la facilité de jeu, j'étais assez content d'être capable de faire autrement.

La conception des règles de bombardement et d'assaut a été faite peu de temps après la conception de la carte. Elles représentent deux choses : la capacité de pions à trois dimensions à représenter facilement des informations limitées (avec des pions à deux faces, avoir les pions « face cachée » est un exercice de mémorisation frôlant la folie), et je désirais garder la forte distinction entre les armes, comme ce qui caractérisait *Wellington's Victory*. Le système en plusieurs étapes incorporait tout cela, avec l'effet fortuit que l'inclusion du renseignement fournissait le hasard que la plupart des wargames réalisent avec des dés. Donc, par chance, le manque de chance du joueur était pratiquement mis complètement hors jeu.

D'autre part, le mouvement était un problème un peu plus difficile. L'infanterie et la cavalerie Napoléonienne ne combattaient pas en mouvement, et l'infanterie et l'artillerie en retraite étaient extrêmement vulnérables face à la cavalerie ennemie. De plus, coordonner un mouvement de combat sur une grande distance était bien au-delà des capacités du système de commandement de l'époque basé sur des courriers. Pour représenter ces problèmes, j'ai essayé plusieurs variations de règles : dans certaines, les armées se tournaient autour comme des armées de chars modernes, et dans d'autres, la poursuite était si difficile que l'armée Française pouvait gagner simplement en reculant lentement. La version finale est basée sur les règles de manœuvres d'attaque et de limite de commandement, qui marchent bien pour forcer la retraite de l'infanterie et de l'artillerie vers les routes principales, tout en laissant à la cavalerie un peu plus de liberté pour faire des mouvements de bataille fluides.

En regardant la conception comme un tout, la chose que je trouve la plus intéressante, c'est comment la poursuite du Look a donné un jeu qui rejette la majorité des conventions de la conception de wargames, sans que ce résultat n'ait été spécialement recherché. Pendant la conception, les choix des nouveaux éléments graphiques et physiques ont changé la matrice de ce qui était possible et impossible, facile et difficile, le résultat est un jeu qui est très certainement différent des autres wargames, et qui, je l'espère, sera aussi agréable et intéressant à jouer qu'il l'a été à concevoir.

