

INTRODUCTION

CONCEPT DES REGLES

Les règles de Napoleon in Europe (NIE), comme tous les autres produits Eagle Games, sont constituées de 3 parties :

1/ Les règles de bases qui sont courtes et rapides à apprendre. Elles permettent de pouvoir débiter une partie au bout de dix minutes. C'est un bon départ si vous n'etes pas familier avec ce genre de jeu, ou si vous disposer de tres peut de temps pour faire une partie.

2/ Les règles satndards qui tiennent compte de plus de détails. Elles sont beaucoup plus réalistes mais sont toujours aussi facile à jouer. Les "habitués" de ce type de jeu pourront commencer par là.

3/ Les règles avancées qui renforcent les règles standard pour donner un plus grand niveau de réalisme. Elles rendent le jeu un peu moins rapide et donc plus long, mais sont pafaites pour le joueur qui veut donner de la profondeur au jeu. Toutes les règles avancées sont optionnelles et peuvent être ajoutées individuellement ou dans leur totlité par concentement mutuel avec les joueurs avant que la partie ne débute.

LE JEU

NIE est un jeu de strategie et de batailles tactiques couvrant la periode de 1796 à 1815. Les pièces représentent des armées d'infanterie, cavalerie et d'artillerie mais aussi les leaders dont les capacités influaient sur le résultats des batailles.

Strategie et tactiques utilisées dans le jeu sont basées sur celles de cette époque, tout en restant rapide et simple à jouer.

Les joueurs doivent contruire armées et alliances tout en manoeuvrant sur une carte de l'europe afin d'obtenir l'avantage en cas de bataille. Au cours de ces batailles, les joeurs utilisent les tactiques napoleoniene pour vaincre. Bombardements d'artillerie, feu d'infanterie, et charges de cavalerie devront être utilisés pour casser les lignes ennemies.

LA JOUABILITE (Gameplay)

NIE est un jeu extrêmement facile à jouer. Les pièces (infanteri, cavalerie, artillerie et leaders) occupent les régions sur la carte, peuvent faire mouvement dans une région adjacente. Lorsque deux armées occupent la même région, une bataille est livrée. Les deux armées sont déplacées sur une partie dédiée aux batailles. Chaque adversaire attaque, au tour par tour, sont ennemie jusqu'à ce que la victoire soit obtenue par un camp.

Devenez la plus grande et plus puissante nation en europe et gagnez le jeu.

LE CONTENU

La boîte du jeu comporte les éléments suivant :

- . 1 plateau de jeu (en 3 éléments) représentant l'europe de l'époque.
- . 1 livret de règles (en trois parties : Basic, Standard et Avancé)
- . 1 plaque de marqueurs (avec 180 marqueurs circulaires)
- . 4 dés
- . 1 paquets de 90 cartes (Evenement aléatoires, Effets, Innovations + 4 cartes vierges)
- . 1 plateau "Champ de bataille" (pour les batailles tactiques)
- . 2 cartes de références
- . 16 "grappes" de plastic
 - . 4 constitués de cheveux (2 marrons, 1 Noir et 1 gris)
 - . 12 constitués de troupes (3 bleus, 2 verts, 2 gris, 1 rouge, 1 violet, 1 jaune, 1 "Tan" (orange ??) et 1 bleu clair)

PRECISIONS SUR LE PLATEAU DE JEU

- Symbole des capitales -

Ces symboles circularaire ne sont pas des régions mais sont là pour marquer la "region capitale" d'une patrie.

- Mouvement terrestre -

"Finland" borde "St Peterburg" et la "Sweden".
"Caucasus" borde "Armenia"
"Tripolitania" borde "Tunisia"
"Denmark" borde "Sweden"
"Constantinople" borde "Anatolia"

"Sicily" ne borde pas "Naples"
"Gibraltar" ne borde pas "Morocco"
"London" ne borde pas "Picardy"
"Egypt" n'est pas coupée en deux régions

- Mouvement maritime -

"Noth Sea" borde "Baltic Sea"
"Mid-Atlantic" borde "Barbary coast"
"Black Sea" borde "Aegean Sea" (mais la permission de passage doit être obtenu par le controleur - généralement le joueur Ottoman - des regions "Constantinole" et "Anatolia")
Toutes les îles sans nom peuvent être occupées par des unités terrestres mais ne font pas partis du nombre de régions possédées par un joueur.

Page 5

REGLES DE BASE

LE PLATEAU DE JEU

La majeure partie du plateau de jeu est occupée par une carte de l'Europe divisée en régions et zones de mer.

Chaque région est l'équivalent d'une case sur un échiquier, ce sont elles qui permettent le mouvement.

Chaque joueur peut déplacer ses pièces, dans toute direction, d'une région à une autre du moment qu'elles sont limitrophes.

A contrario des échecs, il peut avoir autant de pièce que juge le joueur nécessaire dans une région. Il n'y a pas de limite.

S'il n'y a pas assez de place (région trop petite par rapport au nombre de pièces), il suffit d'utiliser une pièce "Porte drapeau" et de mettre de côté l'ensemble des pièces (hors du plateau de jeu).

Cette armée (symbolisée par le porte drapeau) peut être créer pour simplifier les mouvements (Sa capacité de mouvement est limitée à la plus petite capacité de mouvement des pièces la constituant)

Les pièces peuvent quitter ou rejoindre l'armée représentée par le porte drapeau autant de fois que le juge le joueur pourvu que chacune ne dépasse pas sa capacité de mouvement par tour.

Certaines régions ont une frontière colorée. Ces régions constituent les limites d'une "Patrie" [homeland regions].

(Ces régions plus celles situées à l'intérieur des limites constituent la "Patrie").
Toutes les régions, constituant une "Patrie", sont possédées au début du jeu par le joueur qui contrôle cette NATION et dont les pièces sont de la même couleur que celle ci.
(Par exemple : Le joueur, qui incarne le Français, possède toutes les régions incluses dans la zone délimitée par les frontières bleues et contrôle toutes les pièces bleues)

Les régions qui ne font pas partie d'une "Patrie" [non-homeland regions], n'ont pas délimitation en couleur.

Elles constituent les nations mineure [Minor Nations].

POSSESSION (contrôle) DES REGIONS

. Une région de patrie [homeland] est toujours sous le contrôle du joueur du pays concerné sauf si elle est occupée par une ou plusieurs pièces d'INFANTERIE d'un joueur ennemie.

. Une région [non-homeland] d'une nation mineure appartient (est contrôlée) par le dernier joueur qui a déplacé une (au moins) de ces unités d'infanterie. Pour montrer à qui appartient une région de nation mineure, les joueurs utilisent (en le placant sur la région concernée) l'un de leurs marqueurs circulaires. Il n'est pas nécessaire de maintenir la pièce d'infanterie dans la région pour en revendiquer la possession.

. Un joueur prend le contrôle d'une région de patrie ennemie [homeland] tant qu'au moins une de ces pièces d'infanterie l'occupe.

. Seules les pièces d'infanterie permettent de prendre le contrôle d'une région.

LES NATIONS PRINCIPALES

Il y a 7 nations principales qui peuvent être contrôlées par les joueurs.

Nation	Capitale	
-----	-----	
France	Paris	bleu
Britain	London	rouge
Prussia	Berlin	violet
Russia	Moscow	vert
Ottoman	Constantinople	"tan" (beige)
Austria	Vienna	gris
Spain	Madrid	jaune

Page 6

Page 7

COMMENT GAGNER ?

Avec les règles standards, il y a deux façons de jouer à NIE. Les joueurs doivent se mettre d'accords sur l'option choisie avant de débiter une partie.

1/ Victoire totale: Dans cette option, le gagnant est le dernier joueur qui possède des pièces sur le plateau de jeu. Un joueur est éliminé dès que toutes les régions de sa patrie [homeland] sont occupées (simultanément) par au moins une pièces d'infanterie ennemie. Toutes ces pièces sont alors IMMEDIATEMENT retirées du plateau de jeu.

2/ Guerre limitée: Dans cette option, le jeu prend fin après un nombre de tours prédéterminés (12 tours pour une partie rapide, 18 tours pour une durée moyenne et 24 tours pour un partie longue). Lorsque le jeu arrive à son terme, chaque joueur comptabilise le nombre (X) de régions qui contrôles (avec marqueur ou 1 pièce infanterie dessus) puis soustrait de ce chiffre le nombre (Y) de régions qu'il possédé au début de la partie. Celui qui a le plus grand chiffre (Z) est celui dont l'empire s'est développé le plus, c'est donc le gagnant. ($Z = X - Y$)

Le joueur qui incarné plus de une nation au début du jeu, divise son chiffre Z par le nombre de nation qu'il incarné. (X et Y étant la somme de toutes les régions qu'il contrôle ou contrôlait au départ indépendamment des nations).

MISE EN PLACE

Avant de commencer, les joueurs décident (voir ci-dessus) la condition de victoire (Totale ou nombdre de tours) mais aussi la mise en place initiale.

Avec les règles standards, il y a trois "mise en place" possibles (il est possible d'en inventer ou d'utiliser celles des scénarios)

NOMBRE DE JOUEURS ?

Selon le nombre de joueurs, ces derniers vont se répartir le contrôle d'un certain nombre de nations. Voir les modalités pour chaque type de mise en place.

Si un joueur contrôle plus d'une nation, il devra bien séparer celle ci au niveau de sa gestion des cartes.

Par contre ces nations seront alliées et pourront bouger et combattre ensemble.

MISE EN PLACE 1 : "EVEN STEVEN"

Toutes les nations débutent avec le même nombre d'unités. Ces unités doivent être déployées (comme le souhaite le joueur) à l'intérieur des territoires associés.

Chaque joueur débute (pour chaque nation qui contrôle) avec :

8 infanterie, 5 cavalerie, 3 artillerie et 1 leader

- Répartition des nations -

Prise de contrôle : A tour de rôle, les joueurs choisissent ou tire aléatoirement une nation. (pour un tirage aléatoire, il suffit de mettre dans une boîte une unité d'infanterie de chaque couleur)

A 2 joueurs : Chaque joueur contrôle 3 nations. La nation restante est "neutre" et ne dispose d'aucune unité.

A 3 joueurs : Chaque joueur contrôle 2 nations. La nation restante est "neutre" et ne dispose d'aucune unité.

A 4 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. Les 3 nations restantes sont "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 5 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. Les 2 nations restantes sont "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 6 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. La nation restante est "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 7 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation.

Page 8

MISE EN PLACE 2 : "MIDDLE POWERS"

Chaque joueur dispose d'un nombre d'unités dépendant de la nation qui contrôle. Ces unités doivent être déployées (comme le souhaite le joueur) à l'intérieur des territoires associés. Liste des unités pour chaque nation :

I : Infanterie / C : Cavalerie / A : Artillerie / L : Leader

France : 10 I, 5 C, 3 A et 1 L

Angleterre : 6 I, 3 C, 1 A et 1 L

Prusse : 10 I, 5 C, 3 A et 1 L (Dans ce scénario , le joueur prussien peut utiliser les pièces bleue ciel)

Russie : 8 I, 4 C, 2 A et 1 L

Ottoman : 7 I, 3 C, 1 A et 1 L

Autriche : 12 I, 6 C, 4 A et 1 L

Espagne : 7 I, 3 C, 1 A et 1 L

- Répartition des nations -

Prise de contrôle : A tour de rôle, les joueurs choisissent ou tire aléatoirement une nation. (pour un tirage aléatoire, il suffit de mettre dans une boîte une unité d'infanterie de chaque couleur)

A 2 joueurs : Chaque joueur contrôle 3 nations. La nation restante est "neutre" et ne dispose d'aucune unité.

A 3 joueurs : Chaque joueur contrôle 2 nations. La nation restante est "neutre" et ne dispose d'aucune unité.

A 4 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. Les 3 nations restantes sont "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 5 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. Les 2 nations restantes sont "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 6 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation. La nation restante est "neutre" et ne disposent d'aucune unité.

A 7 joueurs : Chaque joueur contrôle 1 nation.

MISE EN PLACE 3 : STOPPER LE FRANCAIS

La France contre toute le monde ! Un joueur contrôle la France et est presque aussi puissant que tous les autres joueurs combinés. Ils vont devoir unir leur effort pour combattre le Français.

Le joueur français possède 5 I, 2 C, 1 A et 1 L pour chaque nation qui commence contre lui. Ces pièces débutent la partie sur le territoire français [Homeland region] .

Les autres nations en jeu possèdent 6 I, 3 C, 2 A et 1 L. Ces pièces débutent sur les régions de leur territoire respectif.

Tous les joueurs qui combattent le Français sont alliés au début de la partie, mais ils peuvent ne pas le rester. Afin de gagner, un joueur peut très bien casser son alliance pour attaquer un autre joueur. Il peut même aider le joueur français, ou s'allier à lui, afin de devenir la nation la plus puissante.

- Répartition des nations -

Le premier joueur contrôle la France.

Les autres joueurs choisissent leur nation. La partie est plus intéressante s'il y a au moins 4 joueurs.

Suggestion de contrôle :

A 2 joueurs : Un joueur contrôle la France et l'autre contrôle l'Angleterre, l'Autriche et la Russie

A 3 joueurs : Un contrôle la France. Les deux autres contrôlent : un l'Angleterre et l'Espagne, l'autre l'Autriche et la Russie.

A 4 joueurs : Un contrôle la France. Les trois autres contrôlent : le premier l'Angleterre et l'Autriche, le second la Russie et l'Espagne et le troisième la Prusse et l'Ottoman.

A 5 joueurs : Un contrôle la France. Les quatre autres contrôlent : l'Angleterre, la Russie, l'Autriche et l'Espagne.

A 6 joueurs : Un contrôle la France. Les cinq autres contrôlent : l'Angleterre, la

russie, l'autriche, la prusse et l'Espagne

A 7 joueurs : Toutes les nations sont contrôlées.

Page 9

TOURS ET SEQUENCE DE JEU

QUI COMMENCE ?

Les joueurs déterminent cela avec un jet de dés. Celui qui obtient le plus grand résultat commence la partie. Les autres joueurs suivront dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ordre des joueurs est déterminé pour toute la partie.

Si les joueurs ont choisi un scénario le joueur qui commence est indiqué dans la description de celui-ci.

TOUR DE JEU

Chaque joueur joue dans l'ordre défini (plus haut) sa séquence de jeu. Lorsque tous les joueurs ont joué leur séquence de jeu, le tour de jeu est terminé. Un nouveau tour de jeu débute et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.
(voir les limites COMMENT GAGNER ? - PAGE 7)

SEQUENCE DE JEU D'UN JOUEUR

La séquence de jeu d'un joueur est découpée en quatre phases :

- . Phase de mouvement : le joueur déplace ces unités
- . Phase de batailles : le joueur résout toutes les batailles dans l'ordre qui choisit.
 - le gagnant de chaque bataille MAJEURE (voir LES BATAILLES ci-après) pioche une carte.
- . Phase de pioche : le joueur pioche une carte pour chaque Capitale et une carte pour 10 régions qu'il contrôle. (voir ci-dessous)
- . Phase de production : le joueur peut par des combinaisons de cartes obtenir des pièces supplémentaires qu'il dispose dans les régions de sa patrie [homeland regions].

MOUVEMENT

- MOUVEMENT TERRESTRE -

Lors de son tour, un joueur peut déplacer le nombre de pièce qu'il désire. Infanterie et artillerie se déplacent d'une région par tour. Cavalerie et leader se déplacent de 1 à 2 régions par tour. Lorsque une pièce se déplace dans une région, occupée par au moins une pièce ennemie, le déplacement prend fin. Une bataille doit alors être effectuée. Elle ne peut plus bouger jusqu'à la fin du tour. Les batailles sont résolues après tous les mouvements effectués par le joueur. Les pièces peuvent entrer ou traverser des régions inoccupées ou occupées par des pièces amies ou alliées.

- MOUVEMENT MARITIME -

Chaque joueur peut déplacer des pièces d'une région comportant un symbole ancre vers une autre région disposant du même symbole. Ce mouvement constitue le seul mouvement possible d'une pièce. (La pièce doit débuter son mouvement dans la première région portuaire et se finit dans la seconde)

Il y a quatre limites d'utilisation du mouvement maritime:

- 1/ Un joueur peut déplacer uniquement 4 pièces par capitale qui sont sous son contrôle.
 - . Les capitales sous contrôle de ses alliées ne comptent pas.
 - . Les capitales des nations majeure qui débute en temps que neutre ne comptent pas aussi.
 - . Le joueur anglais dispose d'un potentiel de 6 pièces par capitale sous son contrôle.
 - . St Petersburg ne compte pas comme capitale dans les règles standards. (Le russe dispose d'une seule capitale Moscow)

2/ Toutes les pièces déplacées par mer doivent commencer leur mouvement dans le même port et terminer leur mouvement dans le même port de destination.

3/ Lorsque un joueur déplace des pièces par mer vers une région qui n'est pas encore sous

son contrôle ou sous le contrôle d'un allié (région neutre ou sous le contrôle ennemie), un dés doit être jetté pour chaque pièce déplacée. Si le résultat est "un", la pièce est éliminée.

. Pour un débarquement sur une région d'Angleterre [homeland region] (région au contour rouge), c'est sur un résultat de "un" ou de "deux" qu'une pièce est éliminée.

Page 10

4/ Lorsqu'un joueur a déplacé au moins une pièce par mer dans une région où il livre une bataille, les pièces ennemies gagnent + 1 au dés pour éliminer une pièce lors d'un combat (une unité est éliminée en faisant un "cinq" ou un "six" au lieu du "six" habituel) .

NATIONS ALLIÉES

Les nations alliées sont des nations qui combattent dans le même camp contre un ennemi commun. Les nations alliées peuvent être conclues avec d'autres joueurs que ceux indiqués au départ (scénario ou autre) .

Si les deux joueurs sont d'accords, ils sont alliés jusqu'à ce que l'un désire mettre fin à l'alliance.

Les alliances ont deux avantages :

1/ Les joueurs alliés peuvent jouer leur tour de jeu ensemble. Ils peuvent déplacer, combattre, piocher des cartes et produire des nouvelles pièces durant l'un ou l'autre de leur tour de jeu, mais pas les deux tours de jeu. (ils choisissent un seul tour)

2/ Les joueurs alliés peuvent déplacer leurs pièces dans les mêmes régions sans combattre entre eux.

L'un ou l'autre des joueurs alliés peut déclarer la fin de leur alliance au début de son tour de jeu (avant de déplacer ses pièces). Lorsque ceci se produit, toutes les pièces qui sont, à la fin du tour du joueur, dans les mêmes régions doivent se livrer bataille.

DIPLOMACIE

Bien que dans les règles de base il n'y ait pas de règles de diplomatie, les joueurs sont encouragés de prendre le temps entre deux tours pour se rencontrer et faire des arrangements. Dans ces rencontres ils peuvent convenir d'alliance, s'échanger des cartes, savoir qui occupe telle région ou tout autre chose qui ne soit interdit par les règles du jeu.

NATIONS PRINCIPALES NEUTRES

Les nations principales qui ne sont pas contrôlées par un joueur au début de la partie sont considérées comme neutres. Les nations principales neutres ne possèdent aucune pièce.

Leur pièces peuvent être utilisées par un joueur qui n'aurait plus assez de pièces dans sa couleur.

Les régions "patrie" [homeland regions] des nations principales neutres sont traitées exactement pareil comme des régions des nations mineures.

Elles peuvent être occupées et traversées normalement. Leur capitale ne compte pas pour obtenir la pioche de cartes supplémentaires et n'augmente pas le nombre de pièces pour les mouvements par mer.

LES CARTES

Dans les règles basiques, les cartes sont utilisées pour déterminer combien un joueur peut recevoir de nouvelles pièces que le joueur place (comme il le veut) sur les régions de sa patrie. Seul le symbole graphique au bas de la carte (à droite) est utilisé. Le texte n'est pas utilisé. Le dessin d'unité est en phase avec le symbole. Le symbole est au couleur de l'une des nations majeures.

Il y a cinq symboles :

Le carré pour l'infanterie.

Le triangle pour la cavalerie.

Le rond pour l'artillerie.

Le losange pour un leader.

PIOCHE DES CARTES

Les cartes sont piochées par chaque joueur après leurs mouvements et batailles.

- . Une carte est piochée par le joueur qui a remporté une bataille principale.
(immédiatement après la bataille)
- . Une carte est piochée par le joueur pour chaque capitale qu'il contrôle.
(Note : Seule la capitale de Moscou compte dans les règles de base)
- . Une carte est piochée par le joueur pour chaque dizaine (10) de régions contrôlées (y compris la région capitale).

Exemple: Le joueur français gagne une bataille principale durant son tour, possède Paris et Madrid et 12 régions au total. Il pioche 4 cartes : 1 carte pour sa victoire, 2 cartes pour les capitales et 1 pour les 12 régions.

JOUER LES CARTES

Les cartes peuvent être échangées dans diverses combinaisons contre des pièces. Lorsque un joueur effectue un échange, il déclare sa combinaison, montre ses cartes et récupère ses nouvelles pièces. Les cartes jouées sont remises dans le paquet et celui ci est mélangé.

Combinaisons et gain de pièce :

. REGIMENT : 2 cartes de même type (quelque soit la couleur)

- 2 cartes d'infanterie = 1 pièce d'infanterie
- 2 cartes de cavalerie = 1 pièce de cavalerie
- 2 cartes d'artillerie = 1 pièce d'artillerie
- 2 cartes leader = 1 pièce leader

. BRIGADE : 3 cartes de même type (quelque soit la couleur)

- 3 cartes d'infanterie = 3 pièces d'infanterie
- 3 cartes de cavalerie = 2 pièces de cavalerie
- 3 cartes d'artillerie = 2 pièces d'artillerie
- 3 cartes leader = 2 pièces leader

. DIVISION : 4 cartes de même type (quelque soit la couleur)

- 4 cartes d'infanterie = 6 pièces d'infanterie
- 4 cartes de cavalerie = 4 pièces de cavalerie
- 4 cartes d'artillerie = 3 pièces d'artillerie
- 4 cartes leader = 3 pièces leader

. CORPS : une carte de chaque type (quelque soit la couleur) =

1 pièce d'infanterie + 1 pièce de cavalerie + 1 pièce d'artillerie + 1 pièce leader

de plus :

. Pour chaque carte dont le symbole est de la même couleur de la nation contrôlée par le joueur, une pièce additionnel du type de la carte est ajoutée à l'échange.

. Le symbole "napoleon" est un joker et peut être utilisé pour remplacer n'importe quel symbole pour compléter une combinaison.

. Certaines cartes ne possède pas de symbole ou pas d'unité. Ces cartes ne valent rien et peuvent être placées à la fin du paquet ou être échangées à d'autres joueurs (voir ci-dessous)

A tout moment durant son tour, un joueur peut avec un autre joueur, qu'il le désire, échanger des cartes. Ils peuvent échanger le nombre de cartes qu'ils désirent et de la manière qu'ils le souhaitent (1 carte pour deux , 1 pour 1 , ...etc...). Les joueurs qui s'échangent des cartes ne peuvent pas se montrer les cartes avant ou durant l'échange (on peut donc bluffer). L'exactitude de l'échange est vérifié lorsque l'échange est terminé.

PHASE DE PRODUCTION

Après qu'un joueur est pioché les cartes qui lui sont dues, il peut échanger des combinaisons pour pouvoir "acheter" de nouvelles pièces. Ces nouvelles pièces sont immédiatement placées sur des régions de sa patrie (encadrées par sa couleur) qui ne sont pas occupées par des ennemies. Si toutes ses régions "patrie" sont occupées par des ennemies, le joueur ne peut pas "acheter" de nouvelles unités.

BATAILLES TACTIQUES

Lorsque deux armées ennemies occupent la même région, une bataille est livrée. Le joueur qui a déplacé ses pièces en dernier est l'attaquant. L'autre joueur, dont les pièces occupées déjà la région, est le défenseur. Une bataille est appelée "bataille principale" lorsque les deux camps possèdent au moins 6 pièces (les leaders ne comptent pas). Dans le cas contraire, c'est une escarmouche. Les batailles principales et les escarmouches sont résolue à l'identique. Par contre, seule une bataille principale permet au gagnant de piocher une carte (immédiatement).

Préparatifs

Une séparation est dressée entre les deux joueurs afin de masquer le déploiement de leurs pièces. Les deux joeurs doivent déployer leurs pièces sur deux rangs (Première ligne et arrière). Les joueurs doivent au moins placer une pièce autre qu'un leader en première ligne, par contre ils ne sont pas obligés de placer des pièces sur leur deuxième rang.

Déroulement

Lorsque les deux joueurs sont prêt, la séparation est retirée. La bataille peut commencer en suivant la séquence suivante :

Déplacement du défenseur.

Tir du défenseur.

Ralliement du défenseur

Déplacement de l'attaquant

Tir de l'attaquant

Ralliement de l'attaquant.

Cette séquence est répétée jusqu'à ce qu'un camp remporte la bataille ou un camp (le perdant) décide d'effectuer une retraite.

Déplacement

Durant sa séquence de déplacement, un joueur peut déplacer, comme il le désire, ses pièces de l'arrière vers la première ligne et vice et versa.

Il n'y a aucune limitation sur le nombre et le type de pièce. Par contre il doit toujours laisser au moins une pièce autre qu'un leader en première ligne sous peine de perdre la bataille.

Tir

Durant la séquence de tir d'un joueur, chaque pièces situées en première ligne peut faire "feu" sur les pièces en première ligne ennemie. Pour faire feu, le joueur lance un nombre de dés dépendantdu type de pièce qui font "feu" (1 dés pour chaque pièce d'infanterie, 3 pour chaque pièce de cavalerie, 3 pour chaque leader et 4 pour chaque pièce

d'artillerie).

Pour chaque "6" obtenu, une pièce ennemie peut être éliminée. C'est le joueur qui vient de tirer qui décide quelle(s) pièce(s) il élimine. (Les leaders ne peuvent pas être éliminés). Durant toute la bataille, seules les pièces situées en première ligne ennemie peuvent être éliminées.

Page 13

Tir d'artillerie

L'artillerie peut tirer aussi de la ligne d'arrière. Le tir d'une pièce d'artillerie située sur la ligne d'arrière est résolu en utilisant deux dés au lieu de quatre (lorsqu'elle est située en première ligne).

Les leaders

Les leaders peuvent tirer s'ils sont en première ligne. Le tir d'une pièce Leader est résolu avec le jet de trois dés. Lorsqu'ils sont situés sur la ligne d'arrière, ils ne peuvent pas tirer, par contre ils peuvent essayer de rallier (voir ci-après) . Les leaders ne peuvent pas être éliminés au cours de la bataille mais peuvent l'être lors de la "poursuite" après la bataille. (voir ci-après)

Elimination et ralliement

Les pièces éliminées sont placées à côté du champ de bataille pour pouvoir être rallier si besoin ait. Une unité ralliée revient sur le champ de bataille sur la ligne arrière. Les pièces leaders , lorsqu'elles sont situées en arrière ligne, peuvent essayer de rallier des pièces qui ont été éliminées. Lors de chaque séquence de ralliement, le joueur jette deux dés pour chaque pièce leader située en arrière ligne. Pour chaque "5" ou "6", le joueur peut rallier une pièce (qu'il désire) et la remettre en jeu sur l'arrière ligne.

La ou les pièces ralliées sont choisies par le joueur.

Fin de la bataille et poursuite

Dés qu'un joueur ne dispose de plus aucune pièce en première ligne (les pièces Leaders ne comptent pas), il perd la bataille. L'autre joueur (le gagnant) a droit à une séquence de tir supplémentaire, appelée "Poursuite". Durant cette séquence supplémentaire, le joueur fait tirer toutes ses pièces normalement (selon les règles de tir). La seule différence est qu'il peut éliminer (selon les résultats) les pièces Leaders ainsi que les pièces situées en arrières ligne.

Un joueur peut volontairement perdre une bataille, durant sa séquence de mouvement, en déplaçant toutes ses pièces sur sa ligne arrière.

Retraite

Après la séquence de "poursuite", toutes les pièces restantes du perdant doivent effectuer une retraite en quittant la région où c'est déroulé la bataille. Les pièces du gagnant restent dans la région où la bataille a eu lieu.

Ou faire retraite ?

Le défenseur doit déplacer ses pièces vers une région adjacente à celle où c'est déroulé la bataille, excepté :

- . une région occupée par des troupes ennemies.
- . une région d'où provient les unités de l'attaquant.

L'attaquant peut déplacer ses pièces seulement vers des régions adjacente d'où provenaient ces pièces avant la bataille.

La retraite par mer est interdite.

Les pièces qui ne peuvent pas faire retraite sont éliminées.

EXEMPLE DE BATAILLE TACTIQUE.

I : Infanterie / C : Cavalerie / A : Artillerie / L : Leader

MISE EN PLACE

Le joueur français déplace ses pièces de la région "HOLLAND" vers la région "HANOVER" occupée par des pièces britanniques. Le joueur français déplace aussi sur la région "HOLLAND" une pièce de cavalerie depuis la région "WESTPHALIA" puis la fait entrer en "HANOVER".

Les forces française sont composées de : 6 I, 3 C, 2 A et 1 L.
Les forces anglaises sont composées de : 4 I, 2 C, 2 A et 1 L.

Le joueur français dispose toutes ces pièces d'infanterie et son leader en première ligne et le reste (2 A et 3 C) en arrière.
Le joueur anglais dispose toutes ces forces en première ligne en espérant overwhelm les forces françaises rapidement.

```

                                     ----- Arriere anglais
      I I I I  A  A  C  C  L  ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I I I I I I  L  ----- Première ligne française
      A  A          C  C  C  ----- Arrière français
```

PREMIER TOUR DE COMBAT

Tour anglais

- Phase de mouvement du défendeur (anglais)
 - Le joueur anglais ne déplace aucune de ses pièces.
- Phase de tir du défendeur
 - Le joueur anglais jette 21 dés (I = 4 pièces x 1 dés, C = 2 pièces x 3 dés, A = 2 pièces x 4 dés (1er ligne), L = 1 pièce x 3 dés (1er ligne)).
 - Il obtient 5 "six" et "wins the battle outright". 5 pièces d'infanterie françaises sont éliminées.
- Phase de ralliement du défendeur.
 - Le joueur anglais n'a pas de pièce éliminée. De plus aucun Leader n'est en arrière ligne. L'anglais passe.

```

                                     ----- Arriere anglais
      I I I I  A  A  C  C  L  ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I x x x x x  L  ----- Première ligne française
      A  A          C  C  C  ----- Arrière français
```

Tour français

- Phase de mouvement de l'attaquant (français)
 - Le joueur français déplace ses 3 cavaliers en première ligne et son leader en arrière.
- Phase de tir du défenseur
 - Le joueur français jette 14 dés (I = 1 pièce x 1 dés, C = 3 pièces x 3 dés, A = 2 pièces x 2 dés (Arr. ligne)).
 - Il obtient 4 "six" et décide d'éliminer les deux pièces d'artillerie et les deux pièces de cavalerie de l'anglais.
- Phase de ralliement du défenseur.
 - Le leader permet de jeter deux dés. "un" et "trois" sont obtenus , aucune pièce ne peut être ralliée.

```

                                     ----- Arriere anglais
      I I I I   x  x  x  x   L   ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I           C   C   C   ----- Première ligne française
      A  A           L           ----- Arrière français
-----
```

Page 16

DEUXIEME TOUR DE COMBAT

Tour anglais

- Phase de mouvement du défendeur
 - Le joueur anglais déplace son Leader en arrière.
- Phase de tir du défenseur
 - Le joueur anglais jette 4 dés (I = 4 pièces x 1 dés).
 - Il obtient aucun "six" et provoque aucune perte au français.
- Phase de ralliement du défenseur.
 - Le joueur anglais jette deux dés. Il obtient "six" et "un". Il décide de rallier une pièce d'artillerie qu'il place en arrière.

```

ralliement-> A           L           ----- Arriere anglais
      I  I  I  I           ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I           C   C   C   ----- Première ligne française
      A  A           L           ----- Arrière français
```

Tour français

- Phase de mouvement de l'attaquant (français)
 - Le joueur français aucune pièce.
- Phase de tir du défenseur
 - Le joueur français jette 14 dés (I = 1 pièce x 1 dés, C = 3 pièces x 3 dés, A = 2

pièces x 2 dés (Arr. ligne)).

-- Il obtient aucun "six". Pas de perte anglaise !

- Phase de ralliement du défenseur.

-- Jet de deux dés. "quatre" et "trois" sont obtenus , aucune pièce ne peut être ralliée.

```

                A          L          ----- Arriere anglais
    I  I  I  I          ----- Première ligne anglaise
----- Front
    I          C  C  C          ----- Première ligne française
    A  A          L          ----- Arrière français

```

Page 17

TROISIEME TOUR DE COMBAT

Tour anglais

- Phase de mouvement du défenseur

-- Le joueur anglais déplace sa pièce d'artillerie en première ligne

- Phase de tir du défenseur

-- Le joueur anglais jette 8 dés et obtient un "six". Il choisit d'éliminer une pièce de cavalerie françaises.

- Phase de ralliement du défenseur.

-- Le joueur anglais jette deux dés. Il obtient "quatre" et "cinq". Il décide de rallier une pièce d'artillerie qu'il place en arrière.

```

ralliement-> A          L          ----- Arriere anglais
    I  I  I  I          A          ----- Première ligne anglaise
----- Front
    I          C  C  X          ----- Première ligne française
    A  A          L          ----- Arrière français

```

Tour français

- Phase de mouvement de l'attaquant (français)

-- Le joueur français déplace ses deux pièces d'artillerie en première ligne.

- Phase de tir du défenseur

-- Le joueur français jette 15 dés (I = 1 pièce x 1 dés, C = 2 pièces x 3 dés, A = 2 pièces x 2 dés (1er. ligne)).

-- Il obtient trois "six" et décide d'éliminer 1 pièce d'artillerie et 2 d'infanterie

- Phase de ralliement du défenseur.

-- Jet de deux dés. "trois" et "un" sont obtenus , aucune pièce ne peut être ralliée.

```

                A          L          ----- Arriere anglais
    I  I  X  x          X          ----- Première ligne anglaise
----- Front

```

I A A C C ----- Première ligne française
 L ----- Arrière français

Page 18

QUATRIEME TOUR DE COMBAT

Tour anglais

- Phase de mouvement du défendeur
 - Le joueur anglais déplace sa pièce d'artillerie en première ligne
- Phase de tir du défenseur
 - Le joueur anglais jette 6 dés et obtient un "six". Il choisit d'éliminer une pièce d'artillerie française.
- Phase de ralliement du défenseur.
 - Le joueur anglais jette deux dés. Il obtient "deux" et "un", aucune pièce ne peut être ralliée.

L ----- Arriere anglais

I I A ----- Première ligne anglaise

----- Front

I X A C C ----- Première ligne française

L ----- Arrière français

Tour français

- Phase de mouvement de l'attaquant (français)
 - Le joueur français déplace son leader en première ligne.
- Phase de tir du défenseur
 - Le joueur français jette 14 dés. Il obtient aucun "six". Pas de perte anglaise !
- Phase de ralliement du défenseur.
 - Tentativement impossible. Il n'y a pas de Leader en arrière.

L ----- Arriere anglais

I I A ----- Première ligne anglaise

----- Front

I A C C L ----- Première ligne française

----- Arrière français

Page 19

CINQUIEME TOUR DE COMBAT

Tour anglais

- Phase de mouvement du défendeur
 - Le joueur anglais déplace également son leader en première ligne.
- Phase de tir du défendeur
 - Le joueur anglais jette 9 dés et obtient deux "six". Il élimine une pièce d'artillerie et de cavalerie française.
- Phase de ralliement du défendeur.
 - Pas de ralliement

```

                                     ----- Arriere anglais
      I  I          A  L          ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I          X  X  C  L ----- Première ligne française
                                     ----- Arrière français

```

Tour français

- Phase de mouvement de l'attaquant (français)
 - Pas de mouvement
- Phase de tir du défendeur
 - Le joueur français jette 7 dés. Il obtient deux "six". Il élimine une pièce d'artillerie et une d'infanterie
- Phase de ralliement du défendeur.
 - Pas de ralliement

```

                                     ----- Arriere anglais
      X  I          X  L          ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I          C  L ----- Première ligne française
                                     ----- Arrière français

```

SIXIEME TOUR DE COMBAT

- Phase de mouvement du défendeur
 - Le joueur anglais réalise qu'il ne peut plus gagner la bataill. Il décide d'effectuer une retraite.
- Phase de tir du gagnant (feu de poursuite)
 - Le joueur français jette 7 dés et obtient trois "six". Il élimine les deux dernières pièces.
- Phase de ralliement du défendeur.
 - Pas de ralliement

```

                                     ----- Arriere anglais
      X          X          ----- Première ligne anglaise
----- Front
      I          C  L ----- Première ligne française

```

----- Arrière français

Retraite

Il n'y a plus de pièce anglaise mais s'il y en avait resté , elles auraient pu faire retraite vers le "Denmark", "Mecklenburg" ou "Berlin". Elles n'auraient pas pu faire retraite vers la "Holland" ou vers la "Westphalia" puisque les troupes françaises viennent de ces deux régions.

Règle optionnelle pour les pièces Leader

Lorsqu'un Leader est en première ligne, un dés additionnel est ajouté (en attaque) pour chaque pièce qui "tire". Un seul Leader apporte ce bonus.

Lorsque cette règle est utilisée, les pièces Leader n'apporte aucun dés en attaque.
(aucun dés est ajouté au nombre de dés lancé)

STOP

VOICI LA FIN DES REGLES DE BASE

VOUS EN CONNAISSEZ ASSEZ POUR JOUER AVEC LES REGLES DE BASE