

## REGLES DU JEU

### INTRODUCTION/MATERIEL

EMPIRES IN ARMS est un jeu de stratégie et de diplomatie pour deux à sept joueurs. Il retrace les guerres napoléoniennes, de 1805 à 1815. Les pions représentent de façon générale les corps et les flottes. Chaque facteur de troupes représente de 1 000 à 2 000 hommes. Chaque «bateau» représente un vaisseau de ligne, ou un ensemble de bateaux plus petits totalisant une force équivalente.

1-1) LA CARTE : Le jeu se joue sur deux cartes qui, mises côte à côte, décrivent l'Europe et une partie de l'Asie et de l'Afrique du Nord. Elle est divisée en «régions» par des traits de couleur, afin de régulariser le mouvement. Certains de ces traits ne servent pas qu'à diviser la carte en régions, mais indiquent aussi les frontières de provinces ou de pays et/ou la présence de fleuves. La signification exacte de ces traits, ainsi que des autres symboles utilisés sur la carte, est appelée sur la TABLE DES EFFETS DU TERRAIN, imprimée dans le coin nord-ouest de la carte.(1)

1-2) LES PIONS : Il y a huit planches de pions - une pour chacune des puissances majeures et une pour les pays mineurs. La couleur de fond de chaque pion varie d'une nationalité à l'autre; blanc pour l'Autriche, vert pour la Russie, vert clair pour la Turquie, bleu pour la Prusse, bleu clair pour la France, rouge pour la Grande-Bretagne, jaune pour l'Espagne, et gris pour les petits pays. Les symboles imprimés sur les pions ont un rôle tout à la fois décoratif et fonctionnel : ils permettent de différencier les corps d'infanterie, les corps de cavalerie, les flottes et les dépôts. Sont également portées sur les pions certaines informations nécessaires au jeu. Les pions fournis par le jeu sont de deux tailles différentes. Les corps, les flottes et les dépôts sont les pions de grande taille. Les pions de petite taille servent à représenter les garnisons et les facteurs d'armée hors carte, la guérilla, les cosaques, les corps francs, les marqueurs de contrôle (drapeaux), les chefs et quelques autres marqueurs dont il sera parlé plus loin. Les informations portées sur les pions se lisent de la façon suivante :

- a) Une capacité de mouvement de «(3)» devient «4» si le petit pays est contrôlé par la France. Une capacité de mouvement de «3» reste «3» (voir 7-3-1-1). Si la capacité de mouvement est «5», le pion est un corps cavalerie.
- b) Placé en garnison, ce pion représente de l'infanterie régulière
- c) Placé en garnison, ce pion représente de la milice.
- d) Confédération du Rhin («C. of the Rhine»), Royaume de Bavière («K. of Bavaria»), Royaume d'Italie («K. of Italie»), Royaume de Westphalie («K. of Westphal.»), Empire Ottoman («Ottoman Empire»), Pologne («Poland»)
- e) Pour les corps prussiens, le premier chiffre correspond au facteur stratégique intrinsèque avant 1810, tandis que celui entre parenthèses sert en 1810 et après.

1-3) LES REGLES : Les règles sont écrites dans l'ordre même dans lequel elles interviennent durant un tour de jeu. Au fur et à mesure que vous lisez les règles, nous vous conseillons d'avoir sous les yeux les composants ou les tables auxquels on se réfère. Certaines règles ne servent que dans les jeux de campagne. Celles-ci sont signalées par un astérisque (\*) à côté du numéro du paragraphe concerné. Lorsqu'un paragraphe est marqué d'un astérisque, tous les sous-paragraphe le composant ne s'appliquent qu'aux jeux de campagne. Il est conseillé de jouer au moins un ou deux scénarios afin de se familiariser avec les règles de combat et de ravitaillement, avant de s'attaquer à un jeu de campagne. La table des matières est fournie afin à retrouver rapidement une règle en cours de partie.

1-4) LE TABLEAU DE JEU : Le tableau de jeu regroupe les tables les plus couramment utilisées pour pouvoir s'y référer facilement en cours de partie. Deux exemplaires vous sont fournis.

1-5) LES FICHES NATIONALES : Les sept fiches nationales des puissances majeures comportent deux faces. Chaque joueur peut utiliser, à sa convenance, la face 1 ou la face 2 de la fiche de son pays. Avec la face 1, vous utilisez les pions de force pour indiquer l'état des forces des corps et des flottes, et le marqueur de manipulation économique pour indiquer la manipulation économique choisie (voir l'option 12-5). La face 2, qui doit être recopiée, s'utilise avec gommes et crayons pour marquer et modifier les informations nécessaires. Nous vous recommandons l'utilisation de la face 1 si vous jouez un simple scénario, et celle de la face 2 si vous vous lancez dans un jeu de campagne. La fiche réservée aux petits pays sert, par sa face 1, à indiquer les forces des corps et des flottes de chaque petit pays (de la même façon qu'avec la face 1 des fiches des puissances majeures). Imprimés sur le verso de cette même fiche, vous trouverez les formulaires utilisés avec l'option 12-6, et dont vous devez faire de nombreuses copies. Si vous utilisez la face 2 des fiches nationales des puissances majeures, la face 1 de la fiche des petits pays

devient inutile, dans la mesure où vous avez la possibilité de marquer les forces de chaque petit pays sur la fiche nationale de la puissance majeure qui le contrôle.

1-6) LA FICHE DE STATUT POLITIQUE : («STATUS CARD») («POLITICAL STATUS DISPLAY»). Cette fiche est utilisée pour indiquer le statut politique de chacun, comptabiliser les points de victoire («VICTORY POINTS DISPLAY») et le passage des tours («TIME DISPLAY») grâce aux marqueurs de statut politique, de points de victoire et de tour. Au verso de cette fiche sont imprimés des formulaires supplémentaires, à utiliser avec l'option 12-6 après en avoir fait des copies.

1-7) LES DES : Deux dés à six faces sont fournis avec le jeu.

1-8) AUTRES : Du papier, des crayons et des gommes (non fournis) sont également fort utiles.

2-0) MISE EN PLACE DU JEU.

Après que les joueurs aient décidé du scénario ou du jeu de campagne qu'ils allaient jouer, il leur faut installer le jeu en suivant les indications ci-dessous.

2-1) SELECTION DES PUISSANCES MAJEURES : Pour les scénarios, les joueurs peuvent utiliser la méthode de leur choix pour se répartir les camps. S'ils ont décidé de jouer un jeu de campagne, nous recommandons l'utilisation de la procédure décrite en 14-2.

2-2) MISE EN PLACE DU SCENARIO : Vous trouverez dans la partie des règles concernant les scénarios (voir 13-0) les informations nécessaires et spécifiques au scénario joué et qui ne sont pas reprises. Si vous commencez un jeu de campagne, vous trouverez ces informations dans la partie des règles concernant les jeux de campagne (voir 14-0).

2-3) INSTALLATION DE LA CARTE ET DE L'AIRE DE JEU : Etalez les deux cartes et mettez-les bout à bout, éventuellement après les avoir pliées en sens inverse de façon à les faire tenir à plat. EMPIRES IN ARMS est un jeu qui, pour être joué, nécessite beaucoup de place. La table sur laquelle vous vous installerez doit être suffisamment grande pour que puissent y tenir, les deux cartes déployées ainsi que les diverses fiches que vous disposez autour.

2-4) DEPLOIEMENT DES PIONS : Ceci est détaillé en 13-0 et en 14-0.

2-4-1) LES PIONS SUR LA CARTE : Les forces sur la carte sont représentées par divers pions. Les garnisons (utilisez les pions de force), les cosaques, les corps francs et la guérilla sont directement visibles sur la carte, et représentés par les pions. Ces facteurs sont totalement interchangeables entre pions du même type (par exemple, un pion de milice de force «5» peut être échangé à tout moment pour un pion de milice de force «3» + un pion de milice de force «2», et ainsi de suite). Chaque pion de cosaque ou de corps franc vaut exactement un facteur. Les forces présentées dans les corps et les flottes sont comptabilisées hors carte.

2-4-2) UTILISATION DES FICHES NATIONALES : Les forces maximales des corps et des flottes sont indiquées sur les fiches nationales (une fiche par puissance majeure, plus une pour l'ensemble des petits pays). Placés sur la carte, les pions de flotte et de corps ne laissent voir que leur type (flotte, corps d'infanterie ou corps de cavalerie) et leur capacité de mouvement. Le corps exact correspondant au pion est indiqué au verso. Seul le propriétaire du corps a le droit de consulter le verso du pion, en dehors des cas où son identité doit être révélée aux autres joueurs (c-a-d durant les combats - voir 7-5-2-6-3). La désignation de chaque flotte (et sa capacité de mouvement) est indiquée sur le pion ; sa désignation et sa puissance doivent toujours être connues de tous les joueurs.

2-4-3-2)\* POINTS DE VICTOIRE : Placez les marqueurs de points de victoire (trois par puissance majeure) sur le TABLEAU DES POINTS DE VICTOIRE («VICTORY POINTS DISPLAY») afin de comptabiliser les points de victoire totalisés par chaque grande puissance au début de la campagne, ainsi qu'indiqué dans les règles du jeu de campagne (14-0). Utilisez la face «-» des marqueurs pour comptabiliser des points de victoire négatifs (ceci est possible dans les jeux de campagne commençant en 1805 si les règles 14-2 et/ou 14/3 sont utilisées), et la face «+» pour indiquer des points de victoire positifs.

2-4-3-3)\* STATUT POLITIQUE : Placez les marqueurs de statut politique (un par puissance majeure) sur le TABLEAU DES STATUTS POLITIQUES («POLITICAL STATUS DISPLAY») afin d'indiquer le statut politique initial de chaque puissance majeure, ainsi qu'indiqué dans la campagne. Les cases au départ de chaque campagne sont indiquées pour chaque puissance majeure par des lettres (par exemple, «Tu» = Turquie) et des chiffres romains sur la ligne «situation initiale» («Campaign Set up», troisième ligne des cases). La TABLE DES POINTS

POLITIQUES à la fin de ce livret de règles sert de référence lorsque vous utilisez le TABLEAU DES STATUTS POLITIQUES.

2-4-2-1) UTILISATION DE LA FACE UN DES FICHES NATIONALES : La face 1 de chaque fiche nationale contient des cases servant à indiquer l'état des forces des corps et des flottes de la puissance majeure (ou des petits pays, dans le cas de la fiche nationale des petits pays).

2-4-2-1-1) Indication de l'état des forces : Le nombre imprimé dans chaque case indique le nombre maximum de bateaux ou de facteurs d'armée de ce type (infanterie et milice, cavalerie, artillerie, garde ou bateau) que ce corps ou cette flotte peut contenir. La force actuelle d'un corps est indiqué en plaçant des pions de force dans les cases appropriées. A cet effet, utilisez un ou des pions de force, d'infanterie ou de milice, neutres ou de la nationalité concernée. Les pions utilisés peuvent être de n'importe quel type ou nationalité, dans la mesure où c'est le nombre qu'ils portent (leur «force») et la case qu'ils occupent qui déterminent leur nature exacte. Par exemple, un pion de milice française de «3» dans une case de cavalerie russe représente 3 facteurs de cavalerie russe, et non de la milice. Ces facteurs sont également interchangeables (i-e- un pion «2» et un pion «1» peuvent être échangés contre un pion «3», etc.), de la même façon que pour les forces de garnison (voir 2-4-1). La plupart des corps des puissances majeures peuvent contenir au maximum un certain nombre de facteurs d'infanterie et/ou de milice, plus un certain nombre de facteurs de cavalerie (plus, dans certains cas, un certain nombre de facteurs de garde).

2-4-2-1-2) Modification des forces : La force d'un corps ou d'une flotte (la somme de ses facteurs d'armée, ou le total de ses bateaux) peut-être modifiée (à la suite de pertes au combat, de détachement de garnison, d'usure, de nouvelle répartition des forces entre les corps, etc.) en changeant le nombre de facteurs dans la case appropriée du corps ou de la flotte.

2-4-2-1-3) Manipulation Economique (Optionnelle) : Si l'option 12-5 est utilisée, le marqueur de manipulation économique de la puissance majeure est initialement placé dans la case «0» du TABLEAU DE MANIPULATION ECONOMIQUE.

2-4-2-2) UTILISATION DE LA FACE 2 DES FICHES NATIONALES : L'utilisation de la face 2 des fiches nationales est recommandée si vous commencez un jeu de campagne, car d'une part la plupart des pions de force serviront en tant que garnison, sur la carte, et d'autre part parce qu'elle permet de prendre note des renforts et des ressources économiques tant de la puissance majeure que des petits pays «libres» qu'elle contrôle. Une fois photocopiée, vous l'utiliserez simplement avec une gomme et un crayon, pour marquer et modifier les informations nécessaires.

### 3-0) DECOMPOSITION D'UN TOUR EN PHASES ET SEQUENCES.

Un «tour» de EMPIRES IN ARMS représente un mois de temps réel. Chaque tour est divisée en séquences, qui peuvent elles-mêmes être subdivisées en phases. Chaque séquence ou phase est jouée par chacun des joueurs, avant de passer à la suivante. Les séquences et les phases qui ne s'appliquent pas durant un tour donné sont «sautées». Les séquences d'un tour de jeu (rappelées dans les tables récapitulatives) sont les suivantes :

3-1)\* SEQUENCE POLITIQUE : voir 4-0. Les joueurs se consultent afin d'atteindre les objectifs politiques du jeu. Cette séquence est subdivisée en phases, dans l'ordre suivant :

- A) Phase diplomatique.
- B) Phase de déclaration de guerre.
- C) Phase d'appels aux alliés. L'ordre chronologique de ces appels est déterminé par jets de dés.
- D) Phase de paix : l'ordre de sélection des conditions de paix est déterminé dans l'ordre par lequel les vainqueurs sont entrés en guerre.
- E) Phases d'alliances.
- F) Phase de contrôle des petits pays. Le déploiement de leurs troupes se fait dans l'ordre suivant des puissances majeures : France, Russie, Turquie, Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne.
- G) Phase de rupture d'alliances.
- H) Phase de déclaration d'états libres.
- I) Phase de déclaration de mouvements combinés.

3-2) SEQUENCE DE RENFORTS : voir 5-0. Les renforts prévus pour ce tour entrent en jeu ; les facteurs de force peuvent être transférés ou éliminés. Cette séquence est subdivisée en phases de la façon suivante :

- A) Phase de renforts navals : les puissances majeures jouent cette phase dans l'ordre : Espagne, France, Prusse, Autriche, Turquie, Russie, Grande-Bretagne.

B) Phase de renforts terrestres : les puissances majeures jouent cette phase dans l'ordre : Espagne, Grande-Bretagne, Prusse, Autriche, Turquie, Russie, France.

3-3) SEQUENCE NAVALE : voir 6-0. Toutes les opérations navales y sont rassemblées. Les puissances majeures jouent cette séquence dans l'ordre suivant : la Grande-Bretagne (dans n'importe quelle position annoncée au début de la séquence), Russie, Turquie, Autriche, Prusse, France, Espagne. A son tour, chaque puissance majeure joue, dans l'ordre, les deux phases suivantes :

- A) Phase de mouvement naval.
- B) Phase de combat naval.

3-4) SEQUENCE TERRESTRE : voir 7-0. Cette séquence regroupe toutes les opérations terrestres. Dans un jeu de campagne, les puissances majeures jouent cette séquence dans l'ordre : France (dans n'importe quelle position annoncée au début de la séquence), Russie, Turquie, Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne. Dans les scénarios, le français joue toujours en premier, suivi par toutes les puissances majeures de l'autre camp. A son tour, chaque puissance majeure joue, dans l'ordre, les phases suivantes :

- A) Phase de destruction/création de dépôts.
- B) Phase de mouvement terrestre.
- C) Phase de ravitaillement.
- D) Phase de combat terrestre.
  - 1) Résolution des batailles, des engagements et des batailles limitées.
  - 2) Résolution des combats de siège.
- E) Phase de guérilla.
- F)\* Phase de conquête.

3-5)\* SEQUENCE ECONOMIQUE : voir 8-0. Cette séquence n'a lieu qu'une fois tous les trois mois - à la fin des tours de mars, juin, septembre et décembre. Cette séquence se décompose en phases :

- A) Phase des points de victoire.
- B) Phase de levée des troupes et de collecte des impôts.
- C) Phase de prêts.
- D) Phase de manipulation économique.
- E) Phase d'affectation des ressources financières et humaines.
- F) Phase d'ajustement du statut politique.
- G) Phase de désordre civil.
- H) Phase de cession de petits pays.
- I) Phase de création de nouvelles entités politiques (voir les options 11-1 à 11-6 et 11-8).
- J) Phase de levée des troupes irrégulières.
- K) Phase de contrôle des Puissances Majeures non joueuses.

3-6) SEQUENCE DE COMPTABILISATION DES TOURS : voir 9-0. Le passage des tours est comptabilisé sur le calendrier.

4-0)\* SEQUENCE POLITIQUE.

Les actions possibles lors de la séquence politique ne sont possibles que durant celle-ci et dans l'ordre qui suit. La seule exception est la déclaration de guerre, qui peut aussi avoir lieu à d'autres moments bien précis (voir 4-3, 4-6-4-2, 4-6-5, 6-3-1-2-2 et 7-3-8-3).

4-1) PHASE DIPLOMATIQUE : durant cette phase, les joueurs ont l'opportunité de discuter enfin de parvenir à des accords. Nous recommandons de ne pas y consacrer plus de 5-10 minutes, de façon à ce que le jeu demeure vivant. De façon générale, les joueurs souhaiteront s'isoler en petits groupes afin de mener des négociations «secrètes» loin des oreilles indiscretes. Cette phase est l'occasion pour les joueurs de discuter afin de prévoir des déclarations de guerre en commun, d'essayer de savoir si les alliés viendront en aide si l'on fait appel à eux, de négocier des conditions de paix, de demander à telles ou telles puissances majeures si elles souhaitent conclure une alliance, de prévenir les mouvements combinés et leurs déclarations, d'exprimer un plaisir ou un déplaisir, de faire des promesses ou des menaces, etc...

4-2) PHASE DE DECLARATION DE GUERRE : Chaque joueur inscrit secrètement le nom des puissances majeures et des petits pays auxquels il souhaite déclarer la guerre (s'il y a lieu). Les joueurs ne déclarant aucune guerre peuvent écrire : «aucune déclaration», simplement dans le but de laisser les autres joueurs dans l'incertitude. Toutes les déclarations sont révélées simultanément. Pour qu'une puissance majeure et les petits pays qu'elle contrôle puissent attaquer une autre puissance majeure, un petit pays ou leurs forces, la guerre doit leur avoir été déclarée durant cette phase (EXCEPTIONS : voir 4-3, 4-6-4-2, 4-6-5, 6-3-1-2-2 et 7-3-8-3). Une puissance majeure qui déclare la guerre est appelée «l'agresseur», et une puissance majeure ou un petit pays auquel la guerre est déclarée est appelé le «défenseur».

4-2-1) POINTS POLITIQUES PERDUS POUR LES DECLARATIONS DE GUERRE : Des points politiques sont perdus par l'agresseur pour chaque déclaration de guerre. Les changements correspondants interviennent immédiatement sur le TABLEAU DES STATUS POLITIQUES.

4-2-1-1) Une puissance majeure perd trois points politiques chaque fois qu'elle déclare la guerre à une autre puissance majeure. De plus, si la déclaration de guerre est faite à un allié, l'agresseur perd deux points politiques supplémentaires dus à la rupture de l'alliance par la déclaration de guerre.

4-2-1-2) Une puissance majeure perd un point politique par région constituant, au moment où la guerre est déclarée, le petit pays auquel elle déclare la guerre, à moins qu'aucune puissance majeure n'accepte de manier les forces de ce petits pays (voir 4-6).

4-2-2) LIMITES IMPOSEES AUX DECLARATIONS DE GUERRE : Une puissance majeure ne peut déclarer la guerre dans le cas suivant :

4-2-2-1) Une puissance majeure ne peut déclarer la guerre à une autre puissance majeure ou à un petit pays dans les territoires desquels elle dispose de troupes (corps, corps francs, cosaque, garnisons ou guérilla).

4-2-2-2) Une puissance majeure ne peut pas déclarer la guerre à une autre puissance majeure si des corps d'infanterie ennemis, non assiégés, se trouvent à l'intérieur de son territoire national.

4-2-2-3) Il est interdit à une puissance majeure de déclarer la guerre à un petit pays, s'il est physiquement impossible aux forces de la puissance majeure de pénétrer durant le tour qui suit dans le territoire du petit pays.

4-2-2-4) Une puissance majeure ne peut déclarer la guerre à une autre puissance majeure pendant la durée d'une paix forcée (voir 4-4-6-3).

EXCEPTION : voir 6-3-1-2-2 et les termes de la condition de paix B.6 (voir la TABLE DES CONDITIONS DE VICTOIRE dans les Tables Récapitulatives).

4-2-3) EXTENSION DES DECLARATIONS DE GUERRE : Une déclaration de guerre à une puissance majeure l'est également, sans coût supplémentaire en points politiques, à tous les petits pays qu'elle contrôle. Il n'est pas possible de déclarer la guerre séparément à des petits pays contrôlés.

4-3) PHASE D'APPEL AUX ALLIES : Une puissance majeure qui durant cette séquence politique a déclaré la guerre à une autre puissance majeure, ou à qui la guerre a été déclaré, peut demander à ses alliés déclarer immédiatement la guerre à leur nouvel ennemi (si ces alliés ne sont pas déjà en guerre contre ce nouvel ennemi). S'il y a eu plus d'une déclaration de guerre lors de la phase de déclaration de guerre, l'ordre dans lequel les défenseurs puis les agresseurs peuvent faire appel à leurs alliés est déterminé par jets de dé.

4-3-1) PROCEDURE D'APPEL AUX ALLIES : Un joueur peut, à son choix, faire appel à certains de ses alliés, et pas à d'autres.

4-3-1-1) Le défenseur commence par faire appel à ses alliés (s'il le souhaite). Ensuite, et seulement si le défenseur a fait appel à ses alliés, l'agresseur peut faire appel aux siens. Si plusieurs déclarations de guerre ont eu lieu, tous les défenseurs qui le souhaitent font appel à leurs alliés, suivis, le cas échéant, par tous les agresseurs.

4-3-1-2) Si deux puissances majeures se sont simultanément déclarées la guerre l'une à l'autre, elles sont toutes deux considérées comme «agresseur». Ni l'une ni l'autre ne peut faire appel à ses alliés.

4-3-1-3) Si un allié appelé par le défenseur refuse d'entrer immédiatement en guerre contre l'agresseur, cet «allié» doit rompre son alliance et perd les points politiques correspondants («-2» - voir la TABLE DES POINTS POLITIQUES à la fin de ces règles). Si un allié appelé par l'agresseur refuse d'entrer immédiatement en guerre contre le défenseur, l'agresseur et l'allié en question doivent tous deux rompre leur alliance, et perdent tous deux les 2 points politiques correspondants.

4-3-1-4) On n'a pas le droit de faire appel à un allié, si cet allié ne peut pas déclarer la guerre à cause d'une paix forcée (voir 4-4-6-3). Si cet allié ne peut déclarer la guerre pour d'autres raisons (voir 4-2-2-1 et 4-2-2-2), il peut être appelé. Etant donné qu'il est dans l'incapacité de répondre à cet appel, il se verra obligé de rompre son alliance.

4-3-2) REpondre A UN APPEL : Les alliés qui ont été appelés ne peuvent déclarer la guerre qu'à l'agresseur ou au défenseur initial - les déclarations de guerre résultant d'un appel aux alliés ne donnent pas lieu à de nouveaux appels aux alliés.

4-4) PHASE DE PAIX : Les paix ne peuvent être conclues qu'à ce moment. Une «cessation d'hostilités» avec un petit pays peut également avoir lieu lors de cette phase (voir 4-6-6). Les paix revêtent l'une des formes suivantes :

4-4-1) PAIX INFORMELLE : Deux puissances majeures peuvent s'entendre pour conclure une paix informelle, dans les termes qui leurs conviendront, aucun d'eux ne pouvant être imposé à l'autre partie. Il n'y a dans ce cas ni gain ni perte de points politiques. Les termes d'une paix informelle ne peuvent jamais inclure l'élimination de troupes, la cession immédiate de territoire, le prêt d'un corps, un mariage royal, l'exil d'un général ou la dissolution/établissement du Saint-Empire Romain. Dans le cadre d'une paix informelle, il n'y a pas de paix forcée de 18 mois, pas de réparations de guerre obligatoires, pas d'interdiction de commencer, etc... Cependant, les troupes doivent être rapatriées (voir 4-4-6-2).

4-4-2) DEMANDER LA PAIX : Une puissance majeure désirent se rendre peut «demander la paix». Les petits pays ne peuvent pas demander la paix ; cependant, la paix peut survenir par «cessation d'hostilités» (voir 4-6-6).

4-4-2-1) Une puissance majeure A ne peut demander la paix à une puissance majeure B sans que celle-ci ait de forces à l'intérieur du territoire national de A, à moins que, dans le même temps, A demande la paix à toutes les puissances majeures avec lesquelles elle est en guerre.

4-4-2-2) Lorsqu'une puissance majeure demande la paix, l'adversaire doit proposer une paix «formelle» : soit une «paix conditionnelle», qui doit alors être acceptée, soit une «paix inconditionnelle», qui n'est acceptée que si le joueur ayant demandé la paix le veut bien.

4-4-2-3) Les points politiques gagnés ou perdus sont les suivants (voir aussi la TABLE DES POINTS POLITIQUES au dos des règles) :

4-4-2-3-1) Reddition conditionnelle : Une puissance majeure acceptant la reddition conditionnelle d'une autre puissance majeure gagne 3 points politiques. Une puissance majeure qui se rend de façon conditionnelle perd 5 points politiques, quelque soit le nombre d'opposants auxquels elle se rend du moment qu'elle se rend à tous ces opposants simultanément, et qu'elle ne se rend à aucun inconditionnellement.

4-4-2-3-2) Reddition inconditionnelle : Une puissance majeure acceptant la reddition inconditionnelle d'une autre puissance majeure gagne 5 points politiques. Une puissance majeure qui se rend de façon inconditionnelle perd 8 points politiques, quelque soit le nombre d'opposants auxquels elle se rend pourvu qu'elle se rende simultanément à tous ces opposants, et qu'elle se rende inconditionnellement au moins à l'un d'entre eux.

4-4-3) PAIX CONDITIONNELLE : Si la paix est conditionnelle, celui qui se rend choisit UNE condition de paix dans la liste «A» du TABLEAU DES CONDITIONS DE VICTOIRE (voir les Tables Récapitulatives), puis le vainqueur peut choisir jusqu'à DEUX conditions dans la liste «B», conditions ne devant pas être en contradiction avec le choix fait dans la liste «A». Dans le cas où le vaincu se rend de façon conditionnelle, simultanément, à plusieurs puissances majeures : pour chaque puissance majeure à laquelle il se rend, le vaincu choisit UNE condition dans la liste «A». Cette condition peut, ou nom, varier d'un vainqueur à l'autre, au choix vaincu.

4-4-4) PAIX INCONDITIONNELLE : Si la paix est inconditionnelle, chaque vainqueur peut choisir jusqu'à TROIS conditions dans les listes «B» et «C» réunies. Le vaincu n'a pas la possibilité de choisir une condition de la liste «A». Certains choix faits dans la liste «B» interdisent de choisir certaines conditions de la liste «C», et réciproquement, ainsi qu'il est expliqué dans le TABLEAU DES CONDITIONS DE VICTOIRE.

4-4-5) PAIX SIMULTANEE AVEC PLUSIEURS ENNEMIS : Si une puissance majeure se rend simultanément à deux ennemis ou plus, elle perd au total 5 points politiques si elle ne subit «que» une ou plusieurs paix conditionnelles, ou 8 points politiques si elle subit une ou plusieurs paix inconditionnelles.

4-4-5-1) Les vainqueurs choisissent, alternativement, leurs conditions de paix, jusqu'à ce qu'ils aient chacun obtenu les conditions de paix auxquelles ils ont droit et qu'ils désirent (3 conditions au plus), ou que toutes les conditions de paix pouvant être prises l'aient été.

4-4-5-2) Les vainqueurs choisissent leurs conditions de paix, alternativement, dans l'ordre dans lequel ils sont entrés en guerre contre le vaincu. On considère qu'une puissance majeure, entrée en guerre comme résultat d'un appel aux alliés, est entrée en guerre après celle qui l'a appelée. Si plusieurs vainqueurs sont entrés en guerre simultanément contre le vaincu, l'ordre dans lequel ils choisiront les conditions de paix est déterminé par jet de dé.

4-4-5-3) Quelque soit le nombre de vainqueurs, aucune condition de paix des listes «B» et «C» ne peut être choisie plus d'une fois (EXCEPTION : la condition de paix C-6, qui doit être choisie par tous les vainqueurs pour entrer en application). Par exemple, si un vainqueur choisit la condition de paix B-4 (qui empêche également de choisir B.1 et C.1), plus aucun vainqueur ne pourra choisir les conditions B.1, B.4 ou C.1.

4-4-6) EFFETS DE LA PAIX : Lorsque deux puissances majeures font la paix (quelle que soit la nature de cette paix), s'applique ce qui suit :

4-4-6-1) ECHANGE DE PRISONNIERS : Les deux puissances majeures s'échangent mutuellement tous les facteurs d'armée et les généraux capturés. Les facteurs échangés arrivent en renfort (voir 5-2 et 5-3) à la prochaine séquence de renforts. C'est le seul moment où des prisonniers sont échangés. Cependant, des généraux capturés peuvent être rendus à leur propriétaire à d'autres moments, au choix de celui les ayant capturés (voir 10-6-3).

4-4-6-2) RAPATRIEMENT DES TROUPES : Après que le contrôle des territoires cédés ait été enregistré, tous les corps encore à l'intérieur des territoires contrôlés par l'autre puissance majeure doivent immédiatement évacuer ces territoires. Chaque corps dans la situation décrite ci-dessus est immédiatement replacé dans la plus proche région située dans une province ou un petit pays contrôlé par le possesseur du corps. De la même façon, les garnisons sont replacées dans la plus proche région amie contenant un dépôt ou une ville susceptible de recevoir les facteurs d'armée correspondants. Si deux régions ou plus sont équidistantes, le joueur qui contrôle les forces devant être évacuées choisit entre ces régions. Il peut replacer ses forces dans une ou plusieurs (voire toutes) les régions équidistantes. Les dépôts situés dans le territoire contrôlé par l'autre puissance majeure sont purement et simplement retirés. Les flottes doivent être évacuées lors de la prochaine phase navale, à moins d'obtenir de l'ancien ennemi dans les territoires duquel elles se trouvent l'autorisation de rester. EXCEPTION : Si le vainqueur a choisi la condition de paix C.5, aucune de ses forces ne doit être rapatriée. Cependant, les garnisons qu'il pourrait avoir dans les capitales doivent être déplacées dans la(les) région(s) la(les) plus proche(s) où se trouve un dépôt ou une ville capable de les contenir et n'étant pas une capitale.

4-4-6-3) DUREE DE PAIX MINIMALE : Sauf dans le cas d'une paix informelle, ni le vainqueur ni le vaincu ne peuvent déclarer la guerre à l'autre dans les 18 mois qui suivent (EXCEPTIONS : voir 6-3-1-2-2- et les termes de la condition de paix B.6). Certaines conditions de paix peuvent étendre cette durée pour le perdant (voir les conditions de paix B.2 et C.2 dans le TABLEAU DES CONDITIONS DE VICTOIRE, Tables Récapitulatives). Gardez une trace écrite des dates auxquelles les paix sont signées et des dates auxquelles les puissances majeures peuvent à nouveau entrer en guerre l'une contre l'autre.

4-4-6-4) STATUT DES PETITS PAYS LIBRES CEDES : Une puissance majeure qui, grâce à une condition de paix C.4 ou B.7, acquiert un petit pays libre, peut le confirmer dans son statut de petit pays libre (il conserve alors toutes les forces que le petit pays libre peut avoir), ou s'en emparer immédiatement (ses forces sont alors immédiatement éliminées, de la même façon qu'en 8-8-5).

4-4-7) PAIX SEPARÉES ET ALLIANCES : Lorsqu'une puissance majeure se rend à certains de ses ennemis et reste en guerre contre d'autres, toute puissance majeure qui reste en guerre peut exiger, d'un ou plusieurs de ses alliés auxquelles l'ancien ennemi commun s'est rendu, qu'il(s) casse(nt) leur alliance. Ce ou ces alliés (ou plutôt «anciens» alliés) perdent alors 2 points politiques pour avoir brisé l'alliance. Par exemple, la Russie et l'Autriche sont alliées, et sont toutes deux en guerre contre la Prusse. La Prusse se rend à l'Autriche, mais pas à la Russie. La Russie peut exiger de l'Autriche qu'elle casse son alliance avec elle. Un joueur peut demander à son allié qui se rend à un ennemi commun de rompre leur alliance.

4-4-8) REDDITION DEFINITIVE : Si, par suite d'une paix formelle, la province contenant la capitale du territoire nationale d'une puissance majeure est cédée (ce qui ne peut arriver que si aucune autre province ne peut être cédée), cette puissance majeure est éliminée, et ses forces sont définitivement retirées de la carte.

4-5) PHASE DE CREATION D'ALLIANCES : Les nouvelles alliances formelles sont à présent proclamées. Pour chaque alliance conclue, les deux puissances majeures concernées gagnent chacune 1 point politique (voir la TABLE DES POINTS POLITIQUES à la fin de ces règles).

4-5-1) Deux puissances majeures d'ores et déjà alliées ne peuvent pas s'allier à nouveau l'une à l'autre (cependant et jusqu'à nouvel ordre, elles demeurent bien évidemment alliées).

4-5-2) Deux puissances majeures en guerre l'une contre l'autre ne peuvent pas s'allier.

4-5-3) Lorsqu'une alliance entre deux puissances majeures est rompue, ces deux puissances majeures ne peuvent plus conclure d'alliance l'une avec l'autre dans les 12 mois qui suivent leur rupture d'alliance (gardez une trace écrite des dates de rupture d'alliance).

4-6) PHASE DE CONTROLE DES PETITS PAYS : Pour chaque petit pays auquel la guerre est déclarée, il faut, si possible, choisir une puissance majeure qui manœuvra les forces du petit pays (puissance majeure de tutelle). Une puissance majeure en guerre contre un petit pays ne peut pas être choisie pour manœuvrer ses forces. Une puissance majeure, alliée d'une puissance majeure en guerre contre le petit pays, ne peut être choisie que si aucune des puissances majeures non alliées n'est volontaire et éligible pour manœuvrer les forces du petit pays. Si aucune

puissance majeure n'est volontaire et éligible pour manoeuvrer les forces du petit pays, les forces de celui-ci ne sont pas déployées (il se rend sans combattre), et aucun des attaquants ne perd de points politiques pour cette déclaration de guerre. (voir 10.2.1 pour la conquête des petits pays).

4-6-1) CHANGEMENT DE CONTROLE DU AUX STATUTS POLITIQUES INSTABILITE/FIASCO : Si le marqueur de statut politique d'une puissance majeure est situé dans les zones d'instabilité ou de fiasco du TABLEAU DES STATUTS POLITIQUES, durant une phase de contrôle des petits pays, les petits pays qu'il contrôle («conquis» ou «libres») sont susceptibles de redevenir neutres, voire de passer sous le contrôle d'une autre grande puissance, au début de cette phase (voir 10-5-2 pour plus de détails).

4-6-2) DETERMINATION DES PUISSANCES MAJEURES DE TUTELLE : La puissance majeure qui manoeuvrera les forces du petits pays sera celle obtenant le jet de dé modifié le plus élevé. Les égalités sont résolues par jets de dé supplémentaires non modifiés. Toute puissance majeure éligible qui souhaite être puissance de tutelle du petit pays lance un dé, puis ajoute au résultat du dé ce qui suit :

4-6-2-1) MODIFICATEURS NATIONAUX : Vous trouverez les modificateurs nationaux dans le TABLEAU DES PETITS PAYS des Tables Récapitulatives. A côté des noms des petits pays, dans la colonne «Modificateurs Nationaux», sous l'abréviation correspondant à une puissance majeure donnée, vous pourrez lire le modificateur nationale de cette puissance majeure vis-à-vis du petit pays.

4-6-2-2) MODIFICATEURS POLITIQUES : Reportez-vous au TABLEAU DES STATUTS POLITIQUES de la Fiche des Statuts. Le «Modificateur Politique» («STATUS Modifier») est donné à la droite de chaque ligne (ou «zone») de ce tableau. Par exemple, si le marqueur de Statut Politique d'une puissance majeure est situé dans la zone dominante, le modificateur politique est «+1».

4-6-2-3) ETRE DEJA EN GUERRE : être déjà en guerre avec quelqu'une des puissances majeures venant de déclarer la guerre au petit pays en question, apporte, vis à vis de ce petit pays, un modificateur supplémentaire de «+2».

4-6-3) PROCEDURE D'EXERCICE DU CONTROLE :

4-6-3-1) EFFET DU CONTROLE : la puissance majeure désignée pour manoeuvrer les forces du petit pays gagne un point politique par région (voir 10-4) constituant le petit pays (à noter sur le TABLEAU DES STATUTS POLITIQUES de la fiche de statuts). Pour indiquer le contrôle, placer un drapeau de la puissance majeure de tutelle dans le pays concerné. Si ce petit pays ne dispose pas de forces armées, placez-y un marqueur de contrôle d'un petit pays conquis ; si ce petit pays dispose de forces armées, placez-y un marqueur de contrôle d'un état libre, et déployez immédiatement ses forces. A partir du moment où un joueur a été désigné pour manier un petit pays, ce petit pays ne peut plus subir de déclaration de guerre séparée, tant qu'il n'est pas revenu à un état de neutralité.

4-6-3-2) ORDRE DE DEPLOIEMENT DES FORCES : si les forces de plusieurs petits pays doivent être déployées, déployez-les dans l'ordre suivant des puissances majeures de tutelle : France, Russie, Turquie, Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne.

4-6-3-3) FACTEURS DES FORCES INITIAUX : le TABLEAU DES PETITS PAYS des tables récapitulatives vous donne les forces initiales des petits pays en infanterie «Inf», cavalerie «Cav», et bateaux «Bat», pour les jeux de campagne, commencer avec les armées indiquées. Ce tableau vous donne aussi le statut de chaque pays au début de chaque jeu de campagne : neutre, conquis, état libre, quelle puissance majeure le contrôle, etc...

4-6-3-4) DEPLOIEMENT DES TROUPES : les facteurs d'armée initiaux du petit pays sont répartis entre les garnisons (dans les villes), et les corps du petit pays. A cette fin, la puissance majeure de tutelle peut utiliser, à sa convenance, aucun, un, plusieurs ou tous les corps dont dispose le petit pays.

4-6-3-5) DEPLOIEMENT DES FLOTTES : si les petits pays possèdent une flotte, celle-ci est déployée à sa force actuelle dans l'un des ports du petit pays, ou dans une zone adjacente à un tel port.

4-6-3-6) POINTS POLITIQUES ISSUS DU CONTROLE : la puissance majeure contrôlant le petit pays gagne et/ou perd les points politiques correspondant aux combats qui impliquent les forces du petit pays.

4-6-4) LORSQU'UN PETIT PAYS SUBIT PLUS D'UNE DECLARATION DE GUERRE : si plusieurs puissances majeures ont déclaré la guerre à un même petit pays le même tour, l'une ou l'autre de ces puissances majeures peut retirer sa déclaration de guerre (mais perd cependant les points politiques correspondant à cette déclaration). Si cela est nécessaire, les joueurs impliqués peuvent mettre par écrit leurs intentions et les révéler simultanément. Si deux puissances majeures ayant conclu une paix formelle dans les dix-huit mois précédents, et donc incapables de se déclarer mutuellement la guerre (voir 4-4-6-3), déclarent toutes deux la guerre au même petit pays, elles doivent toutes les deux retirer leur déclaration de guerre (elles perdent cependant les points politiques correspondant à cette déclaration). Si une puissance majeure impliquée est incapable de déclarer la guerre à l'une des autres puissances majeures ayant déclaré la guerre au même petit pays, pour n'importe quelle autre raison (voir 4-2-2-1 et 4-2-2-2, ou pendant la durée minimale de paix du vaincu excédant la durée minimale de paix du vainqueur), cette puissance



majeure doit retirer sa déclaration de guerre et perd les points politiques dus à la déclaration de guerre. Deux alliés ne sont pas contraints à rompre leur alliance par le seul fait d'avoir déclaré la guerre au même petit pays.

4-6-4-1) MAINTIEN DU CONTROLE : Si, après cela, aucune puissance majeure n'est plus en guerre avec le petit pays (en raison des déclarations de guerre retirées ou des cessations d'hostilité -voir 4-6-6), le contrôle de celui-ci reste à la puissance majeure l'ayant obtenu par 4-6-2.

4-6-4-2) DECLARATION DE GUERRE FORCEES : Si deux puissances majeures ou plus restent en guerre avec le petit pays, chacune d'entre elle doit déclarer la guerre à toutes les autres puissances majeures restant en guerre avec le petit pays (à moins d'être déjà en guerre avec elles). Toutes les puissances majeures restantes peuvent alors s'attaquer l'une l'autre et attaquer le petit pays, mais pas la puissance majeure qui contrôle le petit pays (à moins d'être en guerre avec cette puissance majeure).

4-6-4-2-1) Le coût total de ces déclarations de guerre est identique au coût d'une déclaration de guerre à une seule puissance majeure.

4-6-4-2-2) Si les alliances et/ou des mariages royaux sont en vigueur, alors ces alliances et/ou ces mariages royaux sont rompus et les points politiques correspondant aux uns et aux autres sont perdus.

4-6-4-2-3) Il n'y a pas d'appel aux alliés à l'occasion de ces déclarations de guerre.

4-6-5) SOUTIEN D'UNE PUISSANCE MAJEURE AUX PETITS PAYS CONTROLES : La puissance majeure ayant acquis le contrôle d'un petit pays a maintenant la possibilité de déclarer la guerre à tous, aucun ou certains des agresseurs (à moins d'en être empêchée par la règle 4-2-2).

4-6-5-1) Quelque soit le nombre de déclarations de guerre effectives, le coût total est celui d'une seule déclaration de guerre à une puissance majeure («-3» points politiques), auquel s'ajoutent les points politiques perdus pour chaque alliance brisée («-2» points politiques). Aucun appel aux alliés n'a lieu à l'occasion de ces déclarations de guerre.

4-6-5-2) Si la puissance majeure de tutelle désire aider le petit pays contre ses agresseurs, elle doit leur déclarer la guerre ou être déjà en guerre avec eux, sans quoi ses forces ne pourraient participer aux combats contre ces derniers. Si elle n'est pas en guerre contre l'un au moins des agresseurs, la puissance majeure de tutelle ne peut avoir de garnison ni contrôler de ville dans le petit pays que grâce aux forces armées de ce petit pays - elle peut cependant payer des dépôts et du ravitaillement au profit du petit pays.

4-6-5-3) Les corps d'armée de la puissance majeure de tutelle n'interviennent dans les combats impliquant les forces du petit pays que si ceux-ci sont livrés contre des forces armées constituées de troupes d'un ou plusieurs pays avec lequel, ou lesquels, la puissance majeure de tutelle est en guerre (voir 6-3-1 et 7-3-8).

4-6-6) CESSATION DES HOSTILITES AVEC UN PETIT PAYS : si durant une phase de paix intervenant avant la conquête du petit pays, l'un des agresseurs n'a aucun corps à l'intérieur de ce petit pays, alors on considère que cet agresseur n'est plus en guerre contre le petit pays et devra être en guerre contre la puissance majeure de tutelle avant de pouvoir à nouveau l'attaquer. Les garnisons, cosaques et/ou corps francs sont rapatriés suivant la règle 4-4-6-2.

NOTE : Pour un petit pays constitué de plusieurs districts (voir 10-4), cette règle s'applique si un district secondaire a été conquis et qu'il n'y a aucun corps de l'agresseur dans le reste du petit pays.

4-7) PHASE DE RUPTURE D'ALLIANCES : Une puissance majeure peut rompre n'importe lesquelles de ses alliances, même celles conclues ce tour-ci, et perd alors 2 points politiques par alliance rompue. Ceci n'est pas une déclaration de guerre.

4-8) PHASE DE DECLARATION D'ETATS LIBRES : Chaque puissance majeure peut déclarer libre tout petit pays conquis qu'elle contrôle et qui dispose de corps. Remplacer le marqueur de contrôle de petits pays conquis («CONQ») par un marqueur de contrôle de petits pays libres («FREE»). La flotte de ce ou ces petit(s) pays est déployée à sa force actuelle. Ses corps et ses flottes, ses facteurs d'armée et ses bateaux pourront être achetés dès la prochaine phase économique (voir 8-2 et 8-5). La déclaration d'état libre est irréversible. (Une puissance majeure ne peut déclarer «conquis» un petit pays libre qu'elle contrôle déjà).

4-9) PHASE DE DECLARATION DE MOUVEMENT COMBINE : Des alliés peuvent déclarer que leurs séquences navales et terrestres seront combinées ce tour-ci. Le mouvement de l'ensemble de leurs forces aura lieu dans l'ordre de l'allié jouant en dernier, dans chaque séquence. Par exemple, si la Russie et l'Autriche, alliées déclarent un mouvement combiné, elles joueront leurs séquences navales et terrestres après celles de la Turquie, et avant celles de la Prusse. Ceci permet à des alliés de bouger et d'attaquer ensemble (voir 6-1-2 et 7-1-2). Si vous le souhaitez, mettez par écrit les déclarations de mouvement combiné et révélez-les simultanément.

5-0) SEQUENCE DE RENFORT

Les renforts sont les facteurs de forces et les pions, y compris les chefs qui doivent entrer en jeu durant le mois courant. Les opérations décrites ci-dessous ne peuvent être effectuées que durant cette séquence, sauf spécifications particulières.

5-1)\* PHASE DE RENFORT NAVAL : Durant cette phase, les joueurs peuvent placer les renforts navals disponibles ce tour. Cette phase est jouée dans l'ordre suivant : Espagne, France, Prusse, Autriche, Turquie, Russie, Grande-Bretagne.

5-1-1) PLACEMENT DES PIONS DE FLOTTE : Les pions de flotte ou «flottes», achetés (voir 8-5-4) peuvent être placés dans n'importe quel port du territoire national, pourvu que le port ne soit pas sous contrôle ennemi, ou avec n'importe quelle flotte déjà existante. Le possesseur de la flotte doit immédiatement y placer (voir 5-1-2) ou y transférer (voir 5-1-3) au moins un facteur de flotte (ou «bateau»).

5-1-2) PLACEMENT DES BATEAUX : Les bateaux disponibles ce tour (voir 8-5-3) peuvent être placés dans les flottes de même nationalité (y compris celles venant d'être placées suivant la règle 5-1-1) situées dans un port du territoire national ou d'un petit pays conquis, que ce port subisse ou non un blocus. Aucune flotte ne peut contenir, à aucun moment, plus de 30 bateaux. Le placement des bateaux disponibles ce tour peut être différé jusqu'à un quelconque tour suivant. Gardez une trace écrite de tous les bateaux dont le placement a été différé. Les bateaux d'un petit pays libre sont placés de façon similaire, mais seulement dans les ports de ce petit pays libre.

5-1-3) TRANSFERT DE BATEAUX : Durant la phase de renfort naval, chaque puissance majeure peut également transférer des bateaux entre flottes occupant la même région maritime, la même case de blocus ou le même port. Il est interdit de transférer des bateaux entre flottes de nationalités différentes (en particulier entre flottes de petits pays et flottes de puissances majeures). Si tous les bateaux sont transférés d'une flotte, la laissant vide, le pion de flotte est retiré de la carte, sans perte de point politique (voir 5-1-4-1).

5-1-4) SUPPRESSION DE FLOTTES DE BATEAUX («SABORDAGE») : Un joueur peut retirer de la carte les pions de flotte qu'il souhaite, éliminant définitivement par là, même tous les bateaux que la flotte pourrait encore contenir. Le sabordage peut aussi avoir lieu dans les conditions décrites en 6-2-6.

5-1-4-1) Les puissances majeures perdent 1 point politique par flotte sabordée contenant un bateau ou plus (à noter sur le TABLEAU DES STATUS POLITIQUES de la fiche des statuts). Retirer une flotte qui ne contient aucun bateau ne coûte aucun point politique.

5-1-4-2) Les flottes des petits pays et des puissances majeures non joueuses (voir 14-3) ne peuvent jamais être sabordées durant cette phase.

5-1-4-3) Un pion de flotte doit être racheté durant la Phase d'Affectation des Ressources Financières et Humaines d'une Séquence Economique (voir 8-5-4) avant de pouvoir être replacé sur la carte.

5-2) PHASE DE RENFORT TERRESTRE : Durant cette phase, les joueurs peuvent placer sur la carte les renforts terrestres disponibles ce tour. Les facteurs d'artillerie, de cavalerie régulière, de garde, d'infanterie régulière et de milice disponible ce tour doivent être placés en renfort (l'infanterie féodale, la cavalerie féodale, la milice des corps d'insurrection, la cavalerie des corps d'insurrection, les cosaques, les corps francs et les facteurs de guérilla sont également des facteurs d'armée mais ne sont pas placés sur la carte durant cette phase, à moins de faire partie d'un échange de prisonniers - voir 4-4-6-1). Leur placement ne peut pas être différé. Les facteurs d'armée qui ne pourraient être placés sont perdus. Cette phase est jouée dans l'ordre suivant : Espagne, Grande-Bretagne, Prusse, Autriche, Turquie, Russie, France.

5-2-1) PLACEMENT DES CORPS EN RENFORT.

5-2-1-1) PLACEMENT DES CORPS LORS D'UN SCENARIO : Les scénarios donnent des règles spécifiques pour le déplacement des nouveaux corps. Si le placement n'est pas possible, à cause du contrôle ennemi ou de la présence de corps ennemis dans la région de placement, les corps (et les troupes qu'ils contiennent) sont perdus.

5-2-1-2)\* PLACEMENT DES CORPS LORS D'UN JEU DE CAMPAGNE : Les pions de corps vides achetés lors de la phase économique précédente peuvent être placés dans n'importe quelle ville non assignée du territoire national (ou du territoire du petit pays libre pour les corps de ce petit pays libre) ou avec n'importe quel corps ami non assiégé. Au moins un facteur doit immédiatement être placé (voir 5-2-2-2-) ou transféré (voir 5-2-3) dans les corps nouvellement placés.

5-2-2) PLACEMENT DES TROUPES EN RENFORT : Si le placement d'un facteur d'armée n'est pas possible, en raison des capacités limitées des corps et des garnisons, ou en raison du siège ou du contrôle par un ennemi de villes, ce facteur est perdu.

5-2-2-1) **PLACEMENT DES TROUPES EN RENFORT LORS D'UN SCENARIO** : Les scénarios fournissent des règles spécifiques pour le placement des troupes en renfort. Les facteurs d'armée devant être placés dans une région donnée, peuvent être ajoutés aux garnisons ou placés dans des corps situés dans cette région. Dans les scénarios, les corps susceptibles de recevoir ces facteurs en renfort sont ceux qui ne sont pas assiégés et qui peuvent contenir ces facteurs.

5-2-2-2) **PLACEMENT DES TROUPES EN RENFORT LORS D'UN JEU DE CAMPAGNE** :

5-2-2-2-1) **Affectation des renforts à des corps à l'intérieur du territoire national** : Les facteurs d'armée peuvent être affectés à n'importe quel corps de même nationalité pouvant contenir ces facteurs et se trouvant à l'intérieur du territoire national (ceci exclut les provinces cédées). Les facteurs d'armée des petits pays libres peuvent être affectés de la même façon aux corps de ces petits pays, mais à l'intérieur de leurs propres frontières. NOTE : Les corps féodaux doivent être dans leur province d'origine, sans que celle-ci contienne de corps ennemi non assiégé (voir 10-1-3) ou hors carte ; les corps d'insurrection doivent être dans une province frontière autrichienne, non cédée et ne contenant pas de corps ennemi non-assiégé (voir 10-1-4), ou hors carte. Durant une phase de renfort terrestre, les corps d'insurrection et les corps féodaux ne reçoivent de renforts que par échange de prisonniers - normalement, ils obtiennent des renforts lors de la Phase de Levée des Troupes Irrégulières (voir 8-10, 10-13-1 et 10-1-4-3).

5-2-2-2-2) **Mise en garnison des facteurs en renfort** : Les facteurs d'infanterie régulière (les facteurs de garde et de cavalerie peuvent être convertis en facteurs d'infanterie afin d'être mis en garnison - voir 7-3-3-2) ou de milice peuvent être mis en garnison dans les villes du territoire national qui ne sont ni assiégées ni occupées par l'ennemi. Les facteurs d'infanterie d'un petit pays libre peuvent être mis en garnison de la même façon, mais seulement à l'intérieur des frontières de ce petit pays.

5-2-2-2-3) **Affectation des renforts à des corps ravitaillés** : Des facteurs d'armée peuvent être affectés aux corps non-assiégés et de même nationalité, du moment que la force maximale de ces corps, vis-à-vis du type de facteurs d'armée considérés, ne soit pas atteinte, et que ces corps soient dans la même région (ou dans une région adjacente) qu'un dépôt ami source de ravitaillement ou partie intégrante d'une chaîne de ravitaillement des autres puissances majeures ne peuvent pas être utilisés à cette fin.

5-2-2-2-3-1) Pour les facteurs d'infanterie ou de cavalerie régulière, d'artillerie ou de garde, ce dépôt doit faire partie d'une chaîne de ravitaillement prenant sa source dans le territoire national. De plus, la longueur de la chaîne de ravitaillement, du dépôt considéré à la source de ravitaillement du territoire national, ne doit pas excéder 6 dépôts.

5-2-2-2-3-2) Pour les facteurs de milices la longueur de la chaîne de ravitaillement ne doit pas excéder 3 dépôts.

5-2-2-2-3-3) Les corps des petits pays libres peuvent recevoir des renforts de façon similaire. Pour ce faire, ils utilisent les dépôts et chaînes de ravitaillement de la puissance majeure qui les contrôle. La source de ravitaillement utilisée doit se trouver à l'intérieur des frontières du petit pays.

5-2-2-2-3-4) Les lignes de ravitaillement par mer (voir 7-4-3) peuvent également servir pour acheminer les renforts, mais pas le ravitaillement d'invasion (voir 7-4-4).

5-2-3) **TRANSFERT DES FACTEURS D'ARMÉE** : Durant la Phase de Renfort Terrestre, des facteurs d'armée peuvent être transférés librement entre corps non-assiégés et situés dans la même région, du moment que la force maximale de chaque corps n'est pas excédée. Les corps de nationalités différentes (en particulier des corps de petits pays différents, ou ceux d'un petit pays et ceux d'une grande puissance majeure) ne peuvent pas échanger de facteurs d'armée. Ceci est le seul moment du tour de jeu où les facteurs d'armée peuvent être transférés (excepté le détachement ou l'absorption des garnisons, voir 7-3-3). Durant cette phase, des facteurs d'armée peuvent également être transférés des corps vers des garnisons situées dans la même région, et/ou réciproquement, ainsi qu'en 7-3-3. Si tous les facteurs d'armée d'un corps sont transférés, laissant le corps absolument vide, le pion de corps est supprimé (voir 5-2-4). **EXCEPTIONS** : Les facteurs d'artillerie, ainsi que les facteurs des corps féodaux et d'insurrection, ne peuvent être transférés.

5-2-4) **SUPPRESSION DE CORPS ET DE TROUPES («DEMOBILISATION»)** : Les facteurs d'armée en garnison, dans les villes ou dans les dépôts, et/ou les pions de corps d'armée (ainsi que tous les facteurs d'armée que ces corps peuvent contenir) peuvent être retirés de la carte. Ces facteurs sont perdus, mais il n'y a pas de perte de pions politiques.

5-2-4-1) Dans les scénarios, un pion de corps peut être ramené sur la carte lorsque le scénario spécifie qu'un pion corps arrive en renfort.

5-2-4-2)\* Dans les jeux de campagne, un pion de corps qui a été retiré de la carte doit être racheté lors d'une phase ultérieure d'Achat de pions de Corps et de Flotte d'une future Séquence Economique (voir 8-5-4) avant de pouvoir être replacé sur la carte.

5-2-5) L'ARGENT DANS LES SCENARIOS : L'argent perçu lors des scénarios arrive lors de la Phase de Renfort Terrestre (durant les jeux de campagne, l'argent arrive lors des phases économiques). On parlera de «points d'argent», ou «unités monétaires», que l'on notera «\$» par convenance.

5-3) RENFORTS EN CHEFS : Les généraux peuvent être retirés de la carte lors de leur phase de renfort ou si tous les corps les accompagnant sont éliminés par usure (voir 7-4-1-3-3) ou par non-débarquement (voir 6-2-5-2). Les généraux ne peuvent être retirés de la carte s'ils sont assiégés avec leurs troupes dans une ville (si cette ville est aussi un port, le général peut être retiré de la carte tant que le blocus du port n'est pas réalisé). Les généraux disponibles hors carte (ayant été retirés de la carte lors d'un tour précédent ou arrivés en renfort) peuvent être replacés sur la carte lors de la phase de renfort terrestre (pour NELSON, phase de Renfort Naval) d'un quelconque tour suivant. Ils doivent alors être placés avec l'un des corps contrôlés par la puissance majeure (voir aussi les règles 10-6-2 à 10-6-4).

NOTE : un général retiré de la carte un tour donné doit attendre le tour suivant pour pouvoir y être replacé.

#### 6-0)\* SEQUENCE NAVALE.

6-1) ORDRE DES JOUEURS DANS LA SEQUENCE NAVALE : Au début de/et pour cette séquence, la Grande-Bretagne annonce quand elle bougera. Les autres puissances majeures jouent cette séquence dans l'ordre : Russie, Turquie, Autriche, Prusse, France, Espagne.

6-1-1) ORDRE DES PETITS PAYS LIBRES : Les forces navales des petits pays bougent en même temps que celles de la puissance majeure qui les contrôle.

6-1-2) ORDRE DES MOUVEMENTS COMBINES : Pour que deux puissances majeures puissent jouer en même temps leur séquence navale (bouger et combattre ensemble) il faut que ces deux puissances majeures soient alliées et aient déclaré un mouvement combiné lors de la Phase de Déclaration des Mouvements Combinés de la séquence politique précédente. Les puissances majeures ayant déclaré un mouvement combiné jouent dans l'ordre de celles d'entre elles bougeant en dernier dans la séquence.

6-1-3) PHASE DE LA SEQUENCE NAVALE : Durant la séquence navale, chaque puissance majeure joue, à son tour, sa phase de mouvement naval suivie de sa phase de combat naval. A son tour, chaque puissance majeure joue ces deux phases avant de passer la main à la puissance majeure suivante. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé le «joueur en phase», les autres joueurs étant appelés les «joueurs en non phase».

6-1-4) EXEMPLE : Dans la séquence politique précédente, la Russie et la Grande-Bretagne d'une part, la France et la Turquie d'autre part, ont déclaré un mouvement combiné. Au début de la séquence navale, la Grande-Bretagne déclare jouer entre la France et l'Espagne. Les pays joueront leur séquence navale dans l'ordre : Autriche, Prusse, France et Turquie, Russie et Grande-Bretagne, Espagne. A noter que, dans cet exemple, la Russie jouant en premier dans la séquence, l'alliance Russie/Grande-Bretagne joue dans la position choisie par le joueur britannique. Par contre, la Grande-Bretagne ayant déclaré un mouvement combiné avec l'Espagne ne pourra que jouer en dernière position.

6-2) PHASE DE MOUVEMENT : A son tour dans la séquence navale, chaque joueur peut déplacer tout ou partie de ses flottes dans la limite de leur capacité de mouvement.

6-2-1) REGLES GENERALES DU MOUVEMENT NAVAL : La capacité de mouvement de chaque flotte, le nombre maximum de point de mouvement qu'elle peut dépenser en une phase de mouvement, est égal à «7». Chaque flotte du joueur en phase peut dépenser de 0 à 7 points de mouvement, durant sa phase. Les points de mouvement ne peuvent être accumulés d'un tour sur l'autre ni transférés d'une flotte à l'autre.

6-2-1-1) COUT DU MOUVEMENT NAVAL : entrer dans une région maritime («case» de mer) coûte un point de mouvement.

6-2-1-2) MOUVEMENT VERS ET A PARTIR DES PORTS ET DES CASES DE BLOCUS : Sortir d'un port et aller dans l'une des régions maritimes jouxtant la case de blocus de ce port coûte un point de mouvement, et réciproquement. Aller d'une case de blocus dans l'une des régions maritimes la jouxtant coûte un point de mouvement et réciproquement. Aller d'un port à sa case de blocus ou réciproquement ne coûte aucun point de mouvement. On considère que toutes les flottes qui entrent dans ou qui sortent d'un port le font en passant par sa case de blocus ; la case de blocus représente les environs immédiats du port. Pour montrer qu'une flotte est dans un port, on place le pion de flotte à cheval sur la ligne côtière de la région terrestre correspondante. C'est le seul cas où une flotte peut se trouver dans une région terrestre. Une flotte ne peut entrer dans un port contrôlé par une autre puissance majeure ou par un petit pays neutre que pour attaquer une ou des flottes s'y trouvant, ou avec l'accord de la puissance majeure contrôlant le port. Cette interdiction s'applique même si aucune garnison n'occupe le port.

6-2-1-3) MOUVEMENT A TRAVERS LES DARDANELLES : Une flotte ne peut entrer dans la région maritime des Dardanelles que si le joueur qui la contrôle, contrôle aussi Constantinople (sans que Constantinople soit assiégée), assiège Constantinople (voir 10-7), ou bien s'en est vu accorder l'accès (voir 10-3) par la puissance majeure qui la contrôle.

6-2-1-4) RESTRICTION AU MOUVEMENT DUE A LA LIMITE DES GLACES : Une flotte ne peut ni entrer dans ni sortir d'une région maritime située nord de la limite des glaces, durant les mois d'hiver (voir 9-1). Si elle se trouve déjà dans une telle région, elle doit y rester jusqu'à la fin de l'hiver. Aucun combat naval ne peut avoir lieu durant l'hiver dans ces régions.

6-2-2) PROCEDURE DU MOUVEMENT NAVAL : Les flottes d'une puissance majeure occupant le même port, la même case de blocus ou la même région maritime forment une «pile». Les flottes de puissances majeures ayant annoncé un mouvement combiné et occupant le même port, la même case de blocus ou la même région maritime forment une «pile».

6-2-2-1) Durant sa phase de mouvement, un joueur peut prendre toutes ou une partie des flottes d'une pile et les bouger.

6-2-2-2) Toute flotte amie se trouvant dans un port, une case de blocus ou une région maritime par lequel ou laquelle passe une pile peut être intégrée à cette pile.

6-2-2-3) Une pile peut laisser toutes ou une partie des flottes la constituant dans les ports, cases de blocus et régions maritimes qu'elle traverse.

6-2-2-4) Une pile ne peut être déplacée plus d'une fois par phase de mouvement (EXCEPTIONS : elle peut être amenée à se déplacer pour les interceptions, les retraites, les poursuites après combat naval ou pour quitter un port contrôlé par l'ennemi - voir 6-2-6).

6-2-2-5) Du moment qu'aucune flotte ne bouge plus d'une fois ni ne dépense plus de points de mouvement qu'elle n'en dispose, le joueur peut répéter cette procédure jusqu'à ce qu'il ait déplacée toutes les flottes qu'il désire.

6-2-3) INTERCEPTION NAVALE : Les flottes peuvent se placer sans pénalité en points de mouvement à travers les régions contenant d'autres flottes (même ennemies). Cependant, elles prennent alors le risque de se faire intercepter. Dans ce cas, un combat naval d'interception est immédiatement résolu et si, et seulement si, le joueur en phase remporte la victoire, les flottes peuvent continuer leur mouvement (sans pénalité en points de mouvement). Une pile qui se replie ou qui poursuit ne peut pas être interceptée (voir 6-3-5).

6-2-3-1) PROCEDURE D'INTERCEPTION : Lorsqu'une pile du joueur en phase entre dans une région occupée par ou adjacente à une ou plusieurs piles ennemies, ces piles ennemies peuvent tenter d'intercepter la pile du joueur en phase. Une «pile ennemie» est une pile contenant une ou plusieurs flottes en guerre contre une ou plusieurs flottes de la pile du joueur en phase et/ou en guerre contre l'un au moins des corps transportés par la pile du joueur en phase.

6-2-3-1-1) Ordre des tentatives d'interception : Si plusieurs des puissances majeures qui le peuvent souhaitent tenter une interception, elles le font dans l'ordre indiqué en 6-1 (La Grande-Bretagne prend son tour dans l'ordre qu'elle a choisi en 6-1). Dès que l'une des tentatives d'interception a réussi, aucune autre interception ne peut être tentée contre la même pile dans la même région. Les piles ayant tenté précédemment d'intercepter, qu'elles y soient réellement parvenues ou non, peuvent encore tenter d'intercepter d'autres piles dans la même région, ou la même pile dans d'autres régions. Des puissances majeures qui ont déclaré un mouvement combiné comptent comme une seule et même puissance majeure. Pour ce qui est des interceptions : elles tentent leurs interceptions dans l'ordre de celle d'entre elles bougeant le plus tard dans la séquence navale.

6-2-3-1-2) Qui peut intercepter : Seules les flottes convenablement placées dans les circonstances adéquates, peuvent tenter d'intercepter.

6-2-3-1-2-1) Une flotte qui entre dans un port (ce qui doit toujours être fait en passant par une case de blocus - voir 6-2-1-2) ne peut être interceptée que si le joueur en phase annonce qu'il souhaite être intercepté. Ceci est une exception à la règle d'interception automatique dans les cases de blocus (voir 6-2-3-1-2-3).

6-2-3-1-2-2) Une flotte au port ne peut intercepter que les flottes qui entrent dans une des régions maritimes adjacentes au port, et ce seulement si le port ne subit pas de blocus du fait de flottes ennemies.

6-2-3-1-2-3) Une flotte qui entre dans une case de blocus ne peut être interceptée que par les flottes ennemies se trouvant dans cette case de blocus. Une flotte dans une case de blocus ne peut intercepter que les flottes qui entrent dans cette case de blocus (toute interception tentée est alors automatiquement réussie).

6-2-3-1-2-4) Une flotte qui entre dans la région maritime des Dardanelles ne peut y être interceptée que par des flottes ayant l'autorisation d'y pénétrer (voir 6-2-1-3).

6-2-3-1-2-5) Lorsqu'une puissance majeure dispose de plusieurs piles pouvant réaliser une interception, cette puissance majeure doit désigner officiellement celle de ses piles qui tentera l'interception. Cette pile sera la seule parmi celles de la puissance majeure à pouvoir tenter l'interception, quand bien même elle échouerait.

## 6-2-3-2) RESOLUTION DES INTERCEPTIONS NAVALES :

6-2-3-2-1) Interceptions dans les cases de blocus : Lorsqu'une pile du joueur en phase entre dans une case de blocus et y est automatiquement interceptée, elle doit gagner ce combat naval, résolu immédiatement, avant de pouvoir poursuivre son mouvement.

6-2-3-2-1-1) Si la case de blocus est occupée par les flottes de plusieurs puissances majeures ennemies, les flottes qui entrent dans la case de blocus sont interceptées par celles de la puissance ennemies bougeant le plus tôt dans la séquence navale (voir 6-1).

6-2-3-2-1-2) Si aucune des flottes ennemies n'essaie de l'intercepter, la pile de flottes du joueur en phase peut poursuivre son mouvement (comme si elle avait gagné le combat naval d'interception).

6-2-3-2-1-3) Etant donné qu'une pile du joueur en phase peut entrer dans un port afin d'intégrer les flottes qui s'y trouvent et que des flottes entrant dans un port peuvent choisir de n'être pas interceptées en passant par la case de blocus, (voir 6-2-3-1-2-1), un joueur en phase, désireux d'ajouter à une de ses piles des flottes qui se trouvent dans un port subissant un blocus, a le choix entre deux attitudes. Il peut : ou déclarer qu'il souhaite être intercepté dans la case de blocus et livrer combat avant d'entrer dans le port et d'ajouter à sa pile les flottes qui s'y trouvent ; ou bien éviter l'interception dans la case de blocus, entrer dans le port, ajouter à sa pile les flottes qui s'y trouvent, et , si son mouvement ne s'y termine pas ressortir du port vers la case de blocus avec sa pile grossie et livrer le combat naval d'interception (si l'ennemi désire l'intercepter).

6-2-3-2-2) Interception dans les régions maritimes : Mis à part pour les interceptions ayant lieu dans les cases de blocus, un dé doit être lancé pour chaque pile cherchant à intercepter.

6-2-3-2-2-1) Des flottes qui tentent une interception dans une région maritime adjacente à celle qu'elles occupent réussissent sur un jet de dé de «0» ou «1».

6-2-3-2-2-2) Des flottes qui tentent une interception dans une région maritime qu'elles occupent réussissent sur un jet de dé de «0», «1», «2» ou «3».

6-2-3-2-3) Modificateur dû à NELSON : Si l'amiral NELSON accompagne les flottes qui tentent l'interception, retirez «-1» au jet de dé («3» devient «2», etc.).

6-2-3-2-4) Mouvement des flottes qui interceptent : Si l'interception est réussie, quel que soit le résultat du combat naval qui s'en suit, les flottes qui interceptent sont déplacées dans la région maritime occupée par la pile interceptée (elles restent sur place si l'interception a lieu dans la région qu'elles occupent).

6-2-3-3) RESULTAT DES INTERCEPTIONS : Si l'interception est réussie, un combat naval est immédiatement résolu (i-e, durant la phase de Mouvement Naval) selon les règles habituelles des combats navals (voir 6-3). Lorsqu'une interception est réussie, le joueur en phase n'a pas la possibilité d'essayer d'échapper au combat naval qui s'en suit. Il ne bénéficie pas de la règle 6-3-2.

### 6-2-3-4) ISSUE DU COMBAT D'INTERCEPTION :

6-2-3-4-1) Victoire du camp ayant intercepté : Si la pile de la puissance majeure ayant intercepté gagne le combat naval, la pile du joueur en phase doit se replier en accord avec les règles du combat naval (voir 6-3-5). Le mouvement de la pile du joueur en phase s'arrête après le mouvement de retraite. Les flottes ayant intercepté ont alors la possibilité de demeurer dans la région maritime et, le cas échéant, d'intercepter d'autres piles ennemies, ou bien toutes ou une partie des flottes victorieuses peuvent poursuivre les flottes vaincues (voir 6-3-5).

6-2-3-4-2) Victoire en phase : Si la pile du joueur en phase gagne le combat naval, la pile ayant intercepté doit se replier en accord avec les règles du combat naval (voir 6-3-5) et ne peut plus tenter d'interception durant la phase de mouvement de la puissance majeure actuellement en phase. Toutes ou une partie des flottes victorieuses peuvent poursuivre les flottes vaincues et/ou continuer leur mouvement avec les points de mouvement dont elles disposent encore. Bien entendu, les flottes victorieuses qui poursuivent leur mouvement peuvent encore se faire intercepter dans les régions maritimes dans lesquelles elles entreront.

6-2-4) PROVOQUER UN COMBAT NAVAL : Si une pile du joueur en phase achève son mouvement dans une région maritime contenant une pile ennemie, elle peut engager le combat contre ces flottes ennemies durant la Phase de Combat Naval (voir 6-3). Si une pile du joueur en phase achève son mouvement dans un port ou dans une case de blocus occupé par une ou plusieurs flottes ennemies, ces flottes ennemies doivent être engagées en combat naval. Si plusieurs combats navals sont déclenchés dans diverses régions, le joueur en phase décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus.

6-2-5) TRANSPORT MARITIME DES CORPS D'ARMEE ET DES CHEFS : Des corps et les généraux les accompagnant peuvent être transportés lors de la séquence navale, à raison d'un corps par flotte. Une flotte d'une puissance majeure ne peut transporter un corps d'une autre puissance majeure que si ces deux puissances majeures ont déclaré un mouvement combiné lors de la Phase de Déclaration de Mouvement Combiné précédente. Les

guérillas, les cosaques, les corps francs, les corps d'insurrection, les généraux n'accompagnant aucun corps et les facteurs de garnison ne peuvent être transportés.

6-2-5-1) PROCEDURE DE TRANSPORT PAR FLOTTE : Le corps et la flotte doivent tous deux commencer la phase de mouvement naval dans un même port, sans contrôle ami (il peut être assiégé). Ils se déplacent ensemble jusqu'à une région maritime ou la case de blocus adjacente à la région terrestre dans laquelle le corps va débarquer, ou jusqu'à un port. Une flotte et le corps qu'elle transporte ne peuvent entrer dans un port que celui-ci est contrôlé ou si l'accès en a été accordé.

6-2-5-2) EFFET DU NON DEBARQUEMENT : Si un corps embarqué ne débarque pas lors de la Séquence Terrestre qui suit, il est détruit. Si tous les corps sont détruits de cette façon, les généraux qui les accompagnaient sont retirés de la carte (voir 5-3).

6-2-5-3) ELIMINATION DES FLOTTES DE TRANSPORT : Si les pions de flotte sont éliminés, les corps qui étaient transportés, maintenant en excès par rapport au nombre de flottes susceptibles de la transporter, sont éliminés. Les corps ainsi détruits ne peuvent transférer aucun facteur d'armée avant d'être éliminés. Si tous les corps sont détruits de cette façon, les généraux qui les accompagnaient sont capturés.

6-2-6) CONTROLE ENNEMI DU PORT D'UNE FLOTTE : Si une flotte se trouve dans un port qui passe sous contrôle ennemi, cette flotte doit être déplacée immédiatement (ceci surviendra dans les séquences autres que la Séquence Navale, par exemple lors de la Phase de Déclaration de Guerre) dans une région maritime adjacente ou dans la case de blocus du port. Les défenses portuaires ne peuvent jamais être utilisées contre des flottes qui appareillent.

6-2-6-1) Si le port en question est soumis au blocus du fait d'une flotte ennemie, la ou les flottes prises au piège dans le port n'ont que deux possibilités. Elles peuvent se saborder, auquel cas les flottes et les bateaux sont détruits. Ou bien, si elles le souhaitent, elles peuvent tenter de forcer le blocus et combattre les flottes ennemies situées dans la case de blocus. Si la deuxième option est choisie, le combat naval est immédiatement résolu, l'avantage du vent revenant automatiquement aux flottes effectuant le blocus. Si les flottes prises au piège perdent la bataille, elles doivent se saborder, tandis que les flottes ennemies restent dans la case de blocus.

6-2-6-2) Si Nelson commandait les flottes qui se sont sabordées dans cette situation, il est capturé par la puissance majeure contrôlant le port.

6-2-6-3) Dans ces conditions, et contrairement à la règle 5-1-4-2, les flottes des petits pays, ainsi que celles des puissances majeures, peuvent être sabordées.

6-2-6-4) Chaque flotte sabordée cause la perte de «-1» point politique à la puissance majeure qui la contrôle (à noter sur le Tableau des STATUS Politiques).

6-2-6-5) Une flotte sabordée doit être rachetée lors d'une Séquence Economique ultérieure (voir (8-5-4) avant de pouvoir être replacée sur la carte.

6-2-7) BLOCUS DES PORTS : Une pile ne peut occuper une case de blocus que si elle est en guerre contre la puissance majeure contrôlant le port, si le port ou sa case de blocus contient une flotte ennemie, ou si le port contient un corps ennemi et une flotte d'une puissance majeure neutre ayant déclaré un mouvement combiné avec l'ennemi (ce qui rend possible le transport du corps - voir 6-2-5).

6-2-7-1) Si, au début de son tour dans la Séquence Navale, une pile occupe une case de blocus en dehors des cas prévus ci-dessus, alors cette pile doit quitter cette case de blocus durant sa phase de mouvement dans la Séquence Navale.

6-2-7-2) Lorsqu'une case de blocus est occupée, une pile peut entrer ou sortir du port sans risquer d'être interceptée si elle n'est en guerre avec aucune des puissances majeures ayant des forces dans la case blocus. Une flotte qui transporte un corps en guerre contre l'une des flottes se trouvant dans la case de blocus peut être interceptée (voir 6-3-1-2).

6-2-7-3) Les flottes en guerre contre celles exerçant le blocus peuvent entrer ou sortir du port, mais risquent d'être interceptées par la pile ennemie se trouvant dans la case de blocus (voir 6-2-3-2-1). Les piles qui entrent dans une case de blocus et gagnent le combat naval d'interception peuvent poursuivre leur mouvement pour entrer dans le port ou sortir en mer.

6-3) PHASE DE COMBAT NAVAL : Les règles qui suivent s'appliquent aussi bien aux combats navals issus d'une interception (voir 6-2-3) qu'à ceux qui ont été provoqués (voir 6-2-4).

6-3-1) QUI PEUT COMBATTRE : Si les flottes de plusieurs puissances majeures occupent une même région maritime, une même case de blocus ou un même port, une et une seule pile peut être attaquée (dans ce cas, toutes les flottes des puissances majeures ayant déclaré entre elles un mouvement combiné et en guerre contre l'attaquant ne

constituent qu'une seule pile). Les flottes des autres puissances majeures n'interviennent pas (même si un mouvement combiné avec les flottes attaquées a été déclaré, si elles ne sont pas en guerre contre l'attaquant).

6-3-1-1) DETERMINATION DE L'ATTAQUANT ET DU DEFENSEUR : L'attaquant est le joueur (les joueurs, en cas de mouvement combiné) en phase si le combat naval a été provoqué (voir 6-2-4) ; si le combat naval résulte d'une interception (voir 6-2-4), l'attaquant est le joueur non en phase qui intercepte (voir 6-2-3). Si plusieurs puissances majeures ennemies sont présentes dans la région, l'attaquant décide quelle puissance majeure sera le défenseur. Des puissances majeures ennemies ayant déclaré un mouvement combiné (dont les flottes font donc partie d'une seule et même pile) sont considérées comme étant une seule et même puissance majeure pour l'application de cette règle.

6-3-1-2) QUI EST L'ENNEMI : Une pile A ne peut attaquer une pile B que si elle est en guerre contre la puissance majeure contrôlant B, ou si A est en guerre contre un corps transporté (ou pouvant être transporté) par B. Dans ce dernier cas, l'attaquant n'a pas à être en guerre contre les flottes qui transportent (ou peuvent transporter) le corps ennemi. S'il ne l'est pas, l'attaquant peut :

6-3-1-2-1) Attaquer sans déclaration de guerre - auquel cas aucun point politique n'est perdu pour déclaration de guerre, bien que des points politiques puissent toujours être gagnés ou perdus en fonction du résultat de la bataille navale.

6-3-1-2-2) Ou bien immédiatement déclarer la guerre (aucune paix forcée ne compte dans ce cas bien que les autres restrictions de 4-2-2 restent en vigueur - voir 4-4-6-3). L'attaquant perd alors les points politiques correspondants pour chacune des déclarations de guerre (voir 4-2-1-1). Ces déclarations de guerre ne donnent pas lieu à un appel aux alliés.

6-3-1-3) FLOTTES ENNEMIES SITUEES DANS UN PORT : Une pile peut attaquer une pile ennemie, ou une pile neutre qui pourrait transporter un corps ennemi (la pile et le corps se trouvent dans la même région terrestre et ont déclaré un mouvement combiné), située dans un port contrôlé par une puissance majeure neutre.

6-3-1-3-1) Si la pile qui attaque se voit accorder l'accès par la puissance majeure qui contrôle le port, les défenses portuaires ne sont pas utilisées.

6-3-1-3-2) Si l'accès lui est refusé, la pile du joueur en phase peut néanmoins attaquer, mais la puissance majeure qui contrôle le port peut utiliser les défenses portuaires. aucune déclaration de guerre n'est nécessaire. Les règles 6-3-1-2-1 ou 6-3-1-2-2 s'appliquent, au choix de l'attaquant. \*(bien que les autres restrictions de 4-2-2 s'appliquent toujours)

6-3-1-3-3) EXCEPTION : Même si l'attaquant dispose d'un accès incondtionnel (voir la condition de paix C-5 et la règle 6-3) et/ou a obtenu précédemment un accès au port volontaire de la part de la puissance majeure ayant des troupes en garnison dans le port, les défenses portuaires sont utilisées si les flottes attaquées appartiennent à la puissance majeure qui contrôle le port (voir 10-3-2 pour déterminer qui contrôle une ville).

6-3-2) FUITES POSSIBLES : La pile attaquée peut tenter de fuir, à moins que le combat naval ne résulte d'une interception ou qu'il se déroule dans un port ou une case de blocus. Si la fuite est un échec ou si elle n'est pas tentée, un combat naval a lieu. Si la fuite réussit, non seulement la pile attaquée est sauvée, mais de plus la pile du joueur en phase ne peut attaquer aucune autre pile restant dans la région maritime.

6-3-2-1) Chaque fois que la puissance majeure en phase tente d'attaquer une pile de flottes, cette pile peut tenter de fuir (sauf si elle se trouve dans un port ou une case de blocus). Pour cela, le joueur qui contrôle la pile attaquée lance un dé. Sur un résultat de «1» ou «2», la pile attaquée parvient à échapper au combat naval. Elle doit alors se replier selon les règles navales de retraite après combat (voir 6-3-5-1, en considérant que le camp ayant fui a perdu le combat).

6-3-2-2) Aucun point politique n'est gagné ni perdu à la suite d'une fuite réussie.

6-3-3) PROCEDURE DE COMBAT NAVAL :

6-3-3-1) DETERMINATION DE L'AVANTAGE DU VENT : «L'avantage du vent» doit être déterminé pour chaque combat naval effectif. Une pile qui attaque des flottes au port obtient automatiquement l'avantage du vent, de même qu'une pile exerçant un blocus (occupant une case de blocus) face à des forces tentant de sortir du port. Dans tous les autres cas, chaque camp lance un dé. Si une flotte anglaise participe au combat, ajoutez «+1» au résultat du dé de son camp. Ajoutez également «+1» si Nelson est présent. Le résultat modifié du dé ne peut toutefois dépasser «6». Si les jets de dé, après modification, sont égaux, aucun camp ne bénéficie de l'avantage du vent. Le combat est alors résolu simultanément par les deux camps. Dans tous les autres cas, le camp ayant obtenu le jet de dé modifié le plus grand obtient l'avantage du vent, et mène son attaque en premier. L'autre camp subit les pertes en déroulant avant de pouvoir répliquer.

6-3-3-2) RESOLUTION DES COMBATS NAVALS : Chaque camp lance un dé. Si une flotte anglaise est présente, ajoutez «+1» au résultat du jet de dé de son camp. Si une flotte prussienne et/ou autrichienne est présente, retranchez



«-1» au résultat du jet de dé de leur camp (ceci peut annuler l'avantage anglais). Le jet de dé modifié est reporté sur la TABLE DE COMBAT NAVAL des Tables Récapitulatives. On y lit un pourcentage. Ce sont les pertes infligées à l'ennemi, exprimées en pourcentage de ses propres forces. Le nombre exact de bateaux perdus par l'adversaire est calculé à l'aide du TABLEAU DES PERTES (« Casualty Percentage Table») des Tables Récapitulatives.

6-3-3-3) COMBAT NAVAL DANS UN PORT : Si la bataille se déroule dans un port, appliquez la procédure suivante. Tout d'abord les défenses portuaires (leur valeur est imprimée dans la case de blocus du port) attaquent les flottes de la puissance majeure en phase, avec un jet de dé non modifié (utilisez la Table de Combat Naval). Pour calculer les pertes infligées, considérez la valeur de la défense portuaire comme si c'était le nombre de bateaux attaquant les flottes du joueur en phase. Il doit y avoir dans le port une garnison d'un pays en guerre contre la puissance majeure en phase ou lui ayant refusé l'accès au port (voir 6-3-1-3), afin de pouvoir utiliser les défenses portuaires. Les bateaux de la puissance majeure en phase qui auraient survécu peuvent à présent attaquer les flottes ennemies dans le port. Enfin les bateaux ayant été attaqués et ayant survécu ripostent.

6-3-3-4) EXEMPLE DE COMBAT NAVAL : La France et la Grande-Bretagne sont en guerre. C'est la phase navale de la Grande-Bretagne. La Grande-Bretagne déplace Nelson et 3 flottes contenant au total 60 bateaux dans une région maritime où se trouvent 3 flottes françaises rassemblant au total 31 navires. Dans un premier temps, l'avantage du vent est déterminé. Le joueur britannique lance le dé et fait «2» qui, après modifications dues à Nelson et à la présence de flottes anglaises, devient «4». Le joueur français fait «5» ; il remporte donc l'avantage du vent et attaque en premier. Le joueur français relance donc le dé ; il refait «5». D'après la table de combat naval, le Français inflige donc à l'Anglais des pertes équivalentes à 20 % des 31 bateaux français. Pour calculer le nombre de bateaux que cela représente, on se reporte au Tableau des Pertes. L'échelle horizontale de ce tableau ne va que jusqu'à 20. On exprime donc 31 sous la forme  $20 + 11 = 20\%$  de 20, d'après le tableau des pertes, font 4 bateaux et 20 % de 11, 2 bateaux supplémentaires, pour un total de 6 bateaux. Les flottes anglaises subissent donc une perte immédiate de 6 bateaux. Elles sont réduites à  $60 - 6 = 54$  bateaux. Le joueur britannique lance alors le dé et fait «2», qui devient un «3» après modification due à la présence de flottes anglaises. Il inflige donc au Français des pertes équivalentes à 15 % des 54 bateaux qui lui reste. On exprime 54 sous la forme  $20 + 20 + 14$ . 15 % de 20 font, d'après le Tableau des Pertes 3 bateaux, 15 % de 14 font 2, pour un total de  $3 + 3 + 2 = 8$  bateaux perdus par le français, qui voit sa flotte tomber à 23 bateaux.

6-3-4) VICTOIRE NAVALE ET POINTS POLITIQUES :

6-3-4-1) DETERMINATION DU VAINQUEUR : Le vainqueur est le camp auquel il reste des bateaux et qui a infligé plus de pertes à son adversaire qu'il n'en a lui-même subies. Le vaincu est l'autre camp. Si les deux camps conservent des bateaux à la fin de la bataille et ont subi les mêmes pertes (en nombre de bateaux), l'attaquant perd le combat naval, l'autre camp le gagne. Si un camp perd tous ses bateaux engagés dans la bataille, mais inflige à l'ennemi plus de pertes qu'il n'en subit, on considère alors que le combat naval se termine sur un match nul (ceci peut arriver lors d'un combat se déroulant dans un port).

6-3-4-2) POINTS POLITIQUES GAGNES/PERDUS DURANT UN COMBAT NAVAL : Les vainqueurs d'une bataille navale gagnent chacun 1 point politique par flotte ennemie ayant participé au combat, pour un maximum de 3 points politiques. Chaque vaincu perd 1 point politique pour chacune de ses flottes engagées dans le combat, avec un maximum de 3 points politiques perdus.

6-3-4-2-1) Si Nelson était à la tête des flottes victorieuses, les vainqueurs gagnent tous 1 point politique supplémentaire.

6-3-4-2-2) Si Nelson était à la tête des flottes vaincues, les vaincus perdent tous 1 point politique supplémentaire.

6-3-5) RETRAITES ET POURSUITES : Il ne saurait rester au plus, dans la région maritime (ou la case de blocus ou le port) dans laquelle vient de se dérouler le combat naval, qu'un seul des deux camps. Le vaincu fait replier ses flottes, puis, le vainqueur effectue ou non, selon son choix, le mouvement de poursuite auquel il a droit. La retraite et la poursuite éventuelle résultant d'un combat naval doivent être effectuées avant que ne soit résolu un autre combat naval.

6-3-5-1) RETRAITES ET POURSUITES APRES UN COMBAT NAVAL EN MER : Le vaincu d'un tel combat naval doit faire replier toutes ses flottes impliquées dans la bataille, soit dans un port ami, soit, à son choix, dans une région maritime adjacente.

6-3-5-1-1) Si le vaincu souhaite se replier dans un port, il doit faire replier toutes ses flottes dans le plus proche port ami (y compris le port d'un allié s'il s'en voit autoriser l'accès) ne subissant pas de blocus et situé à sept points de mouvement au moins. Si plusieurs ports répondent aux conditions précédentes, le vaincu choisit parmi ceux-ci lequel accueillera les flottes vaincues. Certaines, toutes ou aucune des flottes victorieuses peuvent «poursuivre» les flottes vaincues (i-e faire le blocus du port dans lequel se sont réfugiées ces flottes).

6-3-5-1-2) Si le vaincu souhaite rester en mer ou si aucun port ami non bloqué ne se trouve dans un rayon de sept points de mouvement, le vaincu replie ses flottes dans une région maritime adjacente choisie par le vainqueur (une région maritime en direction de laquelle le mouvement ne serait pas possible ne peut être choisie). Dans ce cas, il n'y a pas de poursuite et le vainqueur reste dans la région maritime où s'est déroulé le combat.

6-3-5-1-3) Ni les flottes qui se replient, ni celles qui poursuivent ne peuvent être interceptées.

6-3-5-1-4) Aucune flotte ne peut se replier ou poursuivre en hiver dans ou à travers une région maritime située au nord de la limite des glaces. Aucune flotte ne peut se replier ou poursuivre dans ou à travers la région maritime des Dardanelles sans la permission du joueur qui contrôle Constantinople (s'il y en a un).

6-3-5-2) RETRAITES APRES UN COMBAT DANS UN PORT : Dans ce cas, les flottes qui ont été attaquées, qu'elles aient gagnées ou perdues, doivent se replier dans la case de blocus, tandis que celles ayant été attaquées restent dans le port (pas de poursuite).

6-3-5-3) RETRAITES ET POURSUITES APRES UN COMBAT NAVAL DANS UNE CASE DE BLOCUS : Si les flottes vaincues étaient sorties du port (c.a.d. si ce sont des flottes bloquées dans le port qui ont tenté de forcer le blocus et qui ont échoué), elles doivent se replier dans ce même port. Dans tous les autres cas, la règle 6.3.5.1 (retraites et poursuites après un combat en mer) est appliquée, tant pour la retraite que pour la poursuite. EXCEPTION : Dans la mesure où le mouvement entre une case de blocus et le port correspondant est libre (voir 6-2-2-2), le vainqueur d'un tel combat naval peut, si le port est libre ou s'il en a obtenu l'accès, pénétrer dans ce port après le combat naval, même si le vainqueur est le joueur en phase et qu'il a déjà dépensé tous ses points de mouvement.

6-3-5-4) EXEMPLE DE RETRAITE ET DE POURSUITE APRES UN COMBAT NAVAL : (suite de l'exemple 6-3-3-4). Le français a perdu le combat naval (il a perdu 8 bateaux tandis que l'Anglais n'en perdait que 6). Il doit trouver refuge dans le plus proche port ami non bloqué à sept points de mouvement au moins, ou se replier dans une région maritime adjacente choisie par l'Anglais. La France avait engagé trois de ses flottes. La Grande-Bretagne gagne donc 4 points politiques (y compris le bonus d'1 point politique dû à Nelson) tandis que la France en perd 3. Le Français décide de se replier dans un port de son territoire national. Les flottes anglaises décident de suivre et bloquent ce port.

6-3-6) CONSOLIDATION DES PERTES : Après avoir éliminé les bateaux coulés, les pions de flottes en excès (ceux ne contenant plus de bateau) sont retirés de la carte. Aucun point politique n'est perdu pour cela. Toute flotte ne contenant plus de bateau, suite à un combat ou à un transfert, doit être retirée de la carte. Le pion de flotte correspondant doit être racheté lors d'une Séquence Economique ultérieure avant de pouvoir y être réutilisé (voir 8-5-4). Si des flottes commandées par Nelson sont entièrement détruites lors d'un combat naval (laissant ainsi l'amiral anglais seul en mer), Nelson est fait prisonnier par l'ennemi.

## 7-0) SEQUENCE TERRESTRE

7-1) ORDRE DES JOUEURS DANS LA SEQUENCE TERRESTRE : Au début de et pour cette séquence, le joueur français annonce quand il jouera. Les autres puissances majeures jouent dans l'ordre suivant : Russie, Turquie, Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne.

7-1-1) ORDRE DES PETITS PAYS LIBRES : Les forces d'un petit pays libre se déplacent et combattent durant le tour de la puissance majeure qui les contrôle.

7-1-2) ORDRE DES MOUVEMENTS COMBINES : Pour que deux puissances majeures puissent jouer en même temps leur séquence terrestre (bouger et combattre), il faut que ces deux puissances soient alliées et aient déclaré un mouvement combiné lors de la Phase de Déclaration des Mouvements Combinés de la séquence politique précédente. Les puissances majeures ayant déclaré un mouvement combiné jouent au tour de celle d'entre elle bougeant en dernier dans la séquence.

7-1-3) PHASES DE LA SEQUENCE TERRESTRE : Le tour de chaque puissance majeure dans la séquence terrestre se décompose en phases de suppression/création de dépôts, de mouvement terrestre, de ravitaillement, de combat terrestre et de guérilla. A son tour, dans la séquence terrestre, et avant que le joueur suivant ne commence le sien, chaque grande puissance joue l'ensemble de ces phases. Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur «en phase». Les autres joueurs sont dits «non en phase». Lorsque toutes les grandes puissances ont joué l'ensemble de ces phases, la phase de conquête est résolue.

7-2) PHASE DE SUPPRESSION/CREATION DE DEPOTS : La puissance majeure en phase peut retirer de la carte ceux de ses dépôts qu'elle souhaite supprimer. Les garnisons qui s'y trouvaient sont éliminées, à moins qu'elles ne puissent être transférées dans une ville se trouvant dans la même région. La puissance majeure en phase peut alors

acheter et placer sur la carte de nouveaux dépôts (dans la limite des dépôts disponibles) au prix d'une unité monétaire par dépôt acheté. Un même dépôt peut être supprimé, puis racheté (etc...) un nombre illimité de fois au cours d'une partie, du moment qu'une unité monétaire est payée pour chaque dépôt acheté et que le nombre de dépôts présents sur la carte, appartenant à la puissance majeure en phase, n'excède pas la limite des dépôts disponibles. Un dépôt peut être supprimé puis racheté et replacé sur la carte (au prix d'une unité monétaire) durant la même phase de suppression/création de dépôts. Les forces des états libres utilisent les dépôts de la puissance majeure qui les contrôle. Un dépôt ne peut pas être placé dans une région où se trouvent des forces ennemies (corps, guérillas, corps francs ou cosaques) non assignées, à moins qu'un corps de la puissance majeure qui place le dépôt ne se trouve aussi dans cette région. Il ne peut y avoir plus d'un dépôt par région ; un dépôt ne peut donc être placé dans une région en contenant déjà un (exception : voir 7-2-2). Les dépôts ne peuvent être placés que dans les régions suivantes :

7-2-1) DEPOT DANS LA REGION D'UN VILLE AMIE : Un dépôt peut être placé dans une région contenant une ville ni assiégée, ni contrôlée par un ennemi, et se trouvant dans le territoire de la puissance majeure.

7-2-2)\* DEPOT DANS UN PORT AMI OU DANS LA REGION D'UN PORT : Même s'il ne constitue pas en lui-même une source de ravitaillement ni ne fait partie d'une chaîne de ravitaillement par terre, un dépôt peut être placé dans une région contenant un port sous contrôle ami et ne subissant pas de blocus, à condition qu'il existe une source de ravitaillement par mer (voir 7-4-3) sous contrôle ami et non bloquée, jusqu'au port en question.

7-2-2-1) Si ce port est assiégé, le dépôt est alors placé à l'intérieur du port. C'est le seul cas où l'on considère qu'un dépôt est dans une ville, plutôt dans la région environnante.

7-2-2-2) Un dépôt ennemi peut être placé dans une région d'un port assiégé, même si ce port contient d'ores et déjà un dépôt ami. C'est le seul cas où deux dépôts peuvent coexister dans la même région (en fait, l'un est dans la ville portuaire, l'autre dans la région alentour).

7-2-3) DEPOT DANS UNE CHAINE DE RAVITAILLEMENT : Un dépôt peut être placé à, au plus, deux régions d'un dépôt préexistant (avant ce tour) qui est une source de ravitaillement ou qui fait partie d'une chaîne de ravitaillement non coupée.

7-2-3-1) DEFINITION D'UNE SOURCE DE RAVITAILLEMENT : Une «source de ravitaillement» est une région contenant une ville, région et ville libres de toute présence ennemie, située dans le territoire national de la puissance majeure ou dans celui d'un petit pays contrôlé, et dans laquelle se trouve un dépôt.

7-2-3-2) DEFINITION D'UNE CHAINE DE RAVITAILLEMENT : Une «chaîne de ravitaillement» est une suite de dépôts, tous appartenant à la même puissance majeure, placés à raison d'au moins un dépôt toutes les 3 régions (2 dépôts successifs ne pouvant être séparés par plus de deux régions), et menant à une source de ravitaillement.

7-2-3-2-1) Une chaîne de ravitaillement est dite «non coupée» dès lors que le chemin d'un dépôt à l'autre de la chaîne de ravitaillement n'est pas bloqué par la présence de forces ennemies non assiégées (corps, garnisons, guérillas, cosaques, et/ou corps francs). EXCEPTION : ces forces ennemies ne bloquent pas la chaîne de ravitaillement si la ou les régions occupées contiennent également des corps ou des garnisons non assiégées. Par la suite, on ne parlera plus que de chaîne de ravitaillement (sous-entendu non coupée) et de chaîne de ravitaillement «coupée».

7-2-3-2-2) Une chaîne de ravitaillement ne peut être tracée à travers des régions maritimes qu'en utilisant le ravitaillement par mer (voir 7-4-3). Une chaîne de ravitaillement peut être tracée à travers un détroit du moment que la région maritime correspondante ne contient pas de flotte ennemie.

7-2-3-2-3) Une portion d'une chaîne de ravitaillement coupée de toute source de ravitaillement ne peut être utilisée pour le ravitaillement par dépôt (voir 7-4-2). Cependant, les dépôts coupés de toute source de ravitaillement ne sont pas nécessairement supprimés.

7-2-3-3) RESTRICTION AUX CHAINES DE RAVITAILLEMENT :

7-2-3-3-1) Un nouveau dépôt ne peut être placé dans un petit pays neutre (ni contrôlé par qui que se soit, ni en guerre contre la puissance majeure à laquelle appartient le dépôt). On ne peut placer de nouveaux dépôts dans le territoire d'une autre puissance majeure que si l'autorisation en a été donnée, ou si l'on est en guerre contre elle, ou encore si la condition de paix C5 (voir 4-5-2) lui a été imposée.

7-2-3-3-2) Pour qu'une puissance majeure puisse placer un nouveau dépôt hors de son propre territoire, elle doit posséder un corps non assiégé dans la région même où elle souhaite construire ce dépôt.

7-2-3-3-3) Des dépôts de différentes puissances majeures, même alliées, ne sauraient constituer ensemble une seule et même chaîne de ravitaillement (y compris le ravitaillement par mer et le ravitaillement côtier).

7-2-4)\* DEPOT SUR LES FLOTTES : Des dépôts peuvent être placés sur des flottes afin d'assurer le ravitaillement côtier (voir 7-4-4).

7-3) PHASE DE MOUVEMENT TERRESTRE : Les puissances majeures peuvent bouger toute ou une partie de leurs corps d'armée, cosaques, corps francs et/ou guérillas durant cette phase. Les corps des petits pays libres sont

déplacés lors de la phase de mouvement de la puissance majeure qui les contrôle. Ils peuvent se déplacer hors de leurs frontières. Les points de mouvement ne peuvent être transférés d'une unité à l'autre ni accumulés d'un tour sur l'autre. Le mouvement à travers le territoire d'autres puissances majeures peut subir certaines restrictions (voir 10-3).

7-3-1) REGLES GENERALES DU MOUVEMENT TERRESTRE : Chaque pion terrestre possède une «capacité de mouvement» qui représente le nombre maximum de «points de mouvement» pouvant être dépensés par ce pion durant un tour.

7-3-1-1) CAPACITES DE MOUVEMENT : Les corps d'armée ayant un symbole de cavalerie (y compris d'infanterie légère autrichien), ainsi que les corps francs prussiens et autrichiens et les cosaques russes ont une capacité de mouvement de «5». Les corps d'armée français portant un symbole d'infanterie (y compris le corps d'artillerie) ont une capacité de mouvement égale à «4», de même que les corps d'armée des petits pays libres contrôlés par la France qui portent un symbole d'infanterie et dont la capacité de mouvement de «3» est inscrite entre parenthèses. Tous les autres corps d'armée ont une capacité de mouvement égale à «3». Quelle que soit la nature du terrain, les guérillas espagnoles se déplacent d'une région par tour au plus.

7-3-1-2) LES MARCHES FORCEES : Les corps d'armée peuvent dépenser un point de mouvement de plus que leur potentiel de mouvement en faisant une «marche forcée». Les cosaques, les corps francs, les guérillas, les corps de cavalerie et les corps qui débarquent ne peuvent pas effectuer de marches forcées. et le convertir ne coûte aucune unité monétaire.

7-3-1-3) COUT DU MOUVEMENT TERRESTRE : pour pouvoir pénétrer dans une région, une unité terrestre doit dépenser des points de mouvement. De façon générale, entrer dans une région coûte un point de mouvement, sauf dans les cas suivants : 7-3-1-3-1 (montagnes et marais), il faut dépenser 2 points de mouvement.

7-3-1-3-1) Montagnes et marais : il faut dépenser 2 points de mouvement pour entrer dans une région de montagnes ou marais.

7-3-1-3-2) Traversée des rivières : entrer dans une région occupée par un corps ennemi non assiégé, en traversant une rivière, coûte un point de mouvement supplémentaire. Traverser une rivière ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire, si aucun corps ennemi non assiégé ne se trouve de l'autre côté de la rivière.

7-3-1-3-3) Traversée des détroits : traverser un détroit coûte toujours un point de mouvement supplémentaire . Les corps, les cosaques et/ou les corps francs ne peuvent pas traverser un détroit si une/des flottes ennemies occupent la région maritime environnante.

7-3-1-3-4) Coûts cumulatifs : tous les coûts en points de mouvement sont cumulatifs. Par exemple : traverser une rivière pour pénétrer dans une régions de montagnes occupée par un, au moins, corps ennemi non assiégé, coûte au total 3 points de mouvement, à décompter pour ce tour de la capacité de mouvement de l'unité en question.

7-3-1-4) MARAUDER EN SE DEPLACANT : bien que le ravitaillement sur le terrain soit décrit dans les règles au niveau de la phase de ravitaillement (voir 7-4-1), ce type de ravitaillement est accompli lors du mouvement des corps.

7-3-2) PROCEDURE DE MOUVEMENT TERRESTRE : chaque pion est bougé de façon individuelle.

7-3-2-1) Un corps doit cesser de bouger dès lors que le nombre de point de mouvement qu'il a dépensé, égale sa capacité de mouvement (éventuellement augmentée d'un point, en cas de marche forcée), ou qu'il entre dans une région occupée par un corps ennemi non assiégé (la seule présence de cosaques, de corps francs, de guérillas et/ou de garnisons ennemies ne suffit pas à bloquer le mouvement).

7-3-2-2) Ni les cosaques ni les corps francs se sont obligés de cesser leur mouvement lorsqu'ils entrent dans une région contenant des forces ennemies.

7-3-2-3) Aucun pion ne peut effectuer de mouvement qui lui ferait dépenser dans le tour, un nombre de point de mouvement supérieur à sa capacité de mouvement (capacité augmentée d'un point en cas de marche forcée).

7-3-2-4) Un pion peut choisir d'achever son mouvement avant d'avoir dépasser tous les points de mouvement dont il disposait ; un pion n'est pas obligé de dépenser tous ses points de mouvement, ni même de bouger. Note : rappelons que les points de mouvement non utilisés sont perdus et ne peuvent pas être cumulés d'un tour sur l'autre.

7-3-3) PENETRER DANS LES VILLES - DETACHER/ABSORBER DES GARNISONS : durant la phase de mouvement terrestre de la puissance majeure qui la contrôle, les corps d'armée, autres que les cors d'artillerie, féodaux ou d'insurrection, peuvent détacher des troupes en garnisons dans des dépôts de même nationalité et/ou des villes non assiégées, et celles laissées vacantes, dès lors que des corps se trouvent, à un moment ou à un autre de leur phase de mouvement, dans la même région que ces dépôts et/ou ces villes. Pour ce faire, ces corps d'armées prélèvent sur leurs forces des facteurs d'armée qu'ils transfèrent dans les dépôts et/ou es villes concernés. Le processus inverse (l'absorption de garnisons) se fait de façon similaire, en transférant des facteurs d'armée des dépôts et/ou des villes concernés vers les corps (dans la limite de capacité des corps). Aucun de ces deux processus ne coûte le moindre point de mouvement.

7-3-3-1) RESTRICTION AU DETACHEMENT/A L'ABSORPTION DE GARNISONS :

7-3-3-1-1) Les facteurs d'infanterie et/ou de milice ne peuvent être ni détachés ni absorbés dans une région contenant un corps ennemi hors d'une ville.

7-3-3-1-2) Les corps des petits pays libres ne peuvent détacher ou absorber de troupes qu'à l'intérieur des frontières de leurs pays respectifs.

7-3-3-1-3) Le fait de détacher des troupes en garnison ne saurait vider entièrement un corps. Les corps doivent toujours être forts d'au moins un facteur d'armée pour rester sur la carte ; par ailleurs, les pions de corps d'armée ne peuvent être retirés de la carte qu'en raison de l'une des règles 5-2-3, 5-2-4, 7-3-5, 7-4-1 ou 7-5-5, et lors des phases de jeu concernées par ces règles.

7-3-3-2) **CONVERSION DES FACTEURS D'ARMEE** : les facteurs de cavalerie et de gardes détachés en garnisons sont immédiatement et définitivement transformés en autant de facteurs d'infanterie régulière. Les facteurs d'artillerie ne peuvent pas être détachés en garnison.

7-3-3-3) **LES GARNISONS** : les garnisons peuvent être constituées de facteurs de milice et/ou d'infanterie régulière. Elles sont représentées en plaçant des pions de forces/garnisons, du type et de la fore appropriés, sur la ville et/ou le dépôt concerné. Une puissance majeure doit obligatoirement utiliser les pions de sa propre couleur (voir 1-2) pour représenter ses garnisons situées hors des frontières de son territoire national. Les pions de force/garnison de couleur grise servent à représenter les forces des petits pays de petits pays en garnisons dans leurs propres frontières. Ils peuvent également servir à représenter les forces d'une puissance majeure en garnison dans leur territoire national si les pions de force/garnison à la couleur de cette puissance venaient à faire défaut.

7-3-3-3-1) Les cosaques et les corps francs peuvent constituer tout ou partie de la garnison de villes et/ou dépôts, sans avoir à détacher nécessairement des facteurs d'armée. De cette façon, à l'intérieur de ces corps, n'importe quel type de facteur d'armée peut servir de garnison.

7-3-3-4) **TAILLE MAXIMALE DES GARNISONS DES VILLES** : la taille maximale de la garnison d'une ville est égale à 5 fois sa capacité de ravitaillement. Ainsi une ville ayant une capacité de ravitaillement de «4» peut contenir jusqu'à 20 facteurs d'armée (la capacité de ravitaillement d'une ville est égale au nombre de tours que possède le schéma de ville correspondant, imprimé sur la carte). Exemple : Paris peut accueillir 25 facteurs d'armée au plus, tandis que Grenoble ne saurait accueillir plus de 10. Le nombre de généraux présent dans une ville n'est pas limité (NOTE : les généraux ne peuvent entrer dans une ville qu'accompagnés d'un pion de corps, mais ils peuvent rester là, et même doivent, si la ville est assiégée, après que le pion de corps ait été éliminé).

7-3-3-5) **TAILLE MAXIMALE DES GARNISONS DES DEPOTS** : la taille maximale de la garnison d'un dépôt est de 10 facteurs d'armée.

7-3-3-5-1) Tous les facteurs d'armée et les corps constituant la garnison d'un dépôt doivent appartenir à la même puissance majeure que le dépôt.

7-3-3-5-2) Les facteurs des petits pays libres ne peuvent être utilisés en tant que garnison de l'un des dépôts de la puissance majeure qui les contrôle, qu'à l'intérieur des frontières de leurs pays respectifs.

7-3-3-5-3) Un dépôt dans une ville portuaire assiégée (voir 7-2-2) n'augmente jamais la taille maximale des garnisons présentes dans la ville. La taille maximale de la garnison est la même que s'il n'y avait pas de dépôt.

7-3-4) **SORTIR DES VILLES** : les corps d'armées, cosaques, corps francs et/ou guérillas d'une puissance majeure en phase, situés à l'intérieur d'une ville non assiégée, peuvent sortir de cette ville et se rendre dans la/les régions environnantes, selon les règles de mouvement. Le mouvement de la ville vers la région environnante ne coûte aucun point de mouvement.

7-3-5)\* **DEBARQUEMENT** : les corps transportés par des flottes (voir 6-2-5) doivent être débarqués dans l'un des régions terrestres adjacente à l'aire maritime, durant la phase de mouvement terrestre - les corps transportés qui ne seraient pas débarqués durant cette phase sont purement et simplement éliminés. Les corps transportés par des flottes qui finissent leur mouvement maritime dans un port ou dans la case de blocus d'un port doivent débarquer dans la région maritime de ce port. Si la région dans laquelle le débarquement s'effectue contient un port sans contrôle ami, mais assiégé, les corps peuvent être débarqués directement dans le port, s'il y a de la place, ou bien dans la région du port, au choix du joueur qui contrôle les unités débarquantes. Un corps qui débarque dépense, par la même, la totalité de ses points de mouvement pour ce tour. Pour ce qui est des combats, le débarquement est traité de la même façon que la traversée d'un fleuve (voir 7-5-2-7-1).

7-3-6) **PENETRER DANS UNE REGION CONTENANT UN DEPOT ENNEMI** :

7-3-6-1) **CAS DES DEPOTS SANS GARNISON** : un corps d'armée, un cosaque, un corps franc ou la guérilla qui, au cours de son mouvement, entre dans une région contenant un dépôt laissé sans garnison, peut choisir de détruire ce dépôt. Si son mouvement s'achève dans cette région, le fait d'avoir détruit un dépôt ennemi, assure au pion ayant accompli cette destruction, un ravitaillement automatique ce tour-ci (aucune perte due au ravitaillement). Il est possible aussi, que dans certaines conditions (voir ci-après) de s'emparer du dépôt plutôt que le détruire, et de le

transformer en dépôt de la nationalité de l'unité opérant cette transformation (retirer le pion de dépôt ennemi, et remplacer le par un pion de dépôt de la nationalité qui convient). S'emparer d'un dépôt ennemi n'est possible que si le dépôt ami résultant, constitue une source de ravitaillement ou une extension d'une chaîne de ravitaillement non coupée préexistante (voir 7-2-3). S'emparer d'un dépôt ennemi et le convertir ne coûte aucune unité monétaire.

7-3-6-2) CAS DES DEPOTS AVEC GARNISON : Si un dépôt est défendu par une garnison, le joueur qui contrôle les facteurs en garnison a la possibilité de détruire immédiatement le dépôt, avant que les forces ennemies en mouvement aient choisi de quitter la région (si c'est possible) ou de s'arrêter pour combattre. Si la garnison ne décide pas immédiatement de détruire le dépôt et si les forces ennemies choisissent de s'arrêter pour combattre, le dépôt pourrait bien être détruit ou capturé à l'issue des combats (voir 7-3-6-1). En aucun cas il ne peut servir dès ce tour-ci au ravitaillement de la puissance en phase (voir aussi 7-5-2-14). Si la garnison détruit le dépôt, elle doit soit se rendre, soit se réfugier dans une ville vacante ou sous contrôle ami située dans la même région, au choix du joueur qui contrôle cette garnison. La fraction de la garnison ne pouvant pas se réfugier dans une ville (soit qu'il n'y ait pas de ville disponible soit que celle-ci trop petite) doit se rendre.

7-3-7) COMBATTRE :

7-3-7-1) CORPS ENNEMI OU GARNISON DANS UNE REGION : Si, au cours de son mouvement, un corps pénètre dans une région occupée par un corps ennemi (et que ce corps ennemi ne se trouve pas dans une ville), le corps en mouvement doit s'arrêter et déclarer une attaque. S'il n'y a de forces ennemies que dans la ville, les corps du joueur en phase peuvent poursuivre leur mouvement, ou bien s'arrêter et, s'ils le souhaitent, assiéger la ville (voir 7-5-4), tout cela au choix du joueur en phase. Si le joueur décide d'assiéger la ville, ceux de ses corps qui mènent le siège et se ravitaillent sur le terrain ne bénéficient pas de points de mouvement qui pourraient leurs rester (voir 7-3-2). Si, dans une région, des forces amies assiègent des forces ennemies, toutes les forces amies situées dans une région (à la seule exception des garnisons des dépôts) doivent participer au siège.

7-3-7-2) COSAQUES, CORPS FRANCS OU GARNISON DE DEPOT DANS UNE REGION : Un corps qui entre dans une région occupée seulement par des cosaques, des corps francs et/ou des garnisons ennemies peut poursuivre son mouvement, selon les règles du mouvement terrestre - il n'est pas obligé de s'arrêter et de déclarer une attaque. Un corps qui s'arrête dans une telle région doit déclarer une attaque.

7-3-8)\* DECLARATION DE COMBAT ET MOUVEMENT COMBINE : Afin d'éviter tout problème, les étapes suivantes doivent être suivies chaque fois qu'il y a un mouvement dans une région contenant plusieurs forces distinctes ou que des mouvements combinés ont été déclarés (voir 4-9).

7-3-8-1) ETAPE 1 : Les alliés qui ont déclaré un mouvement combiné, bien que bougeant tous dans le tour de l'un d'eux, doivent décider dans quel ordre ils se déplaceront. Si aucun accord ne peut être atteint, tranchez à l'aide de jets de dé.

7-3-8-2) ETAPE 2 : La puissance majeure en phase (ou bien l'allié jouant en premier dans le cas d'un mouvement combiné) déplace l'ensemble de ses forces, selon les règles habituelles, et doit déclarer une attaque contre toutes les forces ennemies en campagne (des corps hors des villes et/ou les cosaques, corps francs et/ou garnisons de dépôts se trouvant dans la région où s'est terminé le mouvement), dans chaque région également occupée par ses forces en campagne.

7-3-8-3) ETAPE 3 : Les puissances majeures ayant des forces en campagne dans une région dans laquelle une attaque a été déclarée contre un allié peuvent maintenant déclarer la guerre à l'attaquant (si elles ne sont pas déjà en guerre contre lui si cela ne leur est pas interdit par ailleurs - voir 4-2-2). Les points politiques perdus correspondant à chaque déclaration de guerre (voir 4-2-1-1) sont retirés aux puissances majeures concernées sur le Tableau des Statuts Politiques. Ces déclarations de guerre ne donnent lieu à aucun appel aux alliés. Les puissances majeures à présent en guerre contre l'attaquant sont appelés «défenseurs» et doivent être attaquées ensemble.

7-3-8-4) ETAPE 4 : Toutes les puissances majeures qui ne sont pas en guerre contre l'attaquant (à l'exception de l'attaquant, de ses alliés en guerre contre le défenseur et des troupes dans les villes ou les dépôts) doivent à présent quitter la région. Chacune de ces puissances majeures déplace ses troupes vers une région adjacente, en direction de sa plus proche source de ravitaillement ou, tout au moins, sans s'en éloigner.

7-3-8-5) ETAPE 5 : C'est à présent au tour du joueur se déplaçant en deuxième dans le mouvement combiné (s'il existe) d'effectuer les étapes 2 à 4. Il ne peut entrer dans une région où une attaque a déjà été déclarée que s'il est lui-même en guerre contre tous les défenseurs (dans ce cas, cet allié joint ses forces à celles du premier attaquant ; ces deux alliés attaquent alors ensemble, comme une seule et même force).

7-3-8-6) ETAPE 6 : Répétez l'étape 5 jusqu'à ce que tous les alliés ayant déclaré un mouvement combiné aient bougé. A présent, tout allié de la (ou les) puissance(s) majeure(s) en phase qui se trouve dans une région où une attaque a été déclarée peut rester et participer au combat en tant qu'attaquant, à condition qu'il soit en guerre contre

tous les défenseurs. Autrement, il doit aller dans une région adjacente en direction de sa plus proche source de ravitaillement.

7-3-8-7) ETAPE 7 : Dans chaque région où une attaque a été déclarée, il ne doit plus à présent rester que deux forces antagonistes, celle qui attaque (l'attaquant initial et ses alliés) et celle qui défend (définie à l'étape 3). Les facteurs d'armée en garnison (en ville ou sur un dépôt) d'une puissance majeure qui ne prend pas part au combat peuvent rester dans la région mais ne sont absolument pas pris en compte pour ce qui est du combat.

7-4) PHASE DE RAVITAILLEMENT : Seuls les corps et les forces assiégées doivent être ravitaillés. Les généraux, ainsi que ceux des cosaques, corps francs, guérillas et garnisons qui ne sont pas assiégés, n'ont pas besoin d'être ravitaillés.

7-4-1) RAVITAILLEMENT SUR LE TERRAIN - MARAUDAGE : Lorsqu'un corps a achevé son mouvement, il peut choisir (ou être forcé) de vivre sur le pays plutôt que d'utiliser le ravitaillement par dépôt. Un corps est obligé de vivre sur le pays s'il a effectué une marche forcée, ou s'il est à quatre régions ou plus du plus proche dépôt ami faisant partie d'une chaîne de dépôts opérationnelle, et n'est pas adjacent à un dépôt de ravitaillement côtier (cf. 7-2-4 et 7-4-4) ou une source de ravitaillement, ou encore si l'argent nécessaire pour le ravitailler par dépôt fait défaut.

7-4-1-1) PROCEDURE DE RAVITAILLEMENT SUR LE TERRAIN : Un dé est lancé pour chaque corps qui se ravitaile sur le terrain dès son mouvement achevé (mais après avoir résolu les étapes 7-3-8 provoquées par son mouvement). Divers modificateurs sont ajoutés au résultat du dé selon 7-4-1-2. Le total est alors comparé au plus faible facteur de ravitaillement des régions traversées, y compris la région dans laquelle le corps s'est arrêté, mais non compris la région d'où il est parti (à moins qu'il n'ait pas bougé). Le corps perd un facteur d'armée par point du total au-dessus du facteur de ravitaillement. Si le résultat du jet de dé modifié est inférieur ou égal au facteur de ravitaillement, il n'y a pas d'effet.

7-4-1-2) MODIFICATEUR AU JET DE DE DE RAVITAILLEMENT : Lorsqu'un dé est lancé pour vérifier le ravitaillement d'un corps vivant sur le pays, les modificateurs suivants s'appliquent et sont cumulatifs.

7-4-1-2-1) Présence d'autres corps dans la même région : Pour chaque autre corps non assiégé présent dans la région où s'est achevé le mouvement, on ajoute «+ 1» au dé, pour un maximum de «+2». NOTE : Les corps non assiégés à prendre en compte comprennent tous les corps, amis ou ennemis, qu'ils se soient déjà déplacés ou ne l'aient pas encore fait, à l'exception de ceux qui quittent la région à la suite de la procédure 7-3-8.

7-4-1-2-2) Points de mouvement non utilisés : Pour chaque point de mouvement non utilisé par le corps, soustrayez «1» au résultat du dé. EXCEPTION : Les corps qui assiègent ou prévoient d'assiéger ne bénéficient pas des points de mouvement non utilisés.

7-4-1-2-3) Marche forcée : On ajoute «+1» au dé pour les corps qui ont effectué une marche forcée.

7-4-1-2-4) Hiver : Durant les tours d'hiver, on ajoute «+ 2» au jet de dé pour les corps situés dans les régions soumises aux rigueurs de l'hiver (voir 9-0).

7-4-1-2-5) Territoire national : Si le corps n'a pas pénétré ce territoire dans une région située hors du territoire national, et ne se trouve pas dans une telle région à la fin de son mouvement, soustrayez «-1» au résultat du dé.

7-4-1-3) Pertes subies en maraudant : le ou les facteurs perdus en «maraudant» peuvent être choisis par le joueur qui contrôle le corps, avec les restrictions suivantes :

7-4-1-3-1) N'importe quel facteur d'armée ayant fait partie du corps au cours de son mouvement est susceptible d'être choisi. Si possible, les pertes doivent être prises parmi les facteurs se trouvant dans le corps à la fin de son mouvement.

7-4-1-3-2) Un pion de corps ne peut être retiré de la carte à la suite du maraudage que si tous les facteurs qui ont fait partie du corps au cours de son mouvement ont été éliminés par suite d'un mauvais ravitaillement. Ainsi, si seul un facteur d'armée survit, ce facteur doit se trouver dans le corps et le pion de corps doit rester sur la carte. Par exemple, un corps avec 3 facteurs d'infanterie régulière en détache deux en garnisons dans l'une des villes traversées. A la suite de cela, les pertes dues aux désertions s'élèvent à 2 facteurs. Le pion de corps ne peut être retiré que si tous les facteurs qu'il contenait sont éliminés. Les deux facteurs d'armée éliminés doivent donc être ceux laissés en garnison. Si le corps avait commencé son mouvement avec 5 infanteries, les deux pertes auraient pu être prises dans le corps lui-même. Il en serait alors resté une dans le corps et deux en garnison. Si le corps avait commencé son mouvement avec 4 infanteries, il aurait pu en rester une en garnison.

7-4-1-3-3) Si tous les corps présents dans une région sont retirés de la carte à la suite du maraudage, les généraux présents, n'étant plus accompagnés d'aucun corps, sont immédiatement retirés de la carte. Ils peuvent revenir sur la carte lors de n'importe quelle phase de Renforts Terrestres (voir 5-3).

7-4-2) RAVITAILLEMENT PAR DEPOT : après que tous les corps aient bougé, ceux qui ne se sont pas ravitaillés sur la terrain doivent à présent payer pour leur ravitaillement. Le ravitaillement par dépôt coûte de l'argent mais permet d'éviter l'usure des troupes lors du ravitaillement. La procédure est la suivante :

7-4-2-1) PAIEMENT DU RAVITAILLEMENT PAR DEPOT : Tout corps dans la même région qu'un dépôt, ou qui peut tracer une route sans obstacle jusqu'à un dépôt proche, peut utiliser le ravitaillement par dépôt. Les garnisons de villes portuaires assiégées (quelle qu'en soit la taille) peuvent aussi utiliser le ravitaillement par dépôt (voir 7-4-3 et 7-4-4). On totalise ce qui est payé pour chaque corps et chaque garnison isolée. Les fractions éventuelles sont arrondies à l'unité supérieure. Le montant total est alors déduit des réserves monétaires de la grande puissance concernée. Une grande puissance ne peut pas utiliser le ravitaillement par dépôt pour un corps si elle ne dispose pas de réserves suffisantes pour le payer. Un corps dans cette situation doit vivre sur le pays.

7-4-2-1-1) Ravitaillement des corps : Un corps situé dans la même région qu'un dépôt faisant partie d'une chaîne de ravitaillement valide coûte 1/2 point monétaire à ravitailler. Les corps distants au plus de trois régions d'un dépôt doivent payer 1 point monétaire par région les séparant d'un dépôt, membre d'une chaîne de ravitaillement valide, afin d'être ravitaillés. Par exemple, un corps adjacent à un tel dépôt paiera 1 point monétaire, un corps à 3 régions de distance paiera 3 points monétaires. Le chemin suivi du corps au dépôt, utilisé pour déterminer si le corps peut être ravitaillé et en calculer le coût, ne doit pas être bloqué par la présence de forces ennemies (même règles que pour bloquer une chaîne de ravitaillement voir 7-2-3-2-1). Les corps à plus de trois régions d'un tel dépôt doivent marauder.

7-4-2-1-2) Ravitaillement par dépôt d'une garnison assiégée dans un port : Les garnisons assiégées dans un port et utilisant le ravitaillement par mer par l'intermédiaire d'un dépôt situé dans le port lui-même coûtent 1/2 point monétaire par facteur à ravitailler. Celles qui utilisent le ravitaillement côtier coûtent 1 \$ à ravitailler (elles sont adjacentes au dépôt).

7-4-2-1-3) Augmentation des coûts de ravitaillement durant l'hiver : Les coûts sont doublés en hiver pour le ravitaillement des corps et des garnisons situés dans les régions subissant les rigueurs de l'hiver (voir 9-0).

7-4-2-2) RAVITAILLEMENT PAR DEPOT ALLIE : Les forces d'une grande puissance peuvent être ravitaillées par l'intermédiaire des dépôts et/ou des chaînes de ravitaillement de leurs alliés ; ce sont alors ces alliés qui doivent payer les sommes correspondantes. Naturellement, ceci ne peut pas se faire sans leur autorisation.

7-4-3)\* RAVITAILLEMENT PAR MER : Tout ou partie d'une chaîne de ravitaillement peut être "validement" tracée à travers des régions maritimes, d'un port à un autre.

7-4-3-1) ACHEMINEMENT DU RAVITAILLEMENT PAR MER : Pour que le ravitaillement passe d'un port à un autre à travers des régions maritimes, il faut qu'un dépôt de la grande puissance concernée se trouve dans chacun des deux ports reliés(ou dans les régions correspondantes). Au moins l'un de ces deux ports doit contenir une flotte de la grande puissance et/ou d'un allié. En outre ce port doit être une source de ravitaillement ou doit permettre d'établir une chaîne de ravitaillement viable entre les dépôts et une source de ravitaillement. Aucun des deux ports ne doit être soumis à un blocus. Si toutes ces conditions sont satisfaites, les ports concernés peuvent être les maillons valides d'une chaîne de ravitaillement. Tout se passera alors comme si les deux dépôts étaient dans des régions adjacentes, y compris pour ce qui est l'arrivée des renforts, et ce quel que soit le nombre régions maritimes les séparant en réalité.

7-4-3-2) OBSTACLES AU RAVITAILLEMENT PAR MER : Les flottes ennemies ne bloquent le ravitaillement par mer que si elles se trouvent dans la case de blocus des ports utilisés.

7-4-3-3) EFFETS SUR LE RAVITAILLEMENT DES DARDANELLES ET DE LA LIMITE DES GLACES : Le ravitaillement par mer ne peut se faire vers ou à travers les DARDANELLES sans l'autorisation de la grande puissance contrôlant Constantinople (s'il y en a une) ; le ravitaillement ne peut passer par aucune des régions maritimes situées au nord de la limite des glaces pendant les mois d'hiver.

7-4-3-4) RAVITAILLEMENT DES VILLES PORTUAIRES : Un dépôt peut être construit dans un port ami ne subissant pas de blocus, même s'il est assiégé, à condition qu'il existe une source de ravitaillement par mer. (voir 7-2-2) non bloquée et de même nationalité que le dépôt devant être construit.

7-4-3-4-1) Cela permet aux forces retranchées dans ce port d'être ravitaillées par mer (plutôt que de subir le ravitaillement habituellement réservé aux troupes assiégées, voir 7-4-5).

7-4-3-4-2) C'est le seul cas où un dépôt peut être considéré comme étant à l'intérieur même d'une ville plutôt que dans la région environnante.

7-4-3-4-3) A la fin de la phase de mouvement d'un joueur, tout dépôt situé dans un port qui n'est plus assiégé est immédiatement déplacé dans la région environnante. Si un dépôt ennemi se trouve déjà dans cette région, le dépôt ennemi est détruit.

7-4-3-4-4) Un dépôt dans un port est immédiatement supprimé dès qu'il n'y a plus de source de ravitaillement maritime non soumise à un blocus.



7-4-3-4-5) Un dépôt dans un port peut être immédiatement détruit ou converti en un dépôt ami (pourvu qu'il fasse dès lors partie d'un chaîne de ravitaillement valide) et déplacé dans la région environnante, si les forces assiégées se voient accorder les honneurs de la guerre, se rendent ou sont éliminées.

7-4-4)\* RAVITAILLEMENT CÔTIER : Un dépôt peut être construit sur une flotte de même nationalité située dans une région maritime et fournir du ravitaillement à tous les corps (et/ou les garnisons assiégées dans les ports) situés dans des régions terrestres adjacentes, au prix habituel. Ceci est particulièrement utile pour ravitailler des corps menant un débarquement, mais il n'est pas indispensable de faire un débarquement pour utiliser ce type de ravitaillement.

\*\* Clarification de 7-4-4 : Un dépôt construit sur un navire doit être celui de la même grande puissance.

7-4-4-1) Le ravitaillement côtier ne peut être utilisé que s'il existe un port ami ne subissant pas de blocus qui soit une source de ravitaillement ou contienne un dépôt de même nationalité et faisant partie d'un chaîne de ravitaillement valide.

7-4-4-2) Si la flotte supportant le dépôt bouge, pour quelque raison que ce soit, le dépôt est détruit.

7-4-4-3) Le ravitaillement côtier ne permet pas aux renforts d'être acheminés. Il ne permet pas non plus de poursuivre plus loin une chaîne de ravitaillement. Il permet uniquement de ravitailler les corps (et éventuellement les garnisons dans les ports) situés sur les côtes.

7-4-4-4) Il ne peut y avoir plus d'un dépôt (servant au ravitaillement côtier) par région maritime.

7-4-4-5) Durant les mois d'hiver, le ravitaillement côtier est impossible à partir des régions maritimes situées au nord de la limite des glaces.

7-4-4-6) Si le chemin du port à la flotte va vers ou passe par les DARDANELLES, l'autorisation de la grande puissance qui les contrôle (si cette puissance existe voir 10-7) est indispensable.

7-4-5) RAVITAILLEMENT DES TROUPES ASSIEGÉES : Les garnisons assiégées qui ne peuvent bénéficier ni du ravitaillement côtier ni du ravitaillement par mer doivent se ravitailler en utilisant la procédure du maraudage. Le facteur de ravitaillement utilisé n'est plus alors celui de la région mais celui de la ville : il est égal au nombre de tours de la ville.

7-4-5-1) MODIFICATEUR AU JET DE DÉ POUR LES GARNISONS ASSIEGÉES : Les modificateurs décrits en 7-4-1-2 ne sont pas utilisés. Ajoutez en revanche «+ 1» au dé par tranche entière de 5 facteurs d'armée assiégés («+ 0» de 1 à 4, «+ 1» de 5 à 9 facteurs), pour un maximum de «+ 2» au dé. Aucun autre modificateur ne s'applique.

7-4-5-2) USURE DES TROUPES ASSIEGÉES : Pour chaque point du jet de dé modifié au dessus du facteur de ravitaillement de la ville assiégée, la garnison et/ou les corps assiégés perdent un facteur d'armée. Si tous les facteurs d'armée assiégés sont éliminés, les généraux assiégés sont faits prisonniers par l'assiégeant. L'assiégeant peut immédiatement détacher des facteurs en garnison afin de prendre le contrôle de la ville. NOTE : Un corps d'armée dans une ville non assiégée utilise pour son ravitaillement le facteur de ravitaillement de la région environnante, et non pas celui de la ville.

7-4-5-3) RAVITAILLEMENT DES FORCES ASSIEGEANTES : Les forces assiégeantes peuvent utiliser le ravitaillement par dépôt ou le maraudage. Si elles utilisent le maraudage, on considère qu'elles ont dépensé la totalité de leurs points de mouvement. Le facteur de ravitaillement utilisé est celui de la région, et tous les autres modificateurs habituels sont pris en compte. Cette règle s'applique dès le premier tour de siège.

7-5) PHASE DE COMBAT TERRESTRE : Après avoir effectué tous ses mouvements et vérifié le ravitaillement de ses troupes, le joueur dont c'est le tour entame sa phase de combat terrestre.

7-5-1) REGLES GENERALES DU COMBAT TERRESTRE : à la fin de ses mouvements, le joueur en phase doit attaquer les forces ennemies (à l'exception des guérillas - voir 10-1-1-3) situées dans les aires où se trouvent ses corps, ses corps francs et/ou ses cosaques (voir aussi 7-3-7 et 7-3-8). Le joueur en phase (les joueurs, en cas de mouvement combiné) est «l'attaquant», l'autre camp est le «défenseur».

7-5-1-1) REPLI INTRA-MUROS DU DEFENSEUR : tout ou partie des forces attaquées peut immédiatement se replier dans une ville non assiégée se trouvant dans la même aire, à condition d'une part que cette ville ne contienne aucune force autre qu'amie, d'autre part que les forces occupant cette ville ne dépasse à aucun moment les limites admissibles (voir 7-3-3-4).

7-5-1-1-1) Si plusieurs grandes puissances souhaitent replier des troupes à l'intérieur d'une même ville, ces puissances doivent parvenir à un accord, faute de quoi aucune troupe ne pourra s'y replier.

7-5-1-1-2) Si toutes les troupes du défenseur se replient de cette façon, l'attaquant peut, si il le désire, placer ses corps au-dessus de ceux de son adversaire et entamer le siège de la ville.

7-5-1-1-3) Si la partie des forces du défenseur ne se replie pas, l'attaque se poursuit contre cette partie.

7-5-1-1-4) Une ville doit être capable de contenir tous les facteurs des corps qui s'y replient (ainsi que tous les facteurs qui s'y trouvent déjà).

7-5-1-2) QUI PEUT PARTICIPER AUX COMBATS : tous les corps, les cosaques, les corps francs, les garnisons de dépôt, et les guérillas qui attaquent, participent à la bataille ou à l'engagement ayant lieu dans la région. Les forces réfugiées dans les villes ne participent pas à ces combats (elles ne peuvent attaquer ou être attaquées qu'à l'occasion des combats de sièges, voir 7-5-4).

7.5.1.3) DEROULEMENT GENERAL DES COMBATS TERRESTRES : Tous les engagements, les batailles et/ou les batailles limitées sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur en phase. Après qu'un combat ait été résolu, le joueur en phase peut immédiatement occuper et/ou détacher des facteurs en garnison dans la ville située dans la région concernée, à condition que cette ville soit sous contrôle ami ou laissée vacante. Les restrictions habituelles s'appliquent (voir 7.3.3). Les troupes du joueur en phase mènent ensuite les éventuels combats de siège, l'ordre étant laissé au choix du joueur. Les troupes qui viennent de participer à une bataille ou à un engagement peuvent également participer aux combats de siège.

7.5.2) LES BATAILLES : Les batailles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, au choix du joueur en phase. Entre deux batailles, ce joueur peut très bien choisir de résoudre des batailles limitées et/ou des engagements. Une fois commencée, la résolution d'un combat doit être menée à son terme avant de pouvoir commencer à résoudre un autre combat. Un exemple complet de bataille est donné en 7.5.2.15. Une bataille se déroule de la façon suivante :

7.5.2.1) Etape n°1 - CHOIX TACTIQUES : Chacun des deux joueurs engagés dans la bataille sélectionne un pion tactique. Les pions tactiques gris correspondent aux possibilités de l'attaquant, les blancs à celles du défenseur. Le débordement ne peut être choisi par un camp que s'il dispose d'une force comprenant au moins deux corps qui ne soient pas des corps d'artillerie et un général en chef.

7.5.2.2) Etape n°2 - ANNONCE DES TENTATIVES DE DEBORDEMENT : Chaque joueur déclare s'il a ou non choisi une manœuvre de débordement. Si les deux joueurs ont opté pour le débordement, ou au contraire aucun, ou encore si l'attaquant a tenté de déborder et que le défenseur a choisi «Cordon», sautez l'étape n°3 et allez directement à l'étape n°4.

7.5.2.3) ETAPE n°3 - CHOIX DES FORCES DE DEBORDEMENT : Le joueur ayant choisi le débordement doit diviser ses forces en deux et constituer une force de diversion et une autre de débordement.

7.5.2.3.1) Composition de la force de diversion : Le joueur désigne la part de ses forces constituant la force de diversion avant que son adversaire ne dévoile sa tactique. Cette force de diversion doit contenir au moins un corps qui ne soit pas qu'un corps d'artillerie, les guérillas, les garnisons de dépôt et tous les généraux. Jusqu'à l'arrivée de la force de débordement, seule la force de diversion combattra.

7.5.2.3.2) Composition de la force de débordement : Le reste, dont au moins un corps, plus tous les cosaques et corps francs fait partie de la force de débordement. Celle-ci, supposée être en train de contourner les positions ennemies, n'intervient pas dans le combat (y compris pour ce qui est de la supériorité en cavalerie - voir l'option 12.3.3.1) jusqu'à son arrivée, sauf en ce qui concerne le calcul du niveau du morale de l'armée (voir 7.5.2.6).

7.5.2.4) Etape n°4 - REVELATION DES CHOIX TACTIQUES : Chaque joueur révèle à présent la tactique qu'il a choisie. Les tables de combat utilisées seront celles indiquées à l'intersection des choix tactiques effectués, sur le TABLEAU DES COMBINAISONS TACTIQUES, sur la fiche de jeu. Si le défenseur n'a pas choisi «Retrait», sautez l'étape n°5 et passez à la n°6.

7.5.2.5) Etape n°5 - RESOLUTION DES RETRAITS : Si le défenseur a choisi «retrait», il lance à présent un dé pour connaître la réussite de cette manœuvre.

7.5.2.5.1) Le retrait permet d'éviter la bataille : si la totalité de l'armée parvient à se replier, sautez les étapes 6 à 13 et allez directement à l'étape 14.

7.5.2.5.2) Procédure du Retrait : Si le défenseur a choisi «Retrait», il lance un dé pour connaître la réussite de sa manœuvre. La manœuvre est réussie si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur stratégique qui intervient.

7.5.2.5.2.1) Si l'adversaire a choisi «attaque différée», le retrait est automatiquement réussi, sans qu'aucun jet de dé soit nécessaire.

7-5-2-5-2-2) Pour n'importe qu'elle autre option choisie pour l'attaquant le défenseur doit jeter un dé et le comparer au potentiel stratégique de son commandant (cf 10-6-11 pour déterminer le commandant). S'il y a peur de commander, on jette un dé pour, chaque corps et à le comparer avec les potentiels stratégiques intrinsèques. Ses potentiels stratégiques peuvent modifier, comme indiqué sur l'OPERATIONAL POSSIBILITES CHARTS. Les cosaques et les corps francs qui sont avec un corps tentant de retraiter peuvent utiliser la règle 10-1-2-2-3 pour leur retraite. Les guerriers n'ont pas besoin de retraite. Voir aussi 7-5-2-12-2. Pour les retraites face à un mouvement de contournement 7-5-2-2-3. Chaque corps en retraite est retraité suivant la méthode de retraite après combat (cf 7-5-2-10-3) sauf que cette retraite est conduite par le joueur en défense. Il n'y a pas de poursuite. S'il reste un ou plusieurs

corps, des garnisons de départ et/ou des cosaques et/ou des corps francs le combat a lieu comme décrit sur l'OPERATIONAL POSSIBILITES CHART.

7-5-2-6) Etape 6 : REVELATION DES FORCES, DETERMINATION DU MORALE : Les deux joueurs révèlent maintenant leurs forces et détermine le niveau de leur morale.

7-5-2-6-1) DETERMINATION DU MORALE : Le niveau de morale représente le morale des forces en présence, plus ce niveau est élevé, meilleur il est. Le morale peut être calculé suivant deux méthodes. Les joueurs doivent décider avant le début du jeu quelle méthode ils vont utiliser. Voir aussi la NATIONAL morale VALUES CHART.

7-5-2-6-1-1) Méthode 1 : Le morale est calculé en additionnant le produit de tous les facteurs d'armée ayant la même valeur et en divisant le total par le nombre total de facteur et en arrondissant pas excès au dixième supérieur. Les guerriers, cosaques et corps francs ont un morale de 1, la milice de 2. L'artillerie a le même morale que l'infanterie régulière de sa puissance majeure. L'infanterie de la garde à un morale de 5. Les autres infanteries et cavaleries ont leur morale indiqué au dos des marqueurs de corps.

Exemple : une force de 51 facteurs au total est composé de 21 facteurs ayant un morale de 3, 20 avec 4 de morale et 10 avec 5 on a donc  $(21 \times 3) + (20 \times 4) + (10 \times 5) = 193$ . Divisé par 51 = 3,784 on arrondi et on obtient le morale de cette force à 3,8.

7-5-2-6-1-2) Méthode 2 : La méthode 1 demande la présence d'une machine à calculer. C'est pourquoi nous proposons une méthode plus simple et plus rapide de détermination du morale. On ne tient compte que de la puissance majeure ayant le plus de corps (à nombre de corps égaux on prend le morale le plus bas). Le morale de base est déterminé par nationalité Grande-Bretagne 4,5, France 4, Russie, Autriche, Prusse 3,5, Espagne et Turquie 3. (voir aussi la NATIONALE morale VALUE CHART). Le morale de base est augmenté de +0,1 par facteur de garde présent et réduit de -0,1 pour chaque facteur de milices, cosaques, Corps Francs, Guerriéros, féodaux ou cavalerie et infanterie d'un pays mineur ayant un morale de 2 au moins (voir au dos des pions). Le morale de base peut être évalué dans une fourchette allant de «+0,5» à «-1,0».

Par exemple : l'Autriche a une armée composée de 3 gardes, 38 Infanteries régulières et 6 milices. Le morale de base est de  $3,5 + 0,3$  (3 gardes)  $-0,6$  (milice) = 3,2 de morale.

7-5-2-6-2) Niveaux finaux de morale : Chaque jour de combat supplémentaire fait baisser le morale de «-0,5» point. Il existe aussi d'autre modification (cf OPERATION POSSIBILITIES CHARTS). Ainsi on obtient le niveau de morale de l'armée (c'est à dire son point de rupture).

Exemple : ainsi une armée avec 3,2 de morale le premier jour de combat n'en auront plus que 2,7 le second.

7-5-2-6-3) REVELATION DES FORCES : Les deux camps révèlent simultanément le nom de leur corps, leur taille exacte, leur composition et leur morale.

7-5-2-7) LES TABLES DE COMBAT. On trouve sur l'OPERATIONAL P.C. 3 séries de deux chiffres qui renvoi sur le COMBAT RESOLUTION TABLES (CRC). Une journée de combat est divisée en 3 rounds. L'attaquant utilise les chiffres de la rangée A, le défenseur ceux de la rangée D.

Par exemple si l'attaquant a choisit l'échelon et le défenseur contre attaque les tables de l'attaquant seront les suivants = 1-2 (1 round) 3-4 (2 round) et 2-4 (3 round) et celle du défenseur seront 3,-1 ; 4-1 et 2-1. Chaque table de combat est identifiée par deux chiffres. Le premier étant le niveau de morale. Ces deux chiffres donne une table sur la CRC. Par exemple 1-5 indique la table en bas à gauche sur la CRC.

7-5-2-7-1) TABLES DE TRAVERSEE DE RIVIERE : Si tout ou partie des forces à l'attaque viennent de traverser une rivière, un détroit, viennent de débarquer et que l'attaquant choisit l'«Assaut», «assaut croissant», l'«échelon» et «Probe» (retraite), et le défenseur, le «cordon»). Les tables de rivières sont utilisées sur l'OPC pour le premier jour de combat. Si le combat se prolonge un deuxième jour on utilise les sections normales.

7-5-2-7-2) TABLE A UTILISER LORS D'UN CONTOURNEMENT : Jusqu'à ce qu'arrive la force de contournement on utilise la première série de chiffre en comptant pour les pertes que la force de "clouage". Une fois qu'arrive la force de contournement on utilise la deuxième série de chiffre et on addition les forces de "clouage" restantes avec le double des forces de contournement pour obtenir les pertes.

Par exemple : l'attaquant à choisit le contournement et à diviser ses forces en 20 de "clouage" et 10 de contournement, le défenseur à choisit la contre attaque. Au premier round l'attaquant utilise la table 2-1 avec 20 facteurs et le défenseur la table 2-3 avec tous ses facteurs. Admettons que l'attaquant est subit 4 de perte et que la force de contournement arrive (cf 7-5-2-1-1) au second round. Pour le second round l'attaquant aura 16 facteurs en "clouage" +  $2 \times 10$  en contournement soit 36 au total sur la table 4-4 et le défenseur se battra sur la table 3-1 avec tous ses facteurs restants.

7-5-2-7-3) MODIFICATEUR SUR LA TABLE DE COMBAT : Les modificateurs sont cumulatifs même si les totaux finaux ne peuvent être supérieurs à 5 et inférieurs à 1.

7-5-2-7-3-1) LA FORET : Dans les aires de forêt le niveau de perte est réduit de 1 pour chaque camp (ex : un combat 2-2 devient 1-2).

7-5-2-7-3-2) MONTAGNE : Le niveau de perte de l'attaquant est réduit de 1.

7-5-2-7-3-3) DESERT : Le niveau de morale des deux camps est augmenté de +1 (2-2 devient 2-3).

7-5-2-7-3-4) MARAIS : Le niveau de perte est diminué de 1 pour les deux camps et le morale augmente de 1 pour les deux camps (ex : 2-2 devient 1-3).

7-5-2-8) ETAPE 8 : GARDE ET ARTILLERIE. Si le joueur le désire il peut maintenant utiliser l'artillerie ou/et faire donner la garde (cf option 12-3-4 et 12-3-5).

7-5-2-9) ETAPE 9 : RESOLUTION DES COMBATS : Pour chaque round les joueurs jettent un dé simultanément sur leur table respective sur la CRC et appliquent les résultats.

7-5-2-9-1) Voir 10-6-1. Pour déterminer les commandant et leur potentiel tactique. On compare les potentiels sur la COMMANDER CHART pour trouver les modificateurs.

Par exemple le potentiel tactique du commandant attaquant est de 4, celui du défenseur 3, l'attaquant jouit d'un «+1». Tous les modificateurs sont cumulatifs même si le total cumulé ne peut excéder «+1».

7-5-2-9-1-1) Les potentiels de commandant tactique sont recalculés à chaque round, ils peuvent évoluer par l'arrivée de renfort.

7-5-2-9-1-2) S'il le désire, un joueur peut annoncer un potentiel tactique inférieur à celui de son commandant.

7-5-2-9-2) POURCENTAGE DE PERTE ET TYPE DES PERTES : Le pourcentage de perte donné pour la CRC est égal au pourcentage de son armée qu'un joueur inflige à l'autre armée. Les pertes peuvent être répartie de toutes les façons avec quelques restrictions.

7-5-2-9-2-1) Là où c'est possible la milice ne peut être choisie comme perte que jusqu'au round (non inclus) où le total de ses pertes en morale n'est pas égale à 2,0 ou plus.

7-5-2-9-2-1) Lorsqu'un camp casse une de ses pertes doit être de la cavalerie, si possible de n'importe quel type (régulière, féodale, cosaque ou corps francs).

7-5-2-9-2-3) Les facteurs éliminés dans un round ne peuvent plus être utilisés plus tard.

7-5-2-9-3) Les pertes de morale (PML) sont soustraites du niveau de morale, elles sont cumulatives de round en round.

7-5-2-10) ETAPE 10 : VICTOIRE ET DEFAITE : Quand une force est éliminée où que le total de sa perte de morale est égale ou dépasse son niveau de morale, c'est à dire qu'elle casse, elle peut être poursuivie et doit retraits (sauf si elle est totalement éliminée). Ceci peut arriver à la fin de n'importe quel round. Si le combat continue, passer directement à l'étape 11, s'il est terminé lisez ce qui suit, puis passer à l'étape 14.

7-5-2-10-1) GAGNER UN COMBAT : Une puissance majeure gagne un combat quand la totalité des troupes adverses ou celles qui étaient en "clouage" sont éliminées ou cassées.

7-5-2-10-1-1) CASSER : Quand les pertes de morale égalent ou excèdent le niveau de morale d'un camp, il casse (se retire du champ de batailles) et le combat cesse à la fin du round où cela arrive. Dans le round où un camp casse, une de ses pertes au moins doit être de la cavalerie, si possible.

7-5-2-10-1-2) DEFAITE D'UNE FORCE DE "clouage" : Si une force de "clouage" casse ou est éliminée avant que la force de contournement arrive, alors l'intégralité des forces (y compris celle de contournement) sont considérées comme ayant cassées et peuvent être poursuivies.

7-5-2-10-1-2-1) Si la force de "clouage" est éliminée avant que la force de contournement arrive, tous les chefs sont capturés et la force de contournement est cassée et peut être poursuivie.

7-5-2-10-1-2-2) Si la force de "clouage" est éliminée les pertes en excès sont infligées au force de contournement.

7-5-2-10-1-3) POINTS POLITIQUE D'UNE VICTOIRE/DEFAITE : Le vainqueur gagne des points politiques et le défenseur en perd, sur le POLITICAL STATUS DISPLAY (PSD). On gagne ou on perd 1/2 point politique par corps engagé par le perdant (inclus les forces de contournement même si elle n'arrive pas mais pas les renforts qui n'arrivent pas) jusqu'à un maximum de +/- 3 points, et on arrondi à l'excès. On considère ici qu'un corps avec plus de 20 facteurs est égal à 2 corps.

7-5-2-10-1-3-2) Si le perdant était Napoléon il perd «-2» points politique supplémentaires.

7-5-2-10-2) POURSUITE APRES COMBAT : Lorsqu'un camp casse le vainqueur peut lancer sa cavalerie à sa poursuite. La procédure de poursuite est la suivante :

7-5-2-10-2-1) CLASSE DE POURSUITE : La classe de poursuite est obtenue en mettant en rapport le morale total perdu par le vainqueur et le nombre de round qu'a duré le combat sur la POURSUIT CLASS TABLE. Si le combat a duré plus d'un jour on utilise la colonne 3. Le nombre obtenu indique la colonne à utiliser dans la POURSUIT TABLE. Par exemple : un vainqueur a perdu 2,6 de morale quand le perdant casse à la fin du second round. On obtient 3 de classe de poursuite.

Exception : des forces retraitant après un jour de combat peuvent se voir poursuivre sur la colonne 1 (avec l'application des modificateurs).

7-5-2-10-2-2) MODIFICATEUR DE CLASSE DE POURSUITE : Tous ces modificateurs sont cumulatifs et s'appliquent sur la table de poursuite.

7-5-2-10-2-2-1) PRESENCE D'UN CHEF DE CAVALERIE : On ajoute «+1» si un des chefs de cavalerie est présent dans le camp du vainqueur, même s'il n'est pas le commandant, ce aussi longtemps qu'un facteur de cavalerie de la même puissance est sous les ordres de ce chef qui prend part à la poursuite.

7-5-2-10-2-2-2) FORET - MONTAGNE - DESERT : si le combat a eu lieu en forêt, montagne ou désert, on se décale d'une colonne vers la droite sur la PF (-1 de classe de poursuite). Par exemple : si la classe de poursuite est de 3, et que le combat a eu lieu en forêt, on lit les résultats sur la colonne 2.

7-5-2-10-2-2-3) MARAIS : on se décale de 2 colonnes (-2 de classe de poursuite), si le combat se fait dans les marais.

7-5-2-10-2-2-4) PAS DE POURSUITE : si le résultat des modifications est d'avoir une classe de poursuite inférieure à 1, il n'y a pas de poursuite.

7-5-2-10-2-3) PERTES DUES AUX POURSUITES : on jette un dé sur la table des poursuites. Le résultat est le pourcentage de cavalerie du vainqueur (incluant la cavalerie d'une force de contournement qui n'est pas croisée) qui poursuit. Toutes les forces perdues pour la défense, si elles ne sont pas prises dans la cavalerie, sont de 3 facteurs ou de 6 milices (exemple : 1 cavalerie = 3 infanteries = 6 milices). Si l'ensemble des forces du retraitant sont perdues, les chefs présents sont capturés par la vainqueur.

7-5-2-10-3) RETRAITE APRES AVOIR PERDU UN COMBAT : la retraite du vaincu, d'une aire, est conduite par le vainqueur. Elle se passe après la poursuite.

7-5-2-10-3-1) La retraite doit être effectuée dans l'aire adjacente la plus proche d'un dépôt d'une nationalité de la force, ou, s'il n'y a pas de dépôt, vers le capitale nationale la plus proche.

7-5-2-10-3-2) Une force en retraite ne peut jamais être divisée.

7-5-2-10-3-3) Si la force retraite dans une aire contenant un corps ennemi non assiégé, et/ou des cosaques, des corps francs, des garnisons de dépôt, elle doit poursuivre sa retraite d'une aire, etc..., jusqu'à trouver une aire disponible (même règle que 7-5-2-10-3-1).

7-5-2-10-3-4) Une force ne peut pas retraire deux fois dans la même aire.

7-5-2-10-3-5) On ne peut pas retraire à travers un détroit ou dans des bateaux.

7-5-2-10-3-6) Si aucune route de retraite n'est possible, l'ensemble de la force est éliminée (tous les facteurs d'armée et les chefs deviennent prisonniers).

7-5-2-10-4) RESULTAT DES COMBATS NON HABITUELS : quelque fois les résultats d'un combat ne sont pas habituels.

7-5-2-10-4-1) CASSE ET ELIMINE : si un camp casse en même temps que son adversaire, il est éliminé (ou que sa force de "clouage" soit éliminée avant que la force de contournement n'arrive). Alors il gagne, le combat ne subit pas de retraite. Il gagne les points politiques, et le perdant idem, comme décrit en 7-5-2-10-1-3.

7-5-2-10-4-2) LES DEUX CAMPS CASSENT : si les deux camps cassent en même temps, alors personne ne perd ni ne gagne de point politique : il n'y a pas de poursuite. Seul l'attaquant retraite, mais il conduit lui même sa retraite.

7-5-2-11) ETAPE 11 : TENTATIVE DE RENFORTS : après chaque round d'un combat, les joueurs peuvent envisager de renforcer leurs force des aires adjacentes.

7-5-2-11) RENFORT DANS UN COMBAT : après chaque round d'un combat des corps, cosaques, corps francs, et guerriers se trouvant dans une aire adjacente, peuvent tenter d'arriver en renfort. De même, les corps non assiégés, cosaques, corps francs et guerriers (pour l'attaquant) dans une ville se trouvant dans la même aire ou dans une aire adjacente peuvent aussi tenter d'arriver en renfort.

7-5-2-11-1) Arriver en renfort par un détroit ou en débarquant est interdit.

7-5-2-11-2) Des forces ayant déjà pris part à un combat dans la même séquence ne peuvent pas arriver en renfort.

\*\* Les escarmouches ne comptent pas comme combat pour empêcher les tentatives de renforcement. Si toutes les forces d'un camp engagées dans une escarmouche pas encore résolue la quitte pour renforcer un autre combat, l'escarmouche n'a pas lieu.

7-5-2-11-1-3) Des forces alliées ne peuvent arriver en renfort d'un camp seulement si elles sont en guerre avec l'ensemble des pays mineurs de l'autre camp même si elles n'ont pas bougées encore dans cette séquence.

7-5-2-11-2) PROCEDURE DE RENFORT : Pour envoyer des corps en renfort, il faut que le commandant de ces renforts jettent un dé inférieur ou égal à son potentiel stratégique. S'il n'y a pas de chef, on jette un dé pour chaque corps.

7-5-2-11-2-1) MODIFICATEUR : Le dé est majoré +1 si les renforts occupent une aire de montagne, de forêt ou de marais ou doivent franchir une rivière. Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs. Le maximum de malus au dé est donc de +1.

7-5-2-11-2-1) Si des renforts arrivent dans un camp où on a choisi le contournement, alors il renforce la force de "clouage" et non celle de contournement.

7-5-2-11-2-1) UTILISATION DES RENFORTS : L'arrivée de renforts n'augmente pas le moral d'un camp, mais il peut modifier par sa cavalerie le rapport de cavalerie, ses forces comptent dans le pourcentage de perte infligé à l'ennemi et son commandant peut prendre le commandement de toutes les forces s'il remplit les conditions décrites en 10-6-1-1-3.

7-5-2-12) ETAPE 12 : ARRIVEE DES FORCES DE CONTOURNEMENT : Après le premier et le second round de combat les joueurs ayant choisi le contournement jettent un dé pour savoir si leur force de contournement arrive.

7-5-2-12-1) ARRIVEE DES RENFORTS : A la fin du premier round le joueur jette un dé et le compare avec le potentiel stratégique de son commandant.

7-5-2-12-1-1) Si le dé modifié par le terrain et les conditions sur l'OPERATIONAL POSSIBILITIES CHART est inférieur ou égal au P.S. du commandant alors les forces de contournement arrivent, sinon le joueur doit recommencer à la fin du second round.

7-5-2-12-1-2) Le potentiel stratégique est réduit de «1» point si le combat a lieu en forêt, montagnes ou marais.

7-5-2-12-1-3) Le potentiel stratégique est augmenté de «+2» à la fin du second round.

7-5-2-12-2) CONTOURNEMENT CONTRE RETRAITE : Si l'adversaire a choisi la retraite et que les forces de contournement n'arrivent pas à la fin du premier round. Tous les corps restant du camp en retraite peuvent se retirer avant que le second round ne soit accompli. La retraite se conduit alors normalement comme décrite en 7-5-2-5-2-3 : il n'est pas question de poursuite.

7-5-2-13) ETAPE 13 : RETRAITE APRES UNE JOURNEE DE COMBAT/COMBAT ADDITIONNES : A la fin du troisième round de combat (c'est à dire d'une journée, si aucun camp n'est éliminé, ni cassé, les joueurs ont le choix de continuer ou de fuir. Les deux commandants doivent noter secrètement leur intention, continuer ou se retirer. Leurs choix sont révélés simultanément.

7-5-2-13-1) RETRAITE APRES UNE JOURNEE DE COMBAT : Un joueur ou les deux pourront avoir choisi la retraite. Cette retraite se conduit comme quand on perd une bataille mais elle est exécutée par le joueur se retirant (cf 7-5-2-10-3-1). Si les deux camps se retirent, ils doivent tous deux quitter l'aire des combats et il n'y a pas de poursuite. \*\* Puisque personne n'est vaincu, aucun point de politique n'est gagné ou perdu pour ce combat.

7-5-2-13-2) NOUVEAU JOUR DE COMBAT : Si les deux camps choisissent de combattre, alors le combat se produit un jour de plus (3 round). De nouvelles possibilités tactiques sont choisies, etc... On répète les étapes 1 à 12.

7-5-2-13-2-1) Le niveau de moral du nouveau jour est recalculé, et est diminué de «-0,5» par jour de combat supplémentaire. Le moral n'est pas recalculé même si des renforts arrivent.

7-5-2-13-2-2) Toutes les forces de contournement non encore arrivées sont considérées comme ayant rejoint la force de "clouage" durant la nuit. Ainsi ces forces sont considérées comme unies au matin. Les renforts possibles n'arrivent pas durant la nuit.

7-5-2-14) DEPOT APRES UN COMBAT : Si un dépôt ennemi se trouve dans une aire où il ne reste plus que des forces amies, alors ce dépôt peut être détruit ou converti en un dépôt ami et peut faire parti d'une chaîne de ravitaillement ami (cf 7-3-6-2).

7-5-2-15) EXEMPLE DE COMBAT TERRESTRE : les turcs et les russes sont en guerre. C'est la phase de mouvement terrestre turc qui bouge 7 corps contenant : 18I féodales, 18C féodales et 14J (infanterie régulière) et entrent dans une aire contenant 4 corps russes contenant 6G, 17I, 13M et 1C. Ces forces ne sont révélés qu'après la révélation des options de la OPERATIONAL POSSIBILITIES CHART.

PHASE UN (voir 7-5-2-1) : le joueur turc choisit une option d'attaque et le joueur russe choisit une option de défense sur l'OPERATIONAL POSSIBILITIES CHART.

PHASE DEUX (voir 7-5-2-2) : chaque joueur déclare ne pas faire de débordement (outflank). La phase 3 est sautée (voir 7-5-2-3).

PHASE QUATRE (voir 7-5-2-4) : les deux joueurs révèlent leurs options de combat : ASSAULT pour le turc et CORDON pour le russe. Le défenseur n'a pas choisi se retirer (withdraw) : la phase 5 est sautée (voir 7-5-2-5).

PHASE SIX (voir 7-5-2-6) : détermination du moral selon la méthode 1 ; le turc avec : 36 facteurs féodaux (infanterie et cavalerie) avec 2,0 en valeur de moral, et 14 infanterie régulière (Jannissaires) avec 3,0 en valeur de moral :  $(36I \& C \text{ féodales} \times 2,0) + (14I \times 3,0) = 114 / (36 + 14) 50 = 2,28$  de moral arrondi à 2,3 de moral moyen pour ce combat ; le russe avec : 6 gardes avec 5,0 en valeur de moral, et 17 infanterie avec 3,0 en valeur de moral, et 13 milices avec 2,0 en valeur de moral, et 1 cavalerie avec 4,0 en valeur de moral :  $(6G \times 5,0) + (17I \times 3,0) +$

$(13M \times 2,0) + (1C \times 4,0) = 111 / (6 + 17 + 13 + 1) 37 = 3,0$  de morale moyen pour ce combat. A ce moment, les joueurs révèlent le morale final de leurs troupes, leurs compositions et leurs nombres.

PHASE SEPT - PREMIER ROUND (voir 7-5-2-7) : d'après le «croisement» des options de combats choisies sur l'OPERATIONAL POSSIBILITIES CHART les tables indiquent au 1er round pour le turc «4-1» et pour le russe «2-1». Pas de modificateurs dus au terrain. La phase 8 est sautée (voir 7-5-2-8), mais des autres modificateurs sont appliquées.

PHASE NEUF - PREMIER ROUND (voir 7-5-2-9) : les deux joueurs ont un chef dont l'indice tactique est «2». Il n'y a pas de modificateur au dé comme décrit sur le COMMANDER CHART. Si l'option 12-3-3-1 est utilisée, le turc obtient un modificateur de «+1» pour la supériorité de cavalerie.

Le turc, sur la table «4-1», obtient un «3» + «+1» (modificateur de supériorité de cavalerie) = «4» au dé qui cause 10% de pertes (10% de 50 facteurs turcs = 5 pertes pour le russe) et une perte de morale de «-1,0». Le russe peut retirer des facteurs de milice pour les pertes car le morale cumulé perdu est inférieur à «2».

Le russe, sur la table «2-1», obtient un «3», qui cause 5% de pertes (5% de 37 facteurs russes = 2 pertes pour le turc) et une perte de morale de «-0,2». Le turc peut retirer des facteurs d'infanterie féodale pour les pertes car le morale cumulé perdu est inférieur à «2».

Aucun combattant n'a cassé, n'est éliminé, n'attend de renfort d'une force de contournement, les phases de 10 à 12 sont ignorées et le combat se poursuit au second round.

PHASE SEPT - SECOND ROUND : pour le second round le turc combat sur la table «4-3» et le russe sur la table «2-1».

PHASE NEUF - SECOND ROUND : il y a encore un modificateur de dé pour la supériorité de cavalerie.

Le turc, sur la table «4-3», obtient un «3» au dé + «+1» de modificateur de supériorité de cavalerie = «4», qui cause 15% de pertes (15% de 48 facteurs survivants turcs = 7 pertes pour le russe) et une perte de morale de «-2,0».

Le russe, sur la table «2-1», obtient un «4» au dé qui cause 5% de pertes (5% de 32 facteurs survivants russes = 2 pertes pour le turc) et une perte de morale de «-0,5».

Le turc peut encore éliminé 2 infanteries féodales.

Le russe « casse » car le total de perte de morale cumulé est de « 3,0 » («-1,0» au 1er round + «-2,0» au 2me round) qui est la valeur de son morale de départ. Le russe, de ce fait, doit perdre un facteur de cavalerie («cassé») et 6 infanteries régulières (pas de milice car le total de perte de morale cumulé est supérieur à «2,0»). Le reste de l'armée russe est de 6 gardes, 11 infanteries et 8 milices.

PHASE DIX (voir 7-5-2-10) : après que le russe ait perdu, le joueur turc décide de poursuivre son adversaire. Le russe a « cassé » au second round et le turc a perdu «-0,7» de morale en tout. Il obtient un «5» au dé (sans modificateur de chef de cavalerie) sur la colonne «5» de la PURSUIT CLASS TABLE. Le russe subit 60% de pertes par rapport à 18 facteurs de cavalerie féodales turques, soit 11 pertes. Comme le russe n'a plus de cavalerie il doit perdre 33 facteurs pris sur les gardes et l'infanterie et en plus tous ses facteurs de milice dans ce cas. Le russe n'a plus de facteurs dans ses corps, qui sont éliminés et son chef est capturé.

Le turc gagne 2 points politique et le russe en perd 2 (pour une minimum de 4 corps engagés).

7-5-3) COMBATS TRIVIAUX : Un combat où l'un des deux camps et uniquement constitué de garnisons de dépôt, cosaques, corps francs et/ou guerriers hors d'une ville doit être résolu suivant la méthode du combat trivial. Les joueurs peuvent aussi résoudre les autres batailles suivant cette méthode s'ils sont tous deux d'accord.

7-5-3-1) Les combats triviaux sont résolus de la même façon que les batailles mais la procédure en est simplifiée. On ne choisit pas de possibilités opérationnelles mais les modificateurs de commandement (7-5-2-9-1) et de cavalerie (12-3-3-1) sont appliqués comme dans une bataille. Les renforts ne peuvent pas arrivés dans un combat trivial sauf si cette procédure est utilisée pour résoudre une bataille.

7-5-3-2) Le combat est résolu pour les deux camps sur la table 5-2 et ce pour les trois rounds de combat et est sujet aux modifications à l'engagement de la garde ou au terrain. Les «journées» de combat supplémentaires peuvent être résolues suivant la procédure du combat trivial.

7-5-3-3) Un joueur peut enlevé, à cause des pertes, n'importe quel facteur, à n'importe quel round, les restrictions décrites en 7-5-9-2-1 sont ignorées.

7-5-3-4) Les méthodes de détermination du morale, de la victoire, de la retraite après une journée de combats, de la poursuite sont identiques à celles des batailles. Les garnisons des dépôts ne peuvent retraits et tous les survivants du combat doivent se rendre s'ils ne sont pas éliminés par la poursuite.

7-5-3-5) On ne gagne ni ne perd de point politique lors d'un combat trivial. Exception : sauf si les deux commandants se sont mis d'accord pour résoudre une bataille suivant cette méthode, auquel cas, la règle habituelle est respectée (cf 7-5-2-10-3).

7-5-4) LES SIEGES : Ce chapitre traite d'attaque et de la réduction des garnisons ennemies occupant une ville. Les cosaques, corps francs, guerriers ne peuvent conduire des sièges qu'en conjonction avec des corps ainsi les garnisons de dépôt ne peuvent jamais prendre part à un siège. Les forces du joueur en place qui viennent de gagner un combat dans une aire peuvent entreprendre le siège d'une ville dans cette même aire que si elles ont utilisé le ravitaillement par dépôt et/ou n'ont pas utilisé de point de mouvement pour modifier le dé de pillage.

7-5-4-1-1) TENTATIVES D'ASSAUT : Un pays mineur conduisant un siège peut choisir de tenter un assaut. On jette alors un dé et on se réfère à la «SIEGE TABLE» (ST).

7-5-4-1-1) MODIFICATEUR AUTHENTIQUE D'ASSAUT : Le dé pour les assauts subit les modificateurs cumulatifs suivants.

7-5-4-1-1-1) VALEUR DES FORTIFICATIONS : La flèche des fortifications (nombre de petit triangle noirs sur le dessin de la ville) est soustrait au dé.

7-5-4-1-1-2) GARNISON TROP PEU NOMBREUSE : Si la garnison de la ville est inférieure à 5 à la capacité maximum de cette ville, on ajoute «+1» au dé. Par exemple pour une ville de capacité de garnison de 15 on ajoute «+1» au dé si la garnison est inférieure ou égale à 9 facteurs.

7-5-4-2) RESULTAT D'UNE TENTATIVE D'ASSAUT : Les résultats sont lus sur la S.T. de la manière suivante.

7-5-4-2-1) SORTIE ? : Si on obtient «sortie ?» le défenseur peut choisir de tenter une sortie (historiquement une sortie est une attaque surprise de l'assiégé). S'il tente une sortie, il jette un dé : sur un résultat de 5 au 6 le défenseur perd un facteur de son choix, sur tout autre résultat (1 à 4) l'assiégeant perd 1 facteur au choix de l'assiégeant. Si le défenseur choisit de ne pas faire de sortie, rien de se passe.

7-5-4-1-2-2) NR : pas de résultat ; rien ne se passe.

7-5-4-1-2-3) BRECHE : Si on obtient une brèche un des trois cas suivants se déroule :

7-5-4-1-2-3-1) HONNEURS DE LA GUERRE : Le défenseur demande les honneurs de la guerre (Exception les TURQUES et les ESPAGNOLS et leurs alliés mineurs ne peuvent pas demander les honneurs de la guerre). Si les honneurs de la guerre sont accordés par l'assiégeant alors les corps et/ou les facteurs en garnisons sont bougés vers la ville amie non assiégée la plus proche. On ne considère pas ici que la garnison se rende ou qu'il y ait eu des combats. Il est à noter que les garnisons des états mineurs libres ne peuvent quitter leur pays ou si elles y sont forcées devant se rendre ou combattre. Il n'y a pas de point politique pour les honneurs de la guerre.

7-5-4-1-2-4-2) REDDITION : Les honneurs de la guerre ne sont pas repris ou ne sont pas accordés si le défenseur veut se rendre ou combattre au choix du défenseur. Si le défenseur combat et est cassé les facteurs survivants se rendront. Il n'y a pas de point politique pour un réédition.

7-5-4-1-2-4-3) ASSAUT : S'il n'y a ni honneur de la guerre, ni réédition, l'assiégeant lance un assaut sur la ville.

7-5-4-1-3) RESOLUTION D'UN ASSAUT : Cela simule les essais de l'attaquant de s'engouffrer à l'intérieur de la brèche. L'assaut est résolu comme les combats triviaux mais la procédure en est encore simplifiée.

7-5-4-1-3-1) L'assiégeant combat sur la table 5-1 sur la «CRT». Le défenseur sur la table 5-2 sur un maximum de 3 rounds. (Les assauts ne durent jamais plus d'un «jour») il n'y a pas de modifications dues au terrain, ou au commandant ou à la cavalerie. Tous les facteurs des deux camps doivent participer. Il n'y a pas de poursuite et les assauts ne peuvent être renforcés.

7-5-4-1-3-2) Le morale est déterminé comme en 7-5-2-6-1.

7-5-4-1-3-3) N'importe quel type de facteur peut être enlevé, du aux pertes, au choix du joueur les possédant.

7-5-4-1-3-4) Si l'attaquant perd ou ne gagne pas (c'est à dire n'élimine ni ne casse le défenseur). Les 3 rounds le combat se terminent pour cette séquence.

7-5-4-1-3-5) Si l'assiégeant gagne (le défenseur casse ou est éliminé). La ville est conquise et tous les facteurs survivants et le ou les chefs du défenseur sont capturés.

7-5-4-1-4) POINT POLITIQUE POUR LE VAINQUEUR D'UN ASSAUT : Si la ville attaquée contient un corps et/ou est une forteresse (à 1 ou + triangles noirs), le défenseur gagne 1 point politique si l'attaquant est cassé ou éliminé ou s'il n'arrive pas à prendre la ville dans les 3 rounds. L'attaquant gagne 1 point politique si la ville est prise. On ne perd jamais de point politique.

7-5-4-2) LE DEFENSEUR ATTAQUE L'ASSIEGEANT : Le défenseur peut s'il le désire attaquer l'assiégeant pendant sa phase terrestre.

7-5-4-2-1-1) Combat : Si la garnison en défense où une partie (le défenseur n'est pas obligé de décliner toutes ses troupes) attaque l'assiégeant le défenseur utilise la table 5-1 sur le «CRT» et l'assiégeant qui doit, lui, utilisé toutes ses troupes, utilise la table 5-2 et ce sur un maximum de 3 rounds (l'attaque ne dure pas plus d'un jour). Il n'y a pas de modification due au terrain, au chef ou à la cavalerie. Il n'y a pas de poursuite et ses combats ne peuvent recevoir des renforts.

7-5-4-2-1-2) Le niveau de morale est déterminé comme décrit en 7-5-4-2.



7-5-4-2-1-3) N'importe quel type de facteur peut être enlevé, du au perte et ce dans n'importe quel round.

7-5-4-2-1-4) Si le défenseur perd ou ne gagne pas (l'assiégeant n'est ni cassé, ni éliminé). Le siège reprend sauf si toute la garnison du défenseur est éliminée, auquel cas la ville est capturée.

7-5-4-2-1-5) Si le défenseur gagne, l'assiégeant retraite en accord avec les règles de retraite décrite en 7-5-2-10-3, mais elles ne sont pas poursuivies et tous les corps assiégeants peuvent être bougés autour de la ville dans l'aire attenante.

7-5-4-2-2) POINT POLITIQUE POUR UNE SORTIE LORS D'UNE ATTAQUE DE GARNISON : On ne gagne ni ne perd de point politique sur une attaque de la part d'une garnison.

7-5-4-2-3) Armées de secours - Batailles limitées : si les assiégés attaquent avec l'aide des armées de secours (cf : les corps de renforts venant d'une aire contigüe), ou sans aucune assistance (tous les corps assiégeants ne sont pas obligés de participer au combat), une bataille limitée est engagée au lieu d'un assaut. Les batailles limitées sont résolues en même temps que les assauts et les escarmouches (i.e. : avant les assauts et les sorties). Un combat limité (utiliser les règles habituelles de combat) ne doit pas excéder un jour (3 rounds de combat), en suivant les règles ci-après :

7-5-4-2-3-1) Armée de secours insuffisante : si les forces attaquantes cassent ou n'écrasent pas leur adversaire pendant les 3 rounds, le siège reprend.

7-5-4-2-3-1-1) Les défenseurs survivants au siège retournent dans la ville assiégée, et toutes les forces de secours retournent sur leur aire de départ (si il y a plus d'une force, chacune retourne sur son aire de départ). Si tous les défenseurs sont éliminés, la ville est prise.

7-5-4-2-3-1-2) Il n'y a pas de poursuite si les forces de secours ne cassent pas ; si elles cassent, seules les forces de secours adverses peuvent poursuivre, mais pas les forces des défenseurs.

7-5-4-2-3-2) Les forces de secours gagnent : si les forces assiégeantes cassent, elles battent en retraite suivant les règles 7-5-2-10-3. Elles ne peuvent être poursuivies que par la cavalerie adverse mais pas par celle des défenseurs). Les corps assiégés peuvent, si il le désirent, sortir de la ville : ils se trouveront sur l'aire environnante.

7-5-4-2-3-3) Point politique pour les combats limités : les points politiques gagnés ou perdus sont identiques à ceux des batailles (voir 7-5-2-10-1-3). Pour gagner ou perdre, un des adversaire doit être éliminé ou détruit, sinon le combat est considéré NUL.

7-5-5) SUPPRESSION DE CORPS : à la fin du premier jour de combat, les pertes sont retirées, et les corps vides supprimés. La diminution du nombre de corps peut amener un changement pour l'indice maximum tactique du chef engagé pour le jour suivant (voir 10-6-1-2).

7-6) PHASE DE GUERILLA : la création de guérilla et opération anti-guérilla surviennent à cette phase : voir 10-1-1.

7-7 )\* PHASE DE CONQUETE : cette phase est réalisée après que toutes la phases de mouvement de toutes les puissance majeure soient complètes. Elle peut être établie dans n'importe quel ordre. Le nouveau contrôle peut entraîner un changement de nationalité du pays mineur conquis. Le drapeau est changé seulement si la capitale du pays mineur est occupé pendant un tour entier, et le conquérant ne doit pas interrompre sa position, et ne doit pas être assiégé pendant ce tour. Un nouveau pays mineur conquis est toujours marqué avec un drapeau de contrôle conquis («conq»).

## 8.0) LA PHASE ECONOMIQUE

Cette phase n'a lieu qu'à la fin des tours des mois de mars, juin, septembre et décembre ; elle est l'occasion de collecter de l'argent, des recrues, et de faire certaines dépenses. Les joueurs peuvent noter leurs richesses courantes sur une feuille de papier libre ou utiliser des copies du verso des Cartes Nationales (« Reinforcements Records » et « Economic and Manpower Worksheet »). La Prusse tient les comptes de ses troupes courantes de la même manière. Les évènements de la phase économique se déroulent dans l'ordre suivant :

8.1) ETAPE DES POINTS DE VICTOIRE : on consulte le «Political Status Display» sur la carte des Statuts et chaque grande puissance reçoit les points de victoire correspondant à la place qu'elle occupe.

Par exemple, si le pion du statut politique de l'Autriche est à l'extrême droite de la ligne de zone neutre, l'Autriche reçoit 8 points de victoire.

8.1.1) NOTER LES POINTS DE VICTOIRE : les points de victoire gagnés sont reportés en déplaçant le pion des points de victoire de chaque grande puissance sur le «Victory Display» de la carte des statuts ; le nouveau total des points de victoire est ainsi indiqué.

8.1.2) MODIFICATIONS POSSIBLES DE LA GRANDE BRETAGNE AUX POINTS DE VICTOIRE : Si elle le souhaite, la Grande-Bretagne peut dépenser jusqu'à un tiers de ses points de victoire gagnés pendant cette étape pour soustraire un même nombre de points de victoire au total des points de victoire d'une grande puissance avec laquelle elle est en guerre. Si cette option est choisie, la Grande-Bretagne ne gagne pas les points de victoire qu'elle retire.

8.1.3) COMMENT GAGNER LA PARTIE : le gagnant est désigné durant l'étape des points de victoire ou plus tôt si possible.

8.1.3.1) GAGNER UN SCENARIO : chaque scénario a ses propres conditions de victoire (cf les scénarios individuels en 13.0) et les systèmes d'évaluation de la victoire sont différents de ceux utilisés dans les campagnes.

8.1.3.2) GAGNER UNE CAMPAGNE : les points de victoire sont gagnés à chaque (cf 14.2.2), il faut pour gagner que les deux Grandes Puissances atteignent ou dépassent toutes deux leurs seuils de victoire, ou que les points de victoire excédentaires d'une des grandes puissances soient suffisants pour qu'en les ajoutant aux points de victoire de l'autre grande puissance, celle-ci atteigne son seuil de victoire propre.

8.1.3.2.1) Les seuils de victoire des Grandes Puissances : les seuils de victoire requis pour chaque grande puissance sont indiqués sur le «Victory Levels Chart» de la Carte de jeu.

8.1.3.2.2) Campagnes abrégées : si les joueurs souhaitent abréger une campagne, ils peuvent déterminer le vainqueur en calculant qui a obtenu le plus fort pourcentage de son seuil de victoire. Faire la moyenne de ces pourcentages pour les joueurs contrôlant deux grandes puissances (cf. 14.2.2).

8.1.3.2.3) Dernière étape des points de victoire : les niveaux de troupe (manpower levels) sont comptés comme autant de points de victoire durant l'étape des points de victoire lorsqu'une grande puissance atteint, dépasse son seuil de victoire (et l'annonce), ou lorsque la dernière étape des points de victoire est à l'issue du dernier mois de la campagne.

8.1.3.2.3.1) Chaque grande puissance totalise la valeur des troupes contrôlées situées dans les provinces de la nation mère, dans les provinces cédées d'autres nations mères et dans les pays mineurs conquis (aucun des territoires annexes des nouvelles combinaisons politiques décrites en 11.1-11.6 n'est considéré comme conquis). Les petits états libres contrôlés et/ou les provinces contrôlées ou les petits pays dont les capitales sont occupées ne sont pas comptés.

8.1.3.2.3.2) Ces valeurs de troupes sont ajoutées comme des points de victoire supplémentaires aux totaux des points de victoire des grandes puissances pour désigner un ou plusieurs vainqueur(s).

8.1.3.2.3.3) A l'intention des joueurs contrôlant deux grandes puissances (cf. 14.2.2), il faut pour gagner que les deux grandes puissances atteignent ou dépassent leurs seuils de victoire, ou que les points de victoire excédentaires d'une grande puissance (c'est à dire les points de victoire qui dépassent le seuil de victoire de la grande puissance) suffisent à combler le retard de la seconde grande puissance sur l'échelle des points de victoire et lui permettre d'atteindre son propre seuil de victoire.

8.2) ETAPE DE COLLECTE D'ARGENT ET DE TROUPES : Les valeurs de «taxe» (pour l'argent) et de «manpower» (recrutement pour les facteurs d'armées et de flottes) de chaque province sont imprimées sur la carte. Les valeurs de commerce intérieur («domestic trading values») de chaque port indiqués dans la case de blocus.

Note : Les copies des «Economic and Manpower Worksheet» (au verso des cartes nationales) sont utiles pour les calculs en 8.2 - 8.5.

8.2.1) COLLECTE D'ARGENT : Une grande puissance a plusieurs sources de revenu. Chaque joueur ajoute l'argent provenant d'une manipulation économique (cf. 12.5 - ce peut être négatif), des impôts, du commerce et de l'or Espagnol.

8.2.1.1) ARGENT GAGNE PAR LES IMPOTS : Les impôts prélevés par une grande puissance sont calculés en ajoutant :

8-2-1-2\*\*) Pour tous les échanges commerciaux, la Grande-Bretagne annonce avec qui elle veut les pratiquer, après quoi, chaque grande puissance sollicitée peut accepter ou refuser.

8.2.1.2.1) Commerce intérieur (normal) : L'ensemble du commerce intérieur est considéré comme fait avec la Grande Bretagne. Quand un port autorisé à faire commerce, la Grande-Bretagne bénéficie de la première valeur commerciale du port (gauche) et la grande puissance le contrôlant bénéficie de la seconde valeur commerciale (droite).

8.2.1.2.1.1) Un port ne peut faire fonctionner son commerce (intérieur ou maritime) s'il subit un blocus, est assiégé, ou est occupé par une grande puissance ennemie de la grande puissance qui contrôle la province ou le pays mineur où le port se situe.

8.2.1.2.1.2) Les ports situés au Nord de la ligne de glaciation ne peuvent commercer durant la dernière phase économique de l'année (en décembre).

8.2.1.2.1.3) Les ports de la Mer Noire ne peuvent commercer qu'avec l'autorisation de la grande puissance qui contrôle Constantinople.

8.2.1.2.1.4) Une grande puissance ne peut commercer en utilisant un port d'une province ou d'un pays mineur dont la capitale est occupée par l'ennemi.

8.2.1.2.1.5) Une grande puissance ne peut faire aucun commerce (excepté par les ports autorisés et contrôlés par un petit état libre) si sa capitale (Moscou et St Petersburg pour la Russie) est occupée par des ennemis non-assiégés. Une grande puissance en guerre avec la Grande-Bretagne ne peut réaliser aucun commerce intérieur.

8.2.1.2.1.6) La Grande-Bretagne peut commercer avec un pays mineur neutre : aucune grande puissance ne bénéficie de la seconde valeur commerciale.

8.2.1.2.1.7) La Grande-Bretagne peut commercer avec les provinces et les pays mineurs conquis qu'elle contrôle : elle profite alors des deux valeurs commerciales. La Grande-Bretagne peut également commercer avec les ports autorisés des petits états libres qu'elle contrôle ; elle bénéficie de la première valeur, le petit état libre bénéficie de la seconde.

8.2.1.2.2) Commerce maritime : Ceci correspond au commerce réalisé avec les nations et les colonies absentes de la carte.

8.2.1.2.2.1) Commerce colonial britannique : La Grande-Bretagne reçoit 30 points «argent» supplémentaires (seulement 15 points si elle est en guerre avec les U.S.A. - cf. 8.2.1.2.2.2.2.2) de son commerce avec ses colonies.

8.2.1.2.2.2) Commerce américain : Le commerce américain correspond au commerce de l'Europe avec les deux Amériques.

8.2.1.2.2.2.1) Valeur de commerce américain : toutes les grandes puissances autres que la Grande-Bretagne peuvent commercer avec l'Amérique. Elles reçoivent deux fois la seconde valeur commerciale d'un seul des ports autorisés (on doit utiliser celui avec la plus haute valeur commerciale) qu'elles contrôlent. Ce port ne peut être d'un petit état libre mais d'un pays mineur conquis et contrôlé. Il n'importe pas que ce port commerce aussi avec la Grande-Bretagne. Les petits états libres ne commercent pas indépendamment avec l'Amérique.

8.2.1.2.2.2.2) Arrêter le commerce américain - guerre avec les Etats-Unis : si la Grande-Bretagne est en guerre avec une ou plusieurs autres grandes puissances, elle peut durant cette étape interrompre automatiquement le commerce de cette ou ces grandes puissances avec l'Amérique.

8.2.1.2.2.2.2.1) Si la Grande-Bretagne arrête le commerce américain, elle gagne la valeur du commerce qu'elle arrête.

8.2.1.2.2.2.2.2) Si c'est le cas, la Grande-Bretagne jette un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de Grandes Puissances lésées de leur commerce avec l'Amérique, on considère que la Grande-Bretagne est entrée en guerre avec les Etats-Unis. La Grande-Bretagne perd immédiatement 1 point argent et en perd autant sur son commerce colonial à chaque phase économique tant qu'elle restera en guerre avec les Etats-Unis. Tant que la Grande-Bretagne est en guerre avec les Etats-Unis, aucune grande puissance ne peut commercer avec l'Amérique. La guerre avec les Etats-Unis dure jusqu'à ce que la Grande-Bretagne y mette fin en décidant de perdre 5 points politiques lors de n'importe quelle étape de paix. Il peut y avoir plus d'une guerre avec les Etats-Unis sur le déroulement de toute une campagne.

8.2.1.3) OR ESPAGNOL : l'Espagne gagne de l'argent grâce à un convoi annuel en provenance de ses colonies d'outre-mer. On jette deux dés sur la «Spanish Golf Convoi Table» à l'occasion de la phase économique de Septembre uniquement, et le moment indiqué est attribué. Si la Grande-Bretagne est en guerre avec l'Espagne à ce moment, modifier le résultat des dés par un «2» Un jet modifié inférieur à 2 signifie que l'Espagne ne gagne pas d'or cette année ; par contre, la Grande-Bretagne a intercepté le convoi et gagne 15 points argent pour cette capture. Si tous les ports espagnols subissent un blocus ou si aucun port n'est contrôlé par l'Espagne, ou si tous sont occupés par l'ennemi, aucun convoi d'or n'a lieu et il n'y a pas de jet de dés.

8.2.2) RECRUTEMENT DE TROUPES : Chaque joueur totalise les troupes gagnées grâce à la Manipulation Economique, grâce aux provinces amies contrôlées et aux pays mineurs conquis uniquement. Les troupes ne peuvent provenir de provinces ennemis cédées, ni d'une province contrôlée ou d'un pays Mineur dont la capitale est occupée par des troupes ennemies non assiégées. La présence d'ennemis non assiégés dans la capitale d'une grande puissance n'empêche pas le recrutement sauf pour ce qui est de la province de la capitale.

8.2.3) COLLECTE D'ARGENT ET DE TROUPES DES PETIT ETATS LIBRES : Les petits états libres gagnent le double d'argent et de troupe indiqués sur la carte. Ceci s'ajoute au montant du commerce intérieur avec la Grande Bretagne. Les petits états libres ne peuvent commercer avec l'Amérique. Cet argent et ces troupes sont consacrés uniquement à l'achat et à l'entretien de leurs propres forces. Le surplus est perdu. La grande puissance qui le contrôle peut prêter de l'argent à un petit état libre (elle lui donne en fait car un petit état libre ne rembourse jamais un prêt et

ne peut en accorder). Si la capitale d'un petit état libre est occupée par des troupes ennemies non-assiégés, ce petit état libre est privé de ses ressources financières (commerce y compris) ou de son recrutement.

8.3) ETAPE DES PRETS FINANCIERS : Les grandes puissances peuvent maintenant se prêter ou donner des fonds les unes aux autres comme aux petits états libres qu'elles contrôlent. Les petits états libres ne peuvent pas prêter de l'argent. Les fonds qui changent de mains sont retranchés ou ajoutés aux capitaux provenant d'autres sources. Les troupes ne peuvent jamais être prêtées ou offertes. Entre grandes puissances, seul l'argent peut circuler.

8.4) ETAPE DE REEVALUATION.

8.4.1) CAPITALE OCCUPEES : Si la capitale de la nation mère d'une grande puissance est occupée durant l'étape de réévaluation par des troupes ennemies non-assiégés, cette grande puissance ne peut ni recueillir des fonds (cf. 8.2.1.1), ni profiter d'une manipulation économique (cf. option 12.5), ni mettre en place une nouvelle manipulation économique (le «0» doit être indiqué). Par contre, le pion indiquant le statut politique de la grande puissance doit être déplacé selon les pertes de points politiques suivantes :

8.4.1.1) LONDRES OU PARIS OCCUPE : «-3» points politiques.

8.4.1.2) BERLIN, VIENNE OU CONSTANTINOPLE OCCUPE : «-2» points politiques.

8.4.1.3) MADRID, MOSCOU OU SAINT PETERSBOURG OCCUPE : «-1» point politique. Pour la Russie, c'est «-1» par capitale occupée (Moscou et/ou St Petersburg).

8.4.2) MANIPULATION ECONOMIQUE (OPTION) : Si le 8.4.1 ne s'applique pas, voyez le 12.5 pour toute information concernant la manipulation économique durant cette étape.

8.4.3) RAPPELER DES GENERAUX RETIRES : A la fin de l'étape de réévaluation, déterminez si un général retiré (retiré selon une condition de paix C.6) peut à nouveau entrer en jeu (si non, dépensez dès maintenant les points politiques pour vous assurer de son retour lors de la prochaine phase de renfort (cf. 10.6.4).

8.5) ETAPE D'INVESTISSEMENT DES TROUPES ET DES FONDS : Les fonds et les troupes sont investis pour payer les dépenses et pour réaliser de nouvelles flottes et/ou armées (infanterie et cavalerie régulières, milice, garde, artillerie). Les petits états libres financent leur entretien au même prix. Si un petit état libre ne peut payer, la grande puissance qui le contrôle doit le faire à sa place. Les fonds doivent être investis dans l'ordre des dépenses donné plus bas. Toute grande puissance qui arrive en banqueroute durant 8.5.1 ou 8.5.2 perd immédiatement 3 points politiques (déplacer le pion indiquant le statut politique de la grande puissance sur le «Political Status Display»).

8.5.1) ENTRETIEN : Ceci correspond aux dépenses dues aux pions déjà sur la carte ; si les fonds sont insuffisants pour financer tous les pions, la grande puissance dépense tous les fonds disponibles et tombe en banqueroute. Ceci n'a pas d'effet sur les pions de la carte.

8.5.1.1) ENTRETIEN DES CORPS : On dépense un point d'argent par corps, quel que soit son type et quelle que soit sa position géographique (ceci exclut les corps des états libres, lesquels sont financés à part).

8.5.1.2) ENTRETIEN DES FLOTTES : Le coût d'entretien des flottes varie ; un point d'argent pour chaque flotte dans un port ou un blocus, et 5 pour chaque flotte en mer.

8.5.1.3) ENTRETIEN DES DEPOTS : Une grande puissance dépense un point pour chaque dépôt lui appartenant, présent sur la carte.

8.5.2) DETTES FORMELLES : Les grandes puissances payent maintenant les dettes «formelles» - celles exigées de certains termes de paix (cf. les termes de paix B.3, C.3, C.7). Si une grande puissance ne possède pas assez de fonds pour cela, elle paie ce qu'elle a et tombe en banqueroute (si ce n'est pas déjà le cas) : le dû est toujours considéré comme une dette formelle. Les joueurs décident maintenant s'ils paient ou non leurs dettes informelles.

8.5.3) INVESTIR EN FORCES ARMEES : Les grandes puissances qui possèdent encore des fonds peuvent acheter des armées et des navires (cf. la «Purchase/Cost Chart» sur la carte de jeu). Par exemple, une infanterie est obtenue contre 3 points «argent» et 2 points «troupe».

8.5.3.1) Les petits états libres font leurs achats à part contre leurs propres argent et troupes.

8.5.3.2) Tout surplus en troupe est perdu (sauf pour la Prusse qui peut économiser ses troupes ; mais les petits états libres qu'elle contrôle ne le peuvent pas).

8.5.3.3) Les achats de navires et d'armées et leurs dates d'arrivée sur la carte doivent être indiquées sur une feuille de papier libre ou sur une copie du «Reinforcement Record» des versos des cartes nationales.

8.5.3.4) Ni la Turquie, ni aucun petit état libre ne peut construire d'infanterie de milice. Les troupes d'insurrection, féodales, de guérilla, cosaques et corps francs ne peuvent pas être construites à cette étape (cf 10.1.1.1, 10.1.2.1, 10.1.3.1 et 10.1.4.2). La Turquie ne peut pas construire de garde et seules la France et la Russie peuvent construire une artillerie.

8.5.3.5) Tous les navires et armées achetés durant cette étape seront placés sur la carte lors de la phase de renfort après que le nombre de mois requis soit passé depuis l'achat (consulter la colonne «Time» sur la «Purchase/Cost Chart»). Ainsi, une infanterie (construite en trois mois) achetée lors de l'étape d'investissement des troupes et des fonds de mars 1806 arrivera sur la carte lors de la phase de renfort de juin 1806.

8.5.4) INVESTIR DANS LES NOUVEAUX CORPS ET FLOTTE : Les grandes puissances et les petits états libres peuvent acheter des armées et des flottes encore absentes de la carte au prix d'un point «argent» par pion. Ces pions seront placés sur la carte durant le trimestre suivant ou devront être à nouveau achetés lors d'une prochaine phase économique. Les troupes turques féodales, autrichienne d'insurrection et du Tyrol qui ne sont pas sur la carte n'ont pas à être achetées.

\*\*Seuls les corps et les flottes disponibles (se trouvant hors carte) peuvent être achetés comme nouveaux pions. Les pions situés sur la carte ne peuvent pas être achetés comme nouveaux pions en anticipant sur leur élimination.

8.5.5) SURPLUS DES PETITS ETATS LIBRES : Le surplus de fonds et de troupes d'un petit état libre est perdu.

8.5.6) CONVERSION DE LA MILICE (OPTION) : Si l'option 12.1.1 est utilisée, la milice à convertir est retirée de la carte et payée durant cette étape.

8.5.7) SURPLUS DES GRANDES PUISSANCES : Le surplus en fonds d'une grande puissance est disponible pour les dépenses des mois à venir (c-à-d : construction de dépôts, utilisation des dépôts, etc... - les dépenses des petits états libres contrôlés et l'aide aux armées alliées incluses). Les points «troupe» de la Prusse sont conservés : ceux des autres grandes puissances qui ne sont pas utilisés sont perdus.

8.6) ETAPE D'AJUSTEMENT DU STATUT POLITIQUE : Durant cette étape, chaque joueur coche sur la «Political Status Display» la case contenant son pion de statut politique et gagne ou perd les points politiques correspondants à la valeur du gros chiffre (indiqué dans la case) d'ajustement du statut politique («PSA»). Quand le chiffre est positif, il s'agit d'un gain de points politiques (déplacez le pion vers la droite) ; quand le chiffre est négatif, il s'agit d'une perte de points politiques (déplacez le pion vers la gauche). Le pion indiquant le statut politique est déplacé du nombre de cases indiquées, dans la direction indiquée. Les joueurs ne peuvent pas se donner de points politiques.

\*\*Ajoutez aux conditions de victoire 8-6 sur la carte de jeu : Bien que 4-2-2-4 puisse être ignoré dans ce cas, les autres restrictions de 4-2-2, s'appliquent toujours.

8.7) ETAPES DE DESORDRE CIVIL : Si durant une phase économique, une grande puissance ne peut obtenir aucune troupe de sa nation mère, elle tombe en «désordre civil», elle est définitivement retirée du jeu et toutes les forces de sa nation mère sont retirées de la carte.

8.7.1) Tous les pays mineurs de la grande puissance en désordre civil tombent sous la coupe de la grande puissance occupant la capitale.

8.7.2) Les petits pays libres de la grande puissance en désordre civil redeviennent neutres si leur capitale n'est pas occupée. Si une capitale est occupée, la grande puissance qui l'occupe prend le contrôle du petit état libre.

8.7.3) Chacune des provinces de la nation mère de la grande puissance est cédée à la grande puissance occupant la capitale provinciale.

EXCEPTION : quand aucune grande puissance n'occupe une capitale provinciale, cette provinces tombe sous la coupe de la grande puissance contrôlant la capitale nationale. Ces provinces sont désormais considérées comme des provinces cédées.

8.7.4) Si les forces de deux ou plusieurs grandes puissances se disputent un territoire tombé en désordre civil (ex : forces mixtes occupant une capitale), les grandes puissances concernées doivent s'entendre sur le contrôle à l'amiable ou, si aucun accord n'est passé, peuvent s'en remettre à des jets de dé compétitifs pour désigner la grande puissance contrôlante (les modificateurs de 4.6.2 interviennent pour les pays mineurs disputés).

8.7.5) Chaque grande puissance en guerre avec la grande puissance tombée en désordre civil gagne 5 points politiques, autant que si la grande puissance en désordre civil s'était rendu sans condition.

8-8) ETAPE D'OFFRE : Chaque joueur écrit en secret quels pays mineurs ou provinces cédées, il souhaite offrir à une autre grande puissance. Quand de tels territoires sont offerts, selon un accord de paix, plutôt qu'une décision libre d'un joueur, l'offre a lieu à l'instant où la paix est déclarée.

8-8-1) Les provinces d'une nation mère qui n'ont pas été cédées ne peuvent pas être offertes à cet instant. Elles ne peuvent être offertes qu'à l'occasion d'une paix formelle.

8-8-2) Un territoire cédé durant cette étape ne peut l'être qu'à des alliés. Si elle le souhaite, une grande puissance peut offrir un seul district (membre d'un pays mineur constitué de plusieurs districts), plutôt que de céder tout le pays mineur ; ceci coûte des points politiques. Durant chaque étape d'offre, une grande puissance ne peut pas offrir plus d'un pays mineur, ni plus d'un district d'un pays mineur, ni plus d'une province cédée.

8-8-3) Un territoire ne peut être offert s'il contient des forces d'une grande puissance en guerre avec la grande puissance contrôlante, ou (dans le cas d'un pays mineur) en guerre avec ce pays mineur, à moins qu'il soit offert à la grande puissance qui l'occupe.

8-8-4) Offrir un territoire coûte à la grande puissance qui offre, un point politique (quelque soit le nombre de district dans un pays mineur). Reportez-le sur la «Political Statuts Display» sur la carte de statuts.

8-8-5) Quand un petit état libre est cédé, la grande puissance qui le contrôle nouvellement, peut soit l'accepter avec toutes ses forces comme un état libre, soit retirer ses forces (les forces armées sont éliminées, les navires sont relevés pour un usage futur selon 10-2-1-1), et le transformer en pays mineur conquis (ajouter un drapeau de contrôle).

8-8-6) Une province cédée qui revient à sa nation mère originelle, devient à nouveau une province non cédée. Une province cédée qui est offerte à toute autre grande puissance reste une province cédée.

8-9) ETAPE DES NOUVELLES COMBINAISONS POLITIQUES (OPTION) : Si les options 11-1 à 11-8 ne sont pas utilisées, sautez cette étape. Dans le cas contraire, les nouvelles combinaisons politiques, les modifications de combinaisons, les nouvelles neutralités, les variations au statut de domination sont déterminés et annoncés durant cette étape.

8-10) ETAPE DE LEVEE : Les nouveaux pions cosaques et/ou corps francs sont placés sur la carte (voir 10-1-2-1), les pions cosaques sur numéraires sont retirés de la carte (voir 10-1-2-1-1), et (lors des phases économiques de décembre uniquement) les corps féodaux et d'insurrection sont remis à leur pleine puissance (voir 10-1-3-1 à 10-1-4-3).

8-11) ETAPE DE CONTROLE DES PUISSANCES MAJEURES NON CONTROLEES : Cette étape a lieu uniquement à la fin décembre dans les campagnes réunissant moins de 7 joueurs (voir 14-3) afin de désigner qui gère les PUISSANCES MAJEURES NON CONTROLEES.

#### 9-0) PHASE DE DEROULEMENT CHRONOLOGIQUE.

Durant cette phase, les marqueurs du tour sont déplacés pour indiquer le début d'un nouveau mois. Le pion «mois» est déplacé chaque mois, et le pion «année» est déplacé dès que le pion « mois » entre dans la case JAN.

9-1) HIVER : Les mois de janvier, février, et décembre sont des mois d'hiver, et la ligne de glaciation indiquée sur la carte devient effective.

9-2) ZONE HIVERNALE : Toutes les contrées de la carte sont comprises dans la «zone hivernale» (c'est à dire que les règles dues à l'hiver s'appliquent), à l'exception de la partie sud de la carte, en l'espèce : Maroc, Algérie, Tunisie, Tripoli, Cyrénaïque, Egypte, Palestine, Corfou, Chypre, Rhodes, la Crète, Malte et Majorque.

#### 10-0) REGLES DIVERSES ET GENERALES.

Cette section décrit des règles intervenant durant diverses phases et étapes, et qui ne s'intègrent donc pas totalement dans le corps de règle décrit jusqu'ici.

10-1) FORCES IRREGULIERES : Ces forces armées particulières requièrent des règles adaptées.

10-1-1) GUERRILLAS : Les guérillas sont des forces terrestres spéciales dont dispose l'Espagne lorsqu'elle est envahie.

10-1-1-1) CREER DES PIONS DE GUERRILLA : Le nombre des pions de guérilla que l'on peut placer sur la carte obéit aux règles suivantes :

10-1-1-1-1) Lorsque, sur une province non-cédée espagnole, L'Espagne perd un combat terrestre dans lequel un corps espagnol intervenait, un pion de guérilla apparaît dans cette province dès que le combat prend fin.

10-1-1-2) On jette un dé pour chaque province espagnol non-cédée contenant un corps ennemi non assiégé et/ou une garnison durant l'étape de guérilla de l'Espagne. Pour chaque point du dé inférieur à la valeur de guérilla de la province (indiqué sur la carte entre parenthèses), un pion de guérilla est disposé sur une zone de cette province.

10-1-1-2) OPERATION ANTI-GUERILLA : Une grande puissance (plusieurs grandes puissance utilisant un mouvement combiné sont considérées comme une seule et même grande puissance dans ce cas) en guerre avec l'Espagne peut monter une «opération anti-guérilla» durant son étape de guérilla dans chaque province espagnole occupée par un ou plusieurs de ces corps qui ne participaient à aucun combat terrestre durant l'étape de combat terrestre de la grande puissance, et qui ne sont ni assiégés, ni assiégeants. Le joueur jette un dé pour chaque province. Ce jet est modifié par « +1 » si la grande puissance possède deux corps ou plus disponibles dans une province pour une opération anti-guérilla. Si le résultat est supérieur à la valeur de guérilla de la province, tous les pions de guérilla non-assiégés sont éliminés. Notez que si différentes grandes puissances possèdent des corps dans une province espagnole, chacune d'entre elles est libre d'en faire autant lors de sa propre étape de guérilla.

10.1.1.3) UTILISATION DE LA GUERILLA : Les pions guérillas ont tous un morale égal à 1. Tout ou une partie peut être utilisé en garnison de ville mais jamais en garnison de dépôts. Ils peuvent attaquer si le joueur qui les contrôle le désire mais ne peuvent pas être attaqués selon la procédure de combat normale à moins qu'ils soient assiégés.

10.1.1.3.1) Les pions guérillas ne sont pas contraints d'attaquer ni de défendre lorsqu'ils occupent un territoire contenant des forces ennemies.

10.1.1.3.2) Les pions guérillas paralysent les lignes de ravitaillement mais n'en ont pas besoin à moins d'être assiégés.

10.1.1.3.3) Les pions guérillas ne peuvent assiéger des villes qu'en conjonction avec des corps alliés.

10.1.1.3.4) Les pions guérillas doivent être déplacés durant l'Etape de Mouvement Terrestre espagnole : ils ne se déplacent que d'une zone à l'autre, quelque soit le terrain ; on est pas obligé de les déplacer. Ils ne peuvent franchir les frontières originelles de l'Espagne.

10.1.1.3.5) Les forces ennemies peuvent négliger les pions guérillas dans leur mouvement.

10.1.1.4) RETRAIT DE LA GUERILLA : Si aucun pion ennemi n'est présent dans aucune province non-cédée espagnole, tous les pions guérilla sont retirés de la carte.

10.1.2) COSAQUES ET CORPS FRANCS : Chaque pion cosaque ou corps franc représente un facteur d'armée. Ce facteur est toujours de la cavalerie et son morale est égal à 1. Dans les scénarios, ils interviennent en renfort, selon les directives du scénario.

10.1.2.1) CREATION DE COSAQUES ET DE CORPS FRANCS : De nouveaux pions cosaques et de corps francs sont placés sur la carte, si tous ne le sont pas déjà, lors de l'Etape de levée.

10.1.2.1.1) Placement cosaque : Un pion cosaque est placé dans n'importe quelle «province cosaque» contrôlée par le russe (une province cosaque est désignée par un «C» entre parenthèses à côté de son nom sur la carte), pourvu qu'il n'y est plus de pions cosaques sur la carte que de provinces cosaques contrôlées par le russe. EXCEPTION : si un corps ennemi se trouve en Russie, même assiégé, il peut y avoir jusqu'à 2 cosaques sur la carte pour chaque province cosaque contrôlée par le russe. Tout surplus est retiré par le russe durant l'étape de levée lorsque aucun corps ennemi n'est en Russie.

10.1.2.1.2) Placement des Corps Francs : Un nouveau pion de corps franc autrichien est placé dans le territoire de vienne, et un nouveau pion de corps franc prussien est placé dans le territoire de Berlin, si ces territoires sont sous le contrôle de leur nation mère et si les villes citées ne sont pas assiégées. Les corps francs ne sont disponibles qu'à partir d'une certaine date. Les corps francs autrichiens sont disponibles à partir de la phase économique de Mars 1809 ; les corps francs prussiens sont disponibles à partir de la phase économique de mars 1813.

10.1.2.2) UTILISATION DE COSAQUES ET DES CORPS-FRANCS : Les cosaques et les corps francs ont 5 points de mouvement mais ne peuvent pas faire de marche forcée. Ils peuvent croiser des forces ennemies ou être traversés par des forces ennemies sans être obligées de s'arrêter. Ils ne peuvent pas être transportés par bateaux. Les cosaques peuvent aller n'importe où (dans le respect des règles), mais les corps francs ne peuvent opérer que dans les frontières originelles de leur patrie et les régions contrôlées actuellement par leur grande puissance.

10.1.2.2.1) Les cosaques et les corps-francs bloquent le ravitaillement ennemi mais n'exigent pas de ravitaillement à moins d'être assiégés.

10.1.2.2.2) Quand un cosaque ou un corps-franc finit son mouvement dans une zone contenant une force ennemie terrestre, il doit lancer un combat.

10.1.2.2.3) Quand un cosaque ou un corps-franc sont seuls dans une zone et attaqués sans être assiégés, le joueur qui les contrôle peut s'il le désire, les retirer sans coup férir avant le combat dans une zone adjacente libre de troupes ennemies non-assiégées. EXCEPTIONS : dans le cas où le cosaque ou le corps-franc est attaqué par une force

ennemie contenant au moins un pion de cavalerie, ils ne se replient que si le joueur obtient 4 ou moins sur le dé (ne lancez qu'une fois pour les cosaques, quelque soit le nombre de pions cosaques). Ce système est également employé quand des cosaques ou des corps-francs sont en compagnie de corps essayant de se retirer (cf 7.5.2.5.2.2). Des cosaques ou des corps-francs ennemis doivent combattre s'ils sont seuls ensemble dans une région (aucune autre force de l'un ou l'autre camp).

10.1.3)\* TROUPES FEODALES TURQUES : La Turquie se distingue des autres grandes puissances en ceci qu'elle recrute ses troupes et flottes uniquement chez les Janissaires, la Cavalerie Impériale et chez les corps et flottes Nizami-Cedid. Les corps féodaux turcs (infanterie et cavalerie) commencent le jeu à pleine puissance.

10.1.3.1) LEVEE DES FACTEURS FEODaux : Tous les facteurs d'armées des corps féodaux sont levés annuellement. Pendant l'étape de levée de la phase économique de décembre, le Turc peut décider d'amener tout ou partie de ses corps féodaux à pleine puissance en les enlevant de n'importe où (même s'ils sont éliminés et/ou hors de la carte) pour les mettre dans n'importe quelle région de leur province d'origine (la province dont ils tirent leur nom). Ceci ne peut avoir lieu si la province contient un corps ennemi qui n'est pas assiégé, ni si elle est contrôlée par une autre grande puissance, ni si le corps féodal concerné est assiégé.

10.1.3.2) DEMOBILISER UN CORPS FEODAL : Au cours de l'année, la Turquie peut «démobiliser» (retirer de la carte) tout ou partie des corps féodaux (infanterie et cavalerie) pendant la phase de mouvement terrestre turque sans modifier la force de son armée. Un corps féodal ne peut être démobilisé s'il est assiégé.

10.1.3.3) RAPPELER UN CORPS FEODAL DEMOBILISE : Un corps féodal démobilisé peut être rappelé sur la carte durant n'importe quelle phase de mouvement terrestre turque à venir.

10.1.3.3.1) Un corps féodal démobilisé ne peut être rappelé dans sa province d'origine que si elle ne contient pas un corps ennemi non-assiégé, ni si elle est contrôlée par une autre grande puissance.

10.1.3.3.2) Un corps ne peut pas se déplacer durant le tour où il apparaît sur la carte.

10.1.3.4) EMPLOI DES CORPS FEODaux : Les corps féodaux fonctionnent comme les autres corps excepté qu'ils ne peuvent absorber, détacher ou échanger aucun facteur d'armée.

10.1.3.5) PROVINCES DES CORPS FEODaux : Les corps féodaux de Crimée, Podolie et Transylvanie ne sont disponibles que si ces provinces sont cédées à la Turquie. Un corps féodal natif d'une province cédée par la Turquie à une autre grande puissance est perdu : le corps féodal ne peut plus être employé ni par la Turquie ni par la grande puissance recevant la province.

10.1.3.6) MAINTENANCE DES CORPS FEODaux : Seule la maintenance des corps féodaux présents sur la carte doit être payée durant la phase économique. Les corps féodaux absents, même s'ils arrivent pendant le trimestre suivant, ne doivent pas être payés.

10.1.4 CORPS D'INSURRECTION AUTRICHIEN : L'Autriche dispose de deux corps d'insurrection.

10.1.4.1) PLACER LES CORPS D'INSURRECTION : Immédiatement après qu'un corps ennemi, cosaque ou corps-franc ait franchi les frontières de certaines provinces limitrophes, il est possible que des corps d'insurrection apparaissent et l'autrichien peut (s'il le souhaite) placer tout ou partie des corps d'insurrection n'importe où dans la province. Les provinces limitrophes sont : l'Illyrie, les Frontières Militaires, la Transylvanie et/ou la Hongrie. Ces provinces ne peuvent provoquer d'insurrection si elles sont cédées.

10.1.4.1.1) Si les corps sont placés dans la zone contenant un corps ennemi, celui-ci (sauf cosaques et/ou corps-franc) est immobilisé.

10.1.4.1.2) Les corps d'insurrection doivent être placés à la première opportunité et peuvent donc couper les lignes de ravitaillement si un corps, des cosaques et/ou des corps-francs provoquent leur placement en traversant la frontière d'une province limitrophe citée précédemment.

10.1.4.1.3) Les corps d'insurrection ne peuvent se déplacer qu'à l'intérieur de ces 4 provinces, même si elles sont cédées (cf 10.3). Elles se démobilisent si elles sont forcées de quitter ces provinces.

10.1.4.1.4) Les corps d'insurrection ne peuvent se déplacer durant le tour où ils apparaissent.

10.1.4.2) EMPLOI DES CORPS D'INSURRECTION : Sur certains points, les corps d'insurrection sont traités comme les corps féodaux turcs : ils ne peuvent, absorber ou échanger d'autres facteurs ; ils peuvent être démobilisés pendant la phase de mouvement terrestre autrichienne à moins d'être assiégés ou en conséquence d'une retraite (cf 10.1.4.1.3). Cependant, après avoir été démobilisés, ils ne peuvent pas revenir sur la carte sauf grâce à la procédure de 10.1.4.1.

10.1.4.3) LEVEE DES CORPS D'INSURRECTION : Les corps d'insurrection ne sont amenés à leur pleine puissance de 15 milices et 3 cavaleries régulières (même hors carte) que lors de l'étape de levée de la phase économique de décembre (à moins d'être assiégés) aussi longtemps qu'une des 4 provinces est contrôlée par l'Autriche et ne contient pas de corps ennemis non-assiégés. A la différence des corps féodaux turcs, les facteurs des



corps d'insurrection sont considérés comme des facteurs autrichiens normaux de milice et de cavalerie régulière (bien qu'ils ne puissent être détachés).

10.1.4.4) MAINTENANCE DES CORPS D'INSURRECTION : On ne paye que pour la maintenance des corps présents sur la carte. Les corps d'insurrection absents de la carte, même s'ils arrivent durant le trimestre suivant, n'ont pas à être payés.

10.1.5) LE CORPS AUTRICHIEN DE REVOLTE DU TYROL : Si une grande puissance a qui le Tyrol fut cédé entre en guerre avec l'Autriche, l'autrichien peut, durant n'importe quelle étape de mouvement terrestre, placer le pion du corps du Tyrol dans la région du Tyrol de son choix qui ne contient pas de corps ennemi. Le corps du Tyrol ne peut être déplacé durant le tour où il apparaît.

10.1.5.1) FORCE ET EMPLOI DU CORPS DU TYROL : Le corps du Tyrol a une force initiale de 8 facteurs d'infanterie régulière autrichienne et, une fois placé, peut être employé comme tout corps autrichien : il détache et absorbe des facteurs d'armée, peut être renforcé par des facteurs d'infanterie, etc...

10.1.5.1.1) La maintenance du corps du Tyrol doit être payée pour chaque tour passé sur la carte.

10.1.5.1.2) Si le pion du corps est retiré de la carte, il ne peut revenir qu'à cause de la poursuite de la guerre qui provoqua son placement.

10.1.5.2) RETIRER LE CORPS DU TYROL : Quand l'Autriche et la grande puissance qui possédait (et possède peut être encore) font la paix, le corps du Tyrol et tous les facteurs d'armée qu'il possède sont retirés de la carte. Il peut revenir, à sa pleine puissance de 8 facteurs d'infanterie, si une nouvelle guerre provoque sa disponibilité.

## 10.2) CONTROLE DES PAYS MINEURS ET DES PROVINCES CEDEES :

10.2.1) CONQUETE DES PAYS MINEURS : Un petit pays est conquis après un mois d'occupation de sa capitale sans être assiégé. Pour indiquer le nouveau contrôle, le vieux drapeau de contrôle est changé pour un drapeau de contrôle de conquête de la nouvelle grande puissance dominante pendant l'étape de conquête.

10.2.1.1) Quand un pays mineur est conquis par une grande puissance, les forces terrestres survivantes du pays mineur (sauf pour la Pologne, cf 11.1.3.3) sont considérées éliminées et sont retirées de la carte. Les flottes sont retirées mais conservent leur force navale ; la flotte et les navires seront disponibles dès que le pays mineur retrouvera sa liberté. Aucune maintenance n'a à être payée et les facteurs et navires ne peuvent être ajoutés.

10.2.1.2) La conquête d'un pays mineur rapporte un point politique au conquérant par province et coûte, à la grande puissance démunie du pays mineur, un point politique par province. Indiquez le sur la «POLITICAL STATUS DISPLAY».

10.2.1.3) Si une grande puissance n'est pas en guerre avec une autre grande puissance quand un pays mineur a été sélectionné pour prendre les facteurs d'armée prisonniers de cette autre grande puissance, ces facteurs d'armée doivent être rendus immédiatement après la conquête du pays mineur ou la fin de la guerre (cf 4.4.6.1).

10.2.2) CONQUERIR DES PROVINCES CEDEES : Une grande puissance peut conquérir une province cédée (même si cette grande puissance ne la possédait pas à l'origine) exactement de la même manière que s'il s'agissait d'un pays mineur, sauf si son possesseur originel la contrôle à nouveau (auquel cas, elle redevient une province non-cédée). Une province non-cédée ne peut jamais être conquise. Une grande puissance peut céder des provinces uniquement dans le cadre d'un paix (cf les conditions de paix B.7 et C.4) formelle (conditionnelle ou inconditionnelle). La conquête d'un province cédée ne rapporte ni ne coûte de point politique.

## 10.3) PRESENCE DE TROUPES ETRANGERES - DROIT DE PASSAGE.

10.3.1) DROIT DE PASSAGE : Un droit de passage consiste en l'autorisation que donne un pays à un autre de faire opérer des troupes sur son territoire. Il peut y avoir des restrictions à un droit de passage.

10.3.1.1) DROIT DE PASSAGE DANS UN PAYS MINEUR : Une grande puissance peut déplacer des troupes et tracer des lignes de ravitaillement au travers d'un pays mineur neutre. Une grande puissance ne peut cependant pas construire des dépôts ou occuper les villes d'un pays mineur à moins d'être en guerre avec lui ou le contrôler.

10.3.1.2) DROIT DE PASSAGE DANS UNE GRANDE PUISSANCE : Une grande puissance ne peut traverser le territoire d'une autre grande puissance qu'avec sa permission («droit de passage volontaire») ou, sans permission, si elle est en guerre avec cette grande puissance ou si la condition de paix C.5 est appliquée.

10.3.1.2.1) Règles générales : Une fois à l'intérieur d'une province ou d'un pays mineur étranger contrôlé, le droit de passage ne peut être résilié (à moins qu'une guerre entre les grandes puissances annule les engagements passés).

10.3.1.2.1.1) D'autres corps ou forces peuvent se voir refuser l'entrée, mais ceux déjà entrés ont le droit de se déplacer, de détacher des garnisons et de placer des dépôts dans les limites des conditions passées au préalable.

10.3.1.2.1.2) On ne peut permettre à des forces ayant un droit de passage, de traverser un territoire, puis leur interdire de revenir par le même chemin et dans les mêmes conditions.

10.3.1.2.1.3) Les forces neutres qui ont eu précédemment un droit d'accès dans un territoire dont le contrôle a changé (changement dû à la conquête ou à un don) peuvent se voir accorder volontairement un droit d'accès, accompagné de n'importe quelles restrictions ou conditions, par le nouveau propriétaire (un droit d'accès incondionnel doit être accordé si la condition de paix C-5 est en vigueur entre les deux puissances majeures concernées). Si aucun droit d'accès n'est donné ni disponible, les forces neutres doivent être rapatriées suivant les règles 4-4-6-2 et/ou la règle optionnelle 12-4.

10.3.1.2.2) Restrictions au droit de passage : Un droit de passage peut être limité en spécifiant quelles provinces pourront être traversées. Un «droit de passage conditionnel» est également possible (exemple : droit de passage autorisé qu'en cas de guerre avec telle grande puissance). C'est au choix des joueurs, qui peuvent désirer mettre leur conditions par écrit. Le joueur bénéficiant d'un droit de passage doit obéir aux conditions. Le joueur auquel est demandé le droit de passage est libre de fixer les conditions qu'il désire (exemple : si les troupes étrangères peuvent laisser des garnisons ou non, construire des dépôts ou non, etc...).

10.3.1.2.3) Droit de passage incondionnel : Les droits de passage qui sont dans les conditions de paix (cf C-5 sur la «VICTORY CONDITIONS CHART») sont des «droits de passages incondionnels» et aucune autre restriction que celles de la conditions de paix C-5 ne peut être imposée.

10.3.2) VILLE OCCUPEE : La nationalité de la garnison d'une ville déterminée qui contrôle la ville pour les situations de combat, quelle que soit la grande puissance qui contrôle la province ou le pays mineur où se situe la ville. Exemple : une garnison russe dans un port français permet au russe de décider si les défenses portuaires sont utilisées contre les forces ennemies.

10.3.2.1) Si la garnison d'un ville est constituée des facteurs d'armée de plusieurs grandes puissances, le contrôle revient à la grande puissance contrôlant la province ou le pays mineur. Si aucun facteur d'armée de la grande puissance contrôlant la province ou le pays mineur n'est présent, le contrôle pour le combat peut être attribué par accord mutuel entre les joueurs possédant les forces en présence ou, si aucun accord n'est possible, par des jets de dé comparés sans modificateur.

10.3.2.2) S'il n'y a pas de garnison, la ville est contrôlée par la grande puissance ou le pays mineur neutre qui contrôle le territoire où elle se trouve - les cités portuaires sans garnisons ne peuvent utiliser leurs défenses.

10.3.3) GARNISONS NEUTRES EN TERRITOIRE ENNEMI : Les garnisons neutres ou les portions de garnisons (facteurs d'armée appartenant à une grande puissance qui n'est en guerre avec aucun des corps assiégés) dans une ville appartenant à un ennemi d'un corps assiégé doivent se rendre aussitôt que le siège de la ville est annoncé. Ces corps et facteurs d'armée sont aussitôt «échangés» et retournent automatiquement sur la carte en tant que renforts durant la prochaine étape de renfort des forces rendues.

10.3.4) Accès forcé : Si une puissance majeure se voit refuser un droit d'accès, ou rejette les conditions accompagnant ce droit d'accès ses forces terrestres peuvent néanmoins pénétrer dans les régions souhaitées, en «forçant l'accès» de la façon suivante :

10.3.4.1) La puissance majeure qui force l'accès de régions qui ne lui appartiennent pas, perd un point politique par tour et par puissance majeure à travers les territoires dans lesquels l'accès forcé est utilisé. Par exemple : des corps français se déplacent à travers des territoires saxons et bavarois, ce en forçant l'accès. La France perd un point politique si ces deux pays mineurs sont sous le contrôle prussien, mais perd deux points politique si la Bavière est contrôlée par l'Autriche et la Saxe par la Prusse.

10.3.4.3) La puissance majeure qui contrôle les territoires à travers lesquels l'accès forcé est utilisé peut, si elle le désire, déclarer immédiatement la guerre à certaines ou à toutes les puissances ayant forcé l'accès de ses territoires, à moins qu'elle n'en soit empêchée par la règle 4-2-1-1. Elle perd alors les points politique correspondant à chacune des déclarations de guerre. Cette possibilité de déclarer la guerre se renouvelle chaque fois qu'un corps force l'accès d'un de ses territoires. Si des guerres sont déclarées, les alliés peuvent être appelés selon la règle 4-3.

10.4) PAYS MINEURS AVEC PROVINCES : certains pays mineurs sortent de l'ordinaire car ils consistent en plusieurs provinces quand la plupart n'en possède qu'une.

10.4.1) COMPOSITION DES PAYS : Ces pays mineurs possèdent une province « principale » (qui donne son nom au pays mineur) et une province «secondaire». Le pays mineur du "Danemark" consiste en la province principale du "Danemark" (capitale "Copenhague") et la province secondaire de "Norway" (capitale "Christiana"). De même, il y a la province principale de Suède (capitale Stockholm) et la province secondaire de "Finland" (capitale "Abo"). Il en existe d'autres quand les règles optionnelles 11.4 et 11.7 sont employées.

10.4.2) DECLARATIONS DE GUERRE : Une grande puissance ne peut déclarer la guerre à une province secondaire neutre puisqu'elle fait partie d'un pays mineur neutre. Par exemple, une déclaration de guerre à la Suède est également considérée comme une déclaration de guerre à la "Finland" (à moins que la "Finland" soit déjà

conquise). Le prix d'une déclaration de guerre à un pays mineur neutre possédant plus d'une province est d'un point politique par province.

10.4.3) **CONTROLE** : Quiconque contrôle, ou conquiert, la province principale d'un pays mineur contrôle, ou conquiert, automatiquement la province secondaire sans avoir besoin de conquérir la capitale de cette province secondaire.

10.4.3.1) Le contrôle d'une province secondaire ne revient pas à celui qui contrôle la province principale si la province secondaire est déjà contrôlée par une autre grande puissance.

10.4.3.2) Il est possible qu'une grande puissance conquiert une province secondaire (en contrôlant sa capitale) alors qu'une autre grande puissance contrôle la province principale. Par exemple, une grande puissance peut conquérir la "Norway", en contrôlant "Christiana", alors qu'une autre grande puissance conquiert la province du "Danemark" en contrôlant "Copenhagen". Dans ce cas, la Suède est considérée comme un pays mineur séparé de la "Finland", le "Danemark" est considéré comme un pays mineur séparé de la "Norway", etc... jusqu'à ce qu'une province secondaire satisfasse aux conditions nécessaires pour retourner à la neutralité ( la grande puissance est dans la zone de fiasco de la **POLITICAL STATUS DISPLAY**, cf 10.5.2). La province secondaire ne retrouve pas dans ce cas une neutralité mais retourne immédiatement sous le contrôle de la grande puissance contrôlant la province principale ou (en cas de neutralité) sous le contrôle de la province principale pour former à nouveau un pays mineur composé de plusieurs provinces. Par exemple, la "Norway" retourne sous le contrôle de la grande puissance contrôlant le "Danemark" ; ou si le "Danemark" est également neutre, la "Norway" redevient un élément du pays mineur neutre du "Danemark".

10.4.4) **CORPS ET FLOTTES** : La grande puissance contrôlant les provinces principales de ces pays mineurs contrôle leurs corps et flottes. Par exemple, la "Finland" et la "Norway" n'ont aucun corps et, une fois séparées, ces provinces secondaires doivent être considérées comme des pays mineurs conquis. **EXCEPTION** : cf option 11.7 en ce qui concerne Naples et la Sicile. Quand une province secondaire fait partie du pays mineur libre auquel il appartient, ses troupes et revenus peuvent être utilisés pour acheter les facteurs d'armée et les flottes de ce pays mineur libre. Par exemple, quand la "Norway" est une province du "Danemark", ses troupes et revenus (doublés, cf 8.2.3) peuvent être employés pour acheter des vaisseaux et des facteurs d'armée danois.

10.5) **AFFICHAGE DU STATUT POLITIQUE** : Chaque grande puissance dispose d'une position de départ sur la «Status Card», comme indiqué dans les parties en campagne. Cette position évolue en fonction des combats perdus ou remportés, des alliances passées ou rompues, des redditions subies ou imposées à autrui, des déclarations de guerre, des banqueroutes, des manipulations économiques, des conquêtes de pays mineurs à son bénéfice ou désavantage, etc... Consultez la «Political Points Chart» au dos du livret de règles et les extraits de règles adéquats pour connaître les raisons et conséquences de ces modifications.

10.5.1) **PROCEDURES D'AJUSTEMENT** : Quand les points politiques sont ajustés, les gains sont indiqués en déplaçant le marqueur de statut politique de la grande puissance vers la droite (les fins de zone sont contiguës ; par conséquent, l'extrémité droite de la «Neutral Zone» rejoint l'extrémité gauche de la «Dominante Zone»). De même, les ajustements négatifs sont indiqués en déplaçant le marqueur vers la gauche. Le marqueur de statut politique d'une grande puissance ne peut sortir à quelque extrémité que ce soit de la «Political Status Display», mais il occupe la position extrême jusqu'à ce qu'il puisse être déplacé par des gains ou des pertes. Si une grande puissance devait être forcée de quitter la table par le bas, elle est obligée de demander la paix durant la prochaine étape de paix à toutes les grandes puissances qui lui font la guerre (seule une reddition conditionnelle peut être acceptée).

10.5.2) **LES ZONES DE FIASCO/INSTABILITE** : Quand, à l'occasion d'une étape de levée des impôts et de recrutement d'une phase économique, le marqueur de statut politique d'une grande puissance se trouve dans la zones de fiasco ou d'instabilité, le joueur de la grande puissance concernée jette un dé. Aucun jet n'est nécessaire s'il n'y a pas de chiffre indiquant une perte économique dans la case. Si le jet n'est pas supérieur au chiffre de perte économique de la case, alors la grande puissance ne peut profiter que de la moitié de ses impôts et de son recrutement (arrondissez au supérieur) et ses petits pays libres ne profitent que des valeurs imprimées et non du double. Le commerce n'est pas affecté. Les autres effets sont :

10.5.2.1) **ZONE INSTABILITE** : Si une grande puissance entame une étape de contrôle des pays mineurs durant une phase politique dans la zone d'instabilité, tous les pays mineurs conquis de cette grande puissance deviennent neutres à moins qu'un corps non assiégé de la grande puissance se trouve dans le pays mineur. **EXCEPTIONS** : cf options 11.2.3.2, 11.5.3.2 et 11.6.3.2.

10.5.2.2) **ZONE DE FIASCO** : Si une grande puissance entame une étape de contrôle des pays mineurs dans la «Zone de Fiasco», tous les pays mineurs contrôlés par cette grande puissance deviennent neutres, qu'ils soient occupés ou non. Cette règle vaut pour les petits états libres.

10.5.2.3) CONTROLE TRANSFERE : Si un corps ennemi et/ou une garnison ennemie se trouve dans le pays mineur, le pays mineur ne devient pas neutre mais passe sous le contrôle de la grande puissance ennemie (attribuez le contrôle par des jets compétitifs comme en 8.7.4 s'il y a plus d'une puissance majeure présente dans le pays mineur). Les états libres dont le contrôle est transféré deviennent des pays mineurs libres. Quand un petit pays libre devient neutre ou que son contrôle est transféré, toutes ses forces sont enlevées mais on note la force de sa flotte (pour le cas où il redeviendrait un état libre).

\*\*Les facteurs de garnison (à l'exception des Corps, des corps-francs et des cosaques placés en garnison) de la grande puissance contrôleuse doivent être immédiatement retirés du pays mineur suivant les règles des honneurs de la guerre (voir 7-5-4-1-2-3-1 dans ce cas, ceci est aussi valable pour les garnisons espagnoles et turques).

10.5.2.4) POINTS POLITIQUE POUR UN CONTROLE TRANSFERE : Aucun point politique n'est perdu lorsqu'une grande puissance perd le contrôle d'un pays mineur par ce biais. Cependant, les grandes puissances qui gagnent un pays mineur (quel que soit le nombre de ses provinces) en accaparant son contrôle gagne un point politique.

10.5.3) MODIFICATEURS DE STATUT : Les modificateurs de statut à côté du «POLITICAL STATUS DISPLAY» sont les modificateurs au jet de dé utilisés (en plus des autres modificateurs) lorsque l'on a recours à un jet de dé pour déterminer qui dirige un petit pays neutre qui vient d'être attaqué (cf 4.6.2 et 4.6.3) ou lorsqu'on utilise les règles des grandes puissances incontrôlées (cf 14.3). Le chiffre de modification de statut juste à côté de la zone occupée par le marqueur de statut politique d'une grande puissance est utilisé.

10.6) LES GENERAUX ET LE COMMANDEMENT : Les généraux représentent des personnages historiques qui eurent de grands commandements durant les guerres napoléoniennes. Lorsqu'ils sont sur la carte, tous les généraux, excepté Nelson, doivent toujours être associés à un corps de sa grande puissance ou d'un pays mineur qu'elle contrôle. Nelson doit toujours être associé à une ou plusieurs flottes britanniques ou appartenant à un pays mineur contrôlé par la Grande-Bretagne. Il est interdit d'isoler volontairement un général. Lorsqu'un général est isolé (suite à un ravitaillement sur le terrain ou à une dispersion), il est retiré de la carte et pourra revenir à n'importe quelle étape de renfort terrestre à venir (renfort naval pour Nelson). Les généraux n'ont pas besoin d'être ravitaillé et, à l'exception de Nelson, ne peuvent être transportés par des flottes que s'ils sont associés à un corps.

10.6.1) LES GENERAUX EN CHEF : Un général responsable d'une force armée est appelé «général en chef». Si aucun général n'est présent, on utilise le meilleur indice intrinsèque du corps concerné (ces indices intrinsèques reflètent les compétences du général en chef du corps). Ces indices stratégiques et tactiques sont imprimés au verso des pions ; les indices intrinsèques des pays mineurs sont ceux de la grande puissance qui les contrôle. Les indices tactiques et stratégiques intrinsèques des garnisons, des troupes cosaques et de guérilla sont égaux à zéro lorsqu'il n'y a pas de corps présent. Notez que les indices stratégiques de la Prusse entre 1805 et 1809 sont différents de ceux en vigueur à partir de 1810.

10.6.1.1) CHOISIR ET DETERMINER UN GENERAL EN CHEF : S'il n'y a qu'un général engagé dans un combat, le commandement lui est automatiquement attribué. Sinon, le général en chef est désigné comme suit:

10.6.1.1.1) Les généraux en chef d'armées alliées : Si plusieurs généraux sont engagés dans le même combat, le général en chef de l'armée alliée est un général appartenant à la grande puissance qui engage le plus de troupes dans le combat. S'il y a égalité, la grande puissance fournissant le général en chef sera choisit par les joueurs contrôlant les grandes puissances en concurrence ou par des jets compétitifs sans modificateur.

10.6.1.1.2) Choisir un général en chef parmi plusieurs généraux : Si plusieurs généraux d'une même grande puissance sont présents, on choisit celui dont l'indice d'expérience est le plus élevé. L'indice d'expérience «A» est supérieur à B» ; «B» est supérieur à «C» ; «C» est supérieur à «D». Si plusieurs généraux bénéficient du meilleur indice d'expérience, le choisit librement lequel deviendra général en chef.

10.6.1.1.3) Généraux en renfort prenant le commandement : Si un général arrive en renfort pendant un combat, il prend le commandement seulement si le général en chef en fonction appartient à la même grande puissance que lui et bénéficie d'un indice d'expérience inférieur, ou s'il n'y a pas de général en chef.

10.6.1.2) FONCTION D'UN GENERAL EN CHEF : Le général en chef désigné intervient dans les combats, et seuls les indices stratégiques et tactiques de ce dernier sont employés.

10.6.1.2.1) Indice tactique maximal : Chaque général en chef possède un « indice tactique maximal » (Tactical maximum rating). Si un général en chef commande plus de corps que cet indice, son indice tactique est diminué de «1» ; s'il commande deux fois plus de corps que cet indice, son indice tactique est réduit de «2». Quelque soit le nombre de corps commandés, un indice tactique ne peut devenir négatif. Par exemple, si Napoléon, possédant un indice tactique maximal de «6» et un indice tactique de «5», commande entre 7 et 12 corps, son indice tactique passe

de «5» à «4» Si Napoléon commande plus de 12 corps, son indice tactique passe de «5» à «3». Les corps destinés à un débordement (outflanking force) sont pris en compte pour calculer l'indice tactique du général en chef.

10.6.1.2.2) Comparer les indices tactiques : Les indices des généraux en chef s'affrontant (après modification si les indices tactiques maximaux sont dépassés) sont comparés à la «COMMANDER CHART» (sur la carte de jeu) qui fournit des modificateurs de «0», «+1» ou «-1» au jet de dé pour un round de combat. L'indice tactique est calculé tous les rounds (des renforts peuvent modifier les indices tactiques des généraux en chef d'un round sur l'autre).

10.6.1.3) GENERAUX EN CHEF POUR UNE POURSUITE : Les poursuites peuvent être confiées à d'autres généraux qu'au général en chef de la bataille. N'importe quel général portant le symbole de général de cavalerie peut intervenir dans une poursuite (cf 7.5.2.10.2) pourvu qu'un facteur de la nationalité du général participe à la poursuite.

10.6.2) LE MOUVEMENT DES GENERAUX : Un général peut se déplacer en dépensant tout son mouvement en compagnie d'un corps (une flotte pour Nelson) avec lequel il a commencé l'étape de mouvement terrestre ou naval. Un général peut être retiré de la carte pendant l'étape de renfort (à moins d'être dans une ville assiégée ; une ville portuaire assiégée doit en outre être soumise à un blocus pour interdire le retrait d'un général) et placé avec un corps non-assiégé (une flotte pour Nelson) appartenant à sa grande puissance durant un étape de renfort à venir.

10.6.3) GENERAL CAPTURE : Quand tous les facteurs d'un camp ou d'une force de diversion avec lesquels se trouve un général sont éliminés en combat, le général est capturé par la grande puissance adverse engagée dans le combat désigné par le joueur auquel appartient le général. Si un général est isolé à cause des pertes dues au ravitaillement en siège, il est capturé par la grande puissance assiégeante désignée par le joueur auquel appartient le général. Les généraux prisonniers doivent être rendus en cas de paix (cf 4.4.6.1) et peuvent être rendus si le joueur qui les tient prisonnier le désire (le général reviendra sur la carte au cours d'une prochaine étape de renfort).

10.6.4.1) Si la grande puissance d'un général retiré occupe toujours la zone de fiasco sur la POLITICAL STATUS DISPLAY à la fin de l'étape de manipulation de la phase économique, le général peut légalement revenir sur la carte durant n'importe quelle future phase de renfort.

10.6.4.2) Si la grande puissance n'est pas dans la zone de fiasco à la fin de l'étape de manipulation (8.4.3), le joueur la contrôlant peut, s'il le désire, dépenser un nombre de points politiques égal à la somme des indices tactiques et stratégiques du général retiré (EXCEPTION : Nelson, qui ne possède pas d'indice, peut revenir au prix de 10 points politiques). Si cela est fait, le général peut légalement revenir sur la carte durant n'importe quelle future phase de renfort.

10.6.5) BERNADOTTE : le pion « Bernadotte » possède deux faces et fait partie des généraux français (utilisez la face française bleue du pion) de 1805 à juillet 1810. Au début de la phase de renfort d'août 1810, le joueur français doit donner le pion de ce général (même s'il est assiégé) à la grande puissance contrôlant la Suède (utilisez désormais la face grise du pion). La grande puissance contrôlant la Suède peut désormais placer ce pion sur la carte durant cette phase de renfort terrestre ou à venir. Le général Bernadotte est désormais un général suédois et peut être employé avec n'importe quel corps de la grande puissance contrôlant la Suède (ce qui peut changer si le contrôle de la Suède change).

10.6.5.1) Si Bernadotte est tué ou si la France passe en désordre civil avant août 1810, le pion Bernadotte ne passe pas à la Suède plus tard.

10.6.5.2) Si la Suède est ou devient neutre après que Bernadotte soit devenu un général suédois, le pion «Bernadotte» est retiré de la carte et peut revenir en même temps que les forces suédoises.

10.7) LES DARDANELLES : Normalement, la grande puissance contrôlant Constantinople contrôle les Dardanelles (cf 6.2.1.3 et 8.2.1.2.1.3 pour les conséquences de ce contrôle), mais si Constantinople est assiégée, personne ne contrôle les Dardanelles. Notez que cela permet à n'importe quelle grande puissance de passer par les Dardanelles et donc permet à des flottes ennemies d'entrer dans cette zone pour atteindre la case de blocus de Constantinople.

10.8) COMMENT REGLER LES DIFFERENTS : Bien qu'il soit indiqué à plusieurs reprises dans les règles que les grandes puissances en concurrence pour les mêmes droits puissent régler leurs différents par accord mutuel ou des jets de dés comparés (parfois modifiés), d'autres problèmes que ceux relevés plus haut peuvent se présenter. Dans ce cas, si un accord mutuel ne peut être obtenu, les dés décident (sans modificateur). Par exemple, si des généraux ou de facteurs d'armée sont capturés par des forces alliées commandées par plusieurs grandes puissances, le contrôle des prisonniers peut être attribué par accord mutuel ou, si cela s'avère impossible, par des jets de dés comparés (lancez pour chaque facteur ou général pour lequel il y a dispute).

REGLES OPTIONNELLES

Les règles suivantes sont optionnelles, elles peuvent être jouées ou non, dans leur totalité ou en partie suivant l'agrément des joueurs. Nous recommandons seulement aux joueurs expérimentés de les jouer.

11-0) NOUVELLES COMBINAISONS POLITIQUES : Les guerres Napoléoniennes virent beaucoup de changements, sur les cartes européennes. Certains furent temporaires, d'autres non. Ces options vont permettre aux joueurs, de recréer ces changements en regroupant les pays mineurs et/ou en leur cédant les provinces et créer des «super» pays. Elle permettront aussi à chaque grande puissance de redevenir dominante en Europe. Dans tous les cas des changement sont déclarés durant l'étape de nouvelle combinaison politique de la phase économique.

11-1) POLOGNE (GRAND DUCHE DE VARSOVIE) : Dans les années 1790, la Pologne, une grande puissance européenne, fut découpée et divisée entre la Russie, la Prusse et l'Autriche. Les Polonais espéraient redécouvrir, leur indépendance et ont loyalement soutenus Napoléon après qu'il ait créé le Grand Duché de Varsovie.

11-1-1) CREATION DE LA POLOGNE : Si une grande puissance (n'importe laquelle, les polonais acceptent l'aide de quiconque) contrôle au moins 2 provinces polonaises (identifiée par un «P» imprimé sur la carte), dont Varsovie et qu'aucune autre grande puissance ne détient le marqueur de loyauté polonaise, alors cette grande puissance peut déclencher la création de la Pologne avec Varsovie comme capitale.

11-1-1-1) PROVINCES POLONAISES : Lors de la création de la Pologne, les provinces polonaises (marquées d'un «P»), constituant le nouvel état, doivent être annoncées. Si la Prusse, L'Autriche ou la Russie donnent à la Pologne une province faisant partie de leur territoire national, cette/ces provinces sont considérées comme étant cédées à la Pologne. Une fois établie la Pologne peut recevoir d'autres provinces polonaises au grés du joueur qui en a le contrôle durant une étape des nouvelles combinaisons politiques ultérieures.

11-1-1-2) ENREGISTREMENT DU CONTROLE : La grande puissance contrôlant la Pologne place un de ces drapeaux «état libre» et le drapeau polonais, et le place n'importe où en Pologne. Il prend et garde le marqueur le loyauté polonaise pour indiqué la loyauté polonaise.

11-1-2) UTILISATION DE LA POLOGNE : Une fois créée, la Pologne est une puissance majeure normale quelque soit sa traite, son argent et sa mobilisation. Les valeurs de mobilisation, et d'argent des provinces, la composant sont doublées (comme, n'importe quelle puissance majeure) et leurs édifications sont habituelles. Les garnisons d'infanteries polonaises peuvent être placées n'importe où en Pologne.

11-1-3) CONQUERIR LA POLOGNE : La Pologne, comme puissance majeure, ne peut être conquise que par 1 corps non assiégé occupant Varsovie durant 1 mois (cf 10-2). Après quoi la grande puissance conquérante place un des ces drapeaux conquête sur toutes les provinces polonaises, le marqueur polonais et ceux de l'ancienne grande puissance contrôlant la Pologne sont retirés.

11-1-3-1) Une fois la Pologne conquise, les provinces la composant sont considérées comme non-cédées si elles sont contrôlées maintenant par leur grande puissance originale, ou comme provinces cédées si elles sont contrôlées pour une autre grande puissance.

11-1-3-2) Les provinces autres que la "Masovia", peuvent être conquises indépendamment et traitées comme décrit en 10-2-2. Si la Pologne en tant que pays mineur devient neutre elle est considérée comme pays mineur à plusieurs districts (cf 10-4 : La "Masovia" est le district majeur) sauf pour les déclarations de guerre et le contrôle qui compte tout deux seulement 1 point politique, quelque soit le nombre de provinces la constituant. Avec une Pologne neutre, personne ne possède le marqueur de loyauté polonaise.

11-1-3-2) Si, quand la Pologne est conquise, il reste encore des forces polonaises, alors la nouvelle grande puissance conquérante ne peut déclarer la Pologne indépendante. Si des forces polonaises restent, elles restent sous le contrôle de la grande puissance originale jusqu'à ce que tous les facteurs polonais soient éliminés, ou que n'importe quel type de paix soit conclue entre la grande puissance conquérante et la grande puissance possédant le marqueur de loyauté polonaise, au quel cas le marqueur de loyauté Polonaise est de nouveau attribué. La nouvelle grande puissance contrôlant la Pologne peut alors de nouveau reconstitué la Pologne comme pays mineur lors d'une étape de nouvelle combinaison politique ultérieure.

11-1-4) CEDER LA POLOGNE : Si la Pologne est cédée, que se soit volontairement ou comme condition de paix, elle doit être cédée dans son unité. Le joueur la contrôlant ne doit pas la disséquer pour effectuer différentes cessions. Lorsqu'elle est cédée, le marqueur politique polonais, le marqueur de loyauté polonaise et toutes les troupes sont cédées. Les drapeaux de contrôle, sont changés pour indiquer le nouveau contrôle. Si la nouvelle grande puissance le désire, elle peut choisir d'annexer la Pologne comme d'écrit en 8-8-5, lui donnant le statut de conquête, même si dans ce cas la province la composant devient cédée ou non cédée au désir de la grande puissance la contrôlant.

11-1-5) POINTS POLITIQUES : Créer la Pologne rapporte +1 point politique, sa conquête aussi. Perdre le contrôle de la Pologne, pour cession ou par conquête coûte -1 point politique.

11-2)\* LE ROYAUME D'ITALIE : L'Italie était divisée entre de nombreux petits états depuis le moyen-âge. Napoléon, créa le Royaume d'Italie (comprenant uniquement le nord de la péninsule pour solidifier son pouvoir sur les italiens).

11-2-1) CREATION DU ROYAUME D'ITALIE : Le royaume d'Italie ne peut être créé que par la France, l'Autriche ou l'Espagne. Il est constitué par les pays mineurs de «Lombardy», de «Illyria», de la «Venetia» et les états pontificaux. Si l'Autriche crée le Royaume d'Italie, l'Illyrie, même si elle n'a pas été cédée, est alors considérée comme incluse dans le nouveau royaume ; ses valeurs d'argent et recrues (ne sont plus complétées dans l'escarcelle de l'autrichien mais dans celle du royaume d'Italie). Si la France, l'Autriche ou l'Espagne, contrôlent ses quatre territoires alors le royaume d'Italie peut être créé.

11-2-1-1) Le contrôle est enregistré en plaçant le drapeau de la grande puissance et le marqueur «K of Italy» sur n'importe quelle province du royaume.

11-2-1-2) Dès que la grande puissance contrôlant le royaume retrouve le contrôle d'une province d'origine, elle doit être impérativement additionnée au royaume durant la prochaine étape de la phase de nouvelle combinaison politique.

11-2-2) UTILISATION DU ROYAUME D'ITALIE : Une fois le Royaume d'Italie créé, il est généralement traité comme un pays mineur normal. Ses valeurs de recrue et d'argent (comme n'importe quel pays mineur) sont doublées, et leurs utilisations sont habituelles. L'argent et les recrues peuvent être employés pour constituer des facteurs d'armée pour les corps et/ou garnisons soit lombardes, soit vénitiennes, et/ou des bateaux pour la flotte vénitienne. Les facteurs de garnison peuvent être placés n'importe où sur le territoire du Royaume.

11-2-2-1) Si la France contrôle le royaume, les corps Lombards et Vénitiens possèdent un potentiel de mouvement de «4». Si cette option est jouée, ces corps ne possèdent pas «4» de potentiel de mouvement, si ils sont contrôlés par le Français (Cf 7-3-11) - le Royaume d'Italie doit être créé pour voir les points de mouvement de ses corps être augmentés.

11-2-3) CONQUETE DU ROYAUME D'ITALIE : Les différentes parties du royaume d'Italie sont toujours considérées comme des pays mineurs séparés en ce qui concerne leurs conquêtes. Ainsi, tant que la grande puissance contrôlant le royaume d'Italie, contrôle une province avec corps, le royaume d'Italie existe (constitué des territoires restants).

11-2-3-1) Si le dernier territoire (comprenant un corps) composant le royaume d'Italie devient neutre, est cédé ou conquis, le royaume d'Italie cesse d'exister, et il est divisé en ces différentes parties (soit neutres, soit conquises, suivant le cas). Si, par ailleurs, l'Illyrie n'est pas contrôlée, elle retourne sous le contrôle autrichien, où si l'Autriche n'existe plus, elle passe sous le contrôle de la grande puissance contrôlant l'Autriche.

11-2-3-2) La règle 10.5.2.2 est modifiée quand on l'applique aux pays mineurs composant le royaume d'Italie. A l'inverse ces pays mineurs deviennent neutres durant l'étape de contrôle des pays mineurs ; on les vérifie seulement durant la phase des nouvelles combinaisons politiques. Si on se trouve dans la zone de fiasco durant cette étape, on jette un dé pour chaque pays mineurs composant le royaume. Si le dé est supérieur au nombre de perte économique, le pays mineur devient neutre (ou change de contrôle : cf 10.5.2.3). Autrement rien ne se passe. NOTE : on ne jette pas de dé si il n'y a pas de chiffre de perte économique dans les box de la zone de fiasco, ni pour l'Illyrie.

11-2-4) CEDER LE ROYAUME D'ITALIE : Si les territoires composant le Royaume d'Italie sont cédés, soit volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés comme des pays mineurs et/ou des provinces séparées. Le marqueur politique n'est jamais cédé, seulement enlevé si les conditions d'existence ne sont plus réunies. Si le royaume cesse d'exister ou est dissout, il doit être recréé comme décrit en 11.2.1 pour exister à nouveau.

11-2-5) POINT POLITIQUE : le Royaume d'Italie apporte +1 point politique pour sa création et coûte -1 point politique à sa cession. Individuellement, les gains ou pertes pour les pays mineurs/provinces rapportent/coûtent les points politiques normalement pour les conquêtes/cessions.

11-3)\* LE ROYAUME DE WESPHALIE : Les nombreux petits états d'Allemagne du nord-ouest étaient tentant pour les puissances majeures qui luttait pour les contrôler. Napoléon créa le royaume de Wesphalie pour consolider son contrôle dans cette région.

11-3-1) CREATION DU ROYAUME DE WESPHALIE : Le royaume de Wesphalie peut être créé seulement par la France ou la Prusse. Le royaume de Wesphalie est constitué des pays mineurs suivants : le Hanovre et le Hesse, et la province de Magdebourg. Si la Prusse crée le royaume de Wesphalie, la province de Magdebourg, qui n'est en fait pas cédée, est alors considérée comme faisant partie du royaume, et ses valeurs de monnaie et de recrutement ne sont plus comptabilisées lors de la collecte prussienne. Si la France ou la Prusse contrôle les trois régions, alors le royaume de peut être déclaré contrôlé par la puissance majeure.

11-3-1-1) Le contrôle est enregistré en plaçant le drapeau de la grande puissance et le marqueur «K of Wesphal» sur n'importe quelle province du royaume.

11-3-1-2) Dès que la grande puissance contrôlant le royaume retrouve le contrôle d'une province d'origine, elle doit être impérativement additionnée au royaume durant la prochaine étape de la phase de nouvelle combinaison politique.

11-3-2) UTILISATION DU ROYAUME DE WESPHALIE : Une fois créé, le royaume de Wesphalie est, dans l'ensemble, considéré comme un pays mineur libre normal. La combinaison argent-recrues de ces parties constituantes sont doublées en valeur comme 8-2-5, et leurs édifications sont habituelles. Les garnisons d'infanteries wesphaliennes peuvent être placées n'importe où dans le royaume.

11-3-2-1) Si la France contrôle le royaume de Wesphalie, les corps de Hanovre et Hesse possèdent un potentiel de mouvement de «4». Si cette option est jouée, ces corps ne possèdent pas «4» de potentiel de mouvement, si ils sont contrôlés par le Français (Cf 7-3-11) - le Royaume de doit être créé pour voir les points de mouvement de ses corps être augmentés (NOTE : leur mouvement est aussi augmenté si le royaume de n'est pas créé, mais les corps de Hanovre et Hesse sont incorporés à la confédération du Rhin : voir 11-5-2-1).

11-3-2-2) L'argent provenant de la province de Magdebourg peut être utilisé à de nombreuses fins. Mais ses recrues peuvent être utilisées seulement pour «acheter» des facteurs d'Infanterie et de Cavalerie hanovriens.

1-3-2-3) Seule les recrues du Hesse peuvent être utilisées comme garnison d'infanterie du pays mineur du Hesse. Seule l'infanterie du Hanovre peut être utilisée comme garnison du royaume dans Hanovre et Magdebourg. Si le Hanovre ne fait pas partie du Royaume de Wesphalie, les troupes hanovriennes ne sont pas utilisables par le Royaume de Wesphalie.

11-3-3) CONQUETE DU ROYAUME DE WESPHALIE : Les différentes parties du royaume de Wesphalie sont toujours considérées comme des pays mineurs séparés en ce qui concerne leur conquête. Ainsi, tant que la grande puissance contrôlant le royaume, contrôle un pays mineurs avec corps, le royaume de Wesphalie existe (constitué du ou des territoires restants).

11-3-3-1) Si le dernier territoire (comprenant un corps) composant le royaume de devient neutre, est cédé ou conquis, le royaume de cesse d'exister, et il est divisé en ces différentes parties (soit neutres, soit conquises, suivant le cas). Si, par ailleurs, la province de Magdebourg n'est pas contrôlée, elle retourne sous le contrôle prussien, où si la Prusse n'existe plus, elle passe sous le contrôle de la grande puissance contrôlant la Prusse.

11-3-3-2) La règle 10.5.2.2 est modifiée quand on l'applique aux pays mineurs composant le royaume de Wesphalie. A l'inverse ces pays mineurs deviennent neutres durant l'étape de contrôle des pays mineurs ; on les vérifie seulement durant la phase des nouvelles combinaisons politiques. Si on se trouve dans la zone de fiasco durant cette étape, on jette un dé pour chaque pays mineurs composant le royaume. Si le dé est supérieur au nombre de perte économique, le pays mineur devient neutre (ou change de contrôle : cf 10.5.2.3). Autrement rien ne se passe. NOTE : on ne jette pas de dé si il n'y a pas de chiffre de perte économique dans les box de la zone de fiasco, ni pour la province de Magdebourg.

11-3-4) CEDER LE ROYAUME DE WESPHALIE : Si les territoires composant le royaume de Wesphalie sont cédés, soit volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés comme des pays mineurs et/ou des provinces séparées. Le marqueur politique n'est jamais cédé, seulement enlevé et les conditions d'existence ne sont plus réunies. Si le royaume cesse d'exister ou est dissout, il doit être recréé comme décrit en 11.2.1 pour exister à nouveau.

11-3-5) POINT POLITIQUE : Le royaume de Wesphalie apporte +1 point politique pour sa création et coûte -1 point politique à sa cession. Individuellement, les gains ou pertes pour les pays mineurs/provinces rapportent/coûtent les points politiques normalement pour les conquête/cessions.

11-4)\* LE ROYAUME DE BAVIERE : Le roi de Bavière était un individu ambitieux et Napoléon lui donna la province du Tyrol pour celler leur amitié. Les tyroliens détestaient leur suzerain et vice versa : ce fût une des créations de Napoléon la moins couronnée de succès.

11-4-1) CREATION DU ROYAUME DE BAVIERE : Le royaume de Bavière peut être créé par la France ou la Prusse. Le royaume se compose du pays mineur de la Bavière et de la province du Tyrol. Si la France ou la Prusse contrôle ces deux territoires, alors le royaume de Bavière peut être déclaré et contrôlé par une puissance majeure. Le contrôle est enregistrer en plaçant le drapeau de la grande puissance et le marqueur «K of Bavaria» sur n'importe quel territoire du royaume.

11-4-2) UTILISATION DU ROYAUME DE BAVIERE : Une fois créé, le royaume de Bavière est dans l'ensemble considéré comme un pays mineur libre normal. La combinaison argent-recrues de ces parties constituantes sont doublées en valeur comme 8-2-5, et leurs édifications sont habituelles. Les garnisons d'infanteries bavaroises peuvent être placées n'importe où dans le royaume. Si la France contrôle le royaume de Bavière, le corps de Bavière possède



un potentiel de mouvement de «4». Si cette option est jouée, ce corps ne possède pas «4» de potentiel de mouvement, si il est contrôlé par le Français (Cf 7-3-11) - le Royaume de Bavière doit être créé pour voir les points de mouvement de son corps être augmenté (NOTE : leur mouvement est aussi augmenté si le royaume de Bavière n'est pas créé, mais si le corps de Bavière est incorporé à la Confédération du Rhin : voir 11-5-2-1).

14-4-3) CONQUERIR LE ROYAUME DE BAVIERE : Les parties constituantes du royaume de Bavière sont traitées presque de la même façon (à la différence de ce que fait l'Autriche avec la province du Tyrol) qu'un pays mineur composé de plusieurs districts (vois 10-4) : la province principale étant la Bavière (capitale Munich) et la province secondaire étant le Tyrol (capitale Salzbourg).

11-4-3-1) Si le Tyrol est conquis séparément par l'Autriche, il devient une province non cédée de l'Autriche, et si il est conquis par n'importe quelle autre puissance majeure qui ne contrôle pas la Bavière, il devient une province cédée sous son contrôle.

11-4-3-2) Si l'Autriche conquis le royaume de Bavière en occupant Munich, le Tyrol est immédiatement réintégré à l'empire d'Autriche en tant que province non cédée, et le royaume de Bavière est dissout (retirer le marqueur politique), et cela peut être fait par n'importe quelle autre puissance majeure. Le Tyrol devient une province cédée et la Bavière devient un pays mineur conquis sous le contrôle de la puissance majeure - le royaume de Bavière est dissout.

11-4-3-3) Si le royaume de Bavière devient neutre, la marqueur politique reste sur la carte, et est traité comme un pays mineur libre composé de plusieurs provinces. Pour la détermination des points politiques dépensés pour une déclaration de guerre (voir 4-2-1-2) et prendre le contrôle (voir 4-6-3-1), mais est conquis comme 11-4-3-2.

11-4-3-4) Le marqueur politique du royaume de Bavière est enlevé lorsque la province du Tyrol est sous un contrôle différent de celui de Bavière.

11-4-4) CEDER LE ROYAUME DE BAVIERE : Si n'importe lequel des deux districts du royaume de Bavière est cédé volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés ensemble comme UN seul pays mineur, accompagné de son marqueur politique. La puissance majeure contrôlante peut ne pas démembler le royaume de Bavière pour le céder province par province, ou pour d'autres desseins. EXCEPTION : si le royaume de Bavière est cédé par l'Autriche, appliquer la règle 11-4-3-2.

11-4-5) POINTS POLITIQUES : Le royaume de Bavière rapporte «+1» point politique pour sa création et coûte «-1» point politique à sa cession. Individuellement, les gains ou pertes pour les pays mineurs/provinces rapportent/coûtent les points politiques normaux pour les conquêtes/cessions.

11-5)\* LA CONFEDERATION DU RHIN : Napoléon a créé la confédération du Rhin (C. OF THE RHINE) pour consolider sa position en Allemagne. L'Autriche, grâce au Saint Empire Romain Germanique, détenait autrefois une position dominante, mais cette prépondérance s'atténuait au fil des siècles.

11-5-1) CREATION DE LA CONFEDERATION DU RHIN : La Confédération du Rhin peut être créée seulement par l'Autriche, la France ou la Prusse. La Confédération du Rhin se compose des pays mineurs suivants : «Hanovre et Hesse» (qui font également partis du Royaume de Westphalie), «Baden, Bavière, Saxe, Wurtemberg», qui ont tous des corps ; les pays mineurs suivants : «Berg, Duchies, Kelves et Mecklembourg», qui n'ont pas de corps, et les provinces de Magdebourg (qui fait aussi partie du Royaume de Westphalie) et le Tyrol (qui fait aussi partie du Royaume de Bavière). Si l'Autriche ou la Prusse crée la Confédération du Rhin, leurs propres provinces (Tyrol pour l'Autriche et Magdebourg pour la Prusse), bien qu'en fait non cédées, sont considérées comme faisant partie de la Confédération du Rhin et ne peuvent plus désormais fournir d'argent et de recrues à la nation mère. Si l'Autriche, la France ou la Prusse contrôle au moins 5 des 6 pays mineurs avec corps, plus 3 de n'importe quels autres pays mineurs et/ou provinces (tous les pays mineurs possibles que la puissance majeure contrôle doivent être incorporés) ; alors la Confédération du Rhin est déclarée par la puissance majeure contrôlante.

11-5-1-1) Le contrôle est enregistré en plaçant le drapeau de la puissance majeure et le marqueur de «C. OF THE RHINE» sur n'importe quelle province du royaume.

11-5-1-2) Pour que l'Autriche puisse créer la Confédération du Rhin («le Saint Empire Romain Germanique» dans ce cas), il faut que la condition de paix C8 n'est jamais été appliquée contre l'Autriche, où, si cela le fût, cette condition est annulée en appliquant la condition de paix C9 à toutes les puissances majeures ayant appliquée à l'Autriche la condition de paix C8 auparavant.

11-5-1-3) Dans le cas où la France ou la Prusse crée la Confédération du Rhin, au moins une puissance majeure doit avoir appliquée la condition de paix C8 contre l'Autriche, qui utilise la condition de paix C9 contre elle. NOTE : d'un point de vue historique, la création de la Confédération du Rhin a quelque peu précédé la fin officielle du «Saint Empire Romain Germanique», mais les victoires françaises à Ulm et Austerlitz ont fait s'incliner l'Autriche devant les exigences de Napoléon, sur ce problème inéluctable.

11-5-1-4) Si la puissance majeure contrôlant la Confédération du Rhin gagne un territoire qui pourrait en faire partie, ce territoire doit être impérativement additionné à la Confédération du Rhin dans la prochaine étape de nouvelles combinaisons politiques.

11-5-1-5) La Confédération du Rhin ne peut être créée par une puissance majeure, même si toutes les conditions sont réunies, si le marqueur politique de la Confédération du Rhin est encore sur la carte avec le drapeau d'une autre puissance majeure.

11-5-2) UTILISATION DE LA CONFEDERATION DU RHIN : Une fois créée, la Confédération du Rhin est généralement traitée comme un pays mineur normal ; les valeurs d'argent et de recrues sont doublées, et leurs utilisations sont habituelles.

11-5-2-1) Si la France contrôle la Confédération du Rhin, les corps de «Baden, Bavière, Hanovre, Saxe, Hesse et Wurtemberg», ont leur potentiel de mouvement étendu à «4». Si cette option est utilisée, il ne suffit plus du simple contrôle français pour voir cette augmentation ; la Confédération du Rhin doit être créée pour que ces corps voient leur potentiel de mouvement augmenté à «4». Exception : quelques uns des corps peuvent tout de même avoir un potentiel de mouvement de 4 si les options 11-3-2-1 et 11-4-2 s'appliquent.

11-5-2-2) L'argent provenant des différentes provinces peut être utilisé normalement, mais les recrues de tous les pays mineurs et provinces sans corps, ne peuvent être utilisées que pour constituer des facteurs d'infanterie et cavalerie hanovriens.

11-5-2-3) Seuls les facteurs d'infanterie des pays mineurs avec corps peuvent être mis en garnison dans leur territoire d'origine. Les facteurs hanovriens peuvent être utilisés comme garnison du Hanovre et de tous les pays mineurs et provinces sans corps. Note : l'infanterie hanovrienne et bavaroise ont le même morale, c'est pourquoi, toute infanterie hanovrienne placée au Tyrol est considérée comme bavaroise, si le Royaume de Bavière est créé. Si le Hanovre et/ou la Bavière ne font pas partie de la Confédération du Rhin, les troupes ne sont pas utilisables par la Confédération du Rhin.

\*\*La Galicie de l'est et/ou de l'ouest peut faire partie d'une Pologne contrôlée par la Russie.

11-5-3) CONQUETE DE LA CONFEDERATION DU RHIN : Les différentes parties de la Confédération du Rhin sont traitées séparément comme des pays mineurs et des provinces cédées pour tout ce qui concerne leur conquête. Tant que la puissance majeure contrôlant la Confédération du Rhin contrôle encore au moins UN pays mineur avec corps, la Confédération du Rhin existe toujours (constitués par le territoire restant).

11-5-3-1) Si le dernier composant, avec corps, de la Confédération du Rhin devient neutre, est cédé ou conquis, la Confédération du Rhin cesse d'exister et ses territoires redeviennent séparés (soit neutre, soit contrôlé suivant le cas). Si elle n'est pas contrôlée par ailleurs, ni incluse dans le Royaume de Westphalie, la province de Magdebourg retourne à la Prusse, et si la Prusse n'existe plus, elle appartient à la province de Brandebourg. Si elle n'est pas contrôlée par ailleurs ou incluse dans le Royaume de Bavière, la province du Tyrol retourne à l'Autriche, et si l'Autriche n'existe plus, elle revient à la puissance majeure contrôlant l'Autriche. Le marqueur politique «C. OF THE RHINE» et le drapeau de la puissance majeure ayant eu le contrôle, sont enlevés quand la Confédération du Rhin devient neutre, cesse d'exister et/ou est cédée.

11-5-3-2) La règle 10-5-2-2 est modifiée quand on l'applique aux pays mineurs composant la Confédération du Rhin. A l'inverse des pays mineurs devenant neutres durant une étape de contrôle des pays mineurs des pays mineurs on les vérifie seulement durant la phase de nouvelle combinaison politique. Si on se trouve dans la zone de fiasco durant une étape de nouvelle combinaison politique, on jette un dé pour chaque pays mineur composant la Confédération du Rhin. Si le dé est supérieur au nombre de perte économique, le pays mineur devient neutre (ou change de contrôle : voir 10-5-2-3). Autrement rien ne se passe. NOTE : on ne jette pas de dé si il n'y a pas de nombre de perte économique dans le box de fiasco et pour les provinces de Magdebourg et du Tyrol.

11-5-4) CEDER LA CONFEDERATION DU RHIN : Si les territoires de la Confédération du Rhin sont cédés, que se soit volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés comme des pays mineurs ou des provinces séparés. Le marqueur politique n'est jamais cédé, seulement enlevé, si les conditions d'existence de la Confédération du Rhin prennent fin. Si la Confédération du Rhin est dissoute, elle doit être reformée comme décrit en 11-5-1 pour exister de nouveau.

11-5-5 POINTS POLITIQUES : Créer la Confédération du Rhin rapporte 2 points politiques. Gagner/perdre les différentes parts rapporte/coûte les points politiques habituels pour le gain ou la perte des pays mineurs ou provinces (cf : 10-2-1-2 et 10-2-2).

11-6)\* L'EMPIRE OTTOMAN : Définitivement atteinte, mais pas encore ce «vieux homme malade de l'Europe» dont on parlera un siècle plus tard, la Turquie rêvait d'étendre son contrôle sur toute l'Afrique de Nord islamique. La France, la Grande-Bretagne et l'Espagne, sous des manières différentes, avaient aussi des vues sur l'Afrique du Nord

(leurs projets prirent différents noms, mais par commodité nous l'appellerons Empire Ottoman («OTTOMAN EMPIRE»)).

11-6-1) CREATION DE L'EMPIRE OTTOMAN : Seule la France, la Grande-Bretagne, l'Espagne ou la Turquie peuvent créer l'Empire Ottoman. L'Empire Ottoman est constitué par les pays mineurs suivants : l'Algérie, le Maroc, la Cyrénaïque, l'Egypte, la Palestine, la Syrie, Tripoli et la Tunisie. Si la France, l'Espagne, la Turquie ou la Grande Bretagne contrôle 6 de ces pays mineurs (tous les pays mineurs contrôlés par cette puissance majeure doivent être inclus), alors l'Empire Ottoman est déclaré.

11-6-1-1) Le contrôle est enregistré en plaçant le drapeau de la puissance majeure et le marqueur politique «OTTOMAN EMPIRE» sur n'importe quel territoire de l'Empire Ottoman.

11-6-1-2) Dès que la puissance majeure contrôlant l'Empire Ottoman obtient le contrôle d'un territoire pouvant faire partie de l'Empire Ottoman, ce territoire doit impérativement y être inclus lors de la prochaine étape de nouvelle combinaison politique.

11-6-1-3) Tant que le marqueur politique «OTTOMAN EMPIRE» est sur la carte avec le drapeau d'une puissance majeure, une autre puissance majeure ne peut le créer, même si toutes les conditions sont réunies.

11-6-2) UTILISATION DE L'EMPIRE OTTOMAN : Une fois créé, l'Empire Ottoman est traité généralement comme un pays mineur normal. Ses valeurs d'argent et de recrues sont doublées (cf : 8-2-3), et leur utilisation est habituelle. Ses valeurs peuvent être utilisées pour obtenir des facteurs d'armée placés dans les corps ou en garnison dans n'importe quel pays mineur, possédant au moins un corps, composant l'Empire Ottoman. Les facteurs de garnison peuvent être placés n'importe où à l'intérieur des frontières de l'Empire Ottoman. Il existe des avantages supplémentaires si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman :

11-6-2-1) MORALE : Si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman, le morale de tous les corps le composant est de «2» pour l'infanterie et de «3» pour la cavalerie.

11-6-2-2) TRIBUT : Si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman, à la fin de toutes les étapes de dépense d'argent et de recrutement de décembre, tout l'argent non dépensé par l'Empire Ottoman est additionné au trésor turc comme tribut (cf : 8-5-7) au lieu d'être perdu comme décrit en 8-5-5.

11-6-3) CONQUETE DE L'EMPIRE OTTOMAN : Les différents composants de l'Empire Ottoman sont toujours traités comme des pays mineurs séparés pour tout ce qui concerne la conquête. Tant que la puissance majeure contrôlant l'Empire Ottoman contrôle au moins UN pays mineur avec corps, l'Empire Ottoman continue d'exister (constitué du ou des territoires restants).

11-6-3-1) Si le dernier composant, avec corps, de l'Empire Ottoman devient neutre, est cédé ou conquis, l'Empire Ottoman cesse d'exister et ses territoires redeviennent séparés (soit neutre, soit contrôlé suivant le cas).

11-6-3-2) La règle 10-5-2-2 est modifiée quand on l'applique aux pays mineurs composant l'Empire Ottoman. A l'inverse des pays mineurs devenant neutres durant une étape de contrôle des pays mineurs, on les vérifie seulement durant la phase de nouvelles combinaisons politiques. Si on se trouve dans la zone de fiasco durant une étape de nouvelle combinaison politique, on jette un dé pour chaque pays mineur composant l'Empire Ottoman. Si le dé est supérieur au nombre de perte économique, le pays mineur devient neutre (ou change de contrôle : voir 10-5-2-3). Autrement rien ne se passe. NOTE : on ne jette pas de dé si il n'y a pas de nombre de perte économique dans le box de fiasco.

11-6-4) CEDER L'EMPIRE OTTOMAN : Si les territoires de l'Empire Ottoman sont cédés, que se soit volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés comme des pays mineurs séparés. Le marqueur politique n'est jamais cédé : seulement enlevé, si les conditions d'existence de l'Empire Ottoman prennent fin. Si l'Empire Ottoman est dissout, il doit être reformé comme décrit en 11-6-1 pour exister de nouveau.

11-6-5 POINTS POLITIQUES : Créer l'Empire Ottoman rapporte 2 points politiques. Gagner/perdre les différentes parts rapporte/coûte les points politiques habituels pour le gain ou la perte des pays mineurs (cf : 10-2-1-2).

11-7)\* LE ROYAUME DES DEUX SICILES : Quand cette option est jouée, les pays mineurs de Naples et de la Sicile, devant être considérés comme un pays mineur à multi districts, sont appelés «Royaume des 2 Siciles». Il en est ainsi dans les campagnes commençant en 1805, Naples est le district principal et la Sicile, le district secondaire. Si cette option est jouée, on applique quelques règles spéciales :

11-7-1) Si les deux districts sont contrôlés par des puissances majeures différentes, la puissance majeure contrôlant Naples, contrôle aussi les corps napolitains et la puissance majeure qui contrôle la Sicile contrôle la flotte.

11-7-2) Les valeurs d'argent et de recrues sont doublées (comme un pays mineur voir 8-2-3), mais si le royaume n'existe pas (si les deux districts ne sont pas contrôlés par la même puissance majeure), ses valeurs ne sont pas doublées.

11-8)\* ALTERNANCE DES POUVOIRS DOMINANTS : Dans Empires in Armes, comme pendant les événements historiques représentés, la France et la Grande-Bretagne ont des avantages qualitatifs manifestes et constants sur les cinq autres puissances majeures, et bien que n'importe qui peut toujours gagner, elles sont les «puissances dominantes» dans le jeu, et les centres d'activité diplomatique. Par exemple : si la Prusse entre très tôt dans un jeu de campagne, c'est toujours la Prusse assez chétive de la période napoléonienne, en terme de morale de facteur d'armée, avec en plus des corps de pays mineurs pour l'aider. Ce n'est certainement pas la dangereuse Prusse de Frédéric le Grand, moins de 50 ans plus tôt, où la Prusse dominante (la base de l'Allemagne moderne) de 50 ans plus tard, et qui aura du mal à maintenir son statut d'origine. Chacune des puissances majeures dans le jeu, a la capacité de devenir une puissance dominante et durant les 200 ans précédents ou durant le prochain siècle, toutes furent ou seraient une puissance dominante. Cette option permet aux joueurs de pouvoir changer le cours de l'histoire.

11-8-1) ACQUERIR OU PERDRE LE STATUT DE PUISSANCE DOMINANTE (GPD) : Pour que l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes, celles-ci doivent arriver à la phase des nouvelles combinaisons politiques de la phase économique, être en paix avec toutes les autres puissances majeures, et contrôler certains territoires. En ce qui concerne la France et la Grande-Bretagne, ou n'importe quelle autre puissance majeure qui a obtenu tôt son statut de «grande puissance dominante», pour perdre son statut de grande puissance dominante, celle-ci doivent arriver à la nouvelle phase de combinaison politique, être en paix avec toutes les autres puissances majeures, mais ne plus contrôler certains territoires, nécessaires au maintien de leur statut de grande puissance dominante. Une France ou une Grande-Bretagne qui a perdu tôt son statut de grande puissance dominante, peut regagner ce statut si elle arrive à la nouvelle phase de combinaison politique, être en paix avec toutes les autres puissances majeures et contrôler certains territoires nécessaires pour éviter la perte de son statut de grande puissance dominante. Un changement de statut pour une puissance majeure doit être commencé durant la nouvelle phase de création d'entités politiques.

11-8-2) EFFET DU GAIN OU DE LA PERTE DE GRANDE PUISSANCE DOMINANTE :

11-8-2-1) MORALE : Si l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes, la valeur du morale de l'infanterie de la puissance majeure est augmenté de «1» (+1) ainsi que le morale de la cavalerie de l'Espagne et de la Turquie. Le morale de l'infanterie et de la cavalerie féodale turque est augmenté de «0,5» (+0,5). Si la France ou la Grande-Bretagne perdent leur statut de grande puissance dominante, le morale de leur infanterie régulière est diminué de «1» (-1).

11-8-2-2) CHANGEMENT DE L'AVANTAGE NAVAL : Pour la Grande-Bretagne, la perte du statut de grande puissance dominante signifie également que sa flotte perd le bonus de «+1» au jet de dé pour «tirer» le vent et pendant les combats navals, et elle doit toujours bouger la première lors de la phase de mouvement naval. Si l'Autriche ou la Prusse deviennent des grandes puissances dominantes, leur flotte perd le malus de «-1» au jet de dé pour les combats navals.

11-8-2-3) CHANGEMENT DE LA SEQUENCE TERRESTRE : Si l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes alors que la France reste une grande puissance dominante, la France ne peut plus choisir l'ordre de son mouvement et doit toujours jouer la première lors de la phase de mouvement terrestre. Si deux ou plus parmi l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes alors que la France a perdu ce statut, celle-ci doit toujours jouer la première dans la séquence de la phase terrestre. Si seulement UNE parmi l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie devient une grande puissance dominante alors que la France a perdu ce statut, cette dernière prend la position usuelle de la puissance majeure dans la séquence terrestre alors que la nouvelle grande puissance dominante doit annoncer quand elle bougera, comme le fait d'ordinaire la France.

11-8-2-4) CHANGEMENT DES REVENUS : Quand l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes, leur revenu total est automatiquement augmenté de 10\$ lors de la phase de levée des troupes et de collecte des impôts, de toutes les phases économiques durant lesquelles la puissance majeure maintient son statut de grande puissance dominante. Si la France ou la Grande-Bretagne perdent leur statut de grandes puissances dominantes, leur revenu en monnaie est réduit de 10\$ lors de la phase de levée des troupes et de collecte des impôts, tant qu'elles ne seront plus des grandes puissances dominantes.

11-8-2-5) PROMOTION DES CHEFS : Si l'Autriche, la Prusse, la Russie, l'Espagne et/ou la Turquie deviennent des grandes puissances dominantes, leur joueur sélectionne un chef, et seulement UN, et augmente de «+1» ses indices stratégique, tactique et tactique maximum. EXCEPTION : aucun indice de chef ne peut excéder 5-5-6 après cette augmentation.

11-8-2-6) CHANGEMENT DE PROVINCES : Au moment où une puissance majeure devient une grande puissance dominante, toutes les provinces cédées par d'autres puissances majeures dont elle a le contrôle, deviennent des

provinces non cédées de la nouvelle grande puissance dominante. Toute province cédée plus tard reste une province cédée.

11-8-3) TERRITOIRES REQUIS POUR DEVENIR UNE GRANDE PUISSANCE DOMINANTE : Les territoires suivants doivent être contrôlés par une puissance majeure pour accéder à son statut de grande puissance dominante :

11-8-3-1) L'AUTRICHE doit contrôler toutes les provinces de son territoire national plus 5 des 7 territoires suivants : la province de Bosnie, la Confédération du Rhin (même si réduite après sa création - si l'option 11-5 n'est pas utilisée, l'Autriche doit contrôler au moins 5 territoires parmi : le «Baden», la Bavière, le Hanovre, le Hesse, la Saxe ou le «Wurttemberg»; lesquels comptent comme UN seul territoire), le Royaume d'Italie (même si réduit après sa création - si l'option 11-2 n'est pas utilisée, l'Autriche doit contrôler la «Lombardy», la «Venetia» et les Etats Pontificaux ; lesquels comptent comme UN seul territoire), le pays mineur du Piedmont, la province de Serbie, la province de Silésie ou le pays mineur de la Suisse.

11-8-3-2) LA PRUSSE doit contrôler toutes les provinces de son territoire national plus 4 des 6 territoires suivants : la Confédération du Rhin (même si réduite après sa création - si l'option 11-5 n'est pas utilisée, la Prusse doit contrôler au moins 5 territoires parmi le "Baden", la Bavière, le Hanovre, le Hesse, la Saxe ou le «Wurttemberg»; lesquels comptent comme UN seul territoire), le pays mineur du «Danemark»(avec ou sans la «Norway»), la province de Lorraine, le pays mineur du Palatinat, la province de Moravie, ou la Pologne (devant être créée).

11-8-3-3) LA RUSSIE doit contrôler toutes les provinces de son territoire national plus 6 des 7 territoires suivants : la province d'Arménie, la province de Bessarabie, la province de Galicie de l'Est, la province de Moldavie, la Pologne (devant être créée), le pays mineur de la Suède (devant inclure la «Finland»), et/ou la province de Galicie de l'Ouest.

11-8-3-4) L'ESPAGNE doit contrôler toutes les provinces de son territoire national plus tous les 5 territoires suivants : le pays mineur de Gibraltar, le Royaume d'Italie (même si réduit après sa création - si l'option 11-3 n'est pas utilisée l'Espagne doit contrôler la "Lombardy", la "Venetia»et les Etats Pontificaux ; lesquels comptent comme UN seul territoire), le Royaume des 2 Sicile (Naples ET la Sicile), les pays mineurs du Maroc et du Portugal.

11-8-5-3) LA TURQUIE doit contrôler toutes les provinces de son territoire national plus 5 des 6 territoires suivants : la province de Crimée, la province de Géorgie, la province de «Military Border», l'Empire Ottoman (même si réduit après sa création - si l'option 11-6 n'est pas utilisée, la Turquie doit contrôler au moins 5 des pays mineurs suivants : Algérie, Cyrénaïque, Egypte, Maroc, Syrie, Tripoli, ou Tunisie, lesquels comptent comme UN seul territoire), la province de Polodie et/ou la province de Transylvanie.

11-8-4) TERRITOIRE REQUIS POUR PERDRE LE STATUT DE GRANDE PUISSANCE DOMINANTE : La France ou la Grande-Bretagne commencent en position de grandes puissances dominantes et pour perdre ce statut, ces dernières doivent perdre le contrôle des territoires suivants :

11-8-4-1) LA FRANCE doit perdre le contrôle de 6 des 7 territoires suivants : le pays mineur des Flandres, le pays mineur de la Hollande, le pays mineur de la "Lombardy", le pays mineur du Palatinat, le pays mineur du Piedmont, le pays mineur de la Suisse, ou la province de Lorraine.

11-8-4-2) LA GRANDE-BRETAGNE doit perdre le contrôle de 6 des 7 territoires suivants : le pays mineur de Gibraltar, le pays mineur du Hanovre (déjà perdu dès le départ de tous les jeux de campagne), la province d'Irlande, le pays mineur de Malte, le pays mineur du Portugal (neutre et non contrôlé par la Grande-Bretagne au début des jeux de campagne de 1805), la province de l'Ecosse et/ou la province du Pays de Galles.

11-9)\* LIMITES POLITIQUES IMPOSEES AUX CONDITIONS DE PAIX :

11-9-1) RESTRICTIONS DES PERTES : Elles garantissent à tous les joueurs qui commencent une partie de la finir. Elles sont constituées de deux options qui peuvent être jouées ensemble ou séparément.

11-9-1-1) LIMITES DES PERTES TERRITORIALES : Une puissance majeure avec un joueur ne peut jamais voir son territoire national amputé de plus de 3 provinces.

11-9-1-2) RESTRICTIONS POUR LES DESORDRES CIVILS : Une puissance majeure avec un joueur ne peut jamais subir de désordre civil. On ignore les paragraphes de 8-7-1 à 8-7-5 pour les puissances majeures avec un joueur quand celui-ci rencontre les conditions d'un désordre civil (voir 8-7) : à la place on demande au joueur de signer n'importe quel type de paix durant la prochaine étape de paix avec toutes les puissances majeures avec lesquelles il est en guerre quand les conditions de désordre civil sont réunies.

11-9-2) GUERRE FRANCO-BRITANNIQUE : Afin que les joueurs puissent créer leur propre climat diplomatique, aucune puissance majeure ne commence en guerre dans les campagnes débutant en 1805 (voir 14-4 et 14-7). Pourtant la France et la Grande-Bretagne étaient déjà en guerre, et le furent jusqu'au bout. Ces règles optionnelles recréent cette compétition.

11-9-2-1) LA GUERRE : La France et la Grande-Bretagne doivent être en guerre dans les jeux de campagnes débutant en 1805. La France et la Grande-Bretagne ne peuvent jamais conclure de paix informelle et, à moins que l'une ou l'autre ait cessé d'être une puissance dominante, et ne peuvent jamais être alliées.

11-9-2-2) CONDITIONS DE PAIX :

Si la France demande la paix à la Grande-Bretagne, la Grande-Bretagne doit demander une paix inconditionnelle incluant la condition C6 pour enlever Napoléon (sauf si il a été tué). La paix n'est pas possible si cette condition n'est pas applicable (i.e. : si une autre puissance majeure, avec qui la France signe la paix au même moment, n'est pas d'accord avec l'exil de Napoléon).

Si la Grande-Bretagne demande la paix à la France, la France doit demander une paix inconditionnelle et inclure la condition C1c (qui peut être choisie par toutes les puissances majeures faisant la paix avec la Grande-Bretagne au même moment) pour enlever 2 flottes, et la condition C5 (qui doit permettre aux forces françaises, l'accès sur le sol britannique). Ces restrictions sont toutes les deux abandonnées si l'option 11-8 est utilisée, et si, soit la France, soit la Grande-Bretagne, cesse d'être des grandes puissances dominantes, et/ou si une autre puissance majeure devient une grande puissance dominante.

\*\*Elles ne peuvent jamais passer de paix informelle ou devenir alliées.

## 12-0) OPTIONS DIVERSES

12-1) OPTIONS DE RENFORTS :

12-1-1) CONVERSION DE LA MILICE : Au cours d'une étape de dépense d'argent et de mobilisation, alors qu'elle n'est pas en guerre avec une autre puissance majeure, une puissance majeure peut enlever chaque pion de milice de son territoire national et payer 3\$/facteur pour la convertir en infanterie régulière. Ce nouveau facteur d'infanterie régulière retourne sur la carte comme renfort trois mois plus tard (exactement comme une infanterie régulière).

12-1-2) LOCATION DE CONSTRUCTION DE BATEAUX : Lorsque des bateaux sont commandés, les ports où ces bateaux seront construits et disponibles doivent être notés et annoncés (la construction navale est connue de tous). Ces ports seront les seuls où les bateaux pourront venir en renforts.

12-1-2-1) Si une ville portuaire, contenant des bateaux en construction, est occupée par l'ennemi, alors tous ces bateaux seront considérés comme détruits.

12-1-2-2) Si une ville portuaire d'un pays mineur contenant des bateaux en construction, est occupée par l'ennemi, les bateaux ne sont pas nécessairement considérés comme détruits, et la construction peut continuer au grès de la puissance majeure ayant pris le port (si le port est pris par deux puissances majeures, n'ayant pas le même point de vue sur le sort des bateaux en construction du pays mineur, alors on jette un dé pour les départager). Le contrôle de ces navires peut éventuellement aller à la puissance majeure contrôlant à la fois, le port et le pion de flotte : alors ces bateaux peuvent être transférés à la flotte.

12-2)\* OPTIONS NAVALES :

12-2-1) FLECHES DE PASSAGES OPTIONNELS :

12-2-1-1) DANS LA MANCHE : On considère qu'il existe une flèche de passage entre Lille et l'aire à l'est de Portsmouth.

12-2-1-2) FLECHES ENTRE LA SUEDE ET LE "Danemark": Ces aires sont très proches les unes des autres, même pour les canons de l'époque. Une flotte dans la zone maritime ne peut bloquer une flèche du «Danemark», ni celle reliant «Copenhague à Malmo», si ces villes sont occupées par des corps et/ou des garnisons ennemis, dans les deux aires reliées par des flèches.

12-2-2) RAID NAVAL : Pour chaque zone maritime adjacente à la Grande-Bretagne contenant une flotte ennemie, le commerce colonial britannique est réduit de 5\$ (il ne peut être inférieur à 0).

\*\*Cela est déterminé pendant une phase économique.

12-2-3) MOUVEMENT DE FLOTTE DE TRANSPORT OU DE FLOTTE NOMBREUSE : Les flottes importantes et les flottes de transport sont moins rapides que les flottes plus petites.

12-2-3-1) Ces règles s'appliquent aux flottes d'une même puissance majeure se trouvant dans une même zone maritime ou à des flottes utilisant le mouvement combiné. Elles ne s'appliquent pas à des flottes appartenant à différentes puissances majeures n'utilisant pas le mouvement combiné, et se trouvant dans la même zone maritime.

12-2-3-2) Une flotte commençant sa phase navale dans une pile d'une ou plusieurs flottes transportent un corps et/ou contenant un dépôt pour le ravitaillement d'un débarquement, perd «-1» «point de mouvement pour cette phase navale.

12-2-3-3) Chaque flotte commençant sa phase navale dans une pile perd un point de mouvement par flotte empilée avec elle. Par exemple : le potentiel de mouvement d'une pile de 2 flottes sera de 7-1=6, d'une pile de 3 flottes sera de 7-2-5.

12-2-3-4) Les règles 12-2-3-2 et 12-2-3-3 sont cumulatives. Cependant le maximum de malus est de «-3». Ainsi une flotte jouira, au moins, toujours d'un mouvement de «4» quelque soit sa taille.

12-2-3-5) Ces réductions du potentiel de mouvement ne s'appliquent qu'au mouvement naval normal : elles ne s'appliquent pas aux retraites, ni aux poursuites.

12-2-4) CAPACITE DE TRANSPORT NAVAL : Si cette option est jouée, alors la règle 6-2-5 est modifiée pour redéfinir la capacité de transport. Les flottes ne peuvent transporter pas plus de 10 facteurs d'armée chacune, sans se soucier de savoir comment ils sont répartis dans le ou les corps (les facteurs doivent toujours être dans les corps). Si ces flottes de transport sont éliminées, tous les facteurs qui étaient transportés et/ou qui se trouvent en excès sont éliminés. Les pertes peuvent être réparties entre différents corps.

12-2-5) PERTES NAVALES PROPORTIONNELLES : Quand une pile de flottes de plusieurs nationalités (y compris les pays mineurs) participe à un combat, les pertes sont réparties proportionnellement parmi les différentes nationalités. On arrondit les fractions au plus près : en cas d'égalité on jette un dé. Exemple : une pile de flottes contenant 68 navires : soit 36 britanniques (52,9%, 20 suédois (29,4%) et 12 portugais (17,7%), perd 10 navires dans un combat naval. Les pertes seront de 5,29 (5) bateaux britanniques, 2,94 (3) bateaux suédois et 1,77 (2) bateaux portugais.

### 12-3) OPTIONS TERRESTRES :

12-3-1) LIMITES DE RAVITAILLEMENT PAR DEPOT : Un même dépôt, qui est une source de ravitaillement ou qui fait partie d'une même chaîne de ravitaillement valide, peut ravitailler un maximum de 4 corps et/ou garnison assiégés.

12-3-2) ENTRAINEMENT BRITANNIQUE : Les britanniques forment les troupes de certains pays mineurs, les transformant en armée de tout premier plan, notamment les portugais et les Hanovriens (la «King's German Legion» ou «KGL»). D'après cette option, si les britanniques contrôlent pendant 24 mois consécutifs le Hanovre et/ou le Portugal, le moral de leurs corps augmente à «4» pour l'infanterie et la cavalerie. L'infanterie de garnison reste avec un moral de «2».

### 12-3-3) OPTIONS DE CAVALERIE :

12-3-3-1) SUPERIORITE DE CAVALERIE : Si un camp possède au moins le double de facteurs de cavalerie (cosaque et corps franc inclus) que son adversaire au début d'un round de combat, dans une bataille limitée ou un combat trivial (si nécessaire recalculer le nombre de facteurs de cavalerie à chaque round), il gagne un bonus de «+1» au dé. NOTE : le modificateur maximum dans un combat est de «+1». La cavalerie dans une force de contournement n'est pas incluse dans le calcul de supériorité, jusqu'à ce qu'elle arrive (voir 7-2-5-12). La cavalerie d'une force de contournement n'est pas doublée pour le calcul de la supériorité. Cette règle ne s'applique pas si tous les facteurs des deux camps sont uniquement composés de cavalerie.

12-3-3-2) RETRAITE DE CAVALERIE : Un corps de cavalerie en défense, seul ou empilé uniquement avec d'autres corps de cavalerie, des cosaques et/ou des corps francs, voit son potentiel stratégique (ou celui de son chef) augmenter de «+1» pour l'exécution d'une retraite (cf : 7-5-2-5-2-2). Cette règle ne s'applique pas si la force attaquante n'est aussi composée que de cavalerie. \*\*ou si le commandant en chef possède une valeur stratégique de 5.

12-3-4) ENGAGEMENT DE LA GARDE : Avant que la résolution d'un round de combat ne commence (voir 7-5-2-8 pour le déroulement de la séquence de combat), un joueur qui possède un corps de garde ou de grenadier, peut choisir de «faire donner la garde», et l'annonce. Si la force inclut des corps de garde de deux ou plusieurs nationalités, seul un corps de garde peut être utilisé pour ce faire. Un joueur ne peut faire cela qu'une fois par jour de combat.

12-3-4-1) Si les deux camps ont la possibilité d'engager la garde, la décision de le faire ou pas, et l'intensité de cet engagement (si applicable) doit être écrite par les deux joueurs et révéler simultanément.

12-3-4-2) Les effets de l'engagement de la garde est d'augmenter le niveau de perte de morale utilisé sur la table de résolution de combat de «+1» ou de «+2». Exemple : un combat sur la table 3-2 devient 3-3 (avec un +1) ou 3-4 (avec un +2).

12-3-4-3) Seuls les russes et/ou les français, en engageant au minimum deux facteurs de gardes, peuvent modifier le niveau de perte de morale de «+2». Seuls les russes, les prussiens, les autrichiens et/ou les français, en engageant au minimum un facteur de garde, peuvent modifier le niveau de perte de morale de +1. Indépendamment de ce minimum, tous les facteurs de garde, d'une nationalité, engagés doivent être utilisés à cette fin. Les britanniques et/ou les espagnols ne peuvent engager leur garde.

12-3-4-4) Le joueur qui engage sa garde consulte alors la TABLE D'ENGAGEMENT DE LA GARDE et jette un dé. On met en rapport le décalage de morale avec le dé obtenu. Le résultat est le nombre de facteur de garde automatiquement perdu (en addition à tous ceux que le joueur peut perdre durant un round de combat).

12-3-4-5) S'il reste au moins un facteur de garde de la nationalité qui l'a engagée, alors le round de combat a lieu avec le modificateur de morale. Si tous les facteurs de gardes engagés sont perdus par le camp qui les a engagés, ils sont considérés comme ayant cassés sans combattre dans ce round (même si le camp adverse combat tout de même).

13-3-4-6) Si un facteur de garde survit, le round de combat est résolu avec le modificateur ; le camp adverse doit casser dans ce round, sinon celui qui a engagé la garde est automatiquement considéré comme ayant cassé.

12-3-5) CORPS D'ARTILLERIE : Les russes et les français possèdent tous les deux un corps d'artillerie. Ils ont une utilisation spéciale durant la bataille, bataille limitée et combat trivial. Cette utilisation spéciale ne s'applique pas durant un siège (attaque ou défense), sauf si une force de renfort est disponible.

12-3-5-1) A chaque round de combat (voir 7-5-2-8), l'artillerie peut être utilisée pour bombarder, ce avant que le combat ne soit résolu : les pertes causées par la bombardement ne peuvent pas prendre part au combat suivant. Si les deux camps possèdent de l'artillerie, le bombardement est considéré comme simultané.

12-3-5-2) Là où c'est possible, les pertes dues au bombardement ne doivent pas être de la milice si le camp subissant le bombardement a déjà perdu 2 points de morale ou plus.

12-3-5-3) L'artillerie bombarde toujours sur la table 5-5 quelque soit la table utilisée par ailleurs dans le combat. Le bombardement n'est jamais affecté par le type de terrain, sauf les marais, où il ne peut avoir lieu (même si les facteurs d'artillerie participent au combat normal).

12-3-5-4) L'artillerie participe toujours au round de combat normal (donc, quand elle bombarde, elle combat effectivement deux fois).

12-3-5-5) Si à n'importe quel moment d'un round de combat un camp (ou la force de "clouage" d'un camp) n'est plus composée que par des facteurs d'artillerie, ce camp est considéré comme ayant cassé.

12-3-6) PERTES TERRESTRES PROPORTIONNELLES : Lorsque des facteurs d'armée de différentes nationalités (y compris celles des pays mineurs) participent à un combat, les pertes subies doivent être réparties proportionnellement entre les différentes nationalités. Les fractions seront arrondies au plus proches et, si un accord n'est pas trouvé en cas de litige, on jettera un dé. Une fois que le nombre de pertes est déterminé, chaque joueur à le choix du type de facteur du type de facteur qu'il perd (dans les limites de garde, infanterie, milice, cavalerie, etc...).

12-3-7) OPTIONS DES CHEFS D'ARMEE :

12-3-7-1) CHEF DE CORPS : Dans un combat quand il n'y a pas de chef disponible pour une force multi corps, le meilleur potentiel des corps disponibles est utilisé de la même manière que s'ils étaient commandés par un chef qui posséderait un potentiel stratégique de 1, un potentiel tactique de 1, et un potentiel tactique maximum de 1. Pour une retraite ou en renfort, les corps continuent à le faire individuellement.

12-3-7-3) POTENTIELS DE NAPOLEON : Les talents militaires de Napoléon baissèrent notablement avec l'âge. Si cette option est utilisée, le potentiel tactique de Napoléon est réduit à «4» à partir de janvier 1809, et son potentiel stratégique est réduit à «4» à partir de janvier 1812. Ces réductions ne s'appliquent pas aux combats se déroulant à l'intérieur des frontières françaises originelles.

12-3-8) DETACHER/ABSORBER DES FACTEURS DE PAYS MINEURS : Si les joueurs désirent permettre à des facteurs de pays mineurs d'être détachés en garnisons dans des frontières de pays mineurs, ils peuvent le faire, mais les joueurs doivent garder trace des nationalités des garnisons : marquer les nationalités sur les pions gris placés hors de leurs frontières ou confectionner leur propres marqueurs pour les différents pays mineurs possibles.

12-3-9) PAS DE DON DE TERRITOIRE : N'autorisez la cession de petits pays qu'à l'occasion de traités de paix, et à aucun autre moment.

12-3-10\*\*) SUPERIORITE NUMERIQUE ACCABLANTE : Les batailles et batailles limitées où l'un des camps affiche une supériorité de 5-1 ou plus doit être résolu comme une escarmouche. Exception : Un défenseur surpassé en nombre peut tenter de se replier avant l'escarmouche en obtenant avec le dé la valeur stratégique du commandant ou moins.

12-4)\* ACCES LIMITE POUR UN TRAITE DE PAIX : Cette option remplace les règles de rapatriement 4-4-6-2 et les forces ne sont pas rapatriées quand la paix est faite. A la place, quand une paix est faite, les forces ennemies ont une période d'accès limité automatique pour évacuer leur force de leur ancien ennemi.

12-4-1) GARNISONS : A la fin de trois phases terrestres, après la signature d'une paix, tous les facteurs de garnisons doivent être hors des villes de la puissance majeure. Si le vainqueur à choisit l'option C5, cela ne s'applique qu'à la capitale du vaincu.



12-4-2) CORPS, FLOTTES ET DEPOTS : A la fin de 6 phases terrestres, après la signature de la paix, tous les corps, flottes, dépôts et garnisons de dépôt, doivent se trouver hors du territoire de la puissance majeure vaincue. Ceci étant ignoré si le vainqueur a choisit la condition C5.

12-4-3) MANQUEMENT AU RETRAIT : N'importe quelle force qui n'a pas rencontrée les cas 12-4-1 et 12-4-2 dans le temps requis, doit être démobilisée et/ou sabordée durant la phase de renfort suivant (note : la règle de limitation 5-1-4-2 sur les sabordages peut être ignorée ), à moins que la puissance majeure contrôlant le territoire veuille bien lui donner l'accès (voir 10-3).

12-5)\* MANIPULATION ECONOMIQUE : Les manipulations économiques simulent l'habileté d'une puissance majeure à contrôler son économie pour gagner des points politiques supplémentaires, l'argent et les recrues dont elle a besoin. La manipulation économique prend place dans l'étape de manipulation de la phase économique. Accomplir la manipulation économique consiste en premier lieu à enregistrer les changements survenus depuis le dernier enregistrement, et alors à se repositionner sur le présentoir de manipulation économique (ECONOMIC MANIPULATION DISPLAY) sur le recto de chaque fiche nationale de chaque puissance majeure (même si le verso est utilisé, pour toutes les autres choses, ce présentoir, sur la face 1 devra être utilisé) pour la prochaine manipulation économique. Au début d'une campagne, le placement est toujours dans le carré «0» du présentoir, et les restrictions décrites en 8-4-1 peuvent limiter l'habileté d'utiliser d'autres placements.

12-5-1) ENREGISTREMENT DE LA MANIPULATION ECONOMIQUE : Une puissance majeure gagne ou perd le nombre de point politique spécifié par le chiffre écrit en gras dans le carré du présentoir de manipulation économique sur lequel le marqueur de la puissance majeure est positionné. Ce carré spécifie aussi les gains ou pertes en argent et/ou en recrues. Il faut enregistrer chaque changement de point politique sur le présentoir de statut politique, et additionner ou soustraire l'argent et les recrues au total déterminé durant l'étape de collecte des impôts et de mobilisation.

12-5-2) PLACEMENT DE LA MANIPULATION ECONOMIQUE : Chaque joueur place son marqueur de manipulation économique sur n'importe quel carré du présentoir de manipulation économique. Cette position spécifie le nombre de point politique et combien d'argent et/ou de recrues il gagne ou perd lors de l'étape de manipulation économique.

12-6) FORMULAIRES : Il est recommandé de faire des copies des formulaires se trouvant au dos de la fiche nationale des pays mineurs et de la carte des statuts, et de les utiliser pour garder une trace écrite des événements de la partie.

12-7) PERTES DES CHEFS : Après un combat, bataille limitée ou combat trivial et/ou naval, chaque camp qui possède un chef engagé, jette deux dés pour savoir ce qui lui arrive. Si un camp obtient un 12, on choisit aléatoirement un chef de ce camp précédemment engagé dans le combat. Puis on rejette un dé. Si on obtient un 6 le chef est mort et retiré définitivement du jeu. Un autre résultat indique le nombre de mois où ce chef sera indisponible pour cause de blessure : il est retiré du jeu mais sera remplacé une fois guéri.

12-8)\* ACCES VOLONTAIRE : On amende la règle 10-3-1-2-2 et on définit qu'un accès volontaire ne peut être donné qu'à un allié.

12-9)\* OPTION DE COMMERCE AMERICAIN : La guerre de 1812 entre les Etats Unis et la Grande-Bretagne est en fait une sorte d'extension du blocus continental mis en place par Napoléon. Si cette option est jouée, la condition de pais B6, appliquée à une puissance majeure, pour lui interdire le commerce américain, est considérée comme si cette puissance majeure renonçait au commerce américain (décrit en 8-2-1-2-2-2-2), et le joueur britannique doit jeter un dé à chaque étape de collecte d'argent et de mobilisation, ou une puissance majeure à renoncer au commerce américain, à cause de la Grande Bretagne, et/ou à la suite de l'application de la condition B6.

### 13.0) SCENARIOS

13.1) LES ABREVIATIONS POUR LES SCENARIOS : les abréviations suivantes sont utilisées pour le placement dans chaque scénario : A pour les facteurs et les corps d'artillerie, C pour les facteurs et les corps de cavalerie régulière, CK pour les pions de cosaques, FK pour les pions de Corps Francs, Gd pour les facteurs et les corps de gardes, Gr pour les facteurs de guérillas, I pour les facteurs et les corps d'infanterie régulière, Lt pour le corps de cavalerie légère autrichien, et M pour les facteurs de milice.

13.1.1) Seules les forces mentionnées dans les scénarios sont placées sur la portion de la carte (est ou ouest ou entière). Les forces adverses sont positionnées sur les aires spécifiées par les ordres de placement de chaque scénario, en respectant l'ordre spécifié.

13.1.1.1) Quand les forces (incluant les renforts) sont posées dans les provinces, les pays mineurs ou les aires contenant (des) ville(s) ou (des) dépôt(s), les facteurs d'armée ou les corps peuvent être placés dans n'importe quelle cité inoccupée (soit le(s) corps et/ou comme garnisons de ville(s) ou dépôt(s)) dans les provinces, les pays mineurs et/ou les aires contrôlés par le joueur en phase.

13.1.1.2) Seul le nombre de corps mentionné dans les placements est disponible. Seuls les corps des pays mineurs mentionnés dans les placements initiaux et les renforts sont utilisés dans les scénarios. Les joueurs peuvent organiser leurs facteurs d'armées dans les corps requis si ils sont disponibles et/ou autorisés. La composition des corps est reportée sur la carte nationale dans les cases appropriées des corps utilisés (excepté les cosaques, corps francs et guérillas), les facteurs non incorporés peuvent être utilisés comme garnisons.

13.1.2) TRESOR DE DEPART : il est alloué un trésor à chaque puissance majeure au début de chaque scénario.

13.1.3) CONTROLE : les pays mineurs contrôlés et les provinces cédées restent toujours sous le contrôle de la puissance majeure mentionnée au début du jeu, et les forces de ces pays ne sont pas retirées de la carte que le pays mineur est conquis par une autre puissance (sauf si des règles spéciales le précisent). Pour les scénarios, les pays mineurs conquis ou libres sont utilisés pour les renforts et pour des desseins seulement historiques. Seuls certains territoires, utilisés pour les scénarios, sont mentionnés ; les territoires non mentionnés sont «hors jeu».

13.1.4) RENFORTS : les renforts disponibles en facteurs, corps, chefs et monnaie sont détaillés en ce qui concernent la date d'arrivée et le lieu de déploiement - si ceux ci ne sont pas pris, les renforts sont perdus. Les renforts reçus sont placés comme décrit en 5.2, et, pour les corps, cosaques et corps francs, seulement si ils sont disponibles.

13.1.5) DUREE : le nombre de tours est spécifis dans chaque scénario, ainsi que les dates. Utiliser les cases appropriées sur la table des statuts.

13.1.6) REGLES SPECIALES : quelques règles spéciales sont appliquées dans les scénarios comme expliqué. Ces règles spéciales suivantes sont appliquées à tous les scénarios.

13.1.6.1) Les forces qui ne peuvent pas entrer sur n'importe quelle aire d'une province spécifiée sont jouées sous le contrôle de la puissance majeure adverse dans le scénario.

13.1.6.2) Les pertes au combat sont celles inclues dans les batailles, les combats de sièges, et les redditions (exclues : les pertes dues au fourrage, pertes du fourrage des assiégés et les renforts qui n'arrivent pas ou qui «sortent»).

13.1.6.3) Il n'y a pas de phase de levée d'impôts et de recrues dans les scénarios, les puissances majeures ne peuvent pas prêter d'argent, sauf en cas de règles spéciales.

13.1.6.4) Si les options de 12.3.5 ne sont pas utilisées, tous les facteurs d'artillerie sont traités comme de l'infanterie régulière, et le corps d'artillerie permet de contenir des facteurs d'infanterie et/ou de milice et leur coût est celui des facteurs d'artillerie.

13.1.6.5) Les corps et dépôts de toutes les puissances majeures sont disponibles à moins que ce soit préciser autrement.

13.1.7) CONDITIONS DE VICTOIRE : chaque scénario à ses propres conditions de victoire.

13.2) LE SCENARIO DE 1805 (INTRODUCTION) : ce scénario pour tout joueur jette les bases du système militaire d'EMPIRES IN ARMES, avant de s'embarquer dans les autres scénarios et le système militaire, économique et diplomatique complet des jeux de campagnes. Le scénario de 1805 simule la victoire de Napoléon à Austerlitz.

13.2.1) FORCES EN PRESENCE :

13.2.1.1) FORCES ALLIEES : les forces alliées se positionnent en premier.

13.2.1.1.1) Forces autrichiennes :

A : 3 corps et 1 corps de C contenant 23I, 7C et le chef MACK sur l'aire de «Ulm»,

B : 1 corps contenant 10I et 1C et le chef JOHN sur l'aire «Salzburg»,

C : 5 corps, 1 corps C et 1 corps Gd contenant 3Gd, 32I et 11C, et le chef CHARLES sur l'aire «1» de la province de «Venetia»,

D : 1I à Prague,  
E : 4I à Vienne,  
F : 3 dépôts quelque part sur les territoires contrôlés par l'autrichien.

13.2.1.1.2) Forces russes :

A : 2 corps et 1 corps C contenant 16I et 3C, 1CK et le chef KUTUSOV sur l'aire de «Krakow»,  
B : 1 corps Gd, 2 corps et 1 corps C contenant 5Gd, 11I, 4C et le chef ALEXANDRE sur l'aire de «Brest-Litvosk»,  
C : 2 corps contenant 9I et 1M, 1CK et le chef BENNIGSEN sur l'aire de «Grodno»,  
D : un dépôt sur chaque aire de «Brest-Litovsk et Lublin».

13.2.1.2) FORCES FRANCAISES : les forces françaises se positionnent en second.

A : un corps contenant 7I et le chef BERNADOTTE sur l'aire de «Cologne»,  
B : 3 corps contenant 38I et 3C avec les chefs DAVOULT ET SOULT sur l'aire de «Mainz»,  
C : 2 corps, 2 corps C et 1 corps Gd contenant 3Gd, 19I et 10C avec les chefs NAPOLEON, NEY et MURAT sur l'aire de «Strasbourg»,  
D : le corps bavarois contenant 10I bavaoises et 1C bavaroise, sur la case «5» de maraudage de l'aire de «"Duchies"»,  
E : 2 corps contenant 21I et 4C avec le chef MASSENA sur l'aire de «Milan»,  
F : 1 corps contenant 9I sur l'aire de «Florence»,  
G : 3I à Stuttgart,  
H : 1 dépôt sur chaque aire de «Strasbourg, Mainz et Stuttgart».

13.2.2) TRESOR DE DEPART : l'autrichien commence avec un pécule de 5\$, le russe avec 3\$ et le français avec 10\$.

13.2.3) CONTROLE :

L'AUTRICHE contrôle sa nation mère et le pays mineur conquis «Venetia».

LA RUSSIE contrôle sa nation mère.

LA FRANCE contrôle sa nation mère, plus les pays mineurs conquis de «Flanders, Kleves, Palatinate, "Duchies", "Baden", "Wurttemberg", "Berg", Hanover, Switzerland, Piedmont, Lombardy, Tuscany et Romagna», et les pays libres de «Bavaria et Holland».

13.2.4) RENFORTS :

13.2.4.1) AUTRICHE : 6\$ par tour. 3I à Vienna, 1I à Ofen et 1I à Prague chaque tour. Pas de nouveaux corps utilisables.

13.2.4.2) RUSSIE : pas de nouveaux corps utilisables.

13.2.4.3) FRANCE : 5\$ par tour. 1 corps contenant 5I et 1M sur l'aire de Strasbourg en novembre. Pas de nouveaux corps utilisables.

13.2.5) DUREE : le jeu commence en septembre 1805 et se termine en décembre 1805.

13.2.6) REGLES SPECIALES : aucune règle spéciale n'est utilisée.

13.2.7) CONDITIONS DE VICTOIRE : le joueur français gagne s'il occupe la cité de Vienne à la fin de la partie, sinon se sont les alliés qui gagnent.

13.3) LE SCENARIO DE 1809 : ce scénario simule la campagne du Danube - le triomphe majeur de Napoléon.

13.3.1) FORCES EN PRESENCE :

13.3.1.1) FORCES FRANCAISES : les forces françaises se positionnent en premier.

A : 1 corps contenant 12I, 5M et 1C sur une aire entre les aires de «Ulm et Munich»,

B : 1 corps contenant 8I et 3C et le corps «Wurttemberg» contenant 5I du "Wurttemberg" et 1 C du Wurttemberg et les chefs NAPOLEON et MASSENA sur l'aire de «Nuremberg»,

C : 1 corps et un corps C contenant 23I et 7C, et le corps «Bavaria» contenant 11I bavaoises et 1C bavaroise, et le chef DAVOULT sur la case de maraudage «3» immédiatement au nord de Munich,

D : 1 corps Gd contenant 9Gd et 2C sur l'aire de Strasbourg,

E : le corps «Saxony» contenant 7I saxonnnes et 1C saxonne et le chef BERNADOTTE sur la case de maraudage «4» au nord de l'aire de Munich,

F : le corps «Poland» contenant 4I polonaises et 2C polonaises sur l'aire de «Warsaw»,

G : 1 corps et 1 corps A contenant 6I et 5A sur l'aire de Zara,

H : 1 corps contenant 12I et 3C, et le corps «Lombardy» contenant 8I lombardes et 1C lombarde et le chef EUGENE sur l'aire de «Venice»,

I : 2I polonaises dans une ville de Pologne (Pologne = «Posen + Masovia»),

J : 2M à «Ulm»,

K : 1 dépôt sur chaque aire de «Venice, Stuttgart, Strasbourg et Warsaw».

13.3.1.2) FORCES AUTRICHIENNES : les forces autrichiennes se positionnent en second.

A) 2 corps contenant 24I, 2M et 2C sur n'importe quelle aire de la province «Bohemia»,

B) 4 corps et 2 corps Gd contenant 48I, 2Gd, 7M et 8C, 1 FK et le chef CHARLES sur l'aire de Linz,

C) 1 corps contenant 9I et 1C sur n'importe quelle aire de la province «East Galicia».

D) 1 corps Lt contenant 4I sur l'aire de «Karlstadt».

E) 2 corps contenant 20I et 2C et 1 corps d'insurrection contenant 15M et 3C, et le chef JOHN sur l'aire de «Trieste»,

F) 4M dans «Vienna»,

G) 1 dépôt sur les aires de «Vienna, Prague, Krakow et Trieste», plus 3 autres dépôts sur 3 autres aires du territoire autrichien.

13.2.2) TRESOR DE DEPART : l'autrichien commence avec 20\$, tandis que le français commence avec son trésor vide.

13.3.3) CONTROLE :

Le territoire français comprend les provinces de sa nation mère, plus les provinces cédées de «Illyria», «Magdeburg» et «Tyrol», ainsi que les pays mineurs conquis suivants : «"Baden", "Berg", "Duchies", Flanders, Kleves, Hesse, Holland, Hanover, Venetia, Switzerland, Palatinate, Papacy, Romagna, Tuscany et Piedmont», et les pays mineurs libres de «Bavaria, Wurtemberg, Saxony, Lombardy et Poland (Posen et Masovia)».

Le territoire autrichien se compose des territoires de sa nation mère exceptée pour les provinces cédées suivantes : «Illyria et Tyrol».

13.3.4) RENFORTS :

13.3.4.1) Français : 5\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) En mai : le corps commandé par EUGENE au départ reçoit 13M et/ou à incorporer ou à mettre en garnison en «Venetia» et/ou en «Lombardy».

B) En mai un autre corps, au choix du joueur français, reçoit 3M.

C) Chaque tour, après celui d'avril, placer 2I polonaises à «Warsaw» si la ville est toujours sous contrôle français.

D) Chaque tour, le joueur français peut créer un nouveau corps, excepté au tour d'avril.

13.3.4.2) Autrichien : 3\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) Le second corps d'insurrection est utilisable à pleine puissance (15M et 3C) suivant les règles 10.4 et le corps du Tyrol (8I) est utilisable suivants les règles 10.1.5.

B) A chaque tour après le tour d'avril, placer 2M à «Vienna, Prague et Ofen», si les villes sont toujours sous contrôle autrichien.

C) A chaque tour après avril, ajouter 1C dans un corps pouvant la recevoir.

D) Chaque tour, le joueur autrichien peut créer un nouveau corps, excepté au tour d'avril.

13.3.5) DUREE : le jeu commence en avril 1809 et se termine en juillet 1809 (après le tour du joueur autrichien).

13.3.6) REGLES SPECIALES :

A) Tous les indices stratégiques des chefs français (mais pas les indices intrinsèques des corps) sont réduits de «1» seulement pour le tour d'avril.

B) Si le corps d'artillerie française rentre en premier dans Venise, ajouter 5A à sa force actuelle.

C) Quand un ou des corps autrichien(s) sont en Pologne lors de la phase de renforts, il peut échanger une perte autrichienne contre 2 facteurs d'infanterie polonaise, au choix du joueur autrichien.

D) Le nombre de corps français ne doit pas excéder le corps de garde, d'artillerie, 4 corps de cavalerie et 6 corps d'infanterie pendant toute la durée du scénario. Le joueur français n'a que 5 dépôts disponibles pour ce scénario.

13.3.7) CONDITIONS DE VICTOIRE :

A) Le joueur autrichien gagne immédiatement si NAPOLEON est tué ou capturé.

B) Le joueur autrichien gagne si, avant la fin du scénario, le joueur français a subi plus de 20 pertes uniquement pendant les combats.

C) Le joueur français gagne si les pertes autrichiennes sont supérieures à 30 et que les pertes françaises sont inférieures à 20, uniquement dues aux combats.

D) Tout autre résultat est nul.

13.4) LE SCENARIO DE 1812 : ce jeu retrace l'invasion de la Russie : «la campagne de Russie».

#### 13.4.1) FORCES EN PRESENCE :

13.4.1.1) FORCES RUSSES : les forces russes des positionnent en premier.

A) 5 corps, 1 corps Gd, 3 corps C et 1 corps A contenant 10Gd, 46I, 10C et 10A, 2CK et les chefs BARCLAY et WITTGENSTEIN sur l'aire de «Krovno».

B) 2 corps et 1 corps C contenant 22I et 4C, 1CK et le chef BRAGATION sur l'aire de «Brest-Litvosk».

C) 2 corps et 1 corps C contenant 18I et 4C et le chef TORMASSOV sur l'aire de forage 4 de la province «Polesia».

D) 2 corps contenant 16I et 2C sur n'importe quelle aire de la province «Moldavia».

E) 10I à Sveaborg.

F) 15I partagés de n'importe quelle manière entre les villes de Riga et Vitbesk.

G) 25I répartis dans les autres villes de la nation mère de la Russie (maximum de 5 par capitales de province et 2 pour toutes les autres villes).

H) 6 dépôts à placer dans la nation mère de la Russie.

13.4.1.2) FORCES FRANCAISES : le français se positionne en second.

A) 1 corps prussien contenant 10I prussiennes, 4M et 1C prussienne sur l'aire de «Konigsberg».

B) 4 corps, 1 corps Gd, 2 corps C et 1 corps A contenant 53I, 15M, 20Gd, 19C et 12A avec les chefs NAPOLEON DAVOUT, MURAT et NEY sur l'aire de «Thorn» qui n'est pas adjacente à la frontière russe.

C) Le corps « Venetia » contenant 8I, le corps «Lombardy» contenant 13I, le corps «Bavaria» contenant 12I et 1C et un corps C contenant 5C et le chef EUGENE sur l'aire de «Thorn».

D) Les corps «Poland» d'infanterie et de cavalerie contenant 16I et 6C, le corps «Saxony» contenant 7I et 1C, le corps «Hanover» contenant 8I et 1C, et le chef JEROME sur une aire adjacente à celle de «Warsaw» et non adjacente à la frontière russe.

E) 1 corps autrichien contenant 15I et 1C sur l'aire de Lemberg.

F) 6M à Konigsberg, et 5I polonaises à «Warsaw».

G) Un dépôt sur chaque aire de Thorn, Konigsberg, Warsaw et Lemberg.

13.4.2) TRESOR DE DEPART : le russe commence avec 10\$ et le français commence avec 25\$.

#### 13.4.3) CONTROLE :

Le territoire russe comprend les provinces de sa nation mère, ainsi que la province de Bessarabia (cédée), et contrôle le pays mineur de la "Finland" (conq).

Le territoire français est constitué de la Pologne en tant qu'état libre (comprenant les provinces de «Masovia, West Galicia et Posen»).

#### 13.4.4) RENFORTS :

13.4.4.1) Le russe : 7\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) En juillet : 15M à placer à Moscow, 10M à placer à Smolensk, et 8I à placer à Kiev. Le Tsar ALEXANDER peut être placé avec n'importe quel corps, à tout moment.

B) En septembre, le chef KUTUSOV est placé avec n'importe quel corps.

C) A partir d'août, le russe reçoit 1M par tour dans chaque capitale dont la province russe contient un corps ennemi, en plus d'1M à St-Petersbourg, Moscow et Kiev.

D) 1CK est placé, à chaque tour, dans chaque province, contrôlée par le russe, marquée d'un «C», jusqu'à un maximum de 6.

E) Le russe peut placer autant de nouveaux corps disponibles différents sur chaque aire avec ceux présents au début du jeu.

13.4.4.2) Le français : 7\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) En août : retirer le chef JEROME.

B) En septembre, placer à «Warsaw» 1 corps contenant 5I et 11M.

C) En novembre, placer à «Warsaw» 1 corps contenant 5I et 20I.

13.4.5) DUREE : le jeu commence en juin 1812 et se termine à la fin du tour de février 1813, sauf si des conditions de victoires sont remplies.

#### 13.4.6) REGLES SPECIALES :

A) Seule la carte «est» est utilisée.

B) Le Tsar ALEXANDER ne peut jamais être pris, sur le jeu, lors de son placement de renforts.

C) La source de dépôt pour le français est «Lemberg».

D) Les corps russes qui commencent en Moldavie peuvent seulement se déplacer dans les aires de Russie et nulle part ailleurs.

E) Les deux camps peuvent entrer et laisser des garnisons dans les provinces de la Galicie de l'est et la Galicie de l'ouest.

F) Les corps autrichien et prussien sont retirés du jeu si leurs pertes respectives sont supérieures ou égales à 50 % de leurs facteurs initiaux.

G) Le nombre de corps nationaux français ne peut pas excéder le corps de garde, le corps d'artillerie, 4 corps de cavalerie et 6 corps d'infanterie. Les dépôts français disponibles sont seulement de 5 pour ce scénario.

#### 13.4.7) CONDITIONS DE VICTOIRE :

A) Le joueur français gagne immédiatement si (1) le Tsar Alexandre est tué ou capturé ou (2) si les pertes russes (incluant les facteurs arrivant en renforts) après le mois d'août et les pertes françaises sont égales ou supérieures à 50 % du total des facteurs initiaux, ou (3) si le français occupe en même temps les villes de Moscou, Saint-Petersbourg et Kiev.

B) Le joueur russe gagne immédiatement si NAPOLEON est tué ou capturé ou si des facteurs russes occupent en même temps les villes de Konigsberg et Varsovie.

C) Le joueur russe gagne si, à la fin du jeu, le joueur français n'occupe pas 2 villes parmi Moscou, Saint-Petersbourg et Kiev.

D) Tout autre résultat est considéré nul.

13.5) LE SCENARIO DE 1813-1814 : LA GUERRE DE L'ENTRAIDE : après le désastre en Russie, la possibilité de libération de la dominance française en Europe centrale. Au moment de parler de paix, les puissances en Europe Centrale se préparent à la guerre...

#### 13.5.1) LES FORCES EN PRESENCE :

13.5.1.1 : LES FORCES ALLIEES : les forces alliées se positionnent en premier :

13.5.1.1.1 : les forces russes :

A) 1 corps Gd, 1 corps, 1 corps C et 1 corps A contenant 3Gd, 6I, 5C et 6A et le Tsar ALEXANDER et le chef TORMASSOV sur l'aire de «Dresden».

B) 2 corps et 1 corps C contenant 8I et 3C et le chef WITTGENSTEIN sur l'aire de «Leipzig».

C) 1 corps et 1 corps C contenant 5I et 3C sur l'aire de «Wittenberg».

D) 1 corps contenant 7I et 1C et le chef BARCLAY sur l'aire de « Thorn » (sur la portion de carte où est écrit le nom).

E) 1 corps contenant 3I sur l'aire de « Mecklenburg ».

F) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Glogau».

G) 1 corps contenant 8I assiégeant la ville de «Danzig».

H) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Stettin».

I) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Kustrin».

J) 2I à «Hamburg».

K) 3CK sur une ou des aires contenant des corps alliés.

L) 2 corps suédois contenant 12I suédoises et 3C suédoises et le chef BERNADOTTE assiégeants la ville de «Stettin».

M) Disposez 4 dépôts russes en Prusse et/ou en Saxe («Saxony»).

13.5.1.1.2) Forces prussiennes :

A) 1 corps Gd et 1 corps contenant 1Gd, 6I, 2M et 2C et le chef BLUCHER sur l'aire de «Dresden».

B) 2 corps contenant 5I, 1M et 1C et le chef YORCK sur l'aire de «Leipzig».

C) 1 corps contenant 3I, 1M et 1C sur l'aire de «Wittenberg».

D) 5I, 5M et 1 FK à Berlin.

E) Disposez 3 dépôts prussiens quelque part en Prusse et/ou en Saxe («Saxony»).

13.5.1.2) LES FORCES FRANCAISES : les forces françaises se positionnent en second.

A) 2 corps et 1 corps C (plus de la garnison) contenant 22I, 5M et 3C et le chef EUGENE sur l'aire de «Magdeburg».

B) 1 corps contenant 7I et 8M et le chef NEY sur l'aire le plus au nord de la province de «Baden».

C) 2 corps et 1 corps Gd (plus de la garnison) contenant 8I, 15M, 2Gd et 2C et les chef NAPOLEON et SOULT sur l'aire de «Mainz».

D) 1 corps et 1 corps C contenant 8I, 2M et 6C et le chef DAVOUT sur l'aire de «Hanover» adjacente à l'aire de «Hamburg».

E) 1 corps contenant 9M sur l'aire de «Strasbourg».

F) Le corps bavarois contenant 13I bavaroises et 2 bavaroises sur l'aire de «Nuremberg».

G) 15I assiégés dans la ville de «Danzig».

H) 3I assiégés dans la ville de «Glogau».

I) 1I assiégé dans la ville de «Stettin».

J) 1I assiégé dans la ville de «Kustrin».

K) 3I dans la ville de «Erfurt».

L) 5I danoises dans la ville de «Copenhague».

M) 1 dépôt sur les aires de «Magdeburg, Mainz et Strasbourg».

13.5.2 : TRESOR DE DEPART : le russe commence avec 6\$, le prussien avec 3\$ et le français avec 4\$, tandis que l'autrichien, quand il entrera en jeu, commencera avec 6\$.

13.5.3) CONTROLE :

LE RUSSE contrôle son territoire national, le royaume de Suède (Suède et "Finland"), et les sources de chaîne de dépôts sont les aires de «Breslau, Posen, Stettin et/ou Danzig».

LE PRUSSIEN contrôle son territoire national hormis la province cédée de «Magdeburg» et le pays mineur du «Mecklenburg».

L'AUTRICHIEN contrôle son territoire national hormis les provinces du «Tyrol» et de «Illyria». Le pays mineur de «Saxony» est soumis à des règles spéciales.

LE FRANCAIS contrôle son territoire national, ainsi que les provinces du «Tyrol» de «Illyria», et du «Magdeburg», les pays mineurs conquis de «Kleves, "Duchies", Holland, Flanders, Palatinate et "Berg"», et les pays mineurs libres de «Bavaria, "Baden", Denmark, Wurttemberg, Hanover et Hesse».

13.5.4) RENFORTS :

13.5.4.1) RUSSIE : 2\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) En septembre, 3 corps et 1 corps C contenant 19I, 7M et 2C et le chef BENNIGSEN sur l'aire de «Danzig».

B) Tous les corps sont utilisables et disponibles à chaque tour.

C) Au début de mai 1813, placez à chaque tour, 3I, 1C, 1A (dans les corps appropriés) et 1CK dans la limite de 3, au total, sur la carte).

13.5.4.2) PRUSSE : 1\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) Tous les corps sont utilisables et disponibles à chaque tour.

B) Au début de mai 1813, placez, à chaque tour, 1M.

C) Durant les tours de juin, septembre, décembre et mars, 1FK (si disponible) sur l'aire de Berlin.

13.5.4.3) AUTRICHE : 3\$ par tour, après son entrée en guerre. Les autres renforts sont les suivants :

A) Tous les corps sont utilisables et disponibles à chaque tour.

B) Au début de l'entrée de l'Autriche, placez, à chaque tour, 1I et 1C dans les corps appropriés.

C) Durant les tours de juin, septembre, décembre et mars, 1 FK (si disponible) sur l'aire de Vienne.

13.5.4.4) FRANCE : 2\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :

A) En août, placez le chef MURAT avec un corps de cavalerie.

B) En septembre, le corps Gd reçoit 5Gd.

C) En septembre, placez 1 corps contenant 5M sur l'aire de «Erfurt».

D) A chaque tour après le tour d'avril 1813, le joueur français reçoit 3M qu'il peut placer dans les corps appropriés. Il peut aussi placer 1M à Paris.

E) Tous les deux tours (mai, juillet, septembre, etc...) placez 1C dans le corps qui peut l'accueillir.

F) Il peut y avoir un nouveau corps de n'importe quel type par tour.

G) En juin, retirez le chef SOULT.

13.5.5) DUREE : le jeu commence en avril 1813 et se termine à la fin du tour d'avril 1814.

13.5.6) REGLES SPECIALES :

A) Seule la carte «ouest» est utilisée.

B) Jusqu'à l'entrée en guerre de l'Autriche, les unités ne peuvent ni entrer ni retraiter sur le territoire autrichien.

C) Le corps bavarois ne peut bouger ni attaquer les autrichiens avant son entrée en guerre.

D) Les deux adversaires peuvent entrer en Saxe («Saxony»). Si le joueur français occupe Dresde («Dresden»), il reçoit le contrôle du corps saxon ( 8I et 2C). Si après, au long de la partie, le corps saxon et/ou les garnisons saxonnes sont contrôlées par le joueur qui occupe Dresde («Dresden»), ne pas retirer le drapeau de contrôle du pays mineur libre saxon.

E) (OPTIONNEL) Les corps suédois ne peuvent bouger pendant la phase terrestre des alliés que sur un résultat de 1, 2 ou 3 avec un dé.

F) ARMISTICE : chaque joueur peut opter pour un armistice au début de chaque tour après celui de mai 1813. Si les autres joueurs lui accordent, un armistice interviendra dès le mois suivant. Si le français a « cassé » dans n'importe quel combat avec NAPOLEON comme commandant, le joueur français ne peut pas refuser un armistice demandé par les alliés. Les joueurs alliés ne peuvent pas refuser un armistice demandé par le français après le tour de septembre 1813, si des facteurs français occupent Berlin. Chaque joueur peut conclure autant d'armistices qu'il veut, mais peut seulement demander UN armistice. Aucun armistice ne peut être signé en 1814. Les unités peuvent seulement être déplacées et leurs mouvements doivent se diriger et se terminer vers les aires de «Paris» (pour le français) et «Berlin» (pour les alliés) durant les 2 mois de l'armistice. Aucun combat ne peut avoir lieu pendant l'armistice (seules les unités qui ne peuvent pas bouger, comme décrit en 7.3.7 : les sièges continuent mais les assiégés et les assiégeants ne peuvent combattre). Des renforts spéciaux sont placés dès le commencement de l'armistice :

(1) Les alliés reçoivent les forces suivantes :

La Prusse : 4I, 1Gd, 5C et 30M dans n'importe quel corps requis et disponibles, ou avec des corps prussiens qui peuvent les accueillir.

La Russie : 25I, 3Gd, 10C et 10M dans n'importe quel corps requis et disponibles, ou avec des corps russes qui peuvent les accueillir. Retirer le chef WITTGENSTEIN. Le corps d'artillerie est amenée à pleine puissance.

L'Autriche n'est pas en guerre dans le camp des alliés. Placez 2 corps Gd, 3 corps, 1 corps Lt et 1 corps C contenant 8Gd, 18I, 6M et 11C et le chef SCHWARZENBERG sur une aire de la province de «Bohemia». Placez 2 corps contenant 12I, 1M et 2C quelque part en Autriche sauf dans le province de «Bohemia». Placez le corps franc autrichien à «Vienna». Placez 4 dépôts quelque part sur le sol autrichien. Le corps du Tyrol contenant 8I est placé (voir 10.1.5) et les deux corps d'insurrection à pleine puissance sont aussi placés (voir 10.1.4).

(2) Le France reçoit 7Gd, 5I, 15M et 10C à placer dans les corps appropriés. Le joueur français reçoit aussi 10\$. Placer le corps A contenant 8A avec un corps français. Placez le corps polonais contenant 8I et 1C avec un corps français.

G) Lorsque les survivants alliés d'une bataille située au bord de la carte ne peuvent pas retraiter vers un dépôt ami, ils le font hors de la carte. Les forces retraitées hors de la carte ne peuvent plus revenir.

H) Le nombre de corps nationaux français ne peut pas excéder le corps de garde, le corps d'artillerie, 4 corps de cavalerie et 6 corps d'infanterie. Le nombre de dépôts français disponible est de 5 pour ce scénario.

13.5.7) CONDITIONS DE VICTOIRE :

A) Les joueurs alliés gagnent immédiatement si NAPOLEON est tué ou capturé.

B) Si l'un des joueurs a demandé un armistice et que les autres joueurs n'en n'ont pas accordé, le joueur français gagne le scénario, à moins que dans le même temps des facteurs d'armées des joueurs alliés occupent l'aire de «Paris» : les joueurs alliés gagnent alors le scénario.

C) Si aucun joueur n'a signé d'armistice ou si aucun n'en a consenti, les joueurs alliés gagnent le scénario à la fin d'avril 1814. et qu'aucun facteur allié (sauf corps francs ou cosaques) ne soient sur la même aire que des facteurs français.

### 13.6) LE SCENARIO DE LA GUERRE DE SUCCESSION D'ESPAGNE (1808-1814).

13.6.1) LES FORCES EN PRESENCE :

13.6.1.1) LES FORCES ALLIEES : les forces alliées se positionnent en premier.

13.6.1.1.1) Les forces espagnoles :

A) 1 corps contenant 12I, 4M et 2C et le chef BLAKE sur l'aire de «Corunna».

B) 1 corps contenant 3I et le chef DE LA CUESTA sur l'aire de «Leon» (sur l'aire où se dresse la cité).

C) 1 corps contenant 5I, 3M et 2C sur une aire adjacente à l'aire de «Barcelona» (excepté l'aire de « Gerona »).

D) 1 corps contenant 4I et 2C sur l'aire de «Guidad Real».

E) 2 corps contenant 1Gd, 9I, 3M et 4C et le chef CASTANOS sur l'aire de «Seville».

F) 1 corps contenant 4I, 4M et 1C sur l'aire de « Valencia » (aire contenant la ville seulement).

G) 5M dans la ville de «Saragossa».

H) 2 dépôts quelque part en Espagne.

13.6.1.1.2) Les forces britanniques : 3I et 1 dépôt à Gibraltar.

13.6.1.2) LES FORCES FRANCAISES : les forces françaises se positionnent en second.

A) 1 corps contenant 7I, 4M et 2C et le chef MURAT sur l'aire de «Madrid».

B) 1 corps contenant 5I, 2M et 1C sur l'aire de «Burgos».

C) 1 corps contenant 3I assiégeant «Saragossa».

D) 1 corps contenant 6M sur l'aire de «Barcelona».



- E) 1 corps contenant 3I et 1M sur l'aire adjacente à la cité de «Valencia».
- F) 1 corps contenant 5I e 5M sur une aire libre entres celles de «Seville» et «Guidad Real».
- G) 1 corps contenant 9I, 2M et 2C sur l'aire de «Lisbon»
- H) 1 corps contenant 17I, 6M et 2C sur l'aire de «Bayonne».
- I) 1M à «San Sebastian».
- J) 4I à «Perpignan».
- K) 3 dépôts quelque part en France et en Espagne avec des corps et/garnisons.
- 13.6.2) TRESOR DE DEPART : l'Espagne commence le jeu sans monnaie, le joueur britannique commence avec 10\$ et le joueur français commence avec 8\$.
- 13.6.3) CONTROLE :
- L'ESPAGNE est constitué de son territoire national.
- LA GRANDE BRETAGNE contrôle le pays mineurs libre du Portugal et le pays mineur conquis de Gibraltar.
- LA FRANCE est constitué de son territoire national.
- 13.6.4) RENFORTS ALLIES:
- 13.6.4.1) L'ESPAGNE : 1\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :
- A) Août 1808, placez 1 corps contenant 8I sur n'importe quelle aire côtière d'Espagne ou du Portugal. Ce corps ne peut pas bouger lors de la phase terrestre à cette date.
- B) A partir de juillet 1808, placez 1I et 2M par tour en tant que garnison dans les villes non assiégées ou dans les corps qui peuvent les accueillir.
- C) 1C tous les 3 mois (janvier, avril, juillet, octobre) dans les corps qui peuvent l'accueillir.
- D) Possibilité de créer un nouveau corps par tour.
- 13.6.4.2) LA GRANDE BRETAGNE : 7\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :
- A) Août 1808, placez 1 corps contenant 6I et le chef WELLINGTON (voir la règle spéciale B pour le placement).
- B) Août 1808, placez le corps portugais contenant 2I sur une aire du «Portugal».
- C) Septembre 1808, retirez le chef WELLINGTON.
- D) Septembre 1808, placez 1 corps et 1 corps C contenant 13I et 2C et le chef MOORE (voir la règle spéciale B pour le placement).
- E) Mai 1809, placez le chef WELLINGTON avec un corps non assiégé.
- F) A partir d'octobre 1808, placez 1C tous les 6 mois (octobre et avril) et 1C portugaise tous les 6 mois (janvier et juillet) dans le corps qui peut l'accueillir.
- G) Un nouveau corps anglais ou portugais peut être créé à chaque tour.
- 13.6.4.3) RENFORTS FRANCAIS : 5\$ par tour. Les autres renforts sont les suivants :
- A) Juillet 1808, retirer le chef MURAT.
- B) Octobre 1808, placez 3 corps et 1 corps Gd contenant 6Gd, 42I, 9M et 10C et les chefs NAPOLEON et NEY sur l'aire de «Bayonne» et/ou «Perpignan». Un bonus de 10\$ est aussi disponible.
- C) Novembre 1808, placez 2 corps contenant 10I, 2M et 6C et le chef SOULT sur l'aire de «Bayonne» et/ou «Perpignan». Un bonus de 5\$ est aussi disponible.
- D) Janvier 1809, retirez le chef NAPOLEON si non assiégé.
- E) Février 1809, retirer le corps Gd contenant tous les gardes et 2C (même si elles ne sont pas incluses dans le corps Gd). Si le corps Gd est inférieur à 5 facteurs, le joueur français doit remplacer chaque facteur manquant par 2I ou 4M imputé à des corps ou des garnisons non assiégés.
- F) Mars 1809, retirez 3I de garnisons ou de corps non assiégés.
- G) Janvier 1810, placez le chef MASSENA avec un/des corps non assiégés de n'importe quel type. Un bonus de 5\$ est aussi disponible.
- H) Avril 1810, placez 2 corps contenant 20I, 8M et 2C sur l'aire de «Bayonne».
- I) Avril 1811, retirez le chef NEY, si non assiégé, et 10I pris dans un/des corps ou garnisons non assiégés.
- J) Février 1813, retirez le chef SOULT, et 8I et 2C pris dans un/des corps ou garnisons non assiégés.
- K) Juillet 1814, placer le chef SOULT avec n'importe quel corps non assiégé. Un bonus de 5\$ est aussi disponible.
- L) De août 1808 à décembre 1811, placez 2I et 2M par tour, et 1C tous les 3 mois dans les corps appropriés (janvier, avril, juillet, et octobre).
- M) A partir de janvier 1812, placez 1I et 2M par tour, et 1C tous les 6 mois dans les corps appropriés (janvier et juillet).
- N) Possibilité de créer un nouveau corps par tour, sauf à ceux où des corps sont retirés.

13.6.5) DUREE : le jeu commence en juin 1808 et se termine à la fin du tour d'avril 1814 sauf si les joueurs ont remplis les conditions de victoire avant. Il n'y a pas de phase terrestre pour le joueur français en juin 1808 : seules les forces alliées peuvent bouger pendant ce tour.

#### 13.6.6) REGLES SPECIALES :

A) LIMITES : le nombre maximum de corps est limité comme suit :

L'Espagne dispose de tous ses corps mais ne peut pas utiliser plus de 2 dépôts.

La Grande Bretagne est limitée à 2 corps d'infanterie, son corps de cavalerie et le corps portugais.

La France peut utiliser le corps Gd (d'octobre 1808 à février 1809) et les corps d'infanterie (pas les corps d'artillerie ni ceux de cavalerie) dans ce scénario. Le nombre de corps d'infanterie est limité comme suit :

- de juin 1808 jusqu'à la fin de mars 1809 : un total de 10 corps et le corps Gd

- d'avril 1809 jusqu'à la fin de juillet 1809 : un total de 6 corps

- de août 1809 jusqu'à la fin de mars 1812 : un total de 10 corps

- d'avril 1812 jusqu'à la fin du jeu (avril 1814) : un total de 6 corps

Les dépôts français sont disponible comme suit :

- de juin 1808 jusqu'à la fin de mars 1809 : tous les dépôts sont disponibles

- d'avril 1809 jusqu'à la fin de juillet 1809 : 3 dépôts disponibles

- de août 1809 jusqu'à la fin de mars 1812 : tous les dépôts sont disponibles

- d'avril 1812 à la fin du jeu (avril 1814) : 3 dépôts disponibles

Tous les corps et les dépôts en surplus sont retirés lors de la phase terrestres et la phase de création/suppression des dépôts.

B) «BONUS» NAVAL ALLIE : cela représente la force navale alliée, qui à chaque tour du joueur allié peut bouger un corps de n'importe quelle aire côtière de «Gibraltar», d'Espagne ou du Portugal. Cela utilise tous les points de mouvements des corps (voir débarquement). Les renforts britanniques, en A et D, utilisent ce mouvement aux tours d'août et septembre.

#### C) SOURCES DE RAVITAILLEMENT :

Françaises : «Bayonne», «Toulouse» et «Perpignan» seulement.

Espagnole : n'importe quelle cité libre en Espagne.

Britannique et portugaise : n'importe quel port et/ou cité amie en Espagne et «Gibraltar». Les forces alliées peuvent se ravitailler à une source britannique, si le joueur britannique dépense 1\$ pour chaque corps et, pour les garnisons assiégées, 1\$ en plus pour chaque ville. Ce paiement ci est utilisé pour le ravitaillement normal si il est disponible dans les ports et leurs aires. Les forces qui ont effectuées une marche forcée ne peuvent pas en bénéficier.

D) Les facteurs d'armée soumis au retrait sont ôtés de n'importe quel corps ou garnisons non assiégés. Si les facteurs d'armée qui doivent être retirer ne sont pas libres (assiégés), le joueur français ne doit pas les retraiter.

E) La guérilla est utilisée (voir 10.1.1).

F) Les britanniques peuvent donner librement de l'argent aux espagnols à chaque tour.

G) L'option 12.3.2 peut, si utilisée, être appliquée aux forces portugaises après deux années de contrôle britannique à «Lisbon».

#### 13.6.7) CONDITIONS DE VICTOIRE :

A) Le joueur français obtient une victoire décisive si à n'importe quel moment, il contrôle chaque cité de l'Espagne et du Portugal (excepté «Gibraltar» et «Palma»).

B) Les joueurs alliés obtiennent une victoire décisive si à n'importe quel moment ils contrôlent chaque cité de l'Espagne et du Portugal, ainsi que «Gibraltar», «Toulouse», «Bayonne» et «Perpignan».

C) Si aucun joueur n'obtient de victoire décisive, le joueur français obtient une victoire marginale si il contrôle 5 cités de l'Espagne et/ou du Portugal, et si à la fin de la partie il contrôle aussi «Toulouse», «Bayonne» et «Perpignan».

D) Les alliés obtiennent une victoire marginale si le joueur français n'occupe pas plus de 2 villes en Espagne et/ou au Portugal.

E) Tout autre résultat est nul.

#### 14.0 LES CAMPAGNES :

14.1) FORMAT DES JEUX DE CAMPAGNES : les règles 14.2 et 14.3 traitent de la détermination du contrôle des puissances majeures. Le jeu se déroule en phase utilisant les informations en sections pour les jeux de campagnes. Les abréviations suivantes sont utilisées pour le placement dans chaque scénario : A pour les facteurs et les corps d'artillerie, C pour les facteurs et les corps de cavalerie régulière, CK pour les pions de cosaques, FK pour les pions

de Corps Francs, Gd pour les facteurs et les corps de gardes, Gr pour les facteurs de guérillas, I pour les facteurs et les corps d'infanterie régulière, Lt pour le corps de cavalerie légère autrichien, B pour les bateaux et M pour les facteurs de milice. Les nationalités des puissances majeures sont indiquées lors des placements.

14.1.1) PHASE DES STATUTS :

14.1.1.1) STATUT POLITIQUE : cela donne la position de départ sur la carte des statuts politiques (voir 2.4.3.3).

14.1.1.2) DUREE : cela donne le tour de début et celui de la fin pour les jeux de campagne. Mettre les marqueurs de tours dans les cases appropriées sur la carte des statuts politiques.

14.1.1.3) POINTS DE VICTOIRE AU DEBUT : cela donne, pour chaque puissance majeure, le nombre de points de victoire déjà marqué. Reporter les nombres dans les cases appropriées sur la carte des statuts politiques.

14.1.2) LES JOUEURS : si ceux-ci sont moins de 7, les règles expliquent la répartition des puissances majeures.

14.1.3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTS : il peut exister, au début des jeux de campagnes, des déclarations de guerre, des traités d'alliances et/ou des conditions de paix.

14.1.4) PLACEMENT DES FORCES : les forces présentes sont établies pour chaque puissance majeure, et pour le contrôle de leurs pays mineurs libres (elles peuvent être accompagnées de certaines restrictions). Les puissances majeures ne peuvent pas forcément utiliser tous leurs corps, flottes et dépôts, mais peuvent utiliser tous les facteurs d'armée et bateaux décrits. Un certain nombre de dépôts peut être placé librement, ou placer sur certains lieux définis (voir 7.2) pour être utilisé. Cependant, certains corps et flottes n'ont pas de placements initiaux, mais ils peuvent être placés dans les mois suivants, durant les prochaines phases économiques (voir 8.5.4).

14.1.4.1) PLACEMENT TERRESTRE : les facteurs des puissances majeures (et ceux des pays mineurs libres sous leur contrôle) sont déployés dans l'ordre suivant : Russie, Turquie, Autriche, Prusse, Grande Bretagne, Espagne, France.

14.1.4.1.1) Pour toutes les puissance majeure, les facteurs d'armée initiaux devront être répartis parmi les corps, qui sont répertoriés sur les cartes nationales (un copie de ces cartes est recommandée pour les jeux de campagne). Certains facteurs (exceptés les cosaques, les corps francs et la guérilla) sont assignés à des corps libres qui puissent accueillir ce nombre de facteurs (attention : infanterie/milice et cavalerie) ou à des garnisons dans les villes ou avec des dépôts.

14.1.4.1.2) Pour toutes les puissances majeures, les facteurs d'armée (et ceux des pays mineurs libres sous leur contrôle) sont placés librement (conformément aux règles) sur les aires de leur territoire national et/ou sur les aires des pays mineurs conquis sauf quand les placements sont définis.

14.1.4.1.3) Les puissances majeures placent aussi un certain nombre de dépôts initiaux quelque part sur leur territoire national et/ou sur les aires des pays mineurs contrôlés, dans chaque campagne, soit comme source de ravitaillement, soit pour former une chaîne de ravitaillement valide.

14.1.4.1.4) Quand les forces sont placées sur des provinces, des pays mineurs, ou une(des) aire(s) contenant une(des) ville(s) ou dépôt(s), les garnisons, les corps, les cosaques et/ou les corps francs peuvent être placés sur n'importe quels pays mineurs, provinces, villes et/ou dépôts que le joueur contrôle comme il le désire.

14.1.4.2) PLACEMENT NAVAL : ensuite, les puissance majeure placent leurs flottes avec leurs bateaux (incluant les flottes et bateaux des pays mineurs qu'elles contrôlent) dans l'ordre suivant : Russie, Turquie, France, Espagne, Grande Bretagne. Le nombre de bateaux énoncés sera réparti entre les flottes disponibles pour le placement, et leur nombre reporter sur les cartes nationales de chaque puissance majeure dans les cases appropriées. A moins qu'il en soit décidé autrement, les flottes peuvent être placées sur n'importe quelle aire maritime adjacente à un port de sa nation et/ou d'un pays mineur que la nation contrôle, ou dans la case de blocus d'un port qu'une autre puissance majeure avec laquelle elle est déjà en guerre.

14.1.4.3) ARGENT ET RECRUES : le trésor de départ et les recrues doivent être notés et modifiés à l'usage.

14.1.4.4) CARTE NATIONALE : les cartes nationales sont utilisées comme décrit en 2.4.2. Une copie de la page verso de ces cartes est recommandée pour les jeux de campagnes.

14.1.5) CONTROLE : les provinces et les pays mineurs contrôlés, et qui forment des entités, reçoivent leur marqueur politique (voir 11.1 à 11.7), comme pour les autres pays mineurs.

14.1.6) RENFORTS : les renforts ne sont pas spécifiés dans les campagnes.

14.1.7) REGLES SPECIALES : les règles spéciales sont décrites dans chaque campagne et seulement appliquées pour celle ci.

14.2) LE CHOIX DES PUISSANCES MAJEURES : les joueurs utiliseront les méthodes suivantes pour la sélection et le contrôle des puissances majeures.

14.2.1) PROCEDURE DE SELECTION (2-7 JOUEURS) : chaque joueur note secrètement, pour chaque puissance majeure, un nombre de points politiques qu'il «investi» pour le contrôle de cette puissance majeure. Les joueurs

doivent noter des valeurs différentes pour chaque puissance majeure. Ces enchères peuvent être négatives, égales à «0» ou positives.

14.2.1.1) Ensuite les enchères sont révélées simultanément et comparées dans l'ordre suivant : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Prusse, Espagne, Turquie (mais certaines puissances majeures peuvent ne pas avoir de joueur).

14.2.1.2) Pour chaque puissance majeure, le joueur qui a la plus haute enchère contrôle cette puissance majeure. Toutes les autres enchères pour les autres puissances majeures données par ce joueur ne comptent plus pour les contrôles suivants. Si 2 enchères ou plus sont équivalentes, le contrôle de la puissance majeure revient au joueur qui a fait le plus grand score sur un jet de dé. Le processus de sélection continue jusqu'à ce que toutes les puissances majeures soient contrôlées. Les joueurs retrancheront le nombre de points politiques investis pour le contrôle de sa puissance majeure sur la carte des statuts politiques dans les cases appropriées : prendre le côté négatif des marqueurs.

14.2.2) **CONTROLE DE PLUSIEURS PUISSANCES MAJEURES (4-6 JOUEURS)** : il est possible, pour les joueurs de contrôler, une autre puissance majeure. Une fois que les joueurs ont sélectionné une puissance majeure, ils sont tous éligibles pour contrôler une puissance majeure encore non contrôlée, en suivant les procédures de 14.2.1 pour cette ou ces puissances majeures.

14.2.2.1) Un joueur ne peut pas contrôler plus de 2 puissances majeures et un joueur qui contrôle la France ne peut pas faire «d'enchères» pour contrôler la Grande Bretagne. Par exemple 4 joueurs décident de jouer la campagne de 1812-1815. Les procédures décrites en 14.2.1 sont appliquées et les joueurs ont sélectionnés la France, la Grande Bretagne, la Russie et l'Autriche. Chaque joueur contrôle une puissance majeure et ils sont tous éligibles pour contrôler une autre puissance majeure parmi la Prusse, la Turquie ou l'Espagne. Les procédures décrites en 14.2.1 sont seulement applicables pour le contrôle des 3 dernières puissances et : le britannique contrôle l'Espagne, le russe contrôle la Prusse et le français contrôle la Turquie (mais tout cela coûte des points politiques).

14.2.2.2) Si un joueur contrôle deux puissances majeures, il peut gagner seulement pour une seule puissance 3 points politiques (voir 8.1.3.2.3).

14.2.2.3) Deux puissances majeures contrôlées par le même joueur ne peuvent jamais être en guerre ensemble contre une autre.

14.3) **PUISSANCES MAJEURES NON CONTROLEES (2-6 JOUEURS)** : ces règles sont utilisées alternativement de celles en 14.2.2 et permettent à un joueur de contrôler une autre puissance majeure temporairement. Les règles de 14.2.1 sont suivies pour sélectionner une puissance majeure par joueur. Pour les campagnes avec seulement 2 ou 3 joueurs, les règles 14.2.2 sont suivies pour sélectionner une autre puissance majeure par joueur. Les puissances majeures sélectionnées sont appelées «puissance majeure contrôlée» et les autres puissances majeures sont appelées «puissance majeure non contrôlée». Dans quelques jeux de campagnes, il existe des puissances majeures non contrôlées et que les joueurs peuvent «contrôler».

14.3.1) **GAGNER LE CONTROLE D'UNE PUISSANCE MAJEURE NON CONTROLEE** : durant l'étape de contrôle de la phase économique du mois de décembre de chaque année, les joueurs utilisent les règles suivantes pour contrôler toute puissance majeure non contrôlée.

14.3.1.1) **ENCHERES POUR LES PUISSANCES MAJEURES** : chaque joueur note secrètement ses enchères entre «0» et «5» points de victoire pour chaque puissance majeure. Une puissance majeure en guerre avec une puissance majeure non contrôlée ne peut pas faire d'enchère pour cette puissance majeure. Aussi, quelques joueurs qui ne peuvent pas contrôler certaines puissances majeures ne font pas d'enchère. Chaque enchère doit être un nombre entier et peut être pour plus d'une puissance majeure non contrôlée. Aussi, un joueur peut gagner le contrôle de plus d'une puissance majeure non contrôlée. Le nombre total des points de victoire investis pour les enchères de chaque joueur est retranché des points de victoire total déjà marqués (voir 14.1.1.3). Par exemple : 4 joueurs décident de jouer la campagne de 1805, après la sélection des puissances majeures comme décrit en 14.2.1, leurs enchères pour les 3 puissances majeures non contrôlées (Prusse, Turquie et Espagne) sont : le joueur britannique investi 1 point pour la Turquie, 5 pour la Prusse et 5 pour l'Espagne, pour un total de 11 points de victoire à soustraire.

14.3.1.2) **MODIFICATION DES DES POUR LE CONTROLE DES PUISSANCES MAJEURES** : après révélation de leurs enchères, chaque joueur lance DEUX dés pour chaque puissance majeure. Les modifications suivantes s'appliquent au lancer de dés :

14.3.1.2.1) Additionnez le nombre de points de victoire par puissance à contrôler.

14.3.1.2.2) Ajoutez «+1» si ces puissances sont alliées.

14.3.1.2.3) Soustrayez «-2» si ces puissances sont en guerre.

14.3.1.2.4) Ajoutez ou soustrayez la valeur des modificateurs de statuts de la puissance majeure lue sur la table des statuts politiques (voir 10.5.3).

14.3.1.2.5) Ajoutez ou soustrayez la valeur du «modificateur d'alliance naturelle» lue sur la table des alliances naturelles.

14.3.1.3) DETERMINATION DU CONTROLE DES PUISSANCES MAJEURES : après que le contrôle des puissances majeures ait été décidé, le jeu est commencé pour l'année. Quiconque obtient le modificateur le plus haut obtient le contrôle de la puissance majeure pour le reste de l'année et gagne «+2» points politiques, et l'une ou l'autre des trois possibilités :

14.3.1.3.1) PUISSANCE MAJEURE CONTROLEE «ACTIVE» : la puissance majeure non contrôlée est «active» si le jet de dés modifié le plus haut est supérieur ou égal à «10». La puissance majeure active étant neutre antérieurement avant cette procédure, elle pourra le redevenir immédiatement lors de la prochaine phase économique (voir 14.3.2.4.6).

14.3.1.3.2) PUISSANCE MAJEURE CONTROLEE «INACTIVE» : si la puissance majeure qui a obtenu le contrôle est actuellement en guerre n'importe quelle autre puissance majeure et que le jet de dés modifié est inférieur à «10», cette puissance majeure contrôlée est «inactive». La puissance majeure inactive étant neutre antérieurement avant cette procédure, elle pourra le redevenir immédiatement lors de la prochaine phase économique (voir 14.3.2.4.6).

14.3.1.3.3) PUISSANCE MAJEURE NON CONTROLEE «NEUTRE» : si les puissances majeures non contrôlée n'ont pas remplies les conditions pour être actives ou inactives, celles-ci restent neutres. Si durant l'année, une puissance majeure déclare la guerre à une puissance majeure neutre, elle devient une puissance majeure «inactive». Durant cette phase de déclaration de guerre, les joueurs peuvent faire des enchères pour contrôler cette puissance majeure dans les conditions de 14.3.1.1 à 14.3.1.3.2. Si aucun joueur ne fait d'enchère pour le contrôle de la puissance majeure qui subit la déclaration de guerre, celle ci doit immédiatement signer une paix inconditionnelle à tous ses ennemis lors de la prochaine phase de paix (dans le même tour).

14.3.2) REGLES POUR L'UTILISATION DES PUISSANCES MAJEURES :

14.3.2.1) REGLES POUR TOUTES LES PUISSANCES MAJEURES : une puissance majeure qui gagne le contrôle d'une autre puissance majeure avec qui elle est en guerre doit immédiatement passer avec elle une paix informelle sans aucune condition ni aucun terme.

14.3.2.1.1) Les déclarations de guerre entre les puissances majeures et les puissances majeures non contrôlées sont traités normalement. Les puissances majeures contrôlées peuvent faire d'appel aux alliés (voir 4.3) : voir les options des puissances majeures contrôlées (14.3.2.2.2 et 14.3.2.3.3).

14.3.2.1.2) Aucune puissance majeure contrôlée ne peut prêter de l'argent ou céder des provinces à une autre puissance majeure excepté par application d'une condition de paix (conditionnelle ou inconditionnelle) seulement.

14.3.2.1.3) Les puissances majeures contrôlées ne sont pas représentées sur la table des statuts politiques. Tous les points gagnés ou perdus par cette puissance le sont par la puissance majeure contrôlante. Les puissances majeures contrôlantes ne peuvent jamais gagner plus de «+3» points politiques lors d'une bataille effectuée par celle qu'il contrôle (sauf avec NAPOLEON (voir 7.5.2.10.1.3) et NELSON (voir 6.3.4.2)).

14.3.2.1.4) Les puissances majeures contrôlées peuvent tenter de contrôler un pays mineurs neutre (voir 4.7) et utiliser le modificateur de statut de la puissance qui la contrôle (voir 10.5.3).

14.3.2.1.5) Les puissances majeures contrôlée et contrôlante qui s'allient ne gagnent qu'UN point politique (et non pas un chacun).

14.3.2.1.6) Les puissances majeures contrôlées traitent leur économie et leur renfort comme les puissances majeures contrôlantes (voir 8.0). Les puissances majeures contrôlées ne peuvent pas faire de manipulation économique (voir 12.5). Les puissances majeures contrôlées qui «mangent» leurs forces avec des autres puissances majeures ne peuvent compter leurs pertes que proportionnellement aux pertes totales (voir les options 12.2.5 et 12.3.6).

14.3.2.1.7) Quand une puissance majeure contrôlée est en phase, ses forces et celles des pays mineurs qu'elle contrôle sont placées suivant les règles de la campagne (voir 10.1.4).

14.3.2.1.8) Les restrictions des pays mineurs en 5.1.4 sont aussi appliquées aux flottes des puissances majeures contrôlées. Les facteurs d'armées des puissances majeures contrôlées ne peuvent pas être démobilisés volontairement - seulement en application de règles spéciales.

14.3.2.2) REGLES POUR LES PUISSANCES MAJEURES CONTROLEES «ACTIVES» : les puissances majeures contrôlées actives peuvent déclarer la guerre à une autre puissance majeure (exceptée à celle qui la contrôle). Quand une puissance majeure contrôlée active déclare la guerre, les pertes de points politiques sont perdus par sa puissance majeure contrôlante. Les forces des puissances majeures contrôlées actives peuvent être utilisées librement avec les restrictions suivantes :

14.3.2.2.1) Le nombre de pertes des facteurs terrestres (excepté les facteurs féodaux, les cosaques, les corps francs et les facteurs des corps d'insurrection autrichiens) dû au fourrage, ravitaillement des assiégés, aux redditions, aux sabordages, à la démobilisation et/ou aux combats doivent être notés. Si ce total est égal ou supérieur au double de la

valeur de recrutement originale de la puissance majeure contrôlée active, son statut devient «inactive». Une perte navale (bateau) est égale à 3 pertes terrestres. Par exemple, la valeur de recrutement de l'Espagne est de 16 (imprimée sur la carte), le total des pertes navales est de 9 et le total des pertes terrestres est de 5 (pour un total de  $(9 \text{ bateaux} * 3 =) 27 + 5 = 32$ ), et cette puissance majeure contrôlée active devient «inactive».

14.3.2.2.2) Une puissance majeure contrôlée active est alliée à sa puissance majeure contrôlante, qui subit une déclaration de guerre peut faire appel aux alliés. La puissance majeure contrôlée active a le choix de casser son alliance ou déclarer la guerre à l'agresseur.

14.3.2.3) REGLES POUR LES PUISSANCES MAJEURES CONTROLEES «INACTIVES» : les puissances majeures en guerre contre une puissance majeure contrôlée inactive peut forcer une paix informelle lors de la phase de paix de n'importe quel tour si la puissance majeure n'a aucun facteur sur le territoire de la puissance majeure contrôlée inactive.

14.3.2.3.1) Les puissances majeures contrôlées inactives ne peuvent pas déclarer de guerre à une autre puissance majeure ou à un pays mineur neutre, et ne peut pas attaquer des facteurs assiégés d'une puissance majeure qui sont sur son territoire. Ces restrictions ne s'appliquent pas aux flottes de la puissance majeure contrôlée inactive.

14.3.2.3.2) Si à n'importe quel moment, la puissance majeure contrôlée inactive n'est plus en guerre avec une puissance majeure quelconque, elle revient à un statut «neutre».

14.3.2.3.3) Les puissances majeures contrôlées actives, et les puissances majeures contrôlées inactives peuvent être contrôlées par une puissance majeure (si allié et possible - voir 4.3 et 14.3.2.2.2) si une puissance majeure leurs déclarent la guerre. La puissance majeure contrôlante peut choisir de casser son alliance ou de déclarer la guerre à l'agresseur.

14.3.2.4) REGLES POUR LES PUISSANCES MAJEURES NON CONTROLEES NEUTRES : par définition une puissance majeure neutre est en paix avec toutes les autres puissances majeures et peut ou ne peut pas être contrôlée par un joueur.

14.3.2.4.1) Si une puissance majeure neutre subit une déclaration de guerre, la procédure expliquée 14.3.1.3.3 est suivie pour contrôler cette puissance majeure pour le reste de l'année. Cependant la puissance majeure gagne seulement le contrôle avec le statut «inactif», et le joueur qui vient juste de déclarer la guerre ne peut pas intervenir dans le contrôle.

14.3.2.4.2) Les puissances majeures contrôlées qui retournent à la «neutralité», retirent immédiatement leurs forces de la carte et inscrivent celles-ci et son trésor restant (et pour la Prusse les recrues aussi). Si plus tard leur statut devient actif ou inactif, ces forces sont placées à l'intérieur de leur territoire national par la puissance contrôlante qui peut aussi obtenir le trésor restant.

14.3.2.4.3) Les puissances majeures non contrôlées neutres ne suivent pas les phases économiques (voir 8.0) et ne peuvent pas tenter de contrôler des pays mineurs (voir 4.6).

14.3.2.4.4) Une puissance majeure contrôlée active ou inactive gagne le contrôle d'un pays mineur comme en 4.6.1.

14.3.2.4.5) Les puissances majeures qui retournent à la neutralité ne positionnent pas les renforts commandés lors de la ou des phase(s) économique(s) précédente(s), et quand leur statut devient actif ou inactif, ces renforts sont disponibles pour la prochaine puissance contrôlante.

14.3.2.4.6) Notez à quel tour la puissance majeure retourne à la neutralité. Quand cette puissance majeure obtient un statut actif, le joueur la contrôlant effectue une combinaison de phase économique : il faut multiplier le montant des valeurs de levée des impôts et de recrutement (incluant les provinces contrôlées, les pays mineurs conquis et libres) par le nombre de phase économique non effectuée. Ces valeurs sont divisées par 2 et arrondies à l'entier supérieur pour obtenir des forces qui sont immédiatement disponibles pour être déployées sur son territoire national par la puissance contrôlante.

14.4) LE JEU DE CAMPAGNE DE 1805-1807 : cette campagne simule la moitié des guerres napoléoniennes, lesquelles poussent Napoléon vers ses grands succès, avant les débâcles de l'Espagne et de Russie. Les joueurs commencent avec un français dans une position qui l'emmène à l'invasion de l'Angleterre et la conquête actuelle de l'Autriche et la Prusse, et le triomphe contre les russes à Frieland.

14.4.1) PHASE DES STATUTS:

14.4.1.1) STATUT POLITIQUE : utiliser la position I.

14.4.1.2) DUREE : le jeu commence en janvier 1805 et se termine à la fin du tour de décembre 1807.

14.4.1.3) POINTS DE VICTOIRE AU DEPART : toutes les puissances majeures commencent avec «0» point de victoire.

14.4.2) LES JOUEURS : si les joueurs sont moins de 7, il est recommandé de répartir les puissances majeures comme suit :

6 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Turquie, Prusse.

5 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Turquie.

4 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche.

3 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie.

2 JOUEURS : Grande Bretagne, France. Utilisez les règles 14.2 et/ou 14.3 pour le contrôle des puissances majeures non sélectionnées.

14.4.3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTES : avant de placer n'importe quelle force armée, les puissances majeures peuvent déclarer des guerres contre d'autres puissances. Le jeu peut donc commencer avec des puissances en guerre. Aucun point politique n'est perdu lors de ces pré-déclarations de guerre. Les joueurs ont la possibilité de faire appliquer l'option 11.9.2. Les déclarations ne sont annoncées seulement que contre d'autres puissances majeures. La neutralité des pays mineurs ne peut pas être violée. Aucune alliance ne peut être contractée et aucune condition de paix appliquée.

14.4.4) FORCES EN PRESENCE : les puissances majeures commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : 75I, 7Gd, 15C, 7 dépôts libres, tout corps disponible et 33\$. Les corps d'insurrection commencent à pleine puissance mais ne sont pas placés sur la carte. Les corps francs ne sont pas utilisés dans ce scénario. Le corps du Tyrol peut être utilisé seulement dans les conditions de 10.1.5. Tous les chefs, excepté SCHWARZENBERG sont disponibles au début du jeu.

FRANCE : 135I, 5Gd, 17C, tout corps et flottes disponible, 4 dépôts, 49B et 45\$. Tous les chefs, exceptés EUGENE et JEROME sont disponibles au début du jeu. Le joueur français dispose aussi des forces hollandaises (le corps hollandais contenant 4I et 1C, et la flotte hollandaise contenant 15B - la flotte hollandaise doit commencer à «Amsterdam»).

GRANDE BRETAGNE : 1Gd, 19I, 4C, 2 dépôts, 100B et 25\$, tout corps et flotte disponible. NELSON est le seul chef disponible au début du jeu.

PRUSSE : 80I, 3Gd, 17C, 5 dépôts, tout corps disponible, 18\$ et 9 recrues. Le corps franc n'est pas utilisé dans ce scénario. Seuls les chefs BRUNSWICK et HOHENLOHE sont disponibles au début du jeu. Le joueur prussien dispose aussi des forces saxonnes (le corps saxon contenant 8I et 2C).

RUSSIE : 75I, 5Gd, 10C, 2CK, 6 dépôts, 49B, tout corps et flotte disponible, et 37\$. Tous les chefs exceptés BARCLAY, TORMASSOV et WITTGENSTEIN sont disponibles au début du jeu. Aucun corps, basé à «Corfu» (excepté des garnisons), ne peut commencer le jeu.

ESPAGNE : 1Gd, 41I, 6C, 2 dépôts, 57B, tout corps et flotte disponible, et 16\$. Seul les chefs BLAKE et CASTANOS sont disponibles au début du jeu.

TURQUIE : 35I, 7C, 22B et 2 dépôts, tout corps régulier et flotte disponible et 11\$. Les corps féodaux commencent à pleine puissance et peuvent être placés sur la carte si le joueur le décide. Tous les chefs sont disponibles au début du jeu. Le joueur turc dispose aussi des forces syriennes (le corps syrien contenant 5I et 6C).

14.4.5) CONTROLE : les puissances majeures contrôlent leurs territoires nationaux plus les pays mineurs suivant leur statut (libre ou conquis) comme décrit dans la colonne «1805» de la TABLE DES PAYS MINEURS.

14.4.6) RENFORTS : les chefs suivants arrivent lors de la phase de renforts terrestre du mois de janvier des années indiquées : France : EUGENE (1806) ; Grande Bretagne : WELLINGTON (1806) et MOORE (1807) ; Prusse : BLUCHER (1806) ; Espagne : DE LA CUESTA (1807).

14.4.7 REGLES SPECIALES : aucune règle spéciale n'est utilisée dans ce jeu.

14.5) LE JEU DE CAMPAGNE DE 1812-1815 :

14.5.1) PHASE DES STATUTS :

14.5.1.1) STATUT POLITIQUE : utiliser la position II.

14.5.1.2) DUREE : le jeu commence en juin 1812 et se termine à la fin du tour de décembre 1815.

14.5.1.3) POINT DE VICTOIRE AU DEPART :

AUTRICHE : 210

FRANCE : 260

GRANDE BRETAGNE : 250

PRUSSE : 180

ESPAGNE : 180

RUSSIE : 205

TURQUIE : 200

14.5.2) LES JOUEURS : si les joueurs sont moins de 7, il est recommandé de répartir les puissances majeures comme suit :

6 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Espagne, Prusse.

5 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Prusse.

4 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche.

3 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie.

2 JOUEURS : Russie, France.

Pour les autres puissances majeures (si non contrôlées) : le jeu commence comme suit : la Turquie est une puissance majeure neutre non contrôlée par un joueur ; l'Espagne est une puissance majeure active contrôlée par la Grande Bretagne ; la Prusse est une puissance majeure contrôlée active par la Russie ; l'Autriche est une puissance majeure active contrôlée par la Grande Bretagne ; la Grande Bretagne est une puissance majeure contrôlée active par la Russie. Les puissances majeures actives contrôlées par d'autres puissances majeures sont sous le contrôle de la puissance majeure recommandée.

14.5.3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTS :

13.5.3.1) GUERRES : La France est en guerre contre la Grande Bretagne, l'Espagne et la Russie. La Grande Bretagne est aussi en guerre avec les Etats-Unis (voir 8.2.1.2.2.2.2).

13.5.3.2) ALLIANCES : la France est alliée avec la Prusse, la Grande Bretagne est alliée avec l'Espagne.

13.5.3.3) CONDITIONS DE PAIX ET ACCORDS :

La France jouit d'un corps prussien et d'un corps autrichien (voir règles de placement français) suite à l'application de la condition de paix B.4, jusqu'en septembre 1812 pour le corps prussien, et jusqu'en janvier 1813 pour le corps autrichien. La France a un accès inconditionnel sur le sol prussien en application de la condition de paix C.5, et la Prusse a aussi accordé un accès volontaire pour une garnison française dans la ville de «Konigsberg».

L'Autriche a garanti un accès volontaire, de n'importe quelle durée, à la France suite à l'application de la condition de paix C.5.

La Russie et la Turquie sortent juste d'une guerre, et ont une paix renforcée jusqu'en janvier 1814.

La condition de paix C.8 vient d'être appliquée à l'Autriche.

Il y a d'autre paix renforcée : la France et la Prusse sont en paix obligatoire jusqu'en mars 1813 ; la France et l'Autriche sont en paix obligatoire jusqu'en juillet 1813.

La France est l'Autriche ont contracté un mariage royal (condition de paix B.5).

14.5.4) FORCES EN PRESENCE : les puissances majeures commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : à part un corps sous le contrôle français, tous les corps sont disponibles pour répartir 47I, 8Gd, 18C, 1FK, 9 dépôts et 5\$. Les corps d'insurrection commencent à pleine puissance mais ne sont pas placés sur la carte.

Le corps du Tyrol (à pleine puissance) peut être utilisé si les conditions de 10.1.5 sont appliquées. Seul le chef SCHWARZENBERG est disponible.

FRANCE : la France commence avec 25\$. Tous les dépôts français peuvent être utilisés sur le territoire national, en Prusse et/ou en Espagne. Les autres forces sont les suivantes :

A) Le long de la frontière russe :

(1) 1 corps prussien contenant 10I prussiennes, 4M et 1C prussienne sur l'aire de «Konigsberg».

(2) 1 corps autrichien contenant 15I et 1C sur l'aire de «Lemberg».

(3) Le corps «Venetia» contenant 8I, le corps «Lombardy» contenant 13I, le corps «Bavaria» contenant 12I et 1C et un corps C contenant 5C et le chef EUGENE sur l'aire de «Thorn».



- (4) Les corps «Poland» d'infanterie et de cavalerie contenant 16I et 6C, le corps «Saxony» contenant 7I et 1C, le corps «Hanover» contenant 8I et 1C, et le chef JEROME sur une aire adjacente à celle de «Warsaw» et non adjacente à la frontière russe.
- (5) 4 corps, 1 corps Gd, 2 corps C et 1 corps A contenant 53I, 15M, 20Gd, 19C et 12A avec les chefs NAPOLEON DAVOUT, MURAT et NEY sur l'aire de «Thorn» qui n'est pas adjacente à la frontière russe.
- (6) 1 corps contenant 5I et 11M dans la province de «Posen».
- (7) 1 corps contenant 5I et 20M dans la province de «Brandenburg».
- (8) 6M à «Konigsberg».
- (9) 5I polonaises dans la ville de «Warsaw».

B) Forces en Espagne :

- (1) 1 corps/garnison contenant 16I, 9M et 3C et le chef SOULT dans la province de «Andalouzia» (sur l'aire de «Seville» et/ou sur n'importe quelle aire de «Andalouzia» qui ne contient pas de corps espagnols).
- (2) 1 corps/garnison contenant 4I et 3M sur n'importe quelle aire des aires de la province de «New Castile».
- (3) 1 corps/garnison contenant 18I, 6M et 2C dans la province de «Leon» (sur n'importe quelle aire sauf celle de «Cuidad Rodrigo»).
- (4) 1 corps/garnison contenant 16I, 11M et 3C sur n'importe quelle aire des provinces de «Valencia» et/ou «Aragon».
- (5) 1 corps/garnison contenant 12I, 8M et 1C sur n'importe quelle aire des aires de la province de «Catalonia».
- (6) 1 corps/garnison contenant 10I, 12M et 2C sur n'importe quelle aire des provinces de «Galicia», «Leon» (sur n'importe quelle aire sauf celle de «Cuidad Rodrigo»), et/ou «Old Castile».

C) Les autres forces :

- (1) 6M à « Bayonne ».
- (2) 40 M et 20I à répartir en garnisons n'importe où sur le territoire national et en Prusse (mais pas dans la capitale prussienne).
- (3) La France commence avec 25B répartis dans 4 flottes disposées dans les ports français et/ou dans les aires maritimes adjacentes.
- (4) Le corps danois contenant 5I à placer sur l'aire de « Hamburg ». 2I danoises à placer à «Copenhague» ainsi que la flotte danoise contenant 1B.
- (5) La flotte vénitienne contenant 3B est à placer à «Venice» si l'option 11.2 est utilisée.
- (6) Le français dispose aussi des forces du «Hesse» (son corps contenant 2I), et celles de «Naples» (10I et 2C à inclure dans un ou des de ses corps) sur un des territoires contrôlés par la France.

GRANDE BRETAGNE : la Grande Bretagne commence avec 125\$, 5 dépôts à placer à l'intérieur du territoire national. Les autres forces sont les suivantes :

- A) 2 corps et 1 corps C contenant 26I et 4C, le corps portugais/garnison contenant 18I et 1C et le chef WELLINGTON sur n'importe quelle aire du Portugal.
- B) 1I dans chaque ville suivante : Cuidad Rodrigo, Badajoz, Gibraltar, Malta, Corfu, Alexandria et Cairo».
- C) 2I à «Palermo».
- D) 2Gd, 18I et 12M à placer sur le territoire national anglais.
- E) 120B dans 7 flottes.
- F) 3 corps suédois et la flotte suédoise contenant 13I, 3C et 13B et le chef BERNADOTTE à placer sur n'importe quelle aire de la Suède (sauf en "Finland" sous contrôle russe).

PRUSSE : à part un corps sous contrôle français, tous les corps sont disponibles pour répartir 20I, 3Gd, 2C, 2 dépôts, 10\$ et 100 recrues. Seul le chef BLUCHER est disponible au début du jeu.

RUSSIE : le russe commence avec 15\$, 6 dépôts à placer quelque part sur le territoire russe. Les autres forces sont les suivantes :

- A) 30B dans 3 flottes.
- B) 5 corps, 1 corps Gd, 3 corps C et 1 corps A contenant 10Gd, 46I, 10C et 10A, 2CK et les chefs BARCLAY et WITTGENSTEIN sur l'aire de «Kovno».
- C) 2 corps et 1 corps C contenant 22I et 4C, 1CK et le chef BRAGATION sur l'aire de «Brest-Litvosk».
- D) 2 corps et 1 corps C contenant 18I et 4C et le chef TORMASSOV sur l'aire de fourrage «4» de la province «Polesia».
- E) 2 corps contenant 16I et 2C sur n'importe quelle aire de la province «Moldavia».

F) 10I à «Sveaborg».

G) 15I partagés de n'importe quelle manière entre les villes de «Riga et Vitbesk».

H) 8I à «Kiev».

I) 15M à «Moscow» et 10M à «Smolensk».

J) 25I répartis dans les autres villes de la nation mère de la Russie (maximum de 5 par capitale de province et 2 pour toutes les autres villes).

ESPAGNE : 10I, 29M, 6C, 6B, 6 dépôts, tout corps disponible, 1 seule flotte et 4\$. Seuls les chefs DE LA CUESTA et CASTANOS sont disponibles au début du jeu. Les forces espagnoles peuvent être déployées quelque part au «Portugal», «Majorca» ou «Estremadura» et/ou dans la province de «Andalusia» (excepté sur l'aire de «Seville»). L'espagnol déploie aussi une force de 30Gr (pas plus de 5 facteurs par province) après que toutes les puissances majeures aient terminé leur placement.

TURQUIE : 20I, 5C, 2 dépôts, 12B, tout corps (excepté le corps de Nizami Cedit) et flotte disponible, et 3\$. Les corps féodaux commencent à pleine puissance et peuvent être disposés sur la carte dans la capitale de leurs provinces respectives. Tous les chefs sont disponibles dès le commencement de ce jeu. Le joueur turc dispose aussi du corps syrien contenant 5I et 5C.

14.5.5) CONTROLE : les puissances majeures contrôlent leur territoire nationaux (plus ou moins les provinces cédées), plus les pays mineurs (suivant leur statut) comme indiqué dans la colonne «1812» sur la table des pays mineurs. Les autres spécifications sont les suivantes :

AUTRICHE : l'Autriche est amputée des provinces de «Tyrol, Illyria et West Galicia» qui sont sous le contrôle français.

FRANCE :

A) La Pologne est constituée des provinces de «Masovia, Posen et West Galicia». Si l'option 11.1 est utilisée, on considère que ces provinces cédées, sous le contrôle français, sont converties pour la création de facteurs polonais (infanterie pour le corps et les garnisons, et le corps de cavalerie).

B) Le Royaume de Westphalie, le Royaume de Bavière et la Confédération du Rhin existent et sont constitués des pays mineurs et des provinces cédées comme décrit dans les règles 11.3, 11.4 et 11.5.

C) Le Royaume d'Italie existe et est constitué des pays mineurs et de la province cédée comme décrit dans la règle 11.2. Si est option est utilisée la flotte vénitienne est opérationnelle.

D) Le français contrôle seulement le pays mineur de «Naples» qui fait partie du Royaume de 2 Sicile. Seul le corps napolitain est sous le contrôle français si l'option 11.7 est utilisée.

GRANDE BRETAGNE :

A) Le britannique contrôle le pays mineur de «Sicily» (avec le statut conquis), et contrôle la flotte napolitaine (aucun bateau au début du jeu). «Sicily» devrait être un état libre si l'option 11.7 est utilisée.

B) Le britannique a le contrôle du Portugal en tant qu'état libre depuis plus de 2 ans, et l'option 12.3.2 peut être appliquée au moral du corps portugais.

PRUSSE : la Prusse est amputée des provinces de «Magdeburg, Posen et Massovia» qui sont le contrôle français.

RUSSIE : la Russie contrôle la province cédée de «Bessarabia» et le pays mineur conquis de «Finland».

ESPAGNE : l'Espagne contrôle toutes les provinces de sa nation.

TURQUIE : la Turquie est amputée de la province de «Bessarabia» sous contrôle russe.

14.5.6) RENFORTS : les chefs suivants arrivent lors de la phase de renforts terrestre du mois et des années indiquées : Prusse : YORCK (janvier 1813) ; Russie : ALEXANDER (juillet 1812) et KUTUSOV (septembre 1812). Le corps franc prussien est disponible lors de la phase de levée des troupes irrégulières de mars 1813.

14.5.7) REGLES SPECIALES :

A) Le corps turc de Nizami Cedid n'est pas utilisé dans ce jeu.

B) Le joueur français ne peut pas gagner cette campagne à moins qu'avant la fin de l'année 1812, un corps français ou sous contrôle français occupe, sans être assiégé, la ville de «Moscow» ou «St Petersbrug», et que dans le même temps il occupe au moins une autre cité russe (sans être assiégé).

C) Le joueur français a capturé le chef espagnol BLAKE et 4I espagnoles. Le joueur britannique a capturé 3I françaises.

14.6) LE JEU DE CAMPAGNE DE 1813-1815 :

14.6.1) PHASE DES STATUTS :

14.6.1.1) STATUT POLITIQUE : utiliser la position III.

14.6.1.2) DUREE : le jeu commence en avril 1813 et se termine à la fin du tour de décembre 1815.

14.5.1.3) POINT DE VICTOIRE AU DEPART :

AUTRICHE : 240

FRANCE : 290

GRANDE BRETAGNE : 280

PRUSSE : 210

ESPAGNE : 210

RUSSIE : 245

TURQUIE : 230

14.6.2) LES JOUEURS : si les joueurs sont moins de 7, il est recommandé de répartir les puissances majeures comme suit :

6 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Espagne, Prusse.

5 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Prusse.

4 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche.

3 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie.

2 JOUEURS : Russie, France.

Pour les autres puissances majeures (si non contrôlées) : le jeu commence comme suit : la Turquie est une puissance majeure neutre non contrôlée par un joueur ; l'Espagne est une puissance majeure active contrôlée par la Grande Bretagne ; la Prusse est une puissance majeure contrôlée active par la Russie ; l'Autriche est une puissance majeure active contrôlée par la Grande Bretagne ; la Grande Bretagne est une puissance majeure contrôlée par la Russie. Les puissances majeures actives contrôlées par d'autres puissances majeures sont sous le contrôle de la puissance majeure recommandée.

14.6.3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTS :

14.6.3.1) GUERRES : La France est en guerre contre la Grande Bretagne, la Prusse, l'Espagne et la Russie. La Grande Bretagne est aussi en guerre avec les Etats-Unis (voir 8.2.1.2.2.2.2).

14.6.3.2) ALLIANCES : la Grande Bretagne, la Prusse et la Russie sont alliées entre elles, la Grande Bretagne est alliée avec l'Espagne.

14.6.3.3) CONDITIONS DE PAIX ET ACCORDS :

La France a un accès inconditionnel sur le sol autrichien seulement pour les troupes polonaises suite à l'application de la condition de paix C.5., excepté que la France ne peut pas laisser de garnison dans les villes autrichiennes.

La Russie et la Turquie sortent juste d'une guerre, et ont une paix renforcée jusqu'en janvier 1814.

La condition de paix C.8 vient d'être appliquée à l'Autriche.

Il y a d'autre paix renforcée : la France et l'Autriche sont en paix obligatoire jusqu'en juillet 1813.

La France et l'Autriche ont contracté un mariage royal (condition de paix B.5).

14.6.4) FORCES EN PRESENCE : les puissances majeures commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : 67I, 8Gd, 32M, 20C, 1FK , tout corps disponible, 5 dépôts et 20\$. Les corps d'insurrection commencent à pleine puissance mais ne sont pas placés sur la carte.

Le corps du Tyrol (à pleine puissance) peut être utilisé si les conditions de 10.1.5 sont appliquées. Seul le chef SCHWARZENBERG est disponible.

FRANCE : la France commence avec 14\$. Tous les dépôts français peuvent être utilisés sur le territoire national et/ou en Espagne. Les autres forces sont les suivantes :

A) En Allemagne :

- (1) 2 corps et 1 corps C (plus de la garnison) contenant 22I, 5M et 3C et le chef EUGENE sur l'aire de «Magdeburg».
- (2) 1 corps contenant 7I et 8M et le chef NEY sur l'aire le plus au nord de la province de «Baden».
- (3) 2 corps et 1 corps Gd (plus de la garnison) contenant 8I, 15M, 2Gd et 2C et les chefs NAPOLEON et SOULT sur l'aire de «Mainz».
- (4) 1 corps et 1 corps C contenant 8I, 2M et 6C et le chef DAVOUT sur l'aire de «Hanover» adjacente à l'aire de «Hamburg».
- (5) 1 corps contenant 9M sur l'aire de «Strasbourg».
- (6) le corps polonais contenant 7I polonaises et 2C polonaises sur l'aire de «Olmütz».
- (7) 15I assiégés dans la ville de «Danzig».
- (8) 3I assiégés dans la ville de «Glogau».
- (9) 1I assiégé dans la ville de «Stettin».
- (10) 1I assiégé dans la ville de «Kustrin».
- (11) 3I dans la ville de «Erfurt».

B) En Espagne :

- (1) 1 corps contenant 17I, 1M et 3C sur une des aires de la province de «Valencia».
- (2) 1 corps contenant 5I, 3M et 1C sur l'aire de «Burgos».
- (3) 2 corps contenant 26I, 4M et 4C sur l'aire de «Madrid».

C) Les autres forces :

- (1) 1 corps et 2 corps C contenant 10I, 15M et 1C sur les aires de «Paris» et/ou «Lyon».
- (2) 8I et 6M à répartir dans les villes de «San Sebastian, Barcelona, Gerona et/ou Saragossa».
- (3) 4I et 11M dans les autres cités du territoire national français, avec un maximum de 3 facteurs par cité.
- (4) 2 corps napolitain contenant 12I et 1C et le chef MURAT sur l'aire de «Naples».
- (5) 1 corps danois contenant 9I et 1C sur l'aire de «Christiana».
- (6) la flotte danoise contenant 5B à «Copenhague».
- (7) le français commence avec 34B dans 4 flottes.
- (8) la flotte vénitienne contenant 5B à «Venice» (si l'option 11.2 est utilisée). Le corps «Venice» contenant 5I à placer à «Venice».
- (9) Le corps «Baden» contenant 1I, le corps «Hanover» contenant 1I, le corps «Hesse» contenant 1I, le corps «Lombardy» contenant 5I et le corps «Wurttemberg» contenant 1I à placer n'importe où sur le territoire français.

GRANDE BRETAGNE : la Grande Bretagne commence avec 85\$, 5 dépôts à placer quelque part sur le territoire britannique.

- A) 2 corps et 1 corps C contenant 22I et 4C et le corps portugais contenant 14I et 1C, et les chefs BERESFORD et WELLINGTON sur une des aires du Portugal.
- B) 1I dans chacune des villes de «Cuidad Rodrigo, Badajoz, Gibraltar, Malta, Corfu, Alexandria et Cairo».
- C) 2I à «Palermo».
- D) 5I et 8M quelque part sur le territoire britannique.
- E) 122B dans 7 flottes.
- F) 1 corps suédois contenant 4I et la flotte suédoise contenant 13B à placer sur l'aire de «Stockholm».
- G) 2 corps suédois contenant 12I et 3C et le chef BERNADOTTE assiégeant la ville de «Stettin».

PRUSSE : la Prusse commence avec 25\$ et 68 recrues, 3 dépôts à placer quelque part avec les corps prussiens et/ou saxons.

- A) 1 corps Gd et 1 corps contenant 1Gd, 6I, 2M et 2C et le chef BLUCHER sur l'aire de «Dresden».
- B) 2 corps contenant 5I, 1M et 1C et le chef YORCK sur l'aire de «Leipzig».
- C) 1 corps contenant 3I, 1M et 1C sur l'aire de «Wittenberg».
- D) 5I, 5M et 1FK à «Berlin».

RUSSIE : la Russie commence avec 30\$, 5 dépôts à placer quelque part en Russie et/ou en Prusse sur les aires contenant des corps russes et/ou saxons.

- A) 36B dans 3 flottes.
- B) 3 corps et 2 corps C contenant 30I, 10M et 8C et le chef BENNIGSEN quelque part sur le territoire russe.

- C) 1 corps Gd, 1 corps, 1 corps C et 1 corps A contenant 3Gd, 6I, 5C et 6A et le Tsar ALEXANDER et le chef TORMASSOV sur l'aire de «Dresden».
- D) 2 corps et 1 corps C contenant 8I et 3C et le chef WITTGENSTEIN sur l'aire de «Leipzig».
- E) 1 corps et 1 corps C contenant 5I et 3C sur l'aire de «Wittenberg».
- F) 1 corps contenant 7I et 1C et le chef BARCLAY sur l'aire de « Thorn » (sur la portion de carte où est écrit le nom).
- G) 1 corps contenant 3I sur l'aire de «Mecklenburg».
- H) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Glogau».
- I) 1 corps contenant 8I assiégeant la ville de «Danzig».
- J) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Stettin».
- K) 1 corps contenant 4I assiégeant la ville de «Kustrin».
- L) 2I à «Hamburg».
- M) 3CK sur une ou des aires contenant des corps russes ou prussiens.

ESPAGNE : 14I, 31M, 6C, 6B, 2 dépôts, 6 corps, 1 flotte et 10\$. Seuls les chefs DE LA CUESTA et CASTANOS sont disponibles au début du jeu. Les forces espagnoles peuvent être réparties sur les aires du «Portugal», les provinces de «Majorca, Galicia, Leon, Andalusia et/ou Estremadura». L'Espagne déploie aussi 30Gr (pas plus de 5 facteurs par province) quelque part sur le territoire espagnol après que tous les joueurs se soient positionnés.

TURQUIE : 25I, 6C, 2 dépôts, 14B, tout corps réguliers (excepté le corps de Nizami Cedid), toute flotte et 10\$. Les corps féodaux commencent à pleine puissance mais peuvent être placés sur la carte dans la capitale de leurs provinces respectives, si désiré. Tous les chefs trucs sont disponibles au début du jeu. Le joueur turc dispose aussi des forces syriennes : 1 corps contenant 5I et 4C.

14.6.5) CONTROLE : les puissances majeures contrôlent leurs territoires nationaux (moins les provinces cédées), plus les pays mineurs contrôlés (statut libre ou conquis) comme indiqué dans la colonne 1813 de la table des pays mineurs. Les autres spécifications sont les suivantes :

AUTRICHE : l'Autriche est amputée des provinces du «Tyrol et Illyrian» sous contrôle français et de la province de «West Galicia» sous contrôle russe.

FRANCE :

- A) Quoique la Pologne est disparue, la France possède toujours le marqueur de loyauté polonaise. Si les options de 11.1 sont utilisées pour cette campagne, déployez les forces polonaises sur la carte.
- B) Le Royaume de Wesphalie existe et comprend les pays mineurs et la province cédée le constituant. Si les options de 11.3 ne sont pas utilisées, ces territoires sont tous le contrôle français en tant que pays mineurs et provinces cédées.
- C) Le Royaume de Bavière existe et comprend le pays mineur de la «Bavière» et la province cédée du «Tyrol». Si les options de 11.4 sont utilisés, Le Royaume de Bavière reste neutre, mais la province du Tyrol est considérée comme étant cédée à la France.
- D) La Confédération du Rhin existe et comprend tous les pays et provinces la constituant exceptée la «Bavière» et la «Saxe» (neutre), et la province de «Mecklenburg» (contrôlée par la Prusse). Si les options de 11.5 ne sont pas utilisées, ces territoires sont tous le contrôle français en tant que pays mineurs et provinces cédées.
- E) Le Royaume d'Italie existe et comprend les pays mineurs et la province de «Illyrian» le constituant. La flotte vénitienne et ses bateaux sont aussi disponibles. Si les options de 11.2 ne sont pas utilisées, ces territoires sont tous le contrôle français en tant que pays mineurs et provinces cédées.
- F) La France contrôle seulement «Naples» dans le Royaume des 2 Sicile, et contrôle juste le corps napolitain, si les options de 11.7 sont utilisés.

GRANDE BRETAGNE :

- A) Le britannique contrôle le pays mineur de «Sicily» (avec le statut conquis), et contrôle la flotte napolitaine (aucun bateau au début du jeu). « Sicily» devrait être un état libre si l'option 11.7 est utilisée.
- B) Le britannique a le contrôle du «Portugal» en tant qu'état libre depuis plus de 2 ans, et l'option 12.3.2 peut être appliquée au moral du corps portugais.

PRUSSE : la Prusse est amputée de la province de «Magdeburg» sous contrôle français, et des provinces de «Posen et Masovia» sous contrôle russe.

RUSSIE : contrôle son territoire national et les provinces cédées de «Bessarabia, Masovia, Posen, et West Galici».

ESPAGNE : l'Espagne contrôle son territoire national.

TURQUIE : la Turquie est amputée de la province de «Bessarabia» sous contrôle russe.

14.6.6) RENFORTS : pas de renfort spécial pour ce jeu.

14.6.7) REGLES SPECIALES :

A) Le corps turc de Nizami Cedit n'est pas utilisé dans ce jeu.

B) Chaque fois que Naples n'est plus sous contrôle français, le chef MURAT est retiré du camp français. Lors de la phase de renforts, après le tour ou Naples est de nouveau sous le contrôle français, le chef MURAT est disponible pour le camp français.

C) En juin 1813, le joueur français reçoit 5Gd dans le corps correspondant.

14.7) LE GRAND JEU DE CAMPAGNE :

14.7.1) PHASE DES STATUTS:

14.7.1.1) STATUT POLITIQUE : utiliser la position I.

14.7.1.2) DUREE : le jeu commence en janvier 1805 et se termine à la fin du tour de décembre 1807.

14.7.1.3) POINTS DE VICTOIRE AU DEPART : toutes les puissances majeures commencent avec «0» point de victoire.

14.7.2) LES JOUEURS : si les joueurs sont moins de 7, il est recommandé de répartir les puissances majeures comme suit :

6 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Turquie, Prusse.

5 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche, Turquie.

4 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie, Autriche.

3 JOUEURS : Grande Bretagne, France, Russie.

2 JOUEURS : Grande Bretagne, France. Utilisez les règles 14.2 et/ou 14.3 pour le contrôle des puissance majeures non sélectionnées.

14.7.3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTES : avant de placer n'importe quelle force armée, les puissances majeures peuvent déclarer des guerres contre d'autres puissances majeures. Le jeu peut donc commencer avec des puissances en guerre. Aucun point politique n'est perdu lors de ces pré-déclarations de guerre. Les joueurs ont la possibilité de faire appliquer l'option 11.9.2. Les déclarations ne sont annoncées seulement que contre d'autres puissances majeures. La neutralité des pays mineurs ne peut pas être violée. Aucune alliance ne peut être contractée et aucune condition de paix appliquée.

14.7.4) FORCES EN PRESENCE : les puissances majeures commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : 75I, 7Gd, 15C, 7 dépôts libres, tout corps disponible et 33\$. Les corps d'insurrection commencent à pleine puissance mais ne sont pas placés sur la carte. Le corps du Tyrol peut être utilisé seulement dans les conditions de 10.1.5. Tous les chefs, excepté SCHWARZENBERG sont disponibles au début du jeu.

FRANCE : 135I, 5Gd, 17C, tout corps et flotte disponible, 4 dépôts, 49B et 45\$. Tous les chefs, exceptés EUGENE et JEROME sont disponibles au début du jeu. Le joueur français dispose aussi des forces hollandaises (le corps hollandais contenant 4I et 1C, et la flotte hollandaise contenant 15B - la flotte hollandaise doit commencer à «Amsterdam»).

GRANDE BRETAGNE : 1Gd, 19I, 4C, 2 dépôts, 100B et 25\$, tout corps et flotte disponible. NELSON est le seul chef disponible au début du jeu.

PRUSSE : 80I, 3Gd, 17C, 5 dépôts, tout corps disponible, 18\$ et 9 recrues. Seuls les chefs BRUNSWICK et HOHENLOHE sont disponibles au début du jeu. Le joueur prussien dispose aussi des forces saxonnes (le corps saxon contenant 8I et 2C).

RUSSIE : 75I, 5Gd, 10C, 2CK, 6 dépôts, 49B, tout corps et flotte disponible, et 37\$. Tous les chefs exceptés BARCLAY, TORMASSOV et WITTGENSTEIN sont disponibles au début du jeu. Aucun corps, basé à « Corfu » (excepté des garnisons), ne peut commencer le jeu.

ESPAGNE : 1Gd, 4II, 6C, 2 dépôts, 57B, tout corps et flotte disponible, et 16\$. Seuls les chefs BLAKE et CASTANOS sont disponibles au début du jeu.

TURQUIE : 35I, 7C, 22B et 2 dépôts, tout corps régulier et flotte disponible et 11\$. Les corps féodaux commencent à pleine puissance et peuvent être placés sur la carte si le joueur le décide. Tous les chefs sont disponibles au début du jeu. Le joueur turc dispose aussi des forces syriennes (le corps syrien contenant 5I et 6C).

14.7.5) CONTROLEE : les puissances majeures contrôlent leurs territoires nationaux plus les pays mineurs suivant leur statut (libre ou conquis) comme décrit dans la colonne «1805» de la TABLE DES PAYS MINEURS.

14.7.6) RENFORTS : les chefs suivants arrivent lors de la phase de renforts terrestre du mois de janvier des années indiquées : Autriche : SCHWARZENBERG (1810) ; France : EUGENE (1806) et JEROME (1808) ; Grande Bretagne : WELLINGTON (1806), MOORE (1807) et BERESFORD (1808) ; Prusse : BLUCHER (1806) et YORCK (1813) ; Russie : BARCLAY (1810), TORMASSOV (1811) et WITTGENSTEIN (1812) ; Espagne : DE LA CUESTA (1807). Le corps franc autrichien est disponible à partir de la phase de levée des troupes irrégulières de mars 1809, et le corps franc prussien est disponible lors de la phase de levée des troupes irrégulières de mars 1813. Le chef BERNADOTTE devient le chef des forces suédoises au mois d'août 1810.

14.7.7) REGLES SPECIALES : pas de règles spéciales pour cette campagne.

## VIVE LA REVOLUTION

Addition officielle à Empires in Arms

14-8) Le jeu de campagne de la révolution française :

Cette campagne recouvre la période de guerre générale en Europe, avant la paix d'Amiens en 1802.

14-8-1) Position sur la carte de statut :

14-8-1-1) Statut politique : Autriche et Grande-Bretagne : utiliser la position As(III) ; France : position Tu (II) ; Prusse : position Grande-Bretagne (I)/Fr (II) ; Espagne : position As (I)/Pr (III) ; Russie : position Grande-Bretagne (II, III) ; Turquie : position Sp (II).

14-8-1-2) Epoque : Le jeu démarre en avril 1792 et se termine après le tour de mars 1802. (Note : utiliser 1805 pour 1792, 1806 = 1793, etc. pour préciser l'année.).

14-8-1-3) Points de victoire : Toutes les grandes puissances commencent avec «0» points de victoire.

14-8-2) Joueurs : S'il y a moins de 7 joueurs, il est recommandé de se partager les grandes puissances comme suit :

6 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse, Espagne, Russie.

5 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse, Espagne.

4 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse.

3 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche.

2 JOUEURS : Grande-Bretagne, France.

Pour les grandes puissances (si non contrôlées) : Au début du jeu, la Turquie est une puissance majeure non contrôlée neutre n'appartenant à aucun joueur, la Russie est une puissance majeure contrôlée active espagnole, l'Autriche et l'Espagne sont des puissances majeures actives britanniques et la Prusse est une puissance majeure contrôlée active autrichienne.

Les puissances majeures contrôlées actives d'une puissance majeure contrôlée deviennent des puissances majeures contrôlées actives de la grande puissance qui les contrôle.

14-8-3) GUERRES ET TRAITES EXISTANTS :

14-8-3-1) GUERRES : La France est en guerre avec l'Autriche et la Prusse (la Prusse ne le fut officiellement qu'un Juillet, mais elle l'était de fait).

14-8-3-2) ALLIANCES : L'Autriche est alliée avec la Prusse, la Russie avec l'Espagne.

14-8-3-3) CONDITIONS DE PAIX ET ARRANGEMENTS : La Russie et la Turquie sortent juste d'une guerre ; elles sont en situation de paix obligatoire jusqu'en juin 1793 inclus, et ne peuvent conclure en alliance commune en Décembre 1792 inclus.

14-8-4) Forces disponibles : Les grandes puissances commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : 70I, 6Gd, 12C, 5 dépôts, nombre de Corps libre et \$20. Les deux Corps d'insurrection commencent à pleine puissance, mais ne sont pas placés sur la carte. Le Corps Franc n'est pas utilisé dans ce jeu. Les seuls chefs WURMSER et MACK sont disponibles au début du jeu. Toutes les forces autrichiennes doivent être placées en Autriche, à l'exception d'un point de force de garnison pour chaque ville d'un pays mineur conquis. Le joueur autrichien déploie également les forces de la "Lombardy" (31, aucun Corps disponible au départ) et du Piémont (un Corps avec 8I et 10, à placer dans le Piémont).

FRANCE : 25I, 50M, 8C, 3 dépôts, 6 Corps au maximum, nombre de flottes libre, 54 navires et \$2. DUMOURIEZ est le seul leader disponible en début de jeu.

GRANDE-BRETAGNE : 10I, 1Gd, 3C, 2 dépôts, pas plus de 2 Corps, nombre de flottes libre, 91 navires et \$30. YORK est le seul chef disponible en début de jeu. Le joueur britannique déploie également les forces du Hanovre (un Corps avec 6I et 2C, à placer dans le Hanovre), de la Hesse (un Corps avec 5I et 1C, à placer en Hesse).

PRUSSE : 50I, 5Gd, 12C, 5 dépôts, pas plus de 5 Corps, \$15 et 39 recrues. Le corps franc n'est pas utilisé dans ce jeu. BRUNSWICK est le seul chef disponible en début du jeu. Toutes les forces prussiennes doivent être placées en Prusse, à l'exception d'un point de force de garnison pour chaque ville d'un pays mineur conquis.

RUSSIE : 60I, 4Gd, 2CK, 6 dépôts, pas plus de 8 Corps, nombre de flottes libre, 38 navires et \$5. SUVAROV est le seul chef disponible en début de jeu.

ESPAGNE : 20I, 15M, 1Gd, 2 dépôts, pas plus de 4 Corps, nombre de flottes libre, 56 navires et \$10. Les chefs DE LA UNION et RUBY sont disponibles. Le joueur espagnol déploie aussi les forces au Royaume des Deux Siciles (Naples et la Sicile sont séparées, si l'option 11-7 n'est pas utilisée - un Corps avec 10I et 2C et une flotte avec 5 navires à placer à Naples et/ou en Sicile).

TURQUIE : 25I, 7C, 2 dépôts, nombre de Corps et de Flottes libre, 27 navires et \$5. Tous les Corps féodaux commencent à pleine puissance et peuvent être placés sur la carte. Les chefs GRAND VIZIR et ACHMED PASHA sont disponibles. Le joueur turc déploie aussi les forces de l'Egypte (deux corps avec 12I et 8C à placer en Egypte.) et de la Syrie (un Corps avec 5I et 5C à placer en Syrie.)

14-8-5) CONTROLE : Les grandes puissances contrôlent leur propre nation (moins chaque province cédée qui fait partie de la Pologne), plus les pays mineurs, selon le statut indiqué sur la table des pays mineurs, sur la carte de jeu (des chargements sont donnés en 14-8-7-C). La Pologne est un pays mineur neutre, composé de Posen, de la "Masovia" (cédés par la Prusse), de la Galicie de l'Ouest cédée par l'Autriche), de la Lituanie, de la Podolie et la Polésie (cédée par la Russie).

Le Royaume des Deux Siciles (Naples plus la Sicile) a vu le jour comme état libre espagnol si l'option 11-7 est utilisée.

14-8-6) RENFORTS : les chefs suivants arrivent pendant la Phase de Renforcement des mois et années indiqués ou plus tard :

Autriche : CHARLES (avril 1796), MELAS (juillet 1799) et JOHN (octobre 1800).

France : HOCHÉ (octobre 1793), PICHEGRU (avril 1794), MOREAU (juillet 1794), BONAPARTE «C» (mars 1796) et MASSENA (janvier 1799).

Grande-Bretagne : NELSON (janvier 1798), et ABERCROMBY (janvier 1800).

Prusse : HOHENLOHE (janvier 1796).



Russie : FERSEN (avril 1794), et ALEXANDRE (mars 1801).

#### 14-8-7) REGLES SPECIALES :

A) Nouveaux pions chefs : Les pions leaders nécessaires pour ce scénario sont inclus dans le vol. 25, N°2 du GENERAL ou compris dans le jeu. Ces derniers sont utilisés tels que, à l'exception de CHARLES, dont la capacité stratégique est réduite à «4».

B) Nouvelles puissances de Corps : Les Corps à utiliser et leur puissance maximum demeurent inchangés, excepté :

Autriche : La puissance maximum des Corps I à IX, est ramenée à 10I/M, IC.

France : La puissance maximum des Corps I à IV, est ramenée à 14I/M, 2C ; celle des Corps V à IX à 12I/M, IC ; celle des IC, IIC à 4C ; et le corps de la Garde Impériale à 5Gd, IC. Ce Corps ne peut pas être créé tant que le leader NAPOLEON «A» n'est pas disponible. Le Corps d'artillerie, ainsi que les IIC et IVC, ne sont pas utilisés dans ce jeu.

Prusse : La puissance maximum des Corps I à VIII, est ramenée à 9I/M, 3C.

Russie : La puissance maximum des Corps I à III, est ramenée à 10I/M ; celle des IC à IVC est ramenée à 3C ; et le Corps de la garde Impériale (V) à 6Gd, 2C. Le corps d'artillerie n'est pas utilisé dans ce jeu.

Espagne : La puissance maximum des Corps I est ramenée à 8I/M, 2Gd et 2C ; celle des Corps II à VIII est ramenée à 8I/M, IC.

Turquie : La puissance maximum des Corps Janissaires I et II est ramenée à 12I ; celle des Corps Nizami Cedit à 8I, 2C.

Pays mineurs : La puissance maximum des Corps des pays mineurs suivants est ramenée à :

Bavière : 9I, 2C.

"Lombardy" : 7I, 2C.

Pologne Inf. : 10I, 2C.

Portugal : 8I, 2C.

#### C) LA TABLE DES PAYS MINEURS DE 1792 :

Ce jeu de campagne utilise la colonne «1805» de la table des pays mineurs, sur la carte de jeu, avec les modifications suivantes :

#### D) La France en ébullition :

1) Levée en masse : Jusqu'à deux fois pendant le jeu, pendant un segment de collecte d'impôts et de recrutement, le joueur français peut décréter une «levée en masse». Lorsqu'elle est décrétée, la France perd immédiatement 3 points politique à chaque fois (ou, alternativement - voir règle spéciale I plus loin), mais peut collecter 4 fois les valeurs de recrutement françaises (plus celles des pays mineurs conquis, mais pas celles des états libres sous contrôle français) qui lui seraient normalement allouées pendant ce segment.

2) Crise agricole : La Révolution perturba profondément tout le système agricole hérité de l'ancien régime. Ceci eut comme conséquence de mauvaises moissons pendant les années 1790 (celle de 1793 fut si mauvaise qu'il y eut menace de famine jusqu'au début de 1794). Pendant les phases économiques des tours de septembre, le joueur français doit totaliser ses impôts (en ajoutant ceux des pays mineurs conquis) et jeter un dé pour «gérer la moisson» (arrondir les fractions à l'entier supérieur). Modifier le jet de dé le statut de la France pendant le segment de collecte des impôts et de recrutement. Appliquer le résultat donné par la table suivante :

DE	RESULTAT
6+	La France reçoit un revenu en impôt normal
5-4	La France reçoit 1/2 de revenu en monnaie
3-2	La France reçoit 1/4 de revenu en monnaie
1 et -	La France ne reçoit pas de monnaie

#### E) Changements politiques :

1) La France n'est pas une puissances dominante : dans ce jeu, la valeur du moral de l'infanterie régulière française est de «3» et le revenu global de la France est diminué de \$10 dans les segments de collecte des impôts et de recrutement de chaque phase économique. (Note : si l'option 11-8 est utilisée, la France peut remédier à cela si elle redevient une puissance dominante. Dès lors qu'aucun des cas prévus en 11-8-2-3 n'est applicable, la France a toujours la possibilité de choisir sa place dans la séquence d'une phase terrestre).

2) Relations franco-britanniques (option) : si l'option 11-9-2 est utilisée, ses dispositions sont toujours applicables, mais quelques changements doivent être apportés pour ce jeu :

a) La France et la Grande-Bretagne ne sont pas obligées de démarrer en état de guerre.

b) Le retrait du leader NAPOLEON/BONAPARTE n'est pas une condition obligatoire à la reddition de la France auprès de la Grande-Bretagne.

3) Relations internationales françaises (optionnel) : Les monarchies absolues du paraissent faible) à traiter avec les régicides du gouvernement révolutionnaire français. C'est pourquoi, une alliance avec la France ne pourra intervenir que lorsque cette dernière se trouvera dans la zone dominante de la TABLE DES STATUTS POLITIQUES. De même, la condition de victoire B-5 (Mariage royal), ne peut pas être utilisée (de quelque manière) quand la paix est faite avec la France.

F) Différences sur le plan militaire dans les années 1790 :

1) Augmentation des pertes dues au maraudage : La plupart des armées des années 1790, étaient toujours tributaires du système de ravitaillement par dépôt et le ravitaillement venait à manquer.

Pour tous les corps, à l'exception des nationalités françaises, russes et turques, ainsi que des Corps des pays mineurs d'Asie et d'Afrique du Nord, un modificateur supplémentaire de «+2» s'applique à tous les jets de dé pour le maraudage. Cette modification ne s'applique pas pour le ravitaillement pendant les sièges.

2) Problèmes de blocus (optionnel) : tous les problèmes rencontrés pour maintenir en mer des flottes exerçant un blocus, ne furent pas réglés jusqu'à la fin de la période couverte par ce jeu, et il y a des chances que celles-ci ne puissent pas le maintenir.

a) Au début de son segment naval, une grande puissance avec un ou plusieurs de ses ports bloqués, peut choisir un des box de blocus pour un «test de blocus». Pour ce faire, le box de blocus est indiqué et toutes les grandes puissances qui y ont des flottes, doivent jeter le dé pour chacune d'entre elle ; la puissance bloquée jetant elle-même un dé. Les flottes britanniques en position de blocus, bénéficient toujours d'un «+1».

b) Si chaque jet de dé pour les flottes du blocus, égale ou excède le jet de dé de la puissance bloquée, il n'y a pas de changement.

Si le jet de dé de la puissance bloquée excède le plus fort jet de dé effectué pour les flottes en position de blocus, celles-ci doivent être immédiatement placées dans une ou des zones maritimes adjacentes (au gré de leur propriétaire). La puissance bloquée effectue ensuite son mouvement naval normalement.

3) Actions navales indécises (optionnel) :

Bien que certains amiraux tel «Dick le noir» Howe à la bataille du «Glorieux Premier Juin», n'étaient pas adversaires d'une tactique non conventionnelle, les actions navals menées avant janvier 1798 (époque où Nelson parvint au commandement des flottes) suivaient strictement les règles de «l'instruction au feu» et se concluaient par des résultats indécis. C'est pourquoi, avant janvier 1798, et pour tous les combats navals, exceptés ceux mettant en cause les défenses portuaires, les pertes des deux camps sont diminuées de moitié (arrondir à l'entier supérieur).

G) La montée au pouvoir de Napoléon : Il existe trois pions leader différentes pour Napoléon Bonaparte (deux nouveaux BONAPARTE et un NAPOLEON du jeu original) avec différentes lettres de présence pour refléter l'augmentation de son statut au fur et à mesure de l'évolution de la guerre. Le leader qui arrive en renfort en mars 1796 est le pion BONAPARTE avec la lettre «C». Chaque fois qu'une armée de 3 corps ou plus commandée par Napoléon Bonaparte gagne une bataille contre une force ennemie de 3 Corps ou plus, le pion leader (sauf s'il est «tué») utilisé est remplacé par le pion portant la lettre de présence supérieure, jusqu'à ce que le pion «A» entre en jeu (le général Bonaparte devenant le Premier Consul Napoléon). A moins d'être commandés par le pion NAPOLEON «A», les règles 7-5-2-10-1-3 et 7-5-2-10-1-3-2 couvrant les points de politique supplémentaire gagnés ou perdus quand les armées sont commandées par NAPOLEON, ne s'appliquent pas.

H) Amélioration du moral hanovrien (optionnel) : En cas d'utilisation de l'option 12-3-2, on considère que la Grande-Bretagne a pris le contrôle de l'état libre de Hanovre depuis 24 mois continus avant le début du jeu.

I) Révolte en Vendée (optionnel) : La révolte de Vendée (centrée sur la province du Poitou) fut une épine dans le flanc de la république, pendant toute cette période. Cette option peut être utilisée la première fois qu'une «levée en masse» est déclarée (voir règle spéciale D-1 plus haut), au lieu de perdre 3 points de politique. Utilisez les pions de guérilla espagnole comme pion de guérilla vendéenne (leur utilisation à l'extérieur de l'Espagne indique leur nationalité). Toutes les règles concernant la guérilla espagnole s'appliquent (voir 10-1-1), avec les exceptions suivantes :

1) La guérilla vendéenne est toujours contrôlée par le joueur britannique, même si la Grande-Bretagne et la France ne sont pas en guerre.

2) On considère que la province française du POITOU possède une valeur guérilla de «3». Pendant chaque segment de guérilla britannique suivant la première déclaration de «levée en masse française, on jette un dé, et, pour chaque point en dessous de la valeur guérilla du Poitou, un facteur de guérilla vendéenne est placé dans une zone du Poitou. Il n'est pas nécessaire qu'il y est un Corps ou une garnison française dans le Poitou pour procéder à cela. Cette procédure n'a pas lieu quand le Poitou est cédé à une grande puissance autre que la France.

3) Seuls les corps de nationalité française peuvent être utilisés pour conduire des opérations anti-guérilla contre les guérillas vendéennes. Procédez comme pour 10-1-1-2 (dans ce cas, considérez toutes ces provinces comme ayant une valeur guérilla de «3»). Toutes les guérillas vendéennes sont automatiquement retirées du jeu pendant un segment français de guérilla, lorsque la France est en paix avec toutes les autres grandes puissances, ou dans le cas d'une restauration des Bourbons (voir règle spéciale M) et ne peuvent plus être réintroduits.

4) Les guérillas vendéennes sont déplacées d'une zone par tour pendant le segment de mouvement terrestre britannique. De même façon que les guérillas espagnoles qui voient leur mouvement limité à l'Espagne, les guérillas vendéennes ne peuvent se déplacer que dans les provinces françaises suivantes : Bretagne, Guyenne, Languedoc, Normandie, Poitou et Provence (peu importe qui contrôle ces provinces).

5) Pour les guérillas vendéennes, les forces «amies» sont toutes celles en guerre contre la France.

6) Considérez les villes françaises occupées par la guérilla vendéenne comme si elles l'étaient par des forces ennemies.

J) Révolte en Irlande (optionnel) : français et britanniques sentaient que la Révolution française s'étendrait à l'Irlande.

Utilisez les pions de guérilla espagnole pour représenter les rebelles irlandais (leur utilisation à l'extérieur de l'Espagne indiquant leur nationalité). Toutes les règles relatives à la guérilla espagnole s'appliquent, avec les chargements suivants :

1) Les rebelles irlandais sont toujours contrôlés par le joueur français, même si la Grande-Bretagne et la France ne sont pas en guerre.

2) Pendant chaque segment français de guérilla, lorsque un ou plusieurs corps contrôlés par les français sont situés en Irlande, deux facteurs de rebelles irlandais sont automatiquement placés dans une des zones de l'Irlande. Ceci n'est valable si l'Irlande est cédée à une grande puissance autre que la Grande-Bretagne.

3) Seuls les corps contrôlés par le joueur britannique (pas nécessairement de cette nationalité) peuvent être utilisés pour conduire des opérations anti-guérilla contre les rebelles irlandais durant un segment britannique de guérilla. Procéder comme dans 10-1-1-2 (considérez l'Irlande comme ayant une valeur guérilla de «4»).

4) Les rebelles irlandais sont déplacés d'une zone par tour pendant le segment français de mouvement terrestre. Comme les guérillas espagnoles qui peuvent se déplacer qu'en Espagne, les rebelles irlandais ne peuvent être déplacés qu'en Irlande.

5) Pour les rebelles irlandais, les forces «amies» sont toutes celles qui sont en guerre avec la Grande-Bretagne.

6) Considérez les villes occupées par les rebelles irlandais comme si elles l'étaient par des forces ennemies.

K) Madame Guillotine (optionnel) : Les généraux français étaient les bouc-émissaires, à la fois éminents et commodes, de leur gouvernement instable, dès que quelque chose allait mal, nombre d'entre eux étant exécutés, emprisonnés, ou quittant le pays avec une longueur d'avance sur les gendarmes. Pour refléter cela, utilisez cette modification à l'option 12-7, après avoir déjà utilisé cette dernière pour déterminer les pertes de leaders. Ces jets de dés supplémentaires s'appliquent uniquement aux généraux en chef français qui n'ont pas réussi à vaincre (il n'est pas nécessaire qu'ils aient perdu) dans une bataille ou un combat. Jetez deux dés, modifiez le résultat par «+1» en cas de match nul, par «+2» en cas de défaite mais sans pertes dues à la poursuite par la cavalerie adverse, par «+3» en cas de défaite et de perte dues à la poursuite par la cavalerie adverse. Si le résultat modifié est «12» ou plus, on relance un seul dé cette fois. Si un «4-6» est obtenu, le commandant français est considéré comme ayant été exécuté ou ayant passé la frontière (le pion est retiré du jeu de façon permanente). Si un «1-3» est obtenu, le commandant français est emprisonné pour une nombre de mois égal au jet de dé (retirez le pion du jeu jusqu'à la fin de son incarcération). Cette règle ne s'applique plus dès que le pion NAPOLEON «A» est sur la carte.

L) Emigrés français (optionnel) : les émigrés français rejetés hors de France par la Révolution, servirent dans des armées ennemies de la France.

- 1) Les émigrés français sont considérés contrôlés par la grande puissance en tête de la liste suivante et qui se trouve en état de guerre avec la France : Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne, Russie.
- 2) Le contrôle des émigrés français permet la collecte d'impôts et le recrutement (la moitié des valeurs normales, arrondir à l'entier supérieur par province) dans n'importe quelle province française de France occupée par (mais pas cédée à) une des grandes puissances en guerre avec la France. L'argent et recrues collectés au nom de émigrés français peuvent être utilisés par la grande puissance qui les contrôle comme si les provinces concernées étaient des provinces faisant partie de cette grande puissance.

M) Echec de la Révolution. Restauration des Bourbons : Si la France se rend sans condition avant l'arrivée du leader NAPOLEON «A», considérez que la Révolution a vécu et qu'il y a eu une restauration des Bourbons qui gouvernent désormais la France. Les règles suivantes s'appliquent dans ce cas :

- 1) La France conserve ses leaders en fonctions, mais aucun de ceux prévus comme renfort n'entreront en jeu. Le Leader Napoléon Bonaparte conserve sa lettre de présence, mais sans promotion ultérieure possible (voir règle spéciale G). De plus, comme option supplémentaire, le joueur français peut jeter un dé pour chaque leader encore en jeu, pour vérifier s'ils sont «politiquement sûrs». Le leader reste sur la carte pour un jet de 1 à 5, un 6 l'élimine de façon définitive.
- 2) La France ne peut pas utiliser la «levée en masse» (plus de règle spéciale D-1). Malheureusement, la crise agricole (règle spéciale D-2) est toujours en vigueur.
- 3) Toute la milice (infanterie) française doit être immédiatement retirée du jeu, bien qu'une nouvelle milice puisse être constituée plus tard.
- 4) La France peut passer des alliances et arranger des mariages royaux normalement (plus de règle spéciale E-3).
- 5) La révolte vendéenne cesse immédiatement (plus de règle spéciale I) et les corps français ne peuvent plus déclencher de rébellion en Irlande (plus de règle spéciale J).
- 6) La guillotine démantelée et transportée au musée (plus de règle spéciale K).

N) Comment gagner : Ce tableau remplace celui de l'édition originale :

PUISSANCE	POINTS DE
MAJEURE	VICTOIRE
Autriche	300 (275)
France	320 (290)
Grande Bretagne	340 (300)
Prusse	290 (265)
Espagne	295 (270)
Russie	320 (290)
Turquie	285 (260)

#### L'ASCENSION DE NAPOLEON

14-9) Le jeu de campagne d'Italie:

14-9-1) Joueurs : S'il y a moins de 7 joueurs, il est recommandé de se partager les grandes puissances comme suit :

6 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse, Espagne, Russie.

5 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse, Espagne.

4 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche, Prusse.

3 JOUEURS : Grande-Bretagne, France, Autriche.

2 JOUEURS : Grande-Bretagne, France.

Pour les grandes puissances (si non contrôlées) : Au début du jeu, l'Espagne est une puissance active française ; l'Autriche est une puissance active britannique ; la Russie, la Prusse et la Turquie sont des puissances majeures non contrôlées neutres n'appartenant à aucun joueur.

14-9-2) Statut politique :

Autriche utiliser la position Pr(III) ; Grande-Bretagne : utiliser la position Rs(III) ; France : utiliser la position Fr(II) ; Prusse : utiliser la position As(III) ; Espagne : utiliser la position Sp(I) ; Russie : utiliser la position Rs(I) ; Turquie : utiliser la position Tu (I).

14-9-3) Epoque : Le jeu démarre en juillet 1796 et se termine à la fin tour de mars 1802. (Note : utiliser 1805 pour 1792, 1806 = 1793, etc. pour préciser l'année.).

14-9-4) Points de victoire déjà marqués:

GRANDE-BRETAGNE : 135

FRANCE : 125

RUSSIE : 125

AUTRICHE : 120

PRUSSE : 115

ESPAGNE : 115

TURQUIE : 115

14-9-5) GUERRES ET TRAITES EXISTANTS :

14-9-5-1) GUERRES : la seule guerre au début du jeu est : la France est en guerre contre la Grande-Bretagne et l'Autriche (pas d'autres pré-déclarations de guerres).

14-9-5-2) ALLIANCES : L'Autriche est alliée avec la Grande-Bretagne.

14-9-5-3) CONDITIONS DE PAIX ET ARRANGEMENTS :

La France et l'Espagne sortent juste d'une guerre ; elles sont en situation de paix obligatoire jusqu'en juillet 1797 inclus.

La Prusse et la France sortent juste d'une guerre ; elles sont en situation de paix obligatoire jusqu'en avril 1797.

14-9-5-4) CONDITIONS DE PAIX SPECIALE : ni la France ou la Prusse ne peuvent déclarer de guerre au Hanovre, Hesse

14-8-4) Forces disponibles : Les grandes puissances commencent avec les forces suivantes :

AUTRICHE : 70I, 6Gd, 12C, 5 dépôts, nombre de Corps libre et \$20. Les deux Corps d'insurrection commencent à pleine puissance, mais ne sont pas placés sur la carte. Le Corps Franc n'est pas utilisé dans ce jeu. Les seuls chefs WURMSER et MACK sont disponibles au début du jeu. Toutes les forces autrichiennes doivent être placées en Autriche, à l'exception d'un point de force de garnison pour chaque ville d'un pays mineur conquis. Le joueur autrichien déploie également les forces de la "Lombardy" (31, aucun Corps disponible au départ) et du Piémont (un Corps avec 8I et 10, à placer dans le Piémont).

FRANCE : 25I, 50M, 8C, 3 dépôts, 6 Corps au maximum, nombre de flottes libre, 54 navires et \$2. DUMOURIEZ est le seul leader disponible en début de jeu.

GRANDE-BRETAGNE : 10I, 1Gd, 3C, 2 dépôts, pas plus de 2 Corps, nombre de flottes libre, 9I navires et \$30. YORK est le seul chef disponible en début de jeu. Le joueur britannique déploie également les forces du Hanovre (un Corps avec 6I et 2C, à placer dans le Hanovre), de la Hesse (un Corps avec 5I et 1C, à placer en Hesse).

PRUSSE : 50I, 5Gd, 12C, 5 dépôts, pas plus de 5 Corps, \$15 et 39 recrues. Le corps franc n'est pas utilisé dans ce jeu. BRUNSWICK est le seul chef disponible en début du jeu. Toutes les forces prussiennes doivent être placées en Prusse, à l'exception d'un point de force de garnison pour chaque ville d'un pays mineur conquis.

RUSSIE : 60I, 4Gd, 2CK, 6 dépôts, pas plus de 8 Corps, nombre de flottes libre, 38 navires et \$5. SUVAROV est le seul chef disponible en début de jeu.

ESPAGNE : 20I, 15M, 1Gd, 2 dépôts, pas plus de 4 Corps, nombre de flottes libre, 56 navires et \$10. Les chefs DE LA UNION et RUBY sont disponibles. Le joueur espagnol déploie aussi les forces au Royaume des Deux Siciles (Naples et la Sicile sont séparées, si l'option 11-7 n'est pas utilisée - un Corps avec 10I et 2C et une flotte avec 5 navires à placer à Naples et/ou en Sicile).

TURQUIE : 25I, 7C, 2 dépôts, nombre de Corps et de Flottes libre, 27 navires et \$5. Tous les Corps féodaux commencent à pleine puissance et peuvent être placés sur la carte. Les chefs GRAND VIZIR et ACHMED PASHA sont disponibles. Le joueurs déploie aussi les forces de l'Égypte (deux corps avec 12I et 8C à placer en Égypte.) et de la Syrie (un Corps avec 5I et 5C à placer en Syrie.)

14-8-5) CONTROLE : Les grandes puissances contrôlent leur propre nation (moins chaque province cédée qui fait partie de la Pologne), plus les pays mineurs, selon le statut indiqué sur la table des pays mineurs, sur la carte de jeu (des chargements sont donnés en 14-8-7-C). La Pologne est un pays mineur neutre, composé de Posen, de la "Masovia" (cédés par la Prusse), de la Galicie de l'Ouest cédée par l'Autriche), de la Lituanie, de la Podolie et la Polésie (cédée par la Russie).

Le Royaume des Deux Siciles (Naples plus la Sicile) a vu le jour comme état libre espagnol si l'option 11-7 est utilisée.

14-8-6) RENFORTS : les chefs suivants arrivent pendant la Phase de Renforcement des mois et années indiqués ou plus tard :

Autriche : CHARLES (avril 1796), MELAS (juillet 1799) et JOHN (octobre 1800).

France : HOCHÉ (octobre 1793), PICHEGRU (avril 1794), MOREAU (juillet 1794), BONAPARTE «C» (mars 1796) et MASSENA (janvier 1799).

Grande-Bretagne : NELSON (janvier 1798), et ABERCROMBY (janvier 1800).

Prusse : HOHENLOHE (janvier 1796).

Russie : FERSEN (avril 1794), et ALEXANDRE (mars 1801).

14-8-7) REGLES SPECIALES :

A) Nouveaux pions chefs : Les pions leaders nécessaires pour ce scénario sont inclus dans le vol. 25, N°2 du GENERAL ou compris dans le jeu. Ces derniers sont utilisés tels que, à l'exception de CHARLES, dont la capacité stratégique est réduite à «4».

B) Nouvelles puissances de Corps : Les Corps à utiliser et leur puissance maximum demeurent inchangés, excepté :

Autriche : La puissance maximum des Corps I à IX, est ramenée à 10I/M, IC.

France : La puissance maximum des Corps I à IV, est ramenée à 14I/M, 2C ; celle des Corps V à IX à 12I/M, IC ; celle des IC, IIC à 4C ; et le corps de la Garde Impériale à 5Gd, IC. Ce Corps ne peut pas être créé tant que le leader NAPOLEON «A» n'est pas disponible. Le Corps d'artillerie, ainsi que les IIC et IVC, ne sont pas utilisés dans ce jeu.

Prusse : La puissance maximum des Corps I à VIII, est ramenée à 9I/M, 3C.

Russie : La puissance maximum des Corps I à III, est ramenée à 10I/M ; celle des IC à IVC est ramenée à 3C ; et le Corps de la garde Impériale (V) à 6Gd, 2C. Le corps d'artillerie n'est pas utilisé dans ce jeu.

Espagne : La puissance maximum des Corps I est ramenée à 8I/M, 2Gd et 2C ; celle des Corps II à VIII est ramenée à 8I/M, IC.

Turquie : La puissance maximum des Corps Janissaires I et II est ramenée à 12I ; celle des Corps Nizami Cedit à 8I, 2C.

Pays mineurs : La puissance maximum des Corps des pays mineurs suivants est ramenée à :

Bavière : 9I, 2C.

"Lombardy" : 7I, 2C.

Pologne Inf. : 10I, 2C.

Portugal : 8I, 2C.

C) LA TABLE DES PAYS MINEURS DE 1792 :

Ce jeu de campagne utilise la colonne «1805» de la table des pays mineurs, sur la carte de jeu, avec les modifications suivantes :

D) La France en ébullition :

1) Levée en masse : Jusqu'à deux fois pendant le jeu, pendant un segment de collecte d'impôts et de recrutement, le joueur français peut décréter une «levée en masse». Lorsqu'elle est décrétée, la France perd immédiatement 3 points politique à chaque fois (ou, alternativement - voir règle spéciale I plus loin), mais peut collecter 4 fois les valeurs de recrutement françaises (plus celles des pays mineurs conquis, mais pas celles des états libres sous contrôle français) qui lui seraient normalement allouées pendant ce segment.

2) Crise agricole : La Révolution perturba profondément tout le système agricole hérité de l'ancien régime. Ceci eut comme conséquence de mauvaises moissons pendant les années 1790 (celle de 1793 fut si mauvaise qu'il y eut

menace de famine jusqu'au début de 1794). Pendant les phases économiques des tours de septembre, le joueur français doit totaliser ses impôts (en ajoutant ceux des pays mineurs conquis) et jeter un dé pour «gérer la moisson» (arrondir les fractions à l'entier supérieur). Modifier le jet de dé le statut de la France pendant le segment de collecte des impôts et de recrutement. Appliquer le résultat donné par la table suivante :

DE	RESULTAT
6+	La France reçoit un revenu en impôt normal
5-4	La France reçoit 1/2 de revenu en monnaie
3-2	La France reçoit 1/4 de revenu en monnaie
1 et -	La France ne reçoit pas de monnaie

#### E) Changements politiques :

1) La France n'est pas une puissance dominante : dans ce jeu, la valeur du moral de l'infanterie régulière française est de «3» et le revenu global de la France est diminué de \$10 dans les segments de collecte des impôts et de recrutement de chaque phase économique. (Note : si l'option 11-8 est utilisée, la France peut remédier à cela si elle redevient une puissance dominante. Dès lors qu'aucun des cas prévus en 11-8-2-3 n'est applicable, la France a toujours la possibilité de choisir sa place dans la séquence d'une phase terrestre).

2) Relations franco-britanniques (option) : si l'option 11-9-2 est utilisée, ses dispositions sont toujours applicables, mais quelques changements doivent être apportés pour ce jeu :

a) La France et la Grande-Bretagne ne sont pas obligées de démarrer en état de guerre.

b) Le retrait du leader NAPOLEON/BONAPARTE n'est pas une condition obligatoire à la reddition de la France auprès de la Grande-Bretagne.

3) Relations internationales françaises (optionnel) : Les monarchies absolues du paraissent faible) à traiter avec les régicides du gouvernement révolutionnaire français. C'est pourquoi, une alliance avec la France ne pourra intervenir que lorsque cette dernière se trouvera dans la zone dominante de la TABLE DES STATUTS POLITIQUES. De même, la condition de victoire B-5 (Mariage royal), ne peut pas être utilisée (de quelque manière) quand la paix est faite avec la France.

#### F) Différences sur le plan militaire dans les années 1790 :

1) Augmentation des pertes dues au maraudage : La plupart des armées des années 1790, étaient toujours tributaires du système de ravitaillement par dépôt et le ravitaillement venait à manquer.

Pour tous les corps, à l'exception des nationalités françaises, russes et turques, ainsi que des Corps des pays mineurs d'Asie et d'Afrique du Nord, un modificateur supplémentaire de «+2» s'applique à tous les jets de dé pour le maraudage. Cette modification ne s'applique pas pour le ravitaillement pendant les sièges.

2) Problèmes de blocus (optionnel) : tous les problèmes rencontrés pour maintenir en mer des flottes exerçant un blocus, ne furent pas réglés jusqu'à la fin de la période couverte par ce jeu, et il y a des chances que celles-ci ne puissent pas le maintenir.

a) Au début de son segment naval, une grande puissance avec un ou plusieurs de ses ports bloqués, peut choisir un des box de blocus pour un «test de blocus». Pour ce faire, le box de blocus est indiqué et toutes les grandes puissances qui y ont des flottes, doivent jeter le dé pour chacune d'entre elle ; la puissance bloquée jetant elle-même un dé. Les flottes britanniques en position de blocus, bénéficient toujours d'un «+1».

b) Si chaque jet de dé pour les flottes du blocus, égale ou excède le jet de dé de la puissance bloquée, il n'y a pas de changement.

Si le jet de dé de la puissance bloquée excède le plus fort jet de dé effectué pour les flottes en position de blocus, celles-ci doivent être immédiatement placées dans une ou des zones maritimes adjacentes (au gré de leur propriétaire). La puissance bloquée effectue ensuite son mouvement naval normalement.

3) Actions navales indécises (optionnel) :

Bien que certains amiraux tel «Dick le noir» Howe à la bataille du «Glorieux Premier Juin», n'étaient pas adversaires d'une tactique non conventionnelle, les actions navales menées avant janvier 1798 (époque où Nelson parvint au commandement des flottes) suivaient strictement les règles de «l'instruction au feu» et se concluaient par des résultats indécis. C'est pourquoi, avant janvier 1798, et pour tous les combats navals, exceptés ceux mettant en cause les défenses portuaires, les pertes des deux camps sont diminuées de moitié (arrondir à l'entier supérieur).

G) La montée au pouvoir de Napoléon : Il existe trois pions leader différentes pour Napoléon Bonaparte (deux nouveaux BONAPARTE et un NAPOLEON du jeu original) avec différentes lettres de présence pour refléter l'augmentation de son statut au fur et à mesure de l'évolution de la guerre. Le leader qui arrive en renfort en mars 1796 est le pion BONAPARTE avec la lettre «C». Chaque fois qu'une armée de 3 corps ou plus commandée par Napoléon Bonaparte gagne une bataille contre une force ennemie de 3 Corps ou plus, le pion leader (sauf s'il est «tué») utilisé est remplacé par le pion portant la lettre de présence supérieure, jusqu'à ce que le pion «A» entre en jeu (le général Bonaparte devenant le Premier Consul Napoléon). A moins d'être commandés par le pion NAPOLEON «A», les règles 7-5-2-10-1-3 et 7-5-2-10-1-3-2 couvrant les points de politique supplémentaire gagnés ou perdus quand les armées sont commandées par NAPOLEON, ne s'appliquent pas.

H) Amélioration du moral hanovrien (optionnel) : En cas d'utilisation de l'option 12-3-2, on considère que la Grande-Bretagne a pris le contrôle de l'état libre de Hanovre depuis 24 mois continus avant le début du jeu.

I) Révolte en Vendée (optionnel) : La révolte de Vendée (centrée sur la province du Poitou) fut une épine dans le flanc de la république, pendant toute cette période. Cette option peut être utilisée la première fois qu'une «levée en masse» est déclarée (voir règle spéciale D-1 plus haut), au lieu de perdre 3 points de politique. Utilisez les pions de guérilla espagnole comme pion de guérilla vendéenne (leur utilisation à l'extérieur de l'Espagne indique leur nationalité). Toutes les règles concernant la guérilla espagnole s'appliquent (voir 10-1-1), avec les exceptions suivantes :

1) La guérilla vendéenne est toujours contrôlée par le joueur britannique, même si la Grande-Bretagne et la France ne sont pas en guerre.

2) On considère que la province française du POITOU possède une valeur guérilla de «3». Pendant chaque segment de guérilla britannique suivant la première déclaration de «levée en masse française, on jette un dé, et, pour chaque point en dessous de la valeur guérilla du Poitou, un facteur de guérilla vendéenne est placé dans une zone du Poitou. Il n'est pas nécessaire qu'il y est un Corps ou une garnison française dans le Poitou pour procéder à cela. Cette procédure n'a pas lieu quand le Poitou est cédé à une grande puissance autre que la France.

3) Seuls les corps de nationalité française peuvent être utilisés pour conduire des opérations anti-guérilla contre les guérillas vendéennes. Procédez comme pour 10-1-1-2 (dans ce cas, considérez toutes ces provinces comme ayant une valeur guérilla de «3»). Toutes les guérillas vendéennes sont automatiquement retirées du jeu pendant un segment français de guérilla, lorsque la France est en paix avec toutes les autres grandes puissances, ou dans le cas d'une restauration des Bourbons (voir règle spéciale M) et ne peuvent plus être réintroduits.

4) Les guérillas vendéennes sont déplacées d'une zone par tour pendant le segment de mouvement terrestre britannique. De même façon que les guérillas espagnoles qui voient leur mouvement limité à l'Espagne, les guérillas vendéennes ne peuvent se déplacer que dans les provinces françaises suivantes : Bretagne, Guyenne, Languedoc, Normandie, Poitou et Provence (peu importe qui contrôle ces provinces).

5) Pour les guérillas vendéennes, les forces «amies» sont toutes celles en guerre contre la France.

6) Considérez les villes françaises occupées par la guérilla vendéenne comme si elles l'étaient par des forces ennemies.

J) Révolte en Irlande (optionnel) : français et britanniques sentaient que la Révolution française s'étendrait à l'Irlande.

Utilisez les pions de guérilla espagnole pour représenter les rebelles irlandais (leur utilisation à l'extérieur de l'Espagne indiquant leur nationalité). Toutes les règles relatives à la guérilla espagnole s'appliquent, avec les chargements suivants :

1) Les rebelles irlandais sont toujours contrôlés par le joueur français, même si la Grande-Bretagne et la France ne sont pas en guerre.

2) Pendant chaque segment français de guérilla, lorsque un ou plusieurs corps contrôlés par les français sont situés en Irlande, deux facteurs de rebelles irlandais sont automatiquement placés dans une des zones de l'Irlande. Ceci n'est valable si l'Irlande est cédée à une grande puissances autre que la Grande-Bretagne.

3) Seuls les corps contrôlés par le joueur britannique (pas nécessairement de cette nationalité) peuvent être utilisées pour conduire des opérations anti-guérilla contre les rebelles irlandais durant un segment britannique de guérilla. Procéder comme dans 10-1-1-2 (considérez l'Irlande comme ayant une valeur guérilla de «4»).

4) Les rebelles irlandais sont déplacés d'une zone par tour pendant le segment français de mouvement terrestre. Comme les guérillas espagnoles qui peuvent se déplacer qu'en Espagne, les rebelles irlandais ne peuvent être déplacés qu'en Irlande.



- 5) Pour les rebelles irlandais, les forces «amies» sont toutes celles qui sont en guerre avec la Grande-Bretagne.  
 6) Considérez les villes occupées par les rebelles irlandais comme si elles l'étaient par des forces ennemies.

K) Madame Guillotine (optionnel) : Les généraux français étaient les bouc-émissaires, à la fois éminents et commodes, de leur gouvernement instable, dès que quelque chose allait mal, nombre d'entre eux étant exécutés, emprisonnés, ou quittant le pays avec une longueur d'avance sur les gendarmes. Pour refléter cela, utilisez cette modification à l'option 12-7, après avoir déjà utilisé cette dernière pour déterminer les pertes de leaders. Ces jets de dés supplémentaires s'appliquent uniquement aux généraux en chef français qui n'ont pas réussi à vaincre (il n'est pas nécessaire qu'ils aient perdu) dans une bataille ou un combat. Jetez deux dés, modifiez le résultat par «+1» en cas de match nul, par «+2» en cas de défaite mais sans pertes dues à la poursuite par la cavalerie adverse, par «+3» en cas de défaite et de perte dues à la poursuite par la cavalerie adverse. Si le résultat modifié est «12» ou plus, on relance un seul dé cette fois. Si un «4-6» est obtenu, le commandant français est considéré comme ayant été exécuté ou ayant passé la frontière (le pion est retiré du jeu de façon permanente). Si un «1-3» est obtenu, le commandant français est emprisonné pour un nombre de mois égal au jet de dé (retirez le pion du jeu jusqu'à la fin de son incarcération). Cette règle ne s'applique plus dès que le pion NAPOLEON «A» est sur la carte.

L) Emigrés français (optionnel) : les émigrés français rejetés hors de France par la Révolution, servirent dans des armées ennemies de la France.

- 1) Les émigrés français sont considérés contrôlés par la grande puissance en tête de la liste suivante et qui se trouve en état de guerre avec la France : Autriche, Prusse, Grande-Bretagne, Espagne, Russie.
- 2) Le contrôle des émigrés français permet la collecte d'impôts et le recrutement (la moitié des valeurs normales, arrondir à l'entier supérieur par province) dans n'importe quelle province française de France occupée par (mais pas cédée à) une des grandes puissances en guerre avec la France. L'argent et recrues collectés au nom de émigrés français peuvent être utilisés par la grande puissance qui les contrôle comme si les provinces concernées étaient des provinces faisant partie de cette grande puissance.

M) Echec de la Révolution. Restauration des Bourbons : Si la France se rend sans condition avant l'arrivée du leader NAPOLEON «A», considérez que la Révolution a vécu et qu'il y a eu une restauration des Bourbons qui gouvernent désormais la France. Les règles suivantes s'appliquent dans ce cas :

- 1) La France conserve ses leaders en fonctions, mais aucun de ceux prévus comme renfort n'entreront en jeu. Le Leader Napoléon Bonaparte conserve sa lettre de présence, mais sans promotion ultérieure possible (voir règle spéciale G). De plus, comme option supplémentaire, le joueur français peut jeter un dé pour chaque leader encore en jeu, pour vérifier s'ils sont «politiquement sûrs». Le leader reste sur la carte pour un jet de 1 à 5, un 6 l'élimine de façon définitive.
- 2) La France ne peut pas utiliser la «levée en masse» (plus de règle spéciale D-1). Malheureusement, la crise agricole (règle spéciale D-2) est toujours en vigueur.
- 3) Toute la milice (infanterie) française doit être immédiatement retirée du jeu, bien qu'une nouvelle milice puisse être constituée plus tard.
- 4) La France peut passer des alliances et arranger des mariages royaux normalement (plus de règle spéciale E-3).
- 5) La révolte vendéenne cesse immédiatement (plus de règle spéciale I) et les corps français ne peuvent plus déclencher de rébellion en Irlande (plus de règle spéciale J).
- 6) La guillotine démantelée et transportée au musée (plus de règle spéciale K).

N) Comment gagner : Ce tableau remplace celui de l'édition originale :

PUISSANCE	POINTS DE
MAJEURE	VICTOIRE
Autriche	300 (275)
France	320 (290)
Grande Bretagne	340 (300)
Prusse	290 (265)
Espagne	295 (270)
Russie	320 (290)
Turquie	285 (260)

11-6)\* L'EMPIRE OTTOMAN : Définitivement atteinte, mais pas encore ce «vieil homme malade de l'Europe» dont on parlera un siècle plus tard, la Turquie rêvait d'étendre son contrôle sur toute l'Afrique de Nord islamique. La France, la Grande-Bretagne et l'Espagne, sous des manières différentes, avaient aussi des vues sur l'Afrique du Nord (leurs projets prirent différents noms, mais par commodité nous l'appellerons Empire Ottoman («OTTOMAN EMPIRE»)).

11-6-1) CREATION DE L'EMPIRE OTTOMAN : Seule la France, la Grande-Bretagne, l'Espagne ou la Turquie peuvent créer l'Empire Ottoman. L'Empire Ottoman est constitué par les pays mineurs suivants : l'Algérie, le Maroc, la Cyrénaïque, l'Egypte, la Palestine, la Syrie, Tripoli et la Tunisie. Si la France, l'Espagne, la Turquie ou la Grande Bretagne contrôle 6 de ces pays mineurs (tous les pays mineurs contrôlés par cette puissance majeure doivent être inclus), alors l'Empire Ottoman est déclaré.

11-6-1-1) Le contrôle est enregistré en plaçant le drapeau de la puissance majeure et le marqueur politique «OTTOMAN EMPIRE» sur n'importe quel territoire de l'Empire Ottoman.

11-6-1-2) Dès que la puissance majeure contrôlant l'Empire Ottoman obtient le contrôle d'un territoire pouvant faire partie de l'Empire Ottoman, ce territoire doit impérativement y être inclus lors de la prochaine étape de nouvelle combinaison politique.

11-6-1-3) Tant que le marqueur politique «OTTOMAN EMPIRE» est sur la carte avec le drapeau d'une puissance majeure, une autre puissance majeure ne peut le créer, même si toutes les conditions sont réunies.

11-6-2) UTILISATION DE L'EMPIRE OTTOMAN : Une fois créé, l'Empire Ottoman est traité généralement comme un pays mineur normal. Ses valeurs d'argent et de recrues sont doublées (cf : 8-2-3), et leur utilisation est habituelle. Ses valeurs peuvent être utilisées pour obtenir des facteurs d'armée placés dans les corps ou en garnison dans n'importe quel pays mineur, possédant au moins un corps, composant l'Empire Ottoman. Les facteurs de garnison peuvent être placés n'importe où à l'intérieur des frontières de l'Empire Ottoman. Il existe des avantages supplémentaires si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman :

11-6-2-1) MORALE : Si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman, le morale de tous les corps le composant est de «2» pour l'infanterie et de «3» pour la cavalerie.

11-6-2-2) TRIBUT : Si la Turquie contrôle l'Empire Ottoman, à la fin de toutes les étapes de dépense d'argent et de recrutement de décembre, tout l'argent non dépensé par l'Empire Ottoman est additionné au trésor turc comme tribut (cf : 8-5-7) au lieu d'être perdu comme décrit en 8-5-5.

11-6-3) CONQUETE DE L'EMPIRE OTTOMAN : Les différents composants de l'Empire Ottoman sont toujours traités comme des pays mineurs séparés pour tout ce qui concerne la conquête. Tant que la puissance majeure contrôlant l'Empire Ottoman contrôle au moins UN pays mineur avec corps, l'Empire Ottoman continue d'exister (constitué du ou des territoires restants).

11-6-3-1) Si le dernier composant, avec corps, de l'Empire Ottoman devient neutre, est cédé ou conquis, l'Empire Ottoman cesse d'exister et ses territoires redeviennent séparés (soit neutre, soit contrôlé suivant le cas).

11-6-3-2) La règle 10-5-2-2 est modifiée quand on l'applique aux pays mineurs composant l'Empire Ottoman. A l'inverse des pays mineurs devenant neutres durant une étape de contrôle des pays mineurs, on les vérifie seulement durant la phase de nouvelles combinaisons politiques. Si on se trouve dans la zone de fiasco durant une étape de nouvelle combinaison politique, on jette un dé pour chaque pays mineur composant l'Empire Ottoman. Si le dé est supérieur au nombre de perte économique, le pays mineur devient neutre (ou change de contrôle : voir 10-5-2-3). Autrement rien ne se passe. NOTE : on ne jette pas de dé si il n'y a pas de nombre de perte économique dans le box de fiasco.

11-6-4) CEDER L'EMPIRE OTTOMAN : Si les territoires de l'Empire Ottoman sont cédés, que se soit volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés comme des pays mineurs séparés. Le marqueur politique n'est jamais cédé : seulement enlevé, si les conditions d'existence de l'Empire Ottoman prennent fin. Si l'Empire Ottoman est dissout, il doit être reformé comme décrit en 11-6-1 pour exister de nouveau.

11-6-5 POINTS POLITIQUES : Créer l'Empire Ottoman rapporte 2 points politiques. Gagner/perdre les différentes parts rapporte/coûte les points politiques habituels pour le gain ou la perte des pays mineurs (cf : 10-2-1-2).

11-4)\* LE ROYAUME DE BAVIERE : Le roi de Bavière était un individu ambitieux et Napoléon lui donna la province du Tyrol pour celler leur amitié. Les tyroliens détestaient leur suzerain et vice versa : ce fût une des créations de Napoléon la moins couronnée de succès.

11-4-1) CREATION DU ROYAUME DE BAVIERE : Le royaume de Bavière peut être créé par la France ou la Prusse. Le royaume se compose du pays mineur de la Bavière et de la province du Tyrol. Si la France ou la Prusse contrôle ces deux territoires, alors le royaume de Bavière peut être déclaré et contrôlé par une puissance majeure. Le

contrôle est enregistrer en plaçant le drapeau de la grande puissance et le marqueur «K of Bavaria» sur n'importe quel territoire du royaume.

11-4-2) UTILISATION DU ROYAUME DE BAVIERE : Une fois créé, le royaume de Bavière est dans l'ensemble considéré comme un pays mineur libre normal. La combinaison argent-recrues de ces parties constituantes sont doublées en valeur comme 8-2-5, et leurs édifications sont habituelles. Les garnisons d'infanteries bavaroises peuvent être placées n'importe où dans le royaume. Si la France contrôle le royaume de Bavière, le corps de Bavière possède un potentiel de mouvement de «4». Si cette option est jouée, ce corps ne possède pas «4» de potentiel de mouvement, si il est contrôlé par le Français (Cf 7-3-11) - le Royaume de Bavière doit être créé pour voir les points de mouvement de son corps être augmenté (NOTE : leur mouvement est aussi augmenté si le royaume de Bavière n'est pas créé, mais si le corps de Bavière est incorporé à la Confédération du Rhin : voir 11-5-2-1).

14-4-3) CONQUERIR LE ROYAUME DE BAVIERE : Les parties constituantes du royaume de Bavière sont traitées presque de la même façon (à la différence de ce que fait l'Autriche avec la province du Tyrol) qu'un pays mineur composé de plusieurs districts (vois 10-4) : la province principale étant la Bavière (capitale Munich) et la province secondaire étant le Tyrol (capitale Salzbourg).

11-4-3-1) Si le Tyrol est conquis séparément par l'Autriche, il devient une province non cédée de l'Autriche, et si il est conquis par n'importe quelle autre puissance majeure qui ne contrôle pas la Bavière, il devient une province cédée sous son contrôle.

11-4-3-2) Si l'Autriche conquis le royaume de Bavière en occupant Munich, le Tyrol est immédiatement réintégré à l'empire d'Autriche en tant que province non cédée, et le royaume de Bavière est dissout (retirer le marqueur politique), et cela peut être fait par n'importe quelle autre puissance majeure. Le Tyrol devient une province cédée et la Bavière devient un pays mineur conquis sous le contrôle de la puissance majeure - le royaume de Bavière est dissout.

11-4-3-3) Si le royaume de Bavière devient neutre, la marqueur politique reste sur la carte, et est traité comme un pays mineur libre composé de plusieurs provinces. Pour la détermination des points politiques dépensés pour une déclaration de guerre (voir 4-2-1-2) et prendre le contrôle (voir 4-6-3-1), mais est conquis comme 11-4-3-2.

11-4-3-4) Le marqueur politique du royaume de Bavière est enlevé lorsque la province du Tyrol est sous un contrôle différent de celui de Bavière.

11-4-4) CEDER LE ROYAUME DE BAVIERE : Si n'importe lequel des deux districts du royaume de Bavière est cédé volontairement ou comme condition de paix, ils sont cédés ensemble comme UN seul pays mineur, accompagné de son marqueur politique. La puissance majeure contrôlante peut ne pas démembrer le royaume de Bavière pour le céder province par province, ou pour d'autres desseins. EXCEPTION : si le royaume de Bavière est cédé par l'Autriche, appliquer la règle 11-4-3-2.

11-4-5) POINTS POLITIQUES : Le royaume de Bavière rapporte «+1» point politique pour sa création et coûte «-1» point politique à sa cession. Individuellement, les gains ou pertes pour les pays mineurs/provinces rapportent/coûtent les points politiques normaux pour les conquêtes/cessions.