

# PRECISIONS CARTES EMPIRE

## GÉNIE NAPOLÉON (1F)

La carte annule simplement le malus d'attrition lié à la marche forcée ; si Napoléon effectue une activation alors qu'il n'est pas ravitaillé, il subira un test d'attrition mais sans malus pour les points de marche forcée.

## BARBARESQUES (10F)

La guerre étrangère peut prendre fin soit par l'occupation de Tunis ou Alger par la Coalition, soit par la règle 6.5.

## SCHULMEISTER (12F)

Cette carte ne peut être appliquée qu'à des forces terrestres et à une force totale dans une zone ; il n'est pas possible de détacher une partie de la force adverse seulement. Ainsi, si deux armées par exemples sont empilées, c'est l'ensemble qui doit être déplacé dans la même direction et en totalité.

## COLONNE DE MARCHÉ (15F)

Si une force a demandé une marche forcée et que par le jeu de la carte, elle ne se déplace que d'une zone, aucun test d'attrition n'est effectué quelque soit le nombre de points de mouvement nécessaires à ce déplacement.

## TRIOMPHE D'ERFURT (20F)

Si l'Empire a vaincu antérieurement la Prusse et l'Autriche, l'Empire bénéficie des avantages suivants :

- Berg devient allié de l'Empire quel que soit son statut diplomatique.
- La Confédération du Rhin est mise en place avec le statut de protectorat sans point de victoire si l'Empire a pour alliés au moins 6 mineurs marqués sur la carte du symbole de la Confédération du Rhin.
- L'Empire recevra une carte supplémentaire lors de chaque phase de constitution des mains ultérieure.

L'évènement *Europe Napoléonienne (45F)* devient possible.

## MARIE WALEWSKA (22F)

Si Varsovie est contrôlée par l'Empire en guerre avec la puissance contrôlant la Mazovie, le Grand Duché est créé avec le statut de protectorat à la condition que le contrôle soit toujours effectif à la fin du tour en cours.

Le general Poniatowski et le 1er corps polonais arrivent en renforts gratuitement à Varsovie lors de la prochaine phase de budget.

La Pologne comprend alors la Mazovie qui est immédiatement détaché de la Prusse sans que cette province ne compte dans les conditions de victoire imposées à la Prusse ; d'autres provinces contenant le symbole polonais pourront intégrer le Grand Duché par la suite.

## PIÈGE DE BAYONNE (24F)

Cette carte ne peut pas être défaussée.

Cet évènement empêche les actions diplomatiques ultérieures de la Coalition contre l'Espagne SAUF la carte *Dos de Mayo (19C)*.

Si l'Espagne est neutre ou fait partie de la Coalition, elle devient alliée de l'Empire.

L'Empire bénéficie des avantages suivants :

- Ses unités peuvent désormais pénétrer dans le territoire espagnol.
- Le général français Joseph est placé à Madrid ou dans une zone adjacente avec 2 corps français non élite. Ces corps sont pris *gratuitement* dans la réserve *immédiatement*. S'il n'y en a pas de disponibles, le joueur peut les prendre n'importe où sur la carte.

Cette carte doit être jouée *obligatoirement* et dès que possible si toutes les flottes espagnoles sont détruites ou si les forces espagnoles ont subi une défaite lors d'une bataille mineure ou majeure depuis le début du jeu.

## BLOCUS CONTINENTAL (25F)

Cette carte ne peut pas être défaussée tant que les conditions de mise en jeu ne sont pas réunies.

L'Empire doit jouer cette carte dès lors que toutes les flottes françaises sont détruites ou bloquées ; elle peut être jouée volontairement par l'Empire préalablement.

Le niveau d'escalade augmente immédiatement de 3 points.

Un maximum de deux corps français non élite, un dépôt et un général d'initiative 2 ou 3 peuvent désormais opérer au Portugal et en Espagne avant le jeu de la carte Piège de Bayonne ; elles peuvent utiliser les forteresses espagnoles comme relais de ravitaillement.

Le niveau de victoire est augmenté d'un point à chaque phase de victoire où le blocus est en place.

Le blocus continental est en place dès lors que tous les ports de l'Europe continentale de Saint-Petersbourg à Zara appartiennent à :

- la France,
- à des alliés ou alliés forcés de la France,
- ou bien à une puissance majeure préalablement vaincue par l'Empire et désormais neutre ou en paix forcée (cela concerne également



l'Espagne à l'issue d'une guerre de libération gagnée par l'Empire).

Précisions :

- Copenhague fait partie des ports pris en compte mais pas celui de Sicile ni Gibraltar.
- Si l'Espagne est en guerre avec la France, les ports espagnols ne sont pas pris en compte si l'Empire contrôle toutes les zones de part et d'autre de la frontière franco-espagnole.

L'Angleterre est en guerre avec l'Empire.

### **TILSIT (26F)**

La Turquie et l'Espagne ne sont jamais concernées, soit en tant que cible, soit en tant qu'allié. Les seules puissances majeures qui comptent pour cette carte sont celles indiquées entre parenthèses sur l'aide de jeu : Autriche, Russie, Prusse.

Dès lors que l'une de ces trois puissances n'est plus alliée à l'une des deux autres, elle peut être la cible de Tilsit.

La France peut alors lui imposer la paix sous les conditions suivantes :

- la puissance majeure cible n'a plus de forces en dehors de ses frontières en Europe continentale.
- la puissance majeure cible n'a plus de puissance majeure alliée (Autriche, Russie et Prusse) autre que l'Angleterre.

La paix conclue est une paix de statu quo : la puissance « vaincue » ne perd aucun territoire à l'exception d'éventuels mineurs alliés et conquis par la France.

La paix forcée est d'une année et le blocus continental est en place dans les ports de la puissance vaincue tant que celle-ci ne rejoint pas la coalition ; la période des Châtiments met fin au blocus continental.

En outre, la Suède redevient neutre immédiatement; ses troupes et flottes sont déplacées dans sa capitale où qu'elles soient sur la carte. Elle peut faire l'objet d'actions diplomatiques des deux camps à partir de l'époque des Châtiments.

Les niveaux de victoire et d'escalade ne bougent pas.

### **DISGRÂCE (27F)**

La carte est jouée au moment le plus opportun par le joueur qui n'a pas à l'annoncer au début de la bataille.

Elle ne peut pas être jouée contre un général dont l'armée est entièrement détruite au-cours de la bataille.

Le général est éliminé définitivement de la partie ; il peut revenir en jeu avec la carte « Retour d'exil » (55C).



# PRECISIONS CARTES COALITION

## WALCHEREN (9C)

Il faut que la force d'invasion concernée parte depuis une seule zone (tout pays possible même hors Angleterre) ; la force peut être constituée de plusieurs nationalités de la Coalition, et même ne pas comporter d'unités anglaises ; conformément aux règles de transport naval, pour chaque flotte participant à l'invasion, un général, un dépôt et une armée peuvent participer.

## NELSON (10C)

L'escadre commandée par Nelson peut relancer une fois ses dés de bataille lors d'une bataille navale **après** avoir constaté le résultat initial.

Nelson doit effectuer un test de mortalité : lancer un dé modifié par +1 pour chaque flotte adverse détruite.

La flotte Nelson et la carte sont *définitivement* retirées du jeu si le résultat est de 5 ou +.

Le joueur français lance un dé par flotte détruite. La flotte est retirée si le résultat est de 5 ou 6. Les flottes retirées suite à ce test ne pourront être reconstruites que par l'évènement *Anvers (52F)*.

## DOS DE MAYO (19C)

Cet évènement ne peut être joué que durant la période des Châtiments ou si *Piège de Bayonne (24F)* a été joué *préalablement*.

L'Espagne rejoint la Coalition qui pioche *immédiatement* une carte.

4 corps de milice espagnols et les généraux en réserve sont déployés en Espagne dans les capitales de province ou les forteresses espagnoles non contrôlées par l'Empire.

Une guerre de Libération est déclenchée. S'il existe des forces terrestres ou navales franco-espagnoles, les unités espagnoles sont détruites.

Toutes les provinces dont la capitale est occupée par les unités de l'Empire passent sous leur contrôle y compris les forteresses sauf si elles sont occupées par des unités espagnoles ou de la Coalition.

Les flottes de l'Empire seules dans un port contrôlé par des unités espagnoles ou une forteresse espagnole doivent se redéployer *immédiatement* dans un port situé dans le rayon de leur facteur de mouvement et éventuellement subir une interception ; si elles perdent la bataille navale elles pourront rejoindre un port ami.

La Coalition reçoit une carte supplémentaire lors de chaque phase de constitution des mains où l'Espagne est en guerre de Libération.

Le nombre de ressources de l'Espagne passe de 4 à 6 mais l'Espagne ne peut plus produire de flottes.

Tant que l'Espagne n'est pas conquise, l'Empire perd un point de victoire par phase de victoire durant la période des Châtiments ; l'Empire perd un point de victoire supplémentaire si Napoléon ou deux chefs d'initiative 1 sont présents en Espagne ou au Portugal durant le tour. L'Espagne est conquise lorsque la Coalition ne contrôle plus aucun port espagnol et portugais ainsi que Madrid, ce qui met fin à la guerre de Libération.

Si l'Espagne est en guerre de Libération, le joueur Français bénéficie de la zone clé de Madrid seulement si Joseph, Eugène ou Jérôme et au moins 2 pas de perte sont à Madrid.

La carte *Guérilla (48C)* peut être jouée.

## ROTHSCHILD (20C)

Les points de ressource donnés peuvent être utilisés immédiatement lorsqu'elle est jouée en phase de budget.

## INTRIGUES (23C)

Cette carte compte dans le nombre de cartes pouvant être jouées lors de la phase diplomatique ; son intérêt réside dans la valeur de la carte et son bonus au dé de résolution.

## TAMBOURS DE GUERRE (27C)

Cette carte permet à une puissance majeure qui devrait se rendre de continuer à combattre si elle dispose d'au-moins un allié majeur autre que l'Angleterre.

Cette puissance majeure devra se rendre si les conditions de reddition sont réunies et qu'il n'y a plus de forces terrestres alliées sur son territoire lors d'une phase de conquête ultérieure.

La puissance conquise subira alors de conditions de paix plus dures avec la perte d'une province supplémentaire.

Durant la phase de budget suivante, son budget sera réduit de 4 ressources attribuées au conquérant.

Une paix forcée de 3 années sera instaurée ; à l'issue une alliance forcée pourra être imposée par le vainqueur.

Durant la paix forcée ou l'alliance forcée, ses anciens alliés ne pourront plus pénétrer dans les provinces frontalières à la coalition dès lors qu'elles sont occupées par des unités françaises sans déclarer la guerre à cette puissance majeure qui formera alors une alliance normale avec la France.



### **RÉVOLTE SERBE (33C)**

Les unités turques situées hors de Turquie doivent immédiatement se replacer dans la zone frontière du territoire national la plus proche en nombre de points de mouvement contenant une forteresse, au choix du propriétaire ; ce déplacement s'effectue de la même manière que pour les puissances majeures alliées à une puissance majeure vaincue (18.2.3)

Lors du jeu de ces cartes, la forteresse de la zone passe sous contrôle de la Coalition ; si une force adverse (en principe turque) est présente dans la zone, une bataille immédiate s'ensuit avec possibilité d'esquive dans une zone adjacente pour la force adverse ; des forces coalisées adjacentes peuvent effectuer une contremarche.

Si une force coalisée est présente dans la zone, il faut respecter les règles de hiérarchie et d'empilement, et éliminer les unités en surplus.

### **TRAHISON (44C)**

La coalition choisit deux alliés mineurs de la France faisant partie soit de la confédération du Rhin, soit de la Westphalie et même s'ils ont le statut de protectorat, rejoignent la coalition.

Les forces concernées sont redéployées immédiatement dans leur territoire national dans une zone sans forces de l'Empire et sans forteresse sous contrôle de l'Empire ou vers la force coalisée la plus proche en points de mouvement.

Les forteresses de ces mineurs restent sous contrôle français si une unité française quelque soit est situé dans la zone.

### **MALET (53C)**

Le mot « définitivement » ne s'applique qu'à *Génie Napoléon*.

### **FORTUNES DE GUERRE (54C)**

Napoléon peut être la cible de cette carte ; il pourra revenir en jeu via la carte « Soldat de Fortune » (41F). Néanmoins à titre optionnel, il est possible d'immuniser l'Empereur contre cette carte.

« Rothschild » (20C)

Les points de ressource donnés peuvent être utilisés immédiatement lorsqu'elle est jouée en phase de budget.