

AGE OF NAPOLEON

Diplomatie (FR 1806-10, Co 1811-15)

- Jouer une carte chacun son tour, jusqu'à ce que les 2 joueurs passent.
 - 2 cartes d'un joueur ne peuvent pas viser le même pays.
 - Les unités militaires des pays qui deviennent neutres sont retirées du plateau.
 - Si un pays perd sa neutralité, déployer ses corps.
 - Cartes FR n'affectent pas : Britain, I.C., N.C. occupées par Coalition
 - Cartes Coalition n'affectent pas : France, F.D., N.C. occupées par F.A.

Insurrection

- Résoudre les insurrections actuelles.
 - Echec si toutes les provinces d'un pays sont occupées par FR/FA → F.D.
 - Succès s'il n'y a plus un seul corps FR/FA → C.M.
 - Dans tous les cas conserver le marqueur d'insurrection.
- Démarrer une nouvelle insurrection.
 - Dans un pays sous F.D. ou neutre occupé par FR/FA.
 - Automatique au Tyrol si F.D. et Austria devient C.M. ou I.C.
 - Si I.C. réussi, retirer tous ses corps qui sont hors du pays et l'ancien drapeau.

Stratégie

- Défausser toutes les cartes encore en main.
- Mélanger la pioche si < 20 cartes ou si un pays majeur s'est rendu.
- Piocher de nouvelles cartes (max 10)
 - (*) Le joueur de la coalition pioche 1 carte de moins pour un I.C. (il en pioche 0 si c'est un pays mineur).

Si vous contrôlez	France	Coalition
France	5	-
Britain	-	4
Austria	2	3*
Russia	2	3*
Ref Prussen	2	3*
Preussen	1	2*
Spain	2	2*
Pays mineurs	1 pour 3	1 pour 3

Renforts (FR 1806-10, Co 1811-15)

- Déploiement de nouvelles troupes, sur leur territoire (province sans ennemi).
 - (*) 1 corps seulement, si sous contrôle FR
 - Nombre de corps sur la carte ≤ limite de mobilisation du pays.
 - Les corps FR peuvent être déployés dans les I.C. adjacents à la France.
 - La coalition peut placer des corps dans les I.C. majeurs.

- Wrede, Sachsen, Charles-John comptent pour leurs pays de rattachement.
- « Britannia » permet le déploiement d'un corps de la Coalition sur la côte d'un pays ami.
- Les renforts sont toujours en pleine santé.

Si vous contrôlez	France	Coalition
Austria	6*	3*
Ref. Austria	8*	4*
Britain	2	1
British minors	2	1
France	10	5
French minors	1 pour 2	1 pour 3
Preussen	4*	2*
Ref. Preussen	6*	3*
Russia	8*	4*
Spain	4*	2

- Défausser une carte par armée dont vous voulez restaurer la santé.
- Les prisonniers retournent dans la réserve.

Campagne (FR 1806-10, Co 1811-15)

La campagne dure 6 tours (chaque tour = 2 mois, les 2 derniers tours = hiver).

- Déplacer max 1 armée/round (3 avec la carte « Major Campaign »).
 - Le premier mouvement/interception d'une campagne est gratuit, les autres requièrent la défausse d'une carte.
 - Déplacement max = Capacité de mvmt du général, -1 si hiver, -1 pour l'attaque, -1 si carte « Mud », +1 si « Marche forcée ».
 - Un Corps peut être rattaché ou détaché d'une armée qui se déplace, mais il est impossible de rattacher un général avec une capacité de commandement supérieur au général actuel.
 - La mer Baltic est gelée en hiver => mouvement terrestre possible entre Sverige et Lithuan, mais Navigation impossible dans toute la zone.
 - « Britannia » : déplacer/attaquer avec 1 Corps depuis/vers une province côtière
 - Fuite / Interception : OK Si capacité de mouvement du leader ≥ à l'attaquant.
 - Interceptions en cascade possibles, mais le 1er intercepteur choisi qui attaque (intercepteur = défenseur s'il rejoint une armée en place).
 - Neutralité violée si : mouvement dans une N.C., entrée dans la capital d'un pays neutre majeur. => Mise en place immédiate des corps du pays, dans son territoire (possible dans les provinces occupées => batailles).
 - Un corps d'armée d'une I.C. ne peut attaquer hors de son pays et ne peut retraiter de plus d'1 de distance de son pays (sinon => Prisonnier).
- Usure de marche (March Attrition)
 - Si déplacement de 4 ou 3 + bataille ou Marche forcée.
 - Si déplacement/interception/fuite/retraite en marais/montagne/hiver. Hiver => pertes permanentes, sinon => Prisonniers.

Campagne : Résolution des batailles

- Placer tous les corps engagés dans la « Battle Box » (max = capacité de commandement du général, même s'il n'est pas engagé dans la bataille).
- Calcul de la force d'attaque (+1 / corps combattant dans son pays, -2 par corps attaquant après un déplacement maritime).
- Jouer des cartes (attaquant puis défenseur).
- lancer les dés et consulter le tableau de bataille.
- Celui qui inflige le plus de pertes gagne la bataille. Jet supplémentaire + TBM en cas d'égalité au 1er jet. +1 perte si victoire sans égalité.
- Victoire du défenseur en cas de double égalité.
- La moitié des pertes sont permanentes, arrondies au chiffre supérieur pour le perdant, et pour le gagnant après égalité. Le reste des pertes => Prisonniers.
- Les corps fatigués sont retirés en priorité !
- L'armée du perdant retraite. 1 corps de la coalition peut se retirer par mer si « Britania » a été jouée.
- Tous les corps survivants sont fatigués (le gagnant peut défausser une carte pour leur faire retrouver la santé, sauf s'il poursuit l'armée qui se retire).

Reddition

Ordre de vérification : pays mineurs, Spain, Prussia, Austria, Russia, France. Les corps qui capitulent vont dans la réserve.

Les pays insurgés ne capitulent jamais.

Les pays mineurs se rendent automatiquement à l'occupant :

- Capitulation devant FR → F.A. sauf si (précédemment) insurgé → F.D.

Les pays majeurs se rendent si leur capitale est occupée ET :

- Nombre de corps ennemis > nombre de corps amis dans le pays OU
- Il n'a plus aucun de ses corps sur son territoire

Pays majeur qui capitule → N.C. (sauf si précédemment insurgé → F.D.)

- Les corps du pays neutre sont remis dans la réserve.
- Les corps étrangers doivent être redéployés vers la plus proche province amie. S'ils sont encerclés (corps+mers) ils sont fait prisonniers.

Si le pays victorieux maintient au moins un corps dans la capitale, il n'y a pas de violation de neutralité. Le pays est dit N.C. occupé :

- Les cartes de diplomatie sont sans effet sur les N.C. occupés.
- Les cartes d'insurrection peuvent être jouées sur un N.C. occupé par FR.

Usure d'hiver

Armées ≥ 3 corps → attrition hivernale → pertes permanentes

- +2 avec la carte « Depot »
- +2 dans une province amie
- +1 dans une capitale
- +1 dans une province neutre.
- 2 avec la carte « Scorched earth »
- 2 pour FR ou FA dans une région insurgée
- 2 dans une province stérile (nom blanc)

	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6+	0	0	0	0	1	1	1	1

Victoire

FR Décisive

Tous les pays adjacents à la France sont sous contrôle FR ET Russia/Austria/Prussia sont sous contrôle ou occupés par FR ET Tous les autres pays (excepté Britain) sont neutres ou sous contrôle FR

FR Marginale

Après 1811 ET Tous les pays adjacents à la France sont sous contrôle FR ET FR/FA occupe ou contrôle Austria ou Russia, les autres pays sont neutres ou contrôlés par FR.

FR Morale : Personne n'a gagné de façon décisive ou marginale après 1815.

Coalition Marginale

Réduire le contrôle FR à la France

Coalition Décisive

La France capitule OU Les corps de Napoleon est éliminé de façon permanente.