



# NAPOLEON SAGA

WATERLOO

Règles du jeu





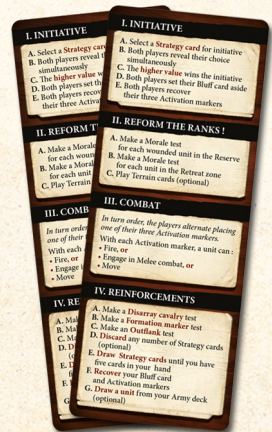
## Matériel



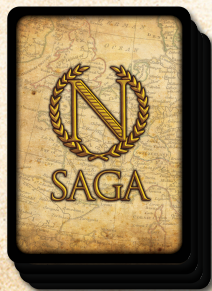
2 Plateaux représentant le champ de bataille



2 Punchboards contenant de nombreux marqueurs



2 Aides de jeux



146 cartes Stratégie



14 cartes Objectif



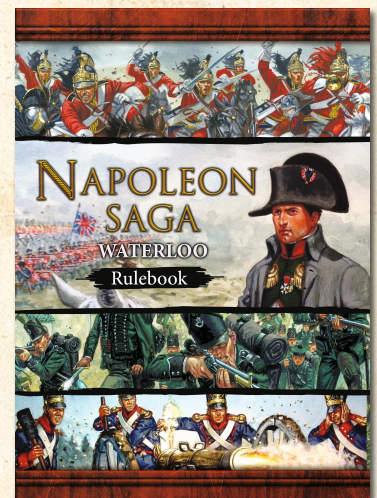
1 dé à six faces



26 cartes d'unités Coalisées



26 cartes d'unités Françaises



1 Livret de règles





« Qu'est ce que l'histoire, sinon une fable  
sur laquelle tout le monde est d'accord ? »

*Napoleon*



## Eléments du jeu

### Le Champ de Bataille



Chaque joueur contrôle une des deux parties du champ de bataille représenté par son propre plateau de jeu. Chaque plateau de jeu est divisé en trois zones : les **Lignes de Batailles** (1), la **Réserve** (2) et les **Flancs** (3).

Chacune de ces zones comportent des emplacements dans lesquelles seront déployées les cartes d'unités ainsi que certaines cartes de stratégie.

La 1ère Ligne comporte 5 emplacements [3 au milieu qui forment le **Centre** (a) et 2 aux extrémités formant les **Ailes** (b)], la 2ème Ligne comporte 4 emplacements et enfin la Réserve comporte elle aussi 5 emplacements pour les unités qui ne sont pas encore engagées dans le combat. Les Flancs comportent 2 emplacements de **Retraite** (c) où les unités démoralisées devront être placées et 2 emplacements de **Contournement** (d) pour les unités qui tenteront de prendre à revers l'armée ennemie.

### Les Marqueurs

Les nombreux marqueurs de jeu inclus dans Napoleon Saga sont utilisés pour représenter les différents changements que les unités peuvent subir sur le champ de bataille.



Formation En Ligne Formation En Echelon



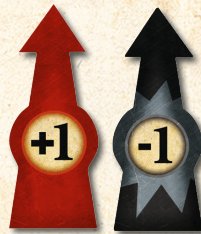
Activation



Mêlée



Contournement



Charge  
Désorganisation



Blessures



Formation En Carré

### Les cartes Objectifs



Ces cartes représentent les objectifs secrets que chaque joueur tente d'accomplir afin de marquer des points de victoire supplémentaires. Le deck de cartes Objectif est commun aux deux joueurs.

Sur chaque carte Objectif vous trouverez plusieurs informations :

1. Nom de la carte
2. Conditions pour compléter l'objectif
3. Icône de résolution



## Les cartes Unités

Les cartes unités représentent les différents types de troupes (Infanterie, Cavalerie ou Artillerie) que vous allez utiliser pour gagner la bataille. Sur chaque carte unité vous trouverez plusieurs informations :

1. Le nom de l'unité et un drapeau indiquant sa nationalité ou son allégeance
2. Des informations sur le type d'unité (a) et son statut, correspondant à une affiliation à un groupe comme Élite ou Garde (b)
3. Les valeurs de Tir (0) et de Mêlée (4), utilisées pour faire feu ou engager un combat au corps à corps.
4. La valeur de Cohésion (3) représentant un mélange entre le nombre d'hommes dans l'unité et sa capacité à surmonter les pertes.
5. La valeur de Moral (4) représentant la faculté d'affronter toutes les difficultés de la guerre.
6. Un dessin représentant l'unité.
7. Des mots-clés indiquant les capacités spéciales que possède l'unité. Une liste des mots-clés se trouve à la fin de ces règles.
8. Le coût de l'unité, indiquant le nombre de points que vous allez devoir dépenser pour recruter cette unité lorsque vous jouez avec la règle avancée de Créer votre propre armée.
9. Les points de présence, indiquent le nombre de fois qu'une unité peut être placée dans un deck Ar-



mée lorsque vous jouez avec la règle avancée : Créer votre propre armée.

Les cartes unités sont mélangées dans le deck Armée de chaque joueur et appartiennent soit à l'armée Française, soit à l'armée des Coalisés composée de Britanniques, de Prussiens et de leurs alliés. Différentes armées sont à venir dans les extensions.

## Les cartes Stratégie

Les cartes de Stratégie représentent les différents ordres que vous allez donner au cours de la bataille. Sur chaque carte Stratégie vous trouverez plusieurs informations :

1. Le nom de la carte de Stratégie
2. Une valeur d'Initiative allant de 0 à 5
3. L'illustration de la carte de Stratégie
4. La condition d'utilisation de la carte de Stratégie en italique
5. L'effet de la carte de Stratégie en gras





## Mise en Place



*“Un bon croquis vaut mieux qu’un long discours.”*  
**Napoléon**

Au début de la partie, les deux joueurs choisissent quelle armée ils décident de jouer, l’armée Française ou l’armée Coalisée.

Chaque joueur prend son plateau (emplacements bleu pour les Français et rouge pour les Coalisés) et le place de façon à ce que les 1ères lignes se fassent face et se touchent. Placez tous les marqueurs à côté du champ de bataille.

Pour vos premières parties, pour découvrir le jeu, nous vous suggérons d’utiliser les Deck d’armées et de Stratégie qui possèdent un coin doré.



*Exemple de déploiement pour l’armée Française.  
Les unités en Réserve restent face cachée.*

## Déploiement

Le déploiement se déroule de la façon suivante :

- **Chaque joueur mélange son Deck de Stratégie et pioche les 5 premières cartes** pour former sa main de départ et y ajoute la carte Bluff de son armée.
- **Chaque joueur pioche 2 cartes du Deck d’Objectif** et les conserve secrètes.
- **Chaque joueur mélange son Deck Armée et pioche les 12 premières cartes.** Placez-les comme vous souhaitez, face cachée, sur votre propre plateau de jeu. Vos 1ère et 2ème Ligne doivent obligatoirement être complètes laissant ainsi deux espaces vides dans votre Réserve.
- **Chaque joueur retourne, face visible, les cartes de sa 1ère et 2ème ligne.**

Il est important de piocher vos cartes de Stratégie et d’Objectifs avant de déployer vos unités car ces cartes peuvent changer votre stratégie et votre positionnement de départ.

Si vous possédez des cartes de Stratégie « Terrain » dans votre main de départ, vous pouvez les placer face visible sur votre propre plateau de jeu. Ce placement doit respecter la règle concernant les cartes Terrains page 8.

**Attention :** Lors de la mise en place, les unités appartenant à la Garde ne peuvent être placées qu’en Réserve ! Si plus de 3 cartes unités Garde ont été piochées en main de départ alors elles doivent toutes être placées en Réserve. Dans ce cas précis, un emplacement de votre 2ème Ligne ne sera pas utilisé. Votre 1ère Ligne devant obligatoirement toujours être complète.

**Attention :** Les unités d’Artillerie (à pied ou à cheval) ne peuvent jamais être placées en 1ère Ligne lors du déploiement. Le placement des Artilleries est très important car il détermine leur angle de tir.



## Les 3 Règles Impériales

### Résoudre une action

Dans Napoleon Saga, la plupart des actions se voit attribuer une difficulté X qu'il faut atteindre avec un dé à six faces (D6). Il vous suffit de rajouter au résultat du dé, la valeur de la caractéristique utilisée par l'unité.

Toutes les cartes, qui donnent un bonus ou un malus à une action, doivent être jouées avant le jet de dé.

Certaines actions, comme l'Évasion de la cavalerie légère, ont une difficulté brut, c'est-à-dire qu'aucune caractéristique n'est associée au jet de dé, seul le résultat du dé est pris en compte.

Par exemple, une unité devant passer un test de **Moral** à 6+ doit réussir à obtenir 6 ou plus en faisant la somme du dé et de sa valeur de **Moral**.



*Le joueur Français lance le dé et fait un 4 puis ajoute sa valeur de Moral qui est de 3. « 4+3 » = 7.  
Le test de Moral est donc réussi.*

### Ordre de Résolution

Il peut arriver que dans une action de combat, deux unités doivent simultanément effectuer un test de Moral. Dans ce cas c'est le joueur en défense, qui ne vient pas d'activer une unité, qui doit effectuer le test en premier, favorisant l'attaquant. Le défenseur devra donc choisir s'il effectue le test de Moral ou bien s'il décide de faire volontairement retraiter son unité en premier.

### Les Cartes de Stratégie

Si une carte de Stratégie et une des règles du jeu se contredisent alors la carte de Stratégie est toujours prédominante. Lorsque vous utilisez une carte de Stratégie pour son effet, aucune réponse n'est possible. L'effet de la carte est immédiatement résolu avant que toute autre carte ne soit jouée.

Certaines cartes seront jouées pendant votre tour, alors que d'autres seront jouées en réaction à un événement pendant le tour de l'adversaire.

Lorsqu'une carte de Stratégie permet une action (Tir, Mêlée ou Déplacement), cela nécessite d'activer l'unité ciblée, souhaitant en bénéficier, en plaçant un marqueur Activation.

Les cartes de Stratégie qui sont jouées ou défaussées sont placées dans votre pile de défausse qui se situe à côté de votre plateau de jeu.

Certaines cartes de Stratégie peuvent être associées à une unité, comme la carte Drapeau ou bien Officier. Dans ce cas placez la carte de Stratégie sous l'unité à laquelle elle est associée afin que l'effet de la carte de Stratégie soit visible. On ne peut jamais associer deux fois la même carte à une unité, mais l'on peut associer à une unité plusieurs cartes différentes.

Certaines cartes de Stratégie permettent de donner une Formation particulière à une unité. Placez alors sur cette unité le marqueur Formation correspondant. Tant que l'unité conserve le marqueur Formation, appliquez les effets de la carte de Stratégie. Une unité engagée en Mêlée ne peut pas recevoir de marqueur Formation.

Enfin certaines cartes de Stratégie possèdent un drapeau de nationalité sur elles. Seule la nation correspondante peut jouer cette carte.



## Tour de Jeu

### Phase I : Initiative

Les cartes de Stratégie peuvent être jouées pour leur effet ou bien être défaussées pour gagner l'Initiative pendant cette phase. Pendant la phase d'Initiative, les joueurs doivent obligatoirement défausser une carte.

On compare alors la valeur d'Initiative des cartes défaussées et celui qui à jouer la plus haute valeur gagne l'Initiative pour ce Tour. La valeur d'Initiative d'une carte de Stratégie est située en haut à gauche.

Cependant, les joueurs peuvent ne pas vouloir défausser de cartes de Stratégie. Soit parce qu'ils ne veulent pas gagner l'Initiative ce Tour ou qu'ils préfèrent garder leurs cartes pour leurs effets. Ils peuvent alors utiliser leur carte Bluff. La carte Bluff représente le général en chef de l'armée, c'est-à-dire vous ! et possède une valeur d'Initiative de 0, garantissant grandement que votre adversaire gagne l'Initiative.

Lorsque vous défaussez votre carte Bluff, celle-ci est posée de côté et ne vas pas dans votre pile de défausse. Une carte Bluff revient toujours dans la main de son propriétaire à la fin d'un Tour de jeu.


Lorsque deux joueurs défaussent une carte de même valeur alors on détermine au hasard qui gagnera l'Initiative ce Tour. Lancez un dé et sur un résultat pair le joueur Français gagne l'Initiative. Sur un résultat impair c'est le joueur Coalisé qui gagne l'Initiative.


A la fin de la phase d'initiative, les joueurs récupèrent leurs 3 marqueurs Activation.

### Phase II : Reform the Ranks !

Durant cette phase et en commençant par le joueur ayant gagné l'Initiative, les joueurs vont alternativement accomplir les actions suivantes :

**A.** Chaque unité en Réserve, avec au moins deux marqueurs Blessures, peut tenter de se regrouper en effec-

tuant un test de Moral  à 7+. Une unité ne peut jamais perdre son dernier marqueur Blessure pendant cette phase. Une unité engagée en Mêlée dans sa Réserve n'est pas autorisée à effectuer ce test.

**B.** Ensuite, chaque joueur doit tenter de rallier ses unités en Retraite. Pour chaque unité dans un emplacement de Retraite, un test de Moral  à 6+ est effectué. Si l'unité possède trois marqueurs Blessures alors ce test est de 7+. En cas d'échec l'unité reste dans son emplacement de Retraite. Par contre si l'unité réussit ce test alors elle doit retourner dans un emplacement libre de votre Réserve. Si aucun emplacement n'est libre alors vous devez enlever une unité afin de permettre à l'unité nouvellement ralliée d'y être placée. Par ailleurs, vous devez respecter la règle de Renfort située Page 14.



*Cette unité d'infanterie Française se trouvant dans une zone de retraite, doit effectuer un test de Moral à 7+ car elle possède trois marqueurs Perte.*

**C.** Une fois les tests pour reformer les rangs effectués, chaque joueur, en commençant par celui ayant gagné l'Initiative, peut jouer face visible une ou plusieurs cartes de « Terrain » depuis sa main. Les règles suivantes doivent être respectées :

- On ne peut jamais jouer deux cartes Terrain sur le même emplacement.
- Les cartes Terrain ne peuvent être jouées que dans votre 1ère, 2ème Ligne ou votre Réserve et uniquement sur votre plateau de jeu.
- Les cartes Terrain sont toujours placées sous les unités lorsqu'elles partagent un même emplacement.
- On ne peut jamais jouer un Terrain sous une unité qui se trouve en Mêlée.
- On peut toujours choisir de remplacer une carte Terrain par une autre.



Les cartes Terrain possède des mots-clés qui sont expliqués Page 19. Lorsqu'une unité se déplace dans un emplacement contenant une carte Terrain, alors cette unité perd immédiatement son marqueur Formation si elle en possède un, excepté sur les Terrains Colline et Rivière.


**Warning :** Si à la fin d'un tour de jeu, une carte Terrain est inoccupée, c'est-à-dire sans aucune unité sur le même emplacement, alors la carte Terrain est défaussée.

## Phase III : Actions

Pendant cette phase, en commençant par le joueur ayant gagné l'Initiative, les joueurs vont utiliser alternativement leurs marqueurs Activation reçus à la fin de la phase d'initiative. Avec un marqueur Activation, une unité peut **Tirer**, **Engager en Mêlée** ou bien **se Déplacer**.

Une unité est dite activée lorsqu'un marqueur Activation est placé dessus. Un seul marqueur Activation peut être placé sur une unité et une unité ne peut donc être activée qu'une seule fois par tour. Les unités situées dans une zone de Retraite ou en cours de Contournement (non abouti), ne peuvent pas être activées. Les trois marqueurs Activation des joueurs doivent être utilisés et on ne peut pas en conserver pour les tours à venir.

### ÉLIMINATION

Lorsqu'une unité subit des dommages, placez un marqueur Blessure sur l'unité. Si à n'importe quel moment du jeu, une unité possède au moins autant de marqueurs Blessures que sa valeur de Cohésion  alors elle est immédiatement éliminée et la carte correspondant est alors donné à votre adversaire.

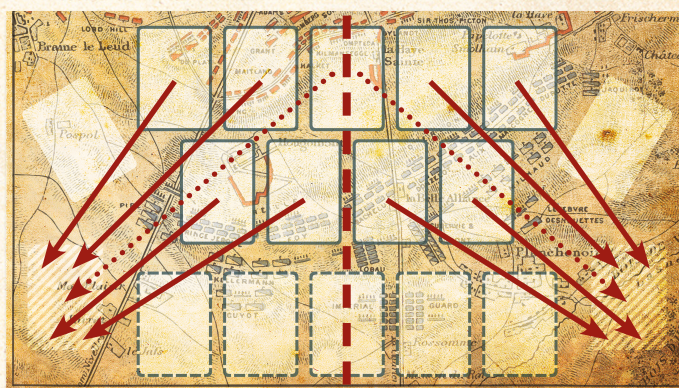
Les pertes subies par l'unité et représentées par les marqueurs Blessures, ne représentent pas seulement les soldats morts, mais aussi l'état général de l'unité ; les blessés légers qui pourraient reprendre le combat, les fuyards qui pourraient revenir ou bien les troupes fati-

guées qui retrouveraient un second souffle. C'est pour cela que des marqueurs Blessures peuvent être enlevés d'une unité au cours du jeu.

### RETRAITE

Lorsqu'une unité reçoit un second marqueur Blessure soit d'un seul coup grâce à un jet de combat de 9+ ou bien sur plusieurs tours, alors cette unité doit faire un test de Moral à 6+. En cas d'échec, l'unité doit retraiter. Pour chaque Blessures supplémentaires qui n'élimine pas l'unité, un test de Moral à 7+ est nécessaire. Une unité peut être amenée à faire plusieurs tests de Moral dans un même tour.

Lors d'un test de Moral, un jet de 1 est toujours considéré comme un échec et un 6 comme un succès, quel que soit les bonus apportés.



*Les unités situées à gauche de la ligne pointillée centrale doivent retraiter dans l'emplacement de Retraite de gauche et celles situées à droite, dans l'emplacement de Retraite de droite. Seule l'unité située dans l'emplacement le plus au centre de la 1ère ligne a le choix de son emplacement de Retraite. Les unités situées en Réserve qui seraient amenées à retraiter peuvent choisir leur emplacement de Retraite.*

Avant d'effectuer un test de Moral, le contrôleur de l'unité peut décider d'échouer automatiquement sans lancer le dé. Dans ce cas, l'unité est placée dans une des zones de Retraite.

Si la zone de Retraite dans laquelle l'unité devait être placée est déjà occupée, alors l'unité subit une Blessure supplémentaire et reste dans l'emplacement qu'elle occupe. Cette Blessure supplémentaire n'entraîne pas de test de moral.



Après qu'un marqueur Activation ait été placé sur une unité, les évènements suivants arrivent :

- **Retournez face visible** l'unité (dans le cas où celle-ci se trouve en Réserve)
- Les joueurs peuvent **jouer des cartes de stratégie**.
- **Résolution de l'action**.

### TIRER

Les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent tirer sur une unité ennemie située directement devant eux (Exception faite des unités en Contournement, page 14).

Une unité de cavalerie avec une valeur de 0 en tir peut tout de même faire un test de Tir. Une unité ne peut jamais cibler et tirer sur une unité qui serait engagée en mêlée.

Pour résoudre une action de Tir, le contrôleur de l'unité doit faire un test de tir  à 6+.

- En cas d'échec, rien ne se passe.
- Si le test est réussi alors placez un marqueur Blessure sur l'unité ciblée. Si le résultat du test est de 9+ alors placez **un marqueur Blessure supplémentaire** sur l'unité ciblée.

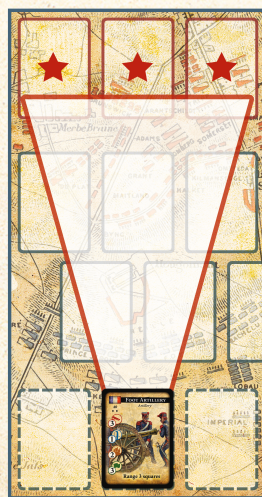


Le joueur Français décide d'activer son unité d'infanterie situé en 1ère ligne de son Aile gauche et place un marqueur Activation dessus. Il annonce alors son action de Tir sur l'unité Prussienne située directement en face son unité.

Le joueur Français fait un test de tir à 6+. Il lance le dé et obtient un 4. Il ajoute alors la valeur en tir de son unité (3) et obtient un total de  $4+3=7$ . Le test de Tir est donc réussi et place alors un marqueur Blessure sur l'unité ennemie. S'il avait obtenu un 6 sur le dé alors le total de  $6+3=9$  aurait infligé deux Blessures à l'unité Prussienne !

Les unités d'artilleries peuvent tirer jusqu'à 3 emplacements de distance selon un angle de Tir précis. Pour des raisons de simplicité, une artillerie peut toujours tirer par-dessus d'autres unités sur le champ de bataille mais les cartes de Terrain, bloquent les lignes de vue et les Tirs sur les unités situées derrière. Sauf si l'unité d'Artillerie est située sur une Colline, dans ce cas sa ligne de vue n'est pas bloquée.

**Exemple d'angle de tir de l'artillerie** (Les étoiles rouges correspondent aux emplacements où l'artillerie peut tirer)



A) Une unité d'artillerie en Réserve ne peut tirer que sur des unités en 1ère Ligne selon son angle de tir.



B) Une unité d'artillerie en 2ème ligne peut tirer sur des unités en 1ère et 2ème Ligne selon son angle de tir.



C) Dans cet exemple, l'artillerie Française en 2ème ligne peut tirer sur toutes les unités situées dans son angle de tir sauf les Jägers Prussiens dont la ligne de vue est bloquée par le Bois. Les étoiles rouges indiquent les cibles possibles.



## ENGAGER EN MÊLÉE

Les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent engager en Mêlée des unités situées directement devant eux (Exception faite des unités en Contournement, page 14).

Lorsqu'une Mêlée est engagée, placez un marqueur Mêlée entre les deux unités. Deux unités engagées en mêlée le reste jusqu'à l'élimination, la retraite ou le désengagement d'une des deux unités.

Lorsque vous placez un marqueur Activation sur une unité déjà engagée en Mêlée, cela recommence un round de combat.

Pour résoudre une action une Mêlée, les deux joueurs doivent faire un test de Mêlée (M) à 6+.

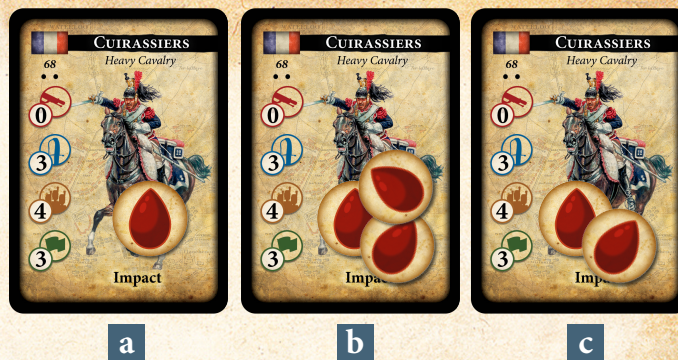
- En cas d'échec, rien ne se passe.
- Si le test est réussi alors placez un marqueur Blessure sur l'unité ciblée. Si le résultat du test est de 9+ alors placez **un marqueur Blessure supplémentaire** sur l'unité ciblée.

**Attention :** Contrairement à une action de Tir, les deux joueurs doivent accomplir un test de Mêlée. Les marqueurs Blessures sont alors infligés en même temps.

Lorsqu'une unité gagne une Mêlée, c'est-à-dire que l'unité ennemie est éliminée ou bien en retraite (mais pas lors d'un désengagement) alors l'unité victorieuse prise par l'exaltation du combat peut se regrouper. Si l'unité victorieuse avait au moins un marqueur Blessure avant le début de cette nouvelle Mêlée (et donc avant d'éventuellement recevoir les nouvelles Blessures relatives à cette Mêlée) elle peut en retirer un à la fin du combat, si elle en possède plusieurs.

Remporter une Mêlée permet d'éviter de faire tous les tests de Moral qui devraient être fait.

Le dernier marqueur Blessure ne peut jamais être enlevé autrement que par une carte de Stratégie.



- L'unité de Cuirassiers entre en Mêlée avec 1 marqueur Blessure.*
- Malgré deux nouvelles Blessures, faisant passer les marqueurs à 3, l'unité de Cuirassiers gagne la Mêlée.*
- Puisque la Mêlée est gagnée et que cette unité à commencer le combat avec 1 Blessure, le joueur Français peut donc retirer un marqueur. De plus bien que l'unité possède 2 Blessures, le joueur Français peut s'il le souhaite ne pas faire de test de Moral.*

Lorsqu'une unité gagne une Mêlée contre une unité ennemie occupant un Terrain, alors pour pouvez capturer ce Terrain si celui-ci peut être placé sous votre unité (En respectant les règles de Terrain, page 8).

Pour capturer un Terrain, placez la carte sous votre unité. Si cette unité occupait déjà une carte Terrain, alors vous devez vous défaire de l'ancienne carte pour placer la nouvelle.

Les unités en Contournement, capturant un Terrain, doivent obligatoirement le défaire.

## DÉPLACEMENTS

Comme pour toutes les actions, pour déplacer une unité vous devez placer un marqueur Activation sur celle-ci. Les unités situées dans un emplacement de Retraite, ou bien dans la première zone de Contournement (sur votre plateau) ne peuvent pas recevoir de marqueur Activation.

- Une unité peut se déplacer de la 2ème Ligne vers un emplacement libre de la 1ère Ligne, situé juste devant elle.
- Une unité située en 2ème Ligne peut échanger sa place avec une unité en 1ère Ligne, si celle-ci n'est pas engagée en Mêlée.
- Une unité située en 1ère ou 2ème Ligne peut effectuer un déplacement latéral vers un emplacement libre ou



bien échanger sa place avec une unité adjacente si aucune des deux unités n'est engagée en Mêlée. Les unités de Cavalerie, ne peuvent pas Charger immédiatement après un déplacement latéral.

- Une unité en 1ère ligne peut reculer dans un emplacement libre de la 2ème ligne, directement derrière elle, si elle n'est pas engagée en Mêlée. Les unités situées au Centre ont alors deux choix, alors que les unités situées sur les Ailes n'en ont qu'un seul.
- Une unité en Réserve, qui ne serait pas en Mêlée, peut se déplacer vers n'importe quel emplacement libre ou bien échanger sa place avec une unité située en 2ème Ligne.
- Une unité peut tenter de se désengager d'un Mêlée en réussissant un test de Moral à 7+. Si ce test est réussi alors le marqueur Mêlée est retiré. En cas d'échec, rien ne se passe mais le marqueur Activation est perdu. Une unité de cavalerie légère reçoit un bonus de +1 lorsqu'elle tente de se désengager d'une Mêlée contre une infanterie.
- Si un Terrain non contrôlé se trouve directement devant une unité et que cette unité peut être placée dessus alors



Dans l'exemple ci-dessus, la 1ère Ligne du joueur Coalisé possède un emplacement vide et une infanterie Britannique avec deux marqueurs Blessures. Les deux unités éligibles peuvent être activées pour se déplacer dans l'emplacement libre. L'infanterie Prussienne peut aussi échanger sa place avec l'unité blessée. Par contre le Jäger Prussien en 1ère Ligne ne peut pas faire de mouvement latéral vers l'emplacement libre car il est engagé en Mêlée.

l'unité peut être activée pour capturer ce Terrain. Placez le Terrain sous l'unité qui vient de recevoir le marqueur Activation. (En respectant les règles de Terrain, page 8).

- Une unité d'Artillerie en Réserve peut se déplacer dans un emplacement libre ou bien échanger sa place avec une unité située en Réserve, si aucune des deux unités n'est engagée en Mêlée. Ce déplacement permet à l'Artillerie de changer son angle de tir.

## TIR & MOUVEMENT

Lorsqu'une unité de cavalerie légère effectue un déplacement latéral en 1ère ligne alors elle peut effectuer un Tir sur l'unité située directement devant elle, après son mouvement.

Les unités d'Artillerie à cheval peuvent effectuer un Tir avant ou après leur déplacement. De plus, contrairement aux Artilleries à pied, elles peuvent être déplacées en 1ère Ligne et donc effectuer un Tir sur l'unité directement devant elle. Ce tir puissant et à bout pourtant reçoit un bonus de +2 au test de tir. (Voir le mot-clé Mitraille). Une unité d'Artillerie à Cheval en 1ère Ligne doit obligatoirement Tirer sur l'unité située directement devant elle.


## CHARGE DE CAVALERIE

Les unités de Cavalerie peuvent effectuer une Charge afin d'être plus puissante lors du premier test de Mêlée. Placez un marqueur Charge sur l'unité effectuant cette action.

- Une unité de cavalerie se déplaçant de la 2ème ligne vers la 1ère, peut effectuer une Charge lui permettant de se déplacer et d'engager une Mêlée.
- Une unité de cavalerie située en 1ère Ligne peut tout à fait charger en engageant une Mêlée.

Les cavaleries avec un marqueur Charge, gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Mêlée lors du tour ou elles reçoivent ce marqueur. Lorsqu'une cavalerie, ayant chargée, n'est plus engagée en Mêlée alors retourner le marqueur Charge qui devient un marqueur Désorganisation. Une cavalerie avec un marqueur Désorganisation subit un malus de -1 à sa valeur de Mêlée.



Lorsqu'une unité de cavalerie, est elle-même chargée, elle peut effectuer un test de Moral  à 7+. En cas de réussite, l'unité de cavalerie effectue une Contre-charge lui permettant de recevoir un marqueur Charge elle aussi.



*L'unité de cavalerie Française Cuirassiers située en 2ème Ligne ne peut pas échanger sa place avec l'unité d'Infanterie ayant 2 Blessures car celle-ci est engagée en Mêlée.*



*L'unité de Cuirassiers peut cependant échanger leur place avec l'unité d'Infanterie située devant elle à gauche car elle n'est pas engagée en Mêlée.*



*Puisqu'il s'agit d'une unité de Cavalerie, les Cuirassiers peuvent tout en arrivant en 1ère Ligne, engager en Mêlée en effectuant une Charge sans Activation supplémentaire.*

## Phase IV : Renforts

Pendant cette phase, en commençant par le joueur ayant gagné l'Initiative, les joueurs vont effectuer les actions suivantes de façon alternatives :

**1.** Les unités de Cavalerie non engagées (sans marqueur Mêlée), avec un marqueur Désorganisation, le retire automatiquement si elles ne sont pas situées en

1ère Ligne ou dans l'emplacement de Contournement de l'adversaire. Autrement la réussite d'un test de Moral à 6+ est nécessaire pour enlever ce marqueur.

**2.** De façon similaire les unités non engagées, avec un marqueur Formation, peuvent le retirer si elles le souhaitent, si elles ne sont pas situées en 1ère Ligne ou dans l'emplacement de Contournement de l'adversaire. Autrement la réussite d'un test de Moral à 6+ est nécessaire pour enlever ce marqueur.

**3.** Chaque joueur contrôlant une unité située dans son emplacement de Contournement doit tenter de la faire progresser.

**4.** Chaque joueur peut défausser autant de cartes de Stratégie de sa main.

**5.** Chaque joueur pioche autant de cartes de Stratégie nécessaires pour avoir 5 cartes en main.

**6.** Chaque joueur récupère sa carte Bluff en main et enlève les marqueurs Activation de ses unités.

**7.** Chaque joueur peut piocher une carte Unité de son Deck Armée et la placer face cachée (même si une unité ennemie a réussi son Contournement) dans un emplacement libre de sa Réserve.

### RÈGLES DE RENFORT

Lorsqu'une Artillerie arrive dans votre Réserve, vous pouvez réarranger vos unités non activées et non engagées de votre Réserve.

Si à n'importe quel moment du jeu, une unité doit arriver ou retourner en Réserve, et que votre Réserve est complète alors :

- Soit vous remplacez une unité située dans votre Réserve sans aucun marqueur Blessure. Cette unité est placée au-dessous de votre Deck Armée.
- Soit vous défaussez une unité située dans votre Réserve avec au moins un marqueur Blessure. L'unité défaussée est donnée à votre adversaire et ne lui rapporte qu'1 seul point de victoire.

**Attention :** Une carte unité piochée de votre Deck Armée pendant la phase de Renfort DOIT être placée dans votre Réserve. Elle ne peut pas retourner immédiatement sous votre Deck Armée. Les joueurs devront bien réfléchir, avant de piocher une unité, aux conséquences de l'arrivée de cette nouvelle troupe.



## Victoire

A la fin d'un tour de jeu, la partie s'arrête si :

- Un joueur a au moins **3 emplacements libres dans sa 1ère Ligne !** Ce joueur perd immédiatement la partie. Si les deux joueurs se retrouvent dans cette situation alors la partie se termine par un match nul.
- Un joueur accumule au moins **10 points** (grâce aux unités ennemies éliminées, les objectifs et les cartes de Stratégie). Les deux joueurs calculent le nombre de points de victoire qu'il en ont accumulés et celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de points alors c'est un match nul.

On calcule le nombre de points de victoire de la façon suivante :

Chaque Objectifs accompli rapporte 1 point. Chaque unité ennemie éliminée rapporte 2 points (excepté celle

qui possède le mot-clé auxiliaire et les unités Blessées qui ont été remplacées dans la Réserve. Ces unités ne rapportent qu'1 point). Certaines cartes de Stratégie, comme Officier et Drapeau peuvent rapporter 1 point.

### LES CARTES OBJECTIFS

Il existe deux catégories d'Objectifs : **Immédiat** (🎯) et **A long terme** (⌚).

Les Objectifs immédiats vous rapportent 1 point dès que vous l'avez accompli alors que les Objectifs A long terme ne vous rapportent 1 point que lors du calcul final si vous les avez accomplis.



## Règles Avancées

Les règles avancées sont faites pour apporter plus de profondeur et de tactique au jeu, une fois que vous êtes familiarisé avec les règles de base.

### Capacités supp. des Cavaleries Légères

Lorsqu'une Cavalerie légère, sans marqueur Désorganisation est sur le point d'être engagée en Mêlée par une Cavalerie lourde ou unité d'Infanterie alors elle peut empêcher que la Mêlée ait lieu.

Pour éviter la Mêlée, le contrôleur de la Cavalerie légère doit réussir un test pur d'Évasion à 4+, avec un bonus de +1 pour éviter une Mêlée contre une infanterie. En cas de réussite, la Mêlée n'a pas lieu et l'unité adverse peut en réussissant un test de Moral à 6+ récupérer le marqueur Activation dépensé, sinon il

est perdu. Cette unité ne peut plus recevoir de marqueur Activation, ce tour, pour engager une Mêlée et les unités d'Infanterie reçoivent alors un malus de -1 pour Tirer sur la Cavalerie légère qui s'est échappée. En cas d'échec au test d'Évasion, la Cavalerie légère n'est pas autorisée à Contre-charger ou jouer la carte de Stratégie Formation en Échelon.

**Attention :** Lorsque vous décidez d'éviter un combat contre une Cavalerie, vous devez annoncer votre intention avant que l'adversaire annonce s'il va Charger.

### Contournement

Une unité d'Infanterie ou de Cavalerie située en Réserve peut être activée pour tenter un Contournement vous permettant en cas de réussite de découvrir en re-



tournant face visible les unités adverses en Réserve et de les engager en combat par le Tir ou la Mêlée.

Un Contournement est considéré comme une action de Mouvement. Les unités de Cavalerie lourde et de la Garde, ne sont pas autorisées à accomplir un Contournement. Vous ne pouvez tenter qu'un seul Contournement à la fois et jamais du même côté que celui votre adversaire.

Lorsqu'une unité en Réserve est activée pour accomplir un Contournement, placez un marqueur Activation dessus et placez là dans l'emplacement de Contournement de votre zone de jeu. Cette unité reste face cachée. Une unité dans un Emplacement de Contournement situé dans votre zone de jeu, ne peut pas être activée.

A la fin de chaque tour, vous devez accomplir un test pur de Contournement à 6+. Les unités de Cavalerie légère reçoivent un bonus de +1 à lors d'un test de Contournement.

A chaque fois que vous échouez, vous gagnez un bonus de +1 cumulatif pour les prochains tests.

En cas de réussite, placez l'unité dans l'emplacement de Contournement situé dans la zone de jeu adverse et retournez face visible votre unité avec un marqueur Bonus de Contournement. Retournez face visible toutes les unités adverses présentes en Réserve.

Une unité ayant réussi un Contournement ne peut pas être attaquée de quelque façon que ce soit tant qu'elle n'a pas été activée. Elle reste une épine dans le flanc de l'adversaire. Après avoir été activée par contre, elle peut être attaquée par un Tir, une Mêlée ou une Charge provenant d'une unité située en Réserve.

Le Bonus de Contournement apporte un +1 au premier test de Mêlée. S'il s'agit d'une Infanterie, ce bonus peut, à la place, être apporté à un Tir. Une unité ayant réussi un Contournement peut être activée pour effectuer un Tir, une Mêlée ou encore une Charge. Dans le cas d'une Charge, une unité de Cavalerie adverse peut toujours tenter de Contre-charger.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur Coalisé choisi d'accomplir un Contournement avec une unité de Cavalerie légère. Cette unité reste face cachée, reçoit un marqueur Activation et est placée dans la zone de Contournement. En cas de réussite, l'unité sera déplacée dans l'emplacement situé sur le plateau adverse face visible et toutes les unités adverses en Réserve seront retournées face visible.



Pendant la phase de Renfort, le joueur Coalisé effectue un test de Contournement à 6+. Il lance un D6 et obtient un 5. Comme l'unité est une Cavalerie légère il ajoute +1 au résultat. La somme est  $5+1=6$ , et le Contournement est donc réussi. Le joueur Français doit alors retourner face visible ses unités en Réserve et découvre des unités de la Garde. Le joueur Coalisé, lui, retourne face visible sa Cavalerie légère.

Au tour d'après, le joueur Coalisé, venant de remporter l'Initiative, choisi d'activer son unité de Cavalerie légère en Contournement. Il peut combattre, n'importe quelle unités Françaises en Réserve mais choisi de Charger l'unité d'Artillerie. Un marqueur de Mêlée est placé sur l'Artillerie et le joueur Français peut effectuer un Tir avec un malus de -1.



## Conditions de Victoire alternatives

Si une unité en Contournement engage en Mêlée une Artillerie, alors celle-ci peut effectuer, sans être activée, un Tir en réaction avec un malus de -1.

Si une unité en Contournement doit retraiter, elle quitte alors immédiatement l'emplacement de Contournement et est placée dans la zone de Retraite du même côté. Si cet emplacement est déjà occupé alors l'unité reçoit une Blessure comme l'indique les règles page 9.

Si une unité en Contournement est activée pour une action de Déplacement, alors l'unité retourne dans un des emplacements libres de sa Réserve, en respectant les règles de Renfort, page 5.

Nous vous proposons quelques règles alternatives aux Objectifs :

- Chaque joueur pioche 2 cartes Objectifs et doit en révéler un à son adversaire.
- Chaque joueur pioche 3 cartes Objectifs et doit en révéler un à son adversaire. Seuls 2 Objectifs maximum par joueur rapporteront des points de Victoire.
- Vous pouvez bien sur changer le nombre de points de Victoire nécessaire pour déclencher la fin de partie afin d'altérer la durée de la partie.

## Créer sa propre armée

*“Avec de l'audace on peut tout entreprendre, on ne peut pas tout faire.”*

**Napoléon**

Comme indiqué page 3, chaque unité possède un coût en nombre de points, dans le coin en haut à gauche. Lorsque vous créez votre propre armée, vous devez tout d'abord décider avec votre adversaire du nombre de points maximum permit. Nous vous recommandons de jouer avec **900 points d'armée**.

En dessous du coût de l'unité, vous trouverez le **nombre maximum de fois** que vous pouvez inclure cette unité dans votre Deck Armée. Même si vous pouvez jouer la même nation que votre adversaire, nous vous recommandons d'en jouer une différente.

Chaque Deck Armée doit contenir **au moins 16 unités**, dont le total de points ne doit pas dépasser la limite que vous avez fixée avec votre adversaire.

De plus, les limitations suivantes s'appliquent pour un Deck de 16 cartes unités :

- Vous pouvez avoir jusqu'à 1 unité de Cavalerie pour 2 unités d'infanterie dans votre Deck Armée.
- Vous pouvez avoir jusqu'à 2 unités d'Artillerie dans votre Deck Armée.
- Vous pouvez avoir jusqu'à 3 unités de la Garde dans votre Deck Armée.

Si votre Deck d'Armée contient au moins 18 unités alors vous avez le droit d'avoir 1 unité d'Artillerie et 1 unité de la Garde supplémentaire.

Vous devez maintenant construire votre Deck de cartes de Stratégie. Ce Deck doit contenir au moins **40 cartes**, et chaque carte ne peut être présente qu'en **2 exemplaires maximum**.



## Mots-Clés

**Bulding** : Carte de Stratégie de type Terrain. Les unités de type Cavalerie et Artillerie ne peuvent pas être placées dans un Bâtiment.

**Wood** : Carte de Stratégie de type Terrain. Les unités de type Cavalerie lourde et Artillerie ne peuvent pas être placées dans un Bois.

**River** : Carte de Stratégie de type Terrain. Une Rivière ne bloque pas les lignes de vue des Artilleries. Si une unité engage ou est engagée en Mêlée alors l'attaquant subit un malus de -1 en Mêlée.

**Artillery** : Unité de type Artillerie pouvant tirer jusqu'à 3 cases de distance. Les unités d'Artillerie à pied ne peuvent jamais être placées en 1ère ligne. Seules les cartes Terrain Colline et Rivière peuvent être placées sous une Artillerie.

**Horse Artillery** : Unité de type Artillerie pouvant tirer jusqu'à 3 cases de distance. Les unités d'Artillerie à cheval ne peuvent jamais être placées en 1ère Ligne en début de partie. Seules les cartes Terrain Colline et Rivière peuvent être placées sous une Artillerie à cheval.

**Cavalry** : Unité de type Cavalerie.

**Light Cavalry** : Unité de type Cavalerie ajoutant un bonus de +1 à ses tests de Contournement. Une Cavalerie légère qui effectue un déplacement latéral peut effectuer un Tir après son déplacement. Une Cavalerie légère peut engager une Mêlée dans un Bois. Une Cavalerie légère peut charger depuis un Bois mais pas dans un Bois.

**Heavy Cavalry** : Unité de type Cavalerie. Cette unité ne peut jamais accomplir de Contournement.

**Infantry** : Unité de type Infanterie.

**Light Infantry** : Unité de type Infanterie.

**Standard** : Unité sans aucun statut.

**Elite** : Le statut de l'unité est Élite.

**Guard** : Le statut de l'unité est Garde. Cette unité doit être placée en Réserve lors du déploiement et ne peut pas accomplir de Contournement.

**Acurate** : Donne un bonus de +1 au Tir contre une unité qui n'est pas Élite ou Garde.

**Auxiliary** : L'unité ne rapporte qu'1 seul point de victoire, une fois éliminée.

**Breakthrough** : Les bonus liés à la Charge de cette unité ne peut pas être annulés, même contre un Infanterie en formation en Carré.

**Canister Shoot** : L'Artillerie à cheval ajoute +2 à sa valeur de Tir, lorsqu'elle tire depuis un emplacement de la 1ère Ligne sur une unité directement devant elle ou sur une unité en Contournement lorsqu'elle est en Réserve.

**Compact** : Une unité d'Infanterie subit un malus de -1 en Mêlée contre une Cavalerie avec ce mot-clé.

**Deploy** : Les unités d'Artillerie à cheval peut effectuer un Tir avant ou après une action de mouvement.

**Dismounted** : Lorsqu'elle n'est pas en Mêlée, cette unité peut agir comme une Cavalerie, ou si vous avez placé un marqueur Démonté comme une Infanterie. Ce marqueur peut être retiré lorsque vous activez l'unité, si elle n'est pas située dans un Bois ou un Bâtiment et qu'elle n'est pas engagée en Mêlée. Les règles s'appliquant à l'Infanterie ou la Cavalerie s'appliquent aussi selon la présence ou non du marqueur. Une unité avec un marqueur Démonté subit un malus de -1 en Mêlée.

**Fast** : Donne aux unités de Cavalerie Légère, un bonus de +1 pour les tests d'Évasion.



**Impact :** Donne un bonus de +1 supplémentaire en Mêlée lors d'une charge de Cavalerie.

**Relentless :** Donne un bonus de + 1 en Mêlée contre l'infanterie si cette unité a déjà effectué un test de Mêlée dans ce combat.

**Steadfast :** Vous pouvez ignorer les tests de Moral lorsque cette unité reçoit des Marqueurs Blessures. Par contre lorsque vous décidez de faire le test de Moral, en cas de réussite l'unité ignore la retraite et reste dans son emplacement.

**Support :** Si une unité avec le mot-clé Support se trouve directement derrière une unité d'Infanterie qui subit au moins 1 Blessure, alors elle peut prendre 1 Blessure à la place de l'unité d'Infanterie.

**Echelon :** Formation de Cavalerie. Tant que cette unité est en Formation en Échelon, elle gagne un bonus de +1 en Mêlée. Si cette unité se voit attribuer un marqueur Désorganisée, alors elle perd le marqueur Formation en Échelon.

**Line :** Formation d'Infanterie. Tant qu'une Infanterie est en Formation Ligne, elle gagne un bonus de +1 au Tir et subit un malus de -1 en Mêlée.

**Square :** Formation d'Infanterie. Une unité de Cavalerie qui engage en Mêlée une unité formée en Carré, perd tous ses bonus liés à la Charge. Les unités effectuant un Tir sur une unité en Carré gagne un bonus de +1 au Tir. Une unité en Carré ne peut pas effectuer une action de mouvement et ne peut pas engager une Mêlée. Elle peut par contre continuer une Mêlée dans laquelle elle serait engagée.



## Credits

### Game design

Frédéric Romero

### Illustrations

Giuseppe Rava

### Design graphique

Henri Kermarrec

### Traduction

Anastase Alexandre Charantonis, Mathieu Guthinger

### Relecture

Benjamin Bedrossian, Jérôme Audignon, Bruno Gaia et Mathieu Guthinger.

### Playtests

Benjamin Bedrossian, Anastase Alexandre Charantonis, Romain Estorc, Simon Gervasi, Axel Koszo, Frédéric « Rules breaker » Léonardi.

### Remerciements

Alexandra Balme, Mathieu Saintout, Claude Amardeil, Ludovic Billard, Sébastien Jacquet and The Devil Pig Team

[www.napoleonsaga.com](http://www.napoleonsaga.com)

<https://www.facebook.com/NapoleonSaga/>