

Bataille des Nations 1813

Auteur: Stephan Riedel Design graphique: Bernhard Kilchmann Illustrations: Christian Opperer

Soutien éditorial: Carsten Lüdecke Traduction des règles: Nathan Fillion

Nombre de joueurs: 2 **Âge:** 12 ans et plus

Historique:

La bataille de Leipzig ou Bataille des Nations a eu lieu du 16 au 19 octobre 1813, à Leipzig, en Saxe. Les armées de la coalition de Russie, de Prusse, d'Autriche et de Suède, dirigées par le tsar Alexandre 1er de Russie et Karl Philipp, prince de Schwarzenberg, ont battu l'armée française de Napoléon 1er, empereur des Français de façon décisive. L'armée de Napoléon contenait également des troupes polonaises et italiennes, ainsi que des Allemands de la Confédération du Rhin. La bataille a été le point culminant de la campagne allemande de 1813 et a impliqué 600 000 soldats, 2 200 pièces d'artillerie, plus de 200 000 munitions d'artillerie et 127 000 victimes, ce qui en fait la plus grande bataille d'Europe avant la Première Guerre mondiale.

Vaincu de façon décisive pour la première fois au combat, Napoléon est contraint de rentrer en France tandis que la Coalition poursuit sa lancée en dissolvant la Confédération du Rhin et envahissant la France au début de l'année suivante (source: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_de_Leipzig_\(1813\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_de_Leipzig_(1813)))

Contenu:

Plateau de jeu, 19 tuiles Armée, 4 tuiles Terrain, 52 marqueurs de troupes, 6 marqueurs «-1», 40 cartes Action (cartes Terrain, cartes Mouvement et cartes Temps), 25 cartes Mission, 19 cartes Armée, 6 cartes Éclaireur, 4 cartes Information, 15 figurines en bois, 1 indicateur de temps, livret de règles en allemand et en anglais.



Le jeu comprend également 4 tuiles Terrain, qui seront utilisées pour une extension à une date ultérieure.

Plus d'infos sur: www.clicker-spiele.net

Plateau de jeu

Le plateau de jeu montre la région de Leipzig

① en 1813 divisée en 47 zones. Il est divisé en quatre types de zones:

- Rivière ②,
- Colline ③,
- Forêt ④,
- Plaine ⑤

Il montre également la piste du temps ⑥ et la piste de points de victoire ⑦.

Les zones de Probstheida ("Monarch's Hill") et Markkleeberg sont soulignés par une illustration en raison de leur pertinence historique, mais dans le déroulement du jeu, elles sont traitées comme toutes les autres zones.





Cartes Armée

Les cartes Armée décrivent l'alignement de départ ① des armées sur le plateau. Habituellement, 3 villages figurent sur chaque carte Armée mais il peut y en avoir 4 sur certaines d'entre-elles.

Pour chaque tuile Armée, il y a une carte Armée (8 armées françaises; 11 armées alliées).

Les informations suivantes figurent sur les cartes:

- le type d'unité (infanterie, artillerie, cavalerie) ②
- la puissance de l'armée ③ et
- le nombre de *marqueurs de troupes* disponibles (cercles pour les Français et carrés pour les troupes alliées)

Certaines cartes ne peuvent pas être jouées tant que l'indicateur du temps n'a pas atteint la date affichée ⑤.



Cartes Mission

Les Cartes Mission indiquent les villages ① que Napoléon doit occuper avec ses armées.

Il existe 5 types de cartes de mission (Nord ②, Sud ③, Ouest ④, Est ⑤ et Centre ⑥).

Il existe des Cartes Mission faciles, moyennes et difficiles avec différents nombres de points de victoire (3 à 7 points). Plus le village est éloigné de l'alignement de départ des armées françaises, plus il est difficile de terminer la mission et plus le joueur peut gagner de points.

Les points de victoire des Français ⑦ sont affichés à gauche, les points de victoire alliés ⑧ à droite.

Indicateur de temps

L'indicateur de temps indique la date actuelle et donc le temps restant jusqu'à la fin de la partie. Il est déplacé en jouant des cartes Mouvement ou des cartes Temps, en plaçant des tuiles Armée ou en jouant des cartes Éclaireur.



Cartes Actions

Il y a 3 types de cartes Actions:

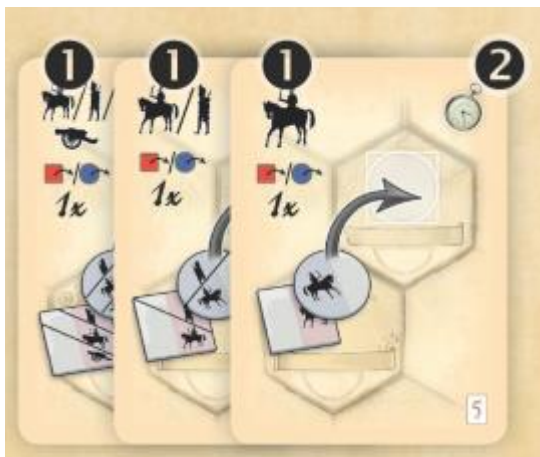
Cartes Terrain

Les cartes Terrain sont utilisées pour supprimer les *marqueurs de troupes* qui sont placés sur les zones correspondantes ①.



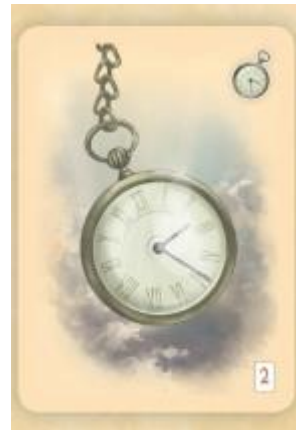
Cartes Mouvement

Avec les cartes Mouvement, les joueurs déplacent l'un de leurs propres *marqueurs de troupes* du type d'unité indiqué ① sur une zone adjacente. Certaines cartes vous permettent uniquement de déplacer une unité spécifique. L'horloge dans le coin supérieur droit ② indique que l'indicateur de temps doit être avancé d'un point.



Cartes Temps

Les cartes Temps sont utilisées pour avancer l'indicateur de temps d'un point.



Cartes Éclaireur

Avec les cartes Éclaireur, les joueurs peuvent retirer leurs propres marqueurs du plateau.

De plus, ces cartes sont utilisées pour mettre en jeu des *marqueurs de troupes*, dont le nombre disponible est moindre que nécessaire.

L'horloge dans le coin supérieur gauche indique que l'indicateur de temps doit être avancé d'un point.



Cartes Information

Pour chaque joueur, il y a une Carte Information avec les actions possibles ① qu'il / elle peut prendre pendant son tour.

L'autre carte Information montre un schéma avec les villages ② sur les cartes Mission ainsi que les points de victoire que Napoléon peut marquer. Les valeurs de terrain ③ sont inscrites au dos de cette carte (ces informations sont uniquement requises dans les règles avancées).



Tuiles Armée (pour la description des Généraux, voir annexe)

Les joueurs placent leurs tuiles Armée pendant la partie. Ces tuiles Armée sont représentées par leurs chefs et Généraux respectifs (Napoléon, Ney, Bertrand, MacDonald, Schwarzenberg, Platow, etc.) ①.

Il y a 11 tuiles Armée Alliés et 8 tuiles Armée Françaises. Les Généraux dirigeant différentes unités (infanterie, artillerie, cavalerie) (voir symbole ②).

Napoléon et Schwarzenberg dirigent les trois types d'unités de l'armée. Une fois ces tuiles Armée placées, le joueur décide le type d'unité de l'armée qu'ils représentent.

Les tuiles Armée affichent la force de l'armée ③ à côté de l'unité. Le dos des Généraux (couleur pâle) ④ montre une force d'armée réduite d'un point ⑤.



Marqueurs de troupe

Pour chaque tuile Armée, il y a 3 *marqueurs de troupes* (Napoléon, Ney, Schwarzenberg et Bernadotte n'ont chacun que 2 marqueurs). Ils sont utilisés pour marquer les emplacements possibles de l'armée correspondante sur le plateau.

Au dos des marqueurs, il y a un « -1 » ① ou la valeur du terrain (≠ 0) pour l'unité correspondante ② (pour les règles avancées).



Jetons « -1 »

Les jetons « -1 » sont utilisés pour représenter une puissance réduite d'une armée.



Figurines en bois colorées

- Les soldats bleus et blancs ① sont utilisés pour marquer l'emplacement des cartes Mission sur le plateau.
- Les canons bleus et blancs ② sont utilisés pour marquer les armées françaises qui combattent ensemble en différents groupes.
- Les indicateurs de points de victoire (canon rouge et bleu) ③ indiquent le score des deux joueurs.
- Avec le canon gris ④, Napoléon marque son score final de points de victoire à la fin de la partie. Après avoir joué une autre partie, en jouant la nation adverse, les joueurs peuvent comparer celui ou celle qui a marqué le plus de points en jouant les Français et ce joueur gagne. (conditions alternatives de victoire).



Mise en place

- Le plateau de jeu est installé sur la table. Le joueur qui a visité Leipzig le plus récemment sera la nation des Alliés (rouge) [Schwarzenberg], l'autre joueur sera la nation française (bleu) [Napoléon]. Si cela n'est pas applicable, cette attribution est déterminée au hasard.
- Chaque joueur prend ses tuiles Armée avec les *marqueurs de troupes* correspondants. Les *marqueurs de troupes* sont triés et placés sur les tuiles Armée correspondantes **1**.
- Les joueurs reçoivent leurs cartes Armée qu'ils placent face visible devant eux **2**.
- Les cartes Mission sont mélangées selon leurs districts (Nord, Sud, Est, Ouest, Centre). Napoléon reçoit une carte de chaque quartier. Il prend une deuxième carte de deux districts. Pour chacun de ces deux districts, le joueur peut choisir une carte Mission (cela lui donne la possibilité de choisir des emplacements proches les uns des autres ou plus éloignés) **3**. Les cartes Mission restantes et les deux cartes non sélectionnées sont retirées du jeu.
- Les cartes Action (Cartes Terrain, Cartes Mouvement, Cartes Temps) sont mélangées et 4 d'entre elles sont distribuées aux joueurs qui les prennent en main **4**.
- Les cartes Action restantes forment la pioche cachée. 4 cartes sont disposées face visible pour la sélection **5**.
- Les cartes Éclaireur et les « Jetons -1 » **6** sont placés face visible à côté du plateau.
- Les indicateurs de points de victoire sont placés sous la première case de la piste de points de victoire **7**, toutes les autres figurines en bois sont tenues à portée de main à côté du plateau (nécessaire pour le pointage).
- L'indicateur de temps pointe vers la montre de poche sur la piste de temps **8** (directement devant la date « 14.10. »).
- Napoléon est le premier joueur.



Le premier joueur commence

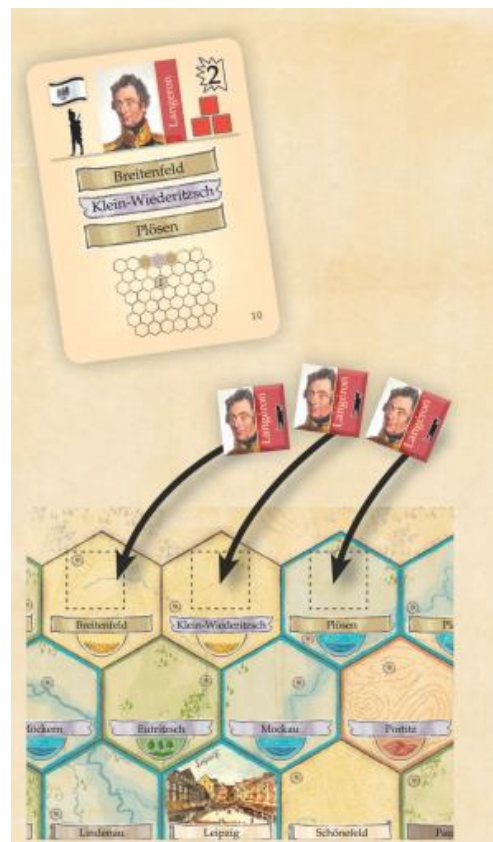
Chaque tour, le joueur actif effectue 5 actions dans n'importe quel ordre et fréquence. C'est-à-dire, il peut effectuer l'une des 7 actions cinq fois de suite (par exemple, piocher 5 cartes Action) ou une action deux fois et une autre trois fois (par exemple, poser deux cartes Armée et jouer une carte Mouvement trois fois):

1. Jouer une carte Armée (et placez des marqueurs de troupes)
2. Jouer une carte Terrain (et placez une tuile Armée si nécessaire)
3. Jouer une carte Mouvement
4. Jouer une carte Éclaireur
5. Jouer une carte Frime
6. Jouer une carte Temps
7. Piocher une carte Action

→ Une fois que le joueur actif a terminé ses 5 actions, c'est au tour du deuxième joueur.

1- Jouer une carte Armée

- Le joueur sélectionne une carte d'armée de sa main et place un *marqueur de troupes* du général correspondant sur le plateau de jeu pour chaque village figurant sur la carte Armée, qu'il y ait déjà un ou plusieurs autres *marqueurs de troupes* sur ces zones.
- S'il y a déjà une tuile Armée sur une zone, aucun *marqueur de troupes* n'est placé sur cette zone.
- Condition pour jouer la carte armée:
 1. Il doit obligatoirement avec un *marqueur de troupes* dans chaque village figurant sur la carte Armée.
 2. De plus, l'indicateur de temps doit avoir dépassé la date indiquée sur la carte.
 3. S'il n'y a pas assez de *marqueurs de troupes* (par exemple, Napoléon n'a que 2 *marqueurs de troupes*, mais il y a 4 emplacements sur la carte), une carte Éclaireur doit être jouée pour chaque *marqueur de troupes* manquant (n'oubliez pas de déplacer l'indicateur de temps). Le joueur peut ensuite sélectionner librement les villages à occuper par les *marqueurs de troupes* parmi ceux proposés (Remarque: si l'un des quatre villages mentionnés est déjà occupé par une tuile Armée, par exemple, cette zone est ignorée et une seule carte Éclaireur est requise).
 4. Le joueur place la carte Armée jouée devant lui face cachée.



Exemple:

Schwarzenberg présente la carte de l'armée Langeron.

Un *marqueur de troupes* est placé sur les villages Breitenfeld, Plösen et Klein-Wiederitzsch.

Il place la carte armée jouée face cachée devant lui.

2 - Jouer une carte de terrain

Avec une carte Terrain, le nombre de *marqueurs de troupes* possédés par le joueur peut être réduit. Le joueur retire un *marqueur de troupes* de la zone correspondant au type de paysage de la carte jouée.

Ne retirez jamais tous les marqueurs d'une armée. Un *marqueur de troupes* par armée doit rester sur le plateau.

S'il ne reste qu'un *marqueur de troupes* d'une armée sur le plateau de jeu, la tuile Armée correspondante est placée. (voir Placer des tuiles Armée, p. 8).

Exemple:

Schwarzenberg joue une carte Terrain « Plaine ». Le joueur retire un *marqueur de troupes* qui se trouve sur un terrain « Plaine ». Étant donné que deux *marqueurs de troupes* reposent sur des zones « Plaine » (sur ❶ et ❷), il doit choisir un *marqueur de troupes* parmi ceux-ci.



3 - Jouer une carte de mouvement

Avec une carte Mouvement, les joueurs peuvent déplacer l'un de leurs *marqueurs de troupes* d'une zone. Veuillez noter que seules les unités de l'armée (artillerie, infanterie, cavalerie) figurant sur la carte Mouvement peuvent être déplacées.

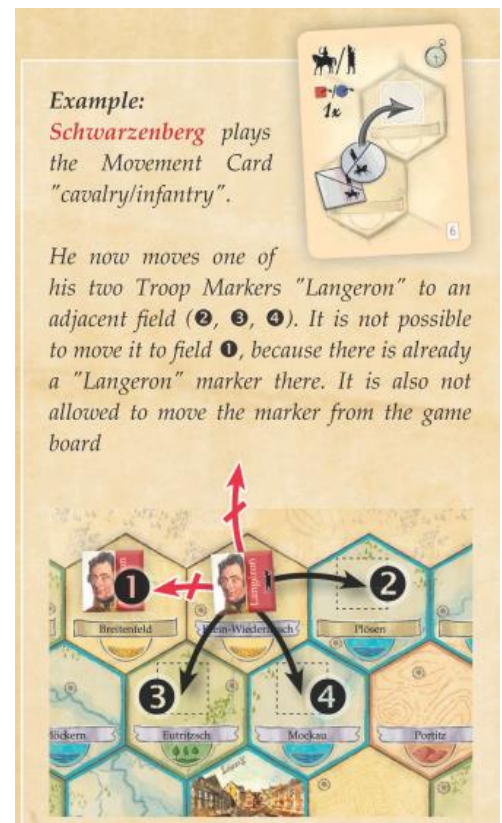
Seuls les *marqueurs de troupes* peuvent être déplacés. Conditions: les *marqueurs de troupes* sont toujours déplacés d'une seule zone. Les marqueurs ne peuvent pas être déplacés vers des zones qui:

- contiennent déjà une tuile Armée ou
- contiennent un marqueur de la même armée.
- cependant, les *marqueurs de troupes* des autres armées (les siennes ou ennemies) peuvent être sur ce terrain.
- Exception: en jouant deux cartes Mouvement, vous pouvez sauter par-dessus vos propres tuiles Armée.

Pour chaque carte Mouvement jouée, l'indicateur de temps avance d'un point.

Exemple:

Schwarzenberg joue la carte Mouvement « cavalerie / infanterie ». Il déplace maintenant l'un de ses deux *marqueurs de troupes* « Langeron » vers une zone adjacente (❷, ❸, ❹). Il n'est pas possible de le déplacer vers la zone ❶, car il y a déjà un marqueur « Langeron ». Il est également interdit de déplacer le marqueur à l'extérieur du plateau de jeu.



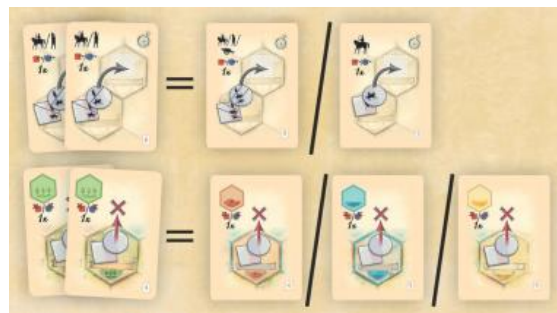
4 - Jouer une carte Éclaireur

- À l'aide de ces cartes, le joueur peut placer la carte Armée d'une tuile Armée dont il n'a pas suffisamment de *marqueurs de troupes* (Napoléon, Ney, Schwarzenberg, Bernadotte) (voir Jouer une carte Armée, p.6).
- Le joueur peut également utiliser une carte Éclaireur pour retirer l'un de ses propres *marqueurs de troupes* du plateau de jeu.
- Les cartes Éclaireur jouées sont retournées avec les autres cartes Éclaireur sur la table.
- Pour chaque carte Éclaireur jouée, l'indicateur de temps avance d'un point.

- Une carte Éclaireur est distribuée au joueur chaque fois qu'il place une de ses tuiles Armée.

5 - Jouer une carte Frime

- Deux cartes Mouvement identiques sont considérées comme une carte Frime et peuvent être utilisées pour n'importe quelle carte Mouvement (cependant, l'indicateur de temps avance d'un seul point).
- Deux cartes Terrain identiques sont également une carte Frime et peuvent être utilisées pour n'importe quelle carte Terrain.
- Les cartes jouées vont dans la défausse.



6 - Jouer une carte Temps

- Si un joueur joue une carte Temps, l'indicateur de temps est avancé d'un point (direction vers 19.10).
- La carte jouée quitte le jeu.



7 - Piocher une carte Action

- Le joueur prend une nouvelle carte Action de la pioche face visible ou face cachée.
- Les cartes Action disponibles face visible sont remplies à la fin du tour d'un joueur.
- Si la pioche est épuisée, le joueur mélange la défausse des cartes Action (face cachée) et forme la nouvelle pioche.
- Les joueurs ont également la possibilité d'effectuer l'action « Piocher une carte d'action » cinq fois en un tour, mais ne peuvent pas détenir plus de 8 cartes (cartes Action et cartes Éclaireur) dans leur main à la fin de leur tour.
- Les cartes excédentaires doivent être défaussées.

Règles supplémentaires

- Une seule tuile Armée peut être placée sur chaque zone.
- Les *marqueurs de troupes* des Généraux Napoléon et Schwarzenberg peuvent être de tout type d'unité (infanterie, artillerie, cavalerie). Au moment où ces tuiles Armée sont placées, les joueurs doivent choisir une unité pour eux.

Informations supplémentaires concernant les cartes Actions

Placer des tuiles Armée

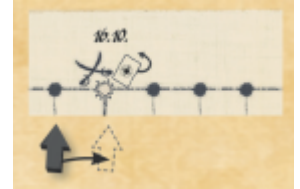
- S'il ne reste qu'un seul *marqueur de troupes* sur le plateau d'une armée, le *marqueur de troupes* est échangé par la tuile Armée correspondante. Tous les marqueurs de cette zone sont retirés du plateau.
- Le joueur actif doit maintenant vérifier si, par conséquent, il ne reste plus qu'un marqueur d'une autre armée. Si tel est le cas, ce marqueur doit également être remplacé par la tuile Armée correspondante, et ainsi de suite.
- Il peut arriver qu'une tuile Armée de l'autre joueur soit également placée.
- Tous les marqueurs retirés sont placés à l'envers à côté du plateau de jeu.
- Le joueur reçoit un point de victoire pour chaque tuile Armée placée. Les points sont notés sur la piste de points de victoire (sur le plateau de jeu).
- Pour chaque tuile Armée placée, le joueur reçoit une Carte Éclaireur qui place dans sa main.
- Si toutes les cartes Éclaireur ont été pigées par les joueurs, aucune carte Éclaireur supplémentaire ne peut être pigée.
- Si une tuile Armée de l'autre joueur a été placée, aucun joueur ne reçoit de carte Éclaireur ou ne marque de point de victoire.
- Pour chaque tuile Armée placée, l'indicateur de temps avance d'un point.
- Si une tuile Armée de l'autre joueur a été placée, l'indicateur de temps n'avance pas.

Piste de temps et de point de victoire

- Pour chaque carte Mouvement, carte Temps et carte Éclaireur jouée ou pour chaque tuile Armée placée, l'indicateur de temps sur la piste de temps avance d'un point. La « date de combat » (16.10 et 18.10) est également un point sur la piste.
- Chaque fois que l'indicateur de temps s'arrête à une date (15.10, 16.10, 17.10, 18.10, 19.10), Napoléon doit révéler une carte Mission et déposer sa figure en bois (soldat blanc / bleu) sur la zone correspondante. (Remarque: lorsque vous atteignez la date 14.10, aucune carte Mission n'est révélée.)
- Lors des dates 16.10 et 18.10, une bataille a lieu entre les armées françaises et les armées alliées.

Bataille (16.10 et 18.10)

- Si, d'ici la fin d'un tour, l'indicateur de temps a atteint la date 16.10 ou 18.10 ou l'a dépassé (pour la première fois), la bataille est menée.
- Toutes les tuiles Armée qui sont en contact direct (c'est-à-dire les armées qui se touchent) avec les tuiles Armée ennemies sont impliquées dans la bataille.
- Le nombre de tuiles Armée ennemies détermine le nombre de points de force d'armée que le joueur doit soustraire au total (un point par tuile Armée ennemie, quel que soit le nombre d'arêtes sur lesquelles la tuile Armée a des contacts ennemis).
- Si une tuile Armée adverse est en contact avec plusieurs tuiles Armée en même temps, le joueur peut choisir laquelle de ses tuiles Armée subira les dégâts (voir exemple 4).
- Si la force de la tuile Armée est inférieure à 1, la tuile Armée est retirée du plateau et du jeu. Cette zone est à nouveau libre et peut être remplie avec d'autres *marqueurs de troupes*.
- Après la bataille, c'est au tour de l'autre joueur.



Exemple 1: Deux armées opposées se tiennent côte à côte et aucune autre armée n'est placée sur les cases adjacentes.

Les deux troupes (Poniatowski et Yorck) perdent un point chacune.

Exemple 2: Une armée fait face à deux armées opposées.

La tuile Armée alliée (Yorck) perd deux points de bataille. Les deux armées françaises (Poniatowski et Bertrand) perdent un point au total. Le joueur des Français peut décider laquelle des deux armées il veut réduire de 1 point.

Exemple 3: Les armées sans contact avec l'ennemi ne participent pas au combat.

L'armée de Yorck ne fait face qu'à une seule armée (Poniatowski). Yorck et Poniatowski perdent chacun un point. L'armée de Bertrand n'est pas impliquée dans le combat, car elle n'a aucun contact avec une armée ennemie.

Exemple 4: chaque armée n'attaque qu'une seule fois. L'attaquant peut choisir laquelle de ses armées subies des dégâts.

Dans cet exemple, les Alliés perdent un total de 2 points (en raison de 2 armées françaises adjacentes): comme seule l'armée de Yorck est adjacente à Bertrand, les dégâts causés par Bertrand (1 point) vont directement à Yorck. L'Armée de Murat fait face aux armées de Yorck, Schwarzenberg et Friedrich. Le joueur allié peut donc choisir laquelle de ses 3 armées reçoit les dégâts causés par Murat (1 point). Les Français perdent un total de 3 points (à cause des 3 armées alliées adjacentes): les dégâts de Yorck (1 point) peuvent aller soit à Bertrand ou Murat (le joueur des Français peut choisir), les dégâts de Schwarzenberg et Friedrich (un total de 2 points) vont directement à Murat, car lui seul est en contact avec leurs armées.

La perte de puissance de l'Armée peut être indiquée en renversant l'Armée dans le dos (au dos, la Force de l'Armée est un point de moins).

Si une tuile Armée perd plus d'un point ou si la tuile Armée a déjà été retournée une fois et que la puissance de l'Armée n'est pas encore à 0, un « jeton -1 » supplémentaire par point perdu est placé sur la tuile Armée. Pour cela, vous pouvez utiliser les « jetons -1 » séparés ou les dos des *marqueurs de troupes* de l'armée correspondante (un marqueur a le « -1 » au dos).



Exemple 5: Yorck perd deux points de Force de l'Armée.

L'armée est renversée sur son dos (1 point de puissance en moins) et un « jeton -1 » est placé dessus (1 point de puissance en moins).

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'indicateur de temps a dépassé la date « 19.10 » sur la piste de temps et le joueur actif a terminé son tour.

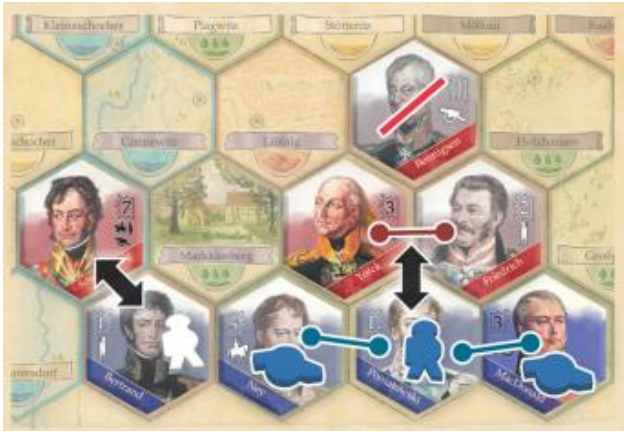
Pointage final

Comparer la puissance des armées:

- Toutes les tuiles Armée de Napoléon placées sur les zones indiquées sur les cartes Mission ont été marquées d'une figurine en bois (soldat) pendant le jeu. Il est recommandé d'utiliser les soldats blancs et bleus pour les zones proches les unes des autres (au besoin, vous pouvez permuter les figurines de couleur).
- Toutes les tuiles Armée de Napoléon qui sont adjacentes et qui ont également un « contact ennemi » sont marquées d'un canon en bois de la même couleur. Il est toutefois important que l'armée adverse ait des contacts avec l'armée sur la zone de mission.
- Si une armée française est positionnée entre deux autres armées françaises, chacune sur une zone de mission différente, le joueur devra décider laquelle des deux armées adjacentes à soutenir.



Exemple 1: l'Armée Poniatowski est placée sur une zone d'une carte Mission. Un soldat bleu a donc été placé sur ce terrain (les soldats sont placés sur les zones de mission). L'armée est soutenue par Ney. Un canon bleu est placé sur cette armée. Bien que l'armée de MacDonald ait un contact avec l'ennemi, cette armée ennemie (Bennigsen) n'est pas en « contact » avec l'armée de Poniatowski et n'est donc pas pertinente pour le score. Poniatowski et Ney ont 6 points au total. Les alliés ont 3 points.



Exemple 2: Les armées Bertrand et Poniatowski ont été placées sur des zones de cartes de mission (marqués par les soldats bleus et blancs). L'armée Bertrand fait face à l'armée Schwarzenberg. À l'armée de Poniatowski s'ajoute l'armée de MacDonald et l'armée de Ney. Puisque Ney n'a aucun contact avec l'armée Schwarzenberg, il ne peut pas être ajouté à l'armée Bertrand. L'armée Bennigsen n'a aucun contact avec une armée ennemie sur une zone de mission et n'est donc pas pertinente pour le décompte.

- *Napoléon* totalise maintenant la puissance de ses tuiles Armée marquées d'une figurine de bois et compare ces valeurs de combat séparément pour chaque mission avec les valeurs de combat de Schwarzenberg.
- Schwarzenberg procède de la même manière que *Napoléon*. C.-à-d. il ajoute la puissance des tuiles Armée marquées d'une figurine de bois qui sont en contact avec les armées de *Napoléon* sur les zones de mission.
- Si, pour chaque mission, la valeur de puissance de l'armée française est égale ou supérieure à la valeur de puissance de l'armée alliée, la mission est considérée comme remplie.



Exemple 3: Dans cet exemple, *Napoléon* peut ajouter l'Armée Marmont à Ney ou à Bertrand. S'il choisit l'Armée Ney, il remporte les deux missions, car il a 8 points contre Schwarzenberg (7 points) et 2 points contre Bennigsen (1 point) et Friedrich (1 point) - *Napoléon* gagne également une mission en cas d'égalité.

Condition de victoire

- *Napoléon* reçoit les points de victoire dans le coin supérieur gauche de la carte Mission remplie, qu'il compte avec le canon bleu sur la piste de points de victoire.
- Pour chaque mission dans laquelle Schwarzenberg a une valeur de puissance plus élevée, Schwarzenberg reçoit les points de victoire indiqués dans le coin supérieur droit de la carte Mission. Cela vaut également s'il n'y a pas du tout de tuile Armée française sur la zone de la mission (par exemple parce qu'elle a déjà été battue auparavant).
- *Napoléon* gagne la partie s'il a plus de points que Schwarzenberg.

Conditions alternatives de victoire:

Les joueurs jouent une seconde partie et échangent désormais leurs nations (le joueur des Alliés joue désormais les Français et vice versa). Après la deuxième partie, ils comparent les points obtenus avec les Français. Le canon gris indique les points de victoire de *Napoléon* dès la première partie. Le joueur qui a marqué le plus de points en jouant *Napoléon* gagne. S'il y a égalité, il n'y a pas de gagnant.

Conseils

Armée Française

- Napoléon ne devrait pas placer ses tuiles Armée trop tôt. Sinon, il ne peut plus réagir aux actions de Schwarzenberg. Surtout quand les armées sont vaincues et donc retirées du plateau et du jeu.
 - La sélection des cartes de Mission doit être bien réfléchi. Si les villages sont proches les uns des autres, le joueur peut décider facilement quelles armées se soutiendront.
 - Dans la plupart des cas, trois missions sur cinq suffisent pour gagner.
-

Règles avancées

Une fois que les joueurs ont maîtrisé les règles du jeu de base, ils peuvent jouer avec les règles avancées. Une partie avec les règles avancées se joue avec les mêmes règles, mais la valeur du terrain est ajoutée:

Type de terrain

Selon le type de terrain (forêt, rivière, colline, plaine) sur lequel se trouve une armée, la force de l'armée de l'unité change (cavalerie, infanterie, artillerie).

Le dos de la deuxième carte d'information montre les valeurs du terrain.

Le tableau ci-dessous illustre les valeurs du terrain pour trois types d'unités militaires : l'artillerie (roue), l'infanterie (soldat) et la cavalerie (cheval). Les valeurs sont indiquées dans les cellules de la table.

	Artillerie (roue)	Infanterie (soldat)	Cavalerie (cheval)
Plaine (jaune)	0	0	+1
Rivière (bleu)	0	+1	-1
Forêt (vert)	-2	0	0
Colline (rouge)	+2	-1	0

Placer une armée

Lorsqu'une armée est placée, le *marqueur de troupes* correspondant (retourné du côté « valeur du terrain ») est choisi en fonction du type de terrain) est placé sur la tuile Armée.

Pointage

À la fin de la partie (19.10), la valeur du terrain de chaque armée est prise en compte. Ainsi, la puissance de l'armée peut augmenter ou diminuer dans certaines circonstances.