



Napoléon 1813



Un jeu de logique de Stephan Riedel
Pour 1 joueur, 12 ans et plus

Peintures : Bernhard Kilchmann Visuel : Stephan Riedel Traduction française : Stéphane Athimon

Contenu :

32 Cartes Indices (19 Cartes Général et 13 Cartes Village), 1 plateau de jeu, 57 pions en bois, Règles

Histoire

La bataille de Leipzig ou Bataille des Nations (Russe : Битва народов, Bitva narodov ; Anglais : Battle of the Nations), a eu lieu du 16 au 19 octobre 1813, à Leipzig. Les armées de la coalition de Russie, de Prusse, d'Autriche et de Suède, dirigées par le tsar Alexandre Ier de Russie et Karl Philipp, prince de Schwarzenberg, ont vaincu sans équivoque les troupes françaises de Napoléon 1er, Empereur des Français.

L'armée de Napoléon comprenait également des troupes polonaises et italiennes, ainsi que des Allemands de la Confédération du Rhin. Cette bataille, qui fut le point culminant de la campagne d'Allemagne de 1813, impliqua 600 000 soldats et 2 200 pièces d'artillerie, ce qui en fit la plus grande bataille d'Europe avant la Première Guerre mondiale.

À la fin de la bataille, dans l'après-midi du 19 octobre, les survivants de l'armée française avaient traversé la rivière Elster et commencé une retraite bien organisée. La bataille s'était achevée de manière concluante et décisive avec les nations de la Coalition comme vainqueurs.

La bataille de Leipzig fut la plus sanglante de l'histoire des guerres napoléoniennes. Les pertes de part et d'autre ont été incroyablement élevées, si bien que les habitants de la région ont eu du mal à se débarrasser des cadavres et que ceux-ci étaient encore visibles l'année suivante. Les estimations vont de 80 000 à 110 000 personnes tuées, blessées ou disparues au total. (Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Leipzig).

Le jeu de cartes

Avec les cartes de Napoléon 1813, vous pouvez jouer à trois jeux différents :

- 7 Familles (2 à 4 joueurs)
- Top Trump (2 joueurs)
- Jeu de logique (1 joueur)

Top Trump

Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. Il doit y avoir au moins deux joueurs, et au moins une carte pour chaque joueur. Le premier joueur choisit une catégorie sur sa carte la plus forte (par ex. le nombre de troupes) et lit sa valeur. L'autre joueur lit ensuite la valeur de la même catégorie sur ses cartes. La meilleure valeur (généralement la plus grande ; dans le cas de la date de naissance des généraux, par exemple, la plus basse est considérée comme meilleure) gagne le "pli", et le gagnant prend toutes les cartes du pli et les place sous sa pile. Le gagnant regarde alors sa nouvelle carte la plus haute et choisit la catégorie pour la manche suivante. En cas d'égalité, les cartes sont placées au centre de la table et une nouvelle catégorie est choisie à partir de la carte suivante par la même personne que lors de la manche précédente. Le gagnant de cette manche obtient toutes les cartes du centre ainsi que la carte la plus forte de chaque joueur. (Source : https://en.wikipedia.org/wiki/Top_Trumps).

Il y a deux types différents de cartes dans le jeu Napoléon 1813 :

Cartes Village et Cartes Général.

Avant que le joueur actif ne choisisse une catégorie, l'autre joueur doit indiquer le type de la carte la plus forte qu'il a. Si le joueur actif a un autre type de carte la plus forte, il devra placer cette carte sous sa pile. Le joueur actif répète cette action jusqu'à ce que les deux types de cartes soient similaires.

Jeu de logique

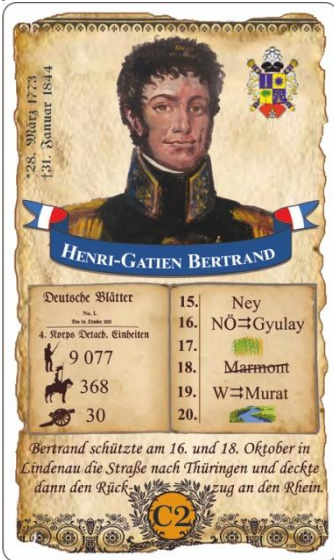
Le jeu de logique se compose de 6 casse-têtes avec différents niveaux de difficulté.

Casse-tête	A	B	C	D	E	F
Octobre 1813, le	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Niveau	Facile	Moyen	Facile	Moyen	Difficile	Moyen

Les informations sur les cartes Indice aident le joueur à connaître la position des troupes pendant les six



jours de bataille d'octobre 1813.



Remarque : Un seul général par zone !

L'ensemble des 32 cartes est nécessaire pour résoudre chacun des 6 casse-têtes. Utilisez les cartes dans un ordre judicieux !

Il y a des indices sur les cartes, sur le tableau de droite sous le portrait qui doivent être utilisés correctement.

Par exemple, '15' et 'Ney' représentent le 1er casse-tête comme il se trouve en 1ère position.

Les indices :

Cartes Général

La carte **C2** (Bertrand) donne un exemple de la façon de traiter les indices :

[15.] **Ney**: Les troupes de Ney sont adjacentes à Bertrand. Par exemple: Si Ney est positionné sur la zone *e3*, Bertrand peut être positionné soit sur les zones *d2*, *d3*, *e2*, *e4*, *f1* ou *f2*. Ces zones sont adjacentes à la zone *e3*.

[17.] : Les troupes sont positionnées sur un champ de céréales (*a1,a2,b3,c4,c5,d1,d5,e1,e6* ou *f3*).

[19.] **W ⇒ Murat**: Bertrand est positionné à l'ouest de l'armée de Murat. Par exemple : Si Murat est positionné sur la zone *e3*, Bertrand doit être positionné sur la zone *e2*.

[16.] **NÖ ⇒ Gyulay**: Il ne reste qu'une seule possibilité pour la position des troupes de Bertrand : La zone *d3* puisque *d3* est au nord-est de la zone *e3* où se trouve Gyulay.

[18.] **Marmont**: Si le nom est barré, les troupes de Bertrand ne peuvent pas être adjacentes à celles de Marmont.

[-] '-----': S'il y a une telle ligne, les troupes de ce général ne seront pas impliquées dans ce casse-tête.

[-] **N ⇒ Ney**: Les zones *d2* et *d3* sont au nord de la zone *e3*.



Cartes Village

La carte E4 (Probstheida) donne un exemple de la façon de traiter les indices:

[17.] **Tolly**: Les troupes de Tolly sont adjacentes au village Probstheida (*c4*, *c5* ou *d4*).

[19.] **Platow**: Si le nom du général est barré, les troupes (par exemple Platow) ne peuvent pas être placées dans ce village (*c4*, *c5* et *d4*).

[16.] '-----': S'il y a une telle ligne sur la carte village, il ne peut pas y avoir de troupes sur les trois zones adjacentes du village (*c4*, *c5* et *d4*).

S'il y a un '+' (par exemple 'Ney+Blücher') entre deux indices, les deux indices doivent être pris en compte. Le plateau de jeu (la carte) est divisé en quatre zones de paysage :



Pour résoudre les casse-têtes, il faut utiliser les pions en bois. Chaque couleur de pions représente un général avec ses troupes :

- Utilisez les cubes colorés pour les Armées de la Coalition et les
- le cylindre coloré pour l'armée française.

La forme et la couleur des pions en bois qui peuvent être utilisées sont indiquées au bas des cartes. Par exemple, Blücher A1 est caractérisé par le cube bleu et Bertrand **C2** par le cylindre orange.

Commencez par les cartes Village et placez les pions sur leur zone respective. Retirez les pions lorsque les zones sont éliminées.

Par exemple : Probstheida = Bertrand: Placez ses pions sur *e3*, *e4* et *d3*.

Bertrand = Forêt: Retirez le compteur de *e4* et *d3* (*d3* et *d4* sont des zones de collines).

Points cardinaux:

La zone *e3* donne un exemple de la relation avec les champs adjacents:

- *d2* au nord de (N) ou au nord-ouest de (NW)
- *d3* au nord (N) ou au nord-est (NÖ)
- *e2* à l'ouest de (W)
- *e4* à l'est de (Ö)
- *f1* au sud de (S) ou au sud-ouest de (SW)
- *f2* sud (S) ou sud-est (SÖ)

Le village de Probstheida est adjacent aux zones *e3*, *d3* et *e4*.

Il n'y a pas de zones adjacentes au sud et à l'ouest de la zone *f1*.



N	Nördlich	Nord	North
S	Südlich	Sud	South
W	Westlich	Ouest	West
Ö	Östlich	Est	East
NW	Nordwestlich	Nord-Ouest	Northwest
NÖ	Nordöstlich	Nord-est	Northeast
SW	Südwestlich	Sud-Ouest	Southwest
SÖ	Südöstlich	Sud-est	Southeast



Les solutions

	Général / Maréchal Armée	Casse-tête					
		A: 15.10.	B: 16.10.	C: 17.10.	D: 18.10.	E: 19.10.	F: 20.10.
A1	Blücher	/	a1	a3	a2	b4	a3
A2	Yorck	a1	b1	a2	b2	a2	a2
A3	Marmont	c5	b3	c2	b3	b3	b2
B1	Langeron	a2	a3	b4	b4	b5	b4
B2	Bernadotte	/	/	c5	b5	c4	c4
B3	Ney	b5	b4	b3	c4	c3	b3
C1	Gyulay	e1	d1	c1	e1	d1	c1
C2	Bertrand	b4	c2	d1	d1	c1	b1
D1	Merveldt	d1	e2	e1	f1	e2	e1
D2	Prinz Friedrich	/	f1	f1	f2	f3	e4
D3	Poniatowski	d3	e3	e2	e3	d2	d1
E1	Tolly	e2	f2	e4	e4	f1	e2
E2	Murat	d5	e4	e3	d2	c2	c2
F1	Platow	e6	e6	d4	d5	d4	d4
F2	McDonald	d4	e5	d3	d4	d3	c3
G1	Schwarzenberg	f4	f3	f2	e5	e4	d3
G2	Mortier	c3	d2	c3	d3	b2	a1
H1	Napoleon	c4	c3	d2	c2	b1	/
H2	Bennigsen	f2	f4	e5	e6	e3	d2

