

Un jeu de Jacques Rabier

LIVRET DE REGLES v1.0

Traduit de l'anglais par l'auteur

Table des Matières

[1.0] INTRODUCTION.....	1
[2.0] MATERIEL DE JEU.....	2
[3.0] CONCEPTS DE JEU.....	4
[4.0] SEQUENCE DE JEU.....	6
[5.0] PHASE DE RAVITAILLEMENT	6
[6.0] PHASE DE COMMANDEMENT	8
[7.0] PHASE D'INITIATIVE	8
[8.0] PHASE DE MOUVEMENT	8
[9.0] PHASE DE COMBAT.....	11
[10.0] PHASE DE RECUPERATION	13
[11.0] PHASE DE FIN DE TOUR	14
[12.0] VICTOIRE.....	14

[1.0] INTRODUCTION

"L'art de la guerre consiste, avec une armée inférieure, à avoir toujours plus de forces que son ennemi sur le point que l'on attaque, ou sur le point que l'on défend." – Napoleon Bonaparte.

[1.1] Historique

En 1796, la jeune République française n'est plus en danger, ayant éliminé la Prusse, les Pays-Bas et la Toscane de la guerre de la Première Coalition. Cependant, les Français doivent encore affronter leurs adversaires de longue date et les plus coriaces : l'Angleterre et l'Autriche. Il est hors de question de défier les Anglais en haute mer, car la flotte française n'est plus de taille à affronter la Royal Navy. Par conséquent, le Directoire décide que la meilleure chance de victoire est une campagne terrestre décisive visant à forcer l'Autriche à demander la paix. Deux grandes armées françaises commandées par les généraux expérimentés Jourdan et Moreau doivent avancer en Allemagne vers Vienne. Pendant ce temps, une petite force française doit entreprendre un mouvement de diversion en Italie du Nord. Cette opération, sur un théâtre d'opération de moindre importance, est confiée à un jeune général corse nommé Napoléon Bonaparte. Cependant, alors que les principales armées françaises finissent par s'enliser en Allemagne, Bonaparte acquiert une renommée internationale lorsque son armée d'Italie bat les troupes sardes et autrichiennes lors de la campagne de Montenotte, forçant la Sardaigne à se rendre. Bonaparte s'empare ensuite de Milan et assiège la ville forteresse autrichienne de Mantoue. Les Autrichiens réagissent en envoyant une armée sous les ordres de l'un de leurs meilleurs commandants, le général Dagobert Sigismund, comte de Wurmser, dans l'intention de secourir Mantoue et de donner une leçon au jeune général français, ouvrant ainsi la voie à ce qui sera connu plus tard comme la campagne de Castiglione.

[1.2] Aperçu du jeu

Bonaparte in Italy – The Castiglione Campaign est un jeu de stratégie et de tactique à deux joueurs sur la campagne de Castiglione qui s'est déroulée en Italie du Nord fin juillet et début août 1796. Un joueur contrôle l'armée française d'Italie sous les ordres de Napoléon Bonaparte, tandis que son adversaire dirige les forces autrichiennes du général Wurmser.

Le jeu se déroule sur une carte point à point, représentant la région de Mantoue et utilise un système simple soulignant l'importance du commandement et du ravitaillement. Les pions du jeu représentent les brigades et les chefs historiques qui ont combattu pendant la campagne. Le combat prend en compte le rôle

du commandement, de la cavalerie et de l'artillerie. Les joueurs doivent surveiller attentivement le niveau de cohésion de leurs troupes tout au long de la campagne et choisir le moment le plus approprié pour utiliser les "Marches forcées" et les "Marches au son du canon" pour l'emporter. Le jeu comprend également des règles sur Mantoue, la destruction des ponts, les garnisons et les poursuites de cavalerie, ainsi que des règles optionnelles pour la perte de chefs, le brouillard de la guerre et la reconnaissance. Les joueurs devront utiliser de vraies stratégies napoléoniennes, telles que la stratégie de l'approche indirecte, la stratégie de la position centrale ou le "Bataillon Carre", afin de remporter la victoire.

Il vous appartient, en tant que joueur autrichien, de mettre un terme prématuré à la carrière de Bonaparte, ou, en tant que joueur français, de reproduire l'un des premiers glorieux faits d'armes du petit caporal.

Êtes-vous prêt à relever le défi, mon général ?

[2.0] MATERIEL DE JEU

- Un livret de règles (incluant des notes de conception)
- Un livret de jeu (incluant les règles optionnelles)
- Un livret d'exemple de jeu détaillé
- Des aides de jeu
- Un plateau de combat
- Une carte de jeu de 25" x 22 (62,5 x 55 cm)
- 176 pions de jeu double face 5/8" (1,58 cm).

Les joueurs devront fournir des dés à six faces.

[2.1] Pions

Le jeu utilise des pions divisés en trois catégories : Unités, Chefs, et Marqueurs. Voir le tableau de description des pions (**Counters Description Chart**) sur la carte du jeu.



[2.1.1] Les unités représentent les troupes françaises et autrichiennes qui ont combattu pendant la campagne. Les unités et les chefs autrichiens ont un fond jaune clair tandis que les unités françaises ont un fond bleu. La plupart des unités sont des brigades.

Les pions d'unités et de chefs sont imprimés au dos avec des drapeaux français ou autrichiens qui ne sont utilisés qu'avec les règles optionnelles de brouillard de la guerre (voir le Livret de Jeu). Les joueurs doivent garder leurs unités et leurs chefs face visible, sauf s'ils utilisent les règles du brouillard de la guerre.



Certains pions d'unités sont des Leurres (Dummies), utilisés uniquement avec les règles optionnelles de brouillard de la guerre (voir le livret de jeu).

Les pions d'unités comportent les informations suivantes :

Le **Nom** de l'unité (souvent le nom de son commandant historique).

La **Formation** (une Division française ou une Colone autrichienne) indique quel chef commande l'unité. Elle est indiquée par une bande de couleur verticale correspondante à celle du chef de la formation (voir 2.1.2). Les unités appartenant à la même formation ont la même bande de couleur.

Le **Type** de l'unité est représenté par un petit symbole OTAN dans le coin supérieur droit du pion.

- **Infanterie**
- **Cavalerie**
- **Artillerie**
- **Garnison**

Note de conception : Les différentes silhouettes de soldats en couleurs sont présentes pour des raisons esthétiques et n'ont pas d'effet sur le déroulement du jeu. Par exemple, même si certaines unités de cavalerie ont des silhouettes de dragons et d'autres celles de hussards, elles sont toutes considérées comme des unités de cavalerie en termes de jeu.

Les unités comportent 3 valeurs numériques sur le côté gauche du pion (de haut en bas) :

- Les Points de Force, **Strength Points (SP)** en anglais, représentent la force de combat de l'unité. Un SP représente de 500 à 1 000 fantassins, 250 à 500 cavaliers ou 6 à 12 pièces d'artillerie.
- Le Facteur de Cohésion, **Cohesion Factor (CF)** en anglais, représente l'efficacité de l'unité. Le Facteur de Cohésion est utilisé pour faire des Tests de Cohésion (voir 3.3).
- La Capacité de Mouvement, **Movement Allowance (MA)** en anglais, mesure la mobilité de l'unité. Elle est exprimée en Points de Mouvement, **Movement Points (MP)** en anglais, (voir 8.2).

Très important : Bien que le Facteur de Cohésion d'une unité puisse être modifié durant le jeu, il n'est **jamais** réduit en dessous de zéro, ni augmenté au-delà de sa valeur initiale.



[2.1.2] Les chefs représentent les généraux et leurs états-majors.

Chaque chef a un **Nom** et une bande de couleur verticale utilisée pour identifier quelle formation il commande. Les chefs d'armée sont identifiés par une bande noire.

Les chefs ont trois valeurs numériques sur le côté gauche du pion (de haut en bas) :

- La Valeur Stratégique, **Strategic Rating (SR)** en anglais, représente la capacité du chef à commander et faire bouger leurs troupes.
- La Portée de Commandement, **Command Range (CR)** en anglais, indique jusqu'à quelle distance (en nombre de zones) un chef peut commander des unités amies.
- La Valeur Tactique, **Tactical Rating (TR)** en anglais, représente la capacité du chef à influencer le résultat d'un combat et à rallier ses troupes.

Les chefs ont aussi un **Rang** indiquant leur position dans la hiérarchie militaire, dans le coin supérieur droit du pion (plus le chiffre est bas, plus le rang est élevé).

Les chefs de rang 1 sont des chefs d'armée. Un chef d'armée peut commander n'importe quelle unité appartenant à son armée. Par exemple, Bonaparte peut commander n'importe quelle unité française. Les chefs de rang 2 ou moins sont des chefs de formation. Ils ne peuvent commander que les unités appartenant à leur formation. *Par exemple, la Brigade Rampon peut être commandée par Masséna (Chef de Formation) ou par Bonaparte (Chef d'Armée).*

Lorsque plusieurs Chefs sont empilés dans la même zone, utilisez les valeurs du chef de plus haut rang. *Par exemple, si Bonaparte et Masséna sont empilés ensemble pendant la Phase de Combat, utilisez la valeur tactique de Bonaparte pour résoudre le combat.* Dans les cas où les chefs ont le même Rang, le joueur choisit le chef à utiliser.

Les chefs ont une **Capacité de Mouvement** de 4 Points de Mouvement (non indiqué sur le pion).

Important : A l'inverse des unités, les chefs ne bénéficient pas de Points de Mouvement supplémentaires durant les marches forcées.



Chefs génériques : Les chefs génériques sont des remplaçants pour des chefs de formation ayant été tués ou blessés, lorsque les règles optionnelles sont utilisées (voir Livret de Jeu).

[2.1.3] Les Marqueurs sont utilisés pour enregistrer diverses informations. Voir Table de description des pions, **Counters Description Chart** en anglais, sur la carte de jeu.



Marqueur de Tour de jeu. Il est utilisé pour enregistrer le passage du temps (nombre de tours de jeu écoulés). Il est placé dans la case

correspondant au tour de jeu en cours sur la Piste des tours de jeu (Turn Record Track) de la Carte, et avancé d'une case à chaque Phase de Fin de Tour (voir 11.0). Il est également utilisé pour indiquer qui a l'Initiative (voir 7.0 pour plus de détails).



Marqueur de Perte de Cohésion (Cohesion Hit). Il est placé sur une unité qui a souffert d'une perte de cohésion (voir 3.6).



Marqueur d'Unité Non Commandée (Out of Command). Il est placé sur une unité qui est non commandée (voir 6.0).



Marqueur de Fourrage (Forage). Il est placé sur une unité française qui a fourragé durant la Phase de Ravitaillement (voir 5.5).



Marqueur de Pont Détruit (Destroyed Bridge). Il est placé sur une connexion routière afin d'indiquer qu'un pont franchissant une rivière est détruit (voir 8.5.1).



Marqueur Mantoue Assiégée / Mantoue Libérée (Mantua Besieged/Liberated). Il est placé dans la case de la ville de Mantoue pour indiquer si la ville est assiégée par les français ou non (voir 5.6).



Marqueur de Combat. Il peut être placé sur la carte de jeu afin d'indiquer où un combat est résolu (voir Livret de Jeu).



Marqueur de Round de Combat. Il peut être utilisé pour indiquer quel round de combat est en cours lors de la résolution d'un combat.

[2.2] Carte de jeu

[2.2.1] Zone. Le jeu se déroule sur une carte, représentant la région où la campagne historique a eu lieu. La carte est divisée en espaces appelés zones. Ces zones sont utilisées pour réguler le positionnement et le mouvement des unités et des chefs.

Il y a 3 types des zones. Voir la légende de la carte (**Map Key**) pour plus de détails.



- **Les Zones de terrain dégagé (Clear Area)** représentent du terrain plat et des collines basses, incluant des villages.



- **Les Zones de montagne (Mountain Area)** représentent les montagnes et les collines élevées.



- **Les Zones urbaines (City Area)** représentent de grands centres urbains et leurs environs.



[2.2.2] Zones de ravitaillement. Les zones urbaines marquées d'un drapeau autrichien ou français sont des Zones de Ravitaillement pour leurs camps respectifs (voir 5.0 pour plus de détails). *Note : toutes les zones de ravitaillement sont des zones urbaines, mais toutes les zones urbaines ne sont pas des zones de ravitaillement. Brescia et Crémone sont des zones de ravitaillement françaises alors que Trente et Vicenza sont des zones de ravitaillement autrichiennes.*



[2.2.3] Zones urbaines et garnisons. Toutes les zones urbaines (sauf Mantoue, Vicenza et Trente) sont sous contrôle français et occupées par une garnison française au début de la partie. Vicenza et Trente sont sous contrôle autrichien et occupées par des garnisons autrichiennes au début de la partie. Les garnisons sont des unités d'infanterie spéciales qui ne peuvent pas se déplacer et sont éliminées si elles sont forcées de battre en retraite. Les Garnisons sont éliminées si elles subissent une troisième Perte de Cohésion.

Important : Les garnisons sont **toujours** commandées et ravitaillées.

Les Garnisons sont placées dans les zones urbaines pour indiquer quel camp les contrôle. Si, à la suite d'un combat, une zone urbaine est conquise (ou reconquise) par un joueur, celui-ci doit placer une unité de garnison amie dans cette zone pour indiquer qu'elle est sous contrôle ami. Pour ce faire, le joueur choisit une unité de garnison amie parmi ses pions.



[2.2.4] Connections routières : Chaque zone est reliée aux zones adjacentes par des lignes pointillées noires, appelées Routes. Les routes sont utilisées pour réguler le mouvement des unités et des chefs ainsi que pour tracer des Lignes de Ravitaillement (voir 5.0). Chaque connexion routière représente une distance d'environ 10 à 15 km. Les routes sont parfois traversées par des Ponts (voir 8.5).

[2.2.5] Piste de Tour de Jeu. La carte comporte la Piste de Tour de Jeu (Turn Record Track) utilisée pour enregistrer le tour de jeu en cours, à l'aide du marqueur

de tour de jeu. Chaque tour représente environ un jour de temps réel.

[2.2.6] Cases des unités éliminées. Chaque joueur dispose d'une case où placer ses unités qui ont été éliminées en cours de jeu afin de vérifier combien de points de victoire sont attribués à son adversaire à la fin de la partie.

[2.2.7] Cases des chefs blessés. Chaque joueur dispose d'une case où placer ses chefs blessés pendant le jeu, si les joueurs choisissent d'utiliser les règles optionnelles des pertes de chefs (voir le Livret de Jeu pour plus de détails).



[2.2.7] Case de la ville de Mantoue : C'est là que le joueur autrichien peut placer des unités amies afin d'obtenir des Points de Victoire à la fin de la partie (voir 5.7). La case est également l'endroit où est placé le marqueur Mantoue assiégée / Mantoue libérée.

[2.3] Aides de Jeu

Elles sont utilisées pour résoudre différentes situations de jeu.

- **Séquence de jeu complète.** Une référence rapide à la séquence de jeu.
- **Le feuillet de mise en place** indique comment mettre en place les pions pour commencer à jouer.
- **Tables de jeu.** Ces tableaux sont utilisés pour résoudre différentes actions et situations de jeu.
- **Plateau de Combat.** Il peut être utilisé pour placer les unités et les chefs durant la résolution des combats.
- **Feuilles d'état des unités.** Elles peuvent être utilisées pour enregistrer l'état des unités plutôt que d'utiliser des marqueurs (voir Livret de Jeu).

[3.0] CONCEPTS DE JEU

[3.1] Utilisation des dés. Le jeu utilise 1 ou 2 dés. Lorsque deux dés sont jetés le résultat est la somme des deux dés.

[3.2] Modificateur de Jet de dé(s) (DRM en anglais). Un Modificateur de Jet de Dé(s) DRM est un modificateur numérique additionné ou soustrait à un jet de dé(s). Si plus d'un DRM s'applique ils sont cumulatifs.

Par exemple, si vous lancez 2 dés et que les résultats des dés sont 2 et 4 et qu'un DRM de +1 est ajouté, le résultat final est 7 (2 + 4 +1).

[3.3] Tests de Cohésion : Au cours de la partie, les joueurs devront souvent effectuer des Tests de Cohésion pour leurs unités. Les tests de cohésion sont toujours effectués individuellement.

Pour ce faire, lancez un dé. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au facteur de cohésion actuel de l'unité, l'unité réussit le test de cohésion, sinon, elle échoue. Les effets d'un échec à un test de cohésion sont expliqués plus loin dans les règles (voir 5.5, 8.1, 8.3, 8.5.1, 8.5.2, 9.1.2 & 10.0).

Le facteur de cohésion d'une unité peut être réduit à cause de pertes de cohésion ou modifié par des conditions indiquées sur les tables de jeu comme Modificateurs de Facteur de Cohésion (**CF Modifiers** en anglais).

Important : Le modificateur de Facteur de Cohésion est appliqué au facteur de cohésion de l'unité, pas au jet de dé (ce n'est pas un DRM !) et le facteur de cohésion d'une unité n'est jamais abaissé en dessous de zéro ni augmenté au-delà de sa valeur initiale.

Notes de conception : Chaque homme a ses limites, et même les meilleurs chefs ne peuvent pas pousser leurs troupes au-delà de ces limites. En revanche, les bons chefs peuvent convaincre leurs troupes de continuer à combattre même dans des "conditions dégradées".

[3.4] Joueur Actif/Non Actif : Le joueur qui effectue actuellement la phase du tour de jeu est appelé le joueur actif. Son adversaire est le joueur non actif.

[3.5] Empilement : Une Pile est un empilement de plus d'une unité amie stationnée dans la même zone. Une unité sans aucune autre Unité amie dans une zone est appelée une unité seule. Lorsque des chefs et des pions d'unités sont empilés ensemble, les pions des chefs doivent être sur le dessus de la pile.

[3.6] Pertes de Cohésion : Les pertes de cohésion représentent l'effet des combats (pertes, désertions), du manque de ravitaillement et des longues marches sur l'efficacité des unités. Cette perte d'efficacité est exprimée en Pertes de Cohésion. Placez un marqueur de pertes de cohésion (**Cohesion Hits**) sur les unités qui subissent une perte de cohésion et retournez ou changez le marqueur pour indiquer une augmentation ou une diminution du nombre de pertes de cohésion. Les unités fournies peuvent essayer de récupérer des Pertes de Cohésion pendant la Phase de Récupération (voir 10.0 pour plus de détails).

Répartitions des pertes de cohésion

- Placez un marqueur de 1 perte de cohésion sur une unité intacte qui subit une perte de cohésion.
- Placez un marqueur de 2 pertes de cohésion sur une unité qui a déjà subi une perte de cohésion et qui en subit une deuxième.
- Placez un marqueur de 3 pertes de cohésion sur une unité qui a déjà subi deux pertes de cohésion et qui en subit une troisième.

Effets des pertes de cohésion

- Une unité avec 1 perte de cohésion voit son facteur de cohésion réduit de 1.
- Une unité avec 2 pertes de cohésion voit son facteur de cohésion réduit de 2.
- Une unité avec 3 pertes de cohésion voit ses points de force réduits de 1. Son facteur de cohésion est réduit de 3 et elle ne peut pas faire de Marche Forcée ni de Marche au Son du Canon.
- Une unité avec 3 pertes de cohésion subissant une perte de cohésion supplémentaire est éliminée. Déplacez l'unité dans la case des unités éliminées du joueur propriétaire.

Exceptions :

- Les **garnisons** sont éliminées si elles subissent une 3ème perte de cohésion.
- Les **garnisons** éliminées ne sont pas définitivement retirées du jeu (mettez-les de côté mais ne les placez pas dans la case des unités éliminées). Elles peuvent revenir en jeu si le joueur qui les possède reconquiert une zone urbaine amie (voir 5.1 pour plus de détails).

Notes de conception : Vous remarquerez que les Pertes de Cohésion ne réduisent pas la "puissance de feu" d'une unité (exprimée en points de force), sauf s'il y a 3 pertes de cohésion. Elles réduisent plutôt la mobilité et la capacité de réaction d'une unité (en rendant plus difficile, voire presque impossible, la Marche Forcée et la Marche au Son du Canon). Les pertes de cohésion subies en raison de l'absence d'une ligne de ravitaillement ne représentent pas des hommes mourant de faim (rappelez-vous qu'un tour de jeu ne représente qu'environ un jour de temps réel) mais plutôt des hommes dispersés dans la campagne à la recherche de ravitaillement ou occupés à organiser le rationnement et à attendre l'arrivée du train de ravitaillement. De plus, la récupération des pertes au combat devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que les pertes augmentent, à moins que l'unité ne soit empilée avec un chef ayant une bonne valeur tactique (simulant la capacité du commandant à motiver les troupes). En fait, pendant les guerres napoléoniennes, les principaux facteurs affectant les capacités de combat et de manœuvre d'une unité étaient les maladies, la fatigue, les désertions et les défaillances du commandement et des communications plutôt que les pertes subies sur le champ de bataille.

[3.7] Ami/Ennemi : Le terme 'ami' fait référence à vos unités et chefs, tandis que le terme 'ennemi' fait référence à celles de votre adversaire.

[3.8] 'Les brumes de la guerre : Les joueurs ne sont pas autorisés à inspecter les piles de leur adversaire, sauf pendant la Phase de Résolution des Combats (voir 9.0).

Voir les règles optionnelles du livret de jeu pour des règles plus élaborées sur le brouillard de la guerre.

[4.0] SEQUENCE DE JEU

"Prenez le temps de délibérer, mais quand le moment de l'action arrive, arrêtez de réfléchir et lancez-vous." - Napoléon Bonaparte.

[4.1] Mise en place du jeu : Mettez en place le jeu suivant les instructions du feuillet de mise en place.

[4.2] Séquence du tour de jeu : Le jeu se joue en 9 tours consécutifs, divisés en phases, selon la séquence ci-dessous. Chaque phase doit être entièrement terminée avant de passer à la suivante.

- A. **Phase de Ravitaillement (5.0) :** Les deux joueurs vérifient le contrôle des zones urbaines. Ils vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités et effectuent des tests d'attrition pour leurs unités non ravitaillées. Les unités françaises non ravitaillées peuvent fourrager. Le joueur français vérifie si Mantoue est toujours assiégée. Si Mantoue est libérée et que des unités autrichiennes se trouvent dans la zone de Mantoue, elles peuvent être placées dans la case de la ville de Mantoue.
- B. **Phase de Commandement (6.0) :** Les joueurs vérifient le statut de commandement de leurs unités. Les unités qui ne sont pas commandées reçoivent un marqueur 'Non Commandé' (Out of Command).
- C. **Phase d'Initiative (7.0) :** Le joueur autrichien est le premier joueur et le joueur ayant l'initiative pendant les deux premiers Tours. Lors des tours suivants, chaque joueur lance un dé pour déterminer qui a l'Initiative. Le gagnant choisi qui joue en premier.
- D. **Phase de Mouvement du 1er joueur (8.0) :** Le premier joueur déplace les unités et chefs amis et peut effectuer des Marches Forcées et des Destructures et Réparations de Ponts.
- E. **Phase de Combat du 1er joueur (9.0) :** Le premier joueur déclare les combats dans les zones occupées par les unités des deux camps. Le second joueur peut effectuer des Marches au Son du Canon. Les joueurs effectuent des Bombardements d'Artillerie (s'il y en a) puis procèdent à deux Rounds de combat par zone de combat jusqu'à ce qu'un camp soit éliminé, vaincu, ou choisisse de battre en retraite. En cas de retraite, le camp vainqueur peut poursuivre.
- F. **Phase de Mouvement du 2eme joueur (8.0) :** Le second joueur déplace les unités et les chefs

amis et peut effectuer des Marches Forcées et des destructions et réparations de ponts.

- G. **Phase de Combat du 2e joueur (9.0):** Le second joueur déclare les combats dans les zones occupées par les unités des deux camps. Le premier joueur peut effectuer des Marches au Son du Canon. Les joueurs effectuent des Bombardements d'Artillerie (s'il y en a) puis procèdent à deux Rounds de combat par zone de combat jusqu'à ce qu'un camp soit éliminé, vaincu ou choisisse de battre en Retraite. En cas de retraite, le camp vainqueur peut poursuivre.
- H. **Phase de Récupération (10.0) :** Les deux joueurs vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités et les unités ravitaillées font un jet de cohésion pour récupérer les pertes de cohésion.
- I. **Phase de Fin de Tour de Jeu (11.0):** Avancez le marqueur de tour de jeu d'une case sur la piste des tours de jeu et passez au tour suivant (retour à la phase A.). A la fin du dernier tour, vérifiez le niveau de victoire (voir 12.0).

[5.0] PHASE DE RAVITAILLEMENT

"Une armée marche sur son estomac." - Attribué à Napoléon Bonaparte.

Les deux joueurs vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités et effectuent des tests d'Attrition pour leurs unités non ravitaillées.

[5.1] Contrôle des zones urbaines : Le contrôle d'une zone urbaine est indiqué en plaçant un pion de garnison ami dans la zone. Un changement de contrôle se produit si une zone urbaine amie est occupée par au moins une unité ennemie qui a vaincu la garnison et toute autre unité amie défendant la zone. Placez un pion de garnison du camp vainqueur en conséquence. Les joueurs peuvent reprendre le contrôle d'une zone urbaine en déplaçant des unités amies dans la zone et en défaisant la garnison ennemie et toute autre unité ennemie qui la défend. Placez un pion de garnison ami précédemment éliminé en conséquence. Le contrôle d'une zone de ravitaillement ennemie ne permet pas de l'utiliser comme source de ravitaillement amie.

[5.2] Ligne de Ravitaillement : Afin d'être ravitaillée, une Unité doit tracer une Ligne de Ravitaillement (LoS). Une ligne de ravitaillement est un chemin de zones reliées par des routes, sans unités ennemies ni ponts détruits (voir 8.5), allant d'une unité à une zone de ravitaillement sous contrôle ami (voir 2.2.2). Une Ligne de Ravitaillement française peut être tracée à travers Mantoue si la ville est assiégée (voir 5.6). Une unité amie dans une zone de ravitaillement amie est ravitaillée.

Rappel : Les garnisons sont toujours ravitaillées (voir règle 2.2.3).

[5.3] Unités non ravitaillées : Les unités (autres que les garnisons) qui ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement sont non ravitaillées. L'état de ravitaillement des unités, vérifié pendant la Phase de Ravitaillement, est valable jusqu'au début de la Phase de Récupération. L'état de ravitaillement est revérifié au début de la Phase de Récupération pour les Tests de Récupération (voir 10.0).

Notes de conception : Les belliludistes expérimentés pourraient se demander : où sont les 'marqueurs non ravitaillés' ? Le fait est qu'il n'y a pas besoin de ce type de marqueurs car le statut Non Ravitaillé a pour seul effet de causer des pertes de cohésion et d'empêcher les unités qui ne sont toujours pas ravitaillées pendant la Phase de Récupération (lorsque le statut de ravitaillement est revérifié) de récupérer des pertes de cohésion.

[5.4] Tests d'Attrition : Les deux joueurs (en commençant par le joueur autrichien) font un test d'Attrition dans chaque zone occupée par une unité ou une pile amie non ravitaillée. Chaque unité non ravitaillée subit une Perte de Cohésion. Placez un marqueur de Pertes de Cohésion sur chaque unité en conséquence.

[5.5] Fourrager : Afin d'éviter de subir une Perte de Cohésion, les unités françaises non ravitaillées qui se trouvent dans des zones dégagées ou des zones urbaines peuvent fourrager. Placez un marqueur de Fourrage sur les unités qui fourragent. Effectuez un test de cohésion (voir 3.3) pour chaque unité qui fourrage, en vous référant à la Table de Fourrage (**Forage Table**). Si le jet d'une unité est réussi, elle ne subit aucune perte de cohésion.

Rappel : Une unité française qui tente un jet de cohésion pour fourrager doit placer un marqueur de fourrage, même si ce jet est raté.

Important : Les unités avec un marqueur de fourrage ne peuvent pas effectuer de Marches Forcées, de Marches au Son du Canon, de Destructures de Ponts ou de Réparations pendant le tour en cours.

Notes de conception : Les Français s'appuyaient fortement sur le fourrage (autre nom pour le pillage), tandis que l'armée autrichienne s'appuyait sur un système rigide de dépôts. Cela permettait aux Français de continuer à opérer même dans des conditions logistiques dégradées, tandis que les Autrichiens devaient protéger leurs lignes d'approvisionnement à tout prix. Ceci est simulé par les règles de fourrage qui soulignent la différence entre les armées françaises et autrichiennes en matière de logistique. Un joueur français astucieux pourrait profiter de cette faiblesse autrichienne en utilisant l'une des stratégies préférées

de Bonaparte : La manœuvre sur les arrières", qui consistait, après avoir immobilisé les forces ennemies, à menacer leur ligne de ravitaillement afin de les forcer à battre en retraite ou à être détruites.

[5.6] Mantoue: Mantoue est une zone urbaine spéciale. Aucune Garnison n'est placée à Mantoue, car la cité est considérée comme occupée par les troupes autrichiennes et assiégée par les Français. Pendant la Phase de Ravitaillement, le joueur français vérifie si Mantoue est toujours assiégée. Mantoue est assiégée tant qu'il y a au moins 10 SP d'unités d'infanterie françaises occupant la zone. Le marqueur "Mantoue assiégée" est placé dans la Zone pour indiquer ce statut.

Tant que Mantoue est assiégée, considérez la zone comme une zone urbaine sous contrôle français, sauf qu'il n'y a pas de Garnison française. *Note : Oui, les bonus de zone urbaine, tels que ceux utilisés pour le combat, s'appliquent toujours. Ceci est pour tenir compte des fortifications de siège françaises.*

Si les conditions d'un siège ne sont plus remplies, la zone de Mantoue devient libérée ; retournez le marqueur Mantoue assiégée sur sa face Mantoue libérée en conséquence.

Si Mantoue est libérée:

- La zone est considérée comme du terrain dégagé.
- Le joueur français peut tracer une ligne de ravitaillement dans la zone de Mantoue, mais pas à travers elle.
- Le joueur autrichien peut tracer une ligne de ravitaillement dans la zone et à travers elle, si elle n'est pas occupée par une ou plusieurs unités françaises.

Le joueur français reprend le siège de Mantoue si les conditions pour un siège sont à nouveau réunies. Retournez le marqueur sur sa face Mantoue assiégée pendant la Phase de Ravitaillement en conséquence.

Important : Dans les deux cas, le statut de Mantoue reste valable jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement.

[5.7] Rejoindre la ville de Mantoue : Si Mantoue est libérée et que des unités autrichiennes se trouvent dans la zone de Mantoue pendant la Phase de Ravitaillement, le joueur autrichien peut choisir des unités pour rejoindre la ville. Enlevez ces unités du jeu et placez-les dans la case de la ville de Mantoue, en retirant tous les marqueurs de Cohésion. Ces unités ne peuvent pas être attaquées et ne peuvent plus être utilisées par le joueur autrichien (elles ne reviendront pas en jeu). Cependant, elles accordent des Points de Victoire au joueur autrichien à la fin de la partie (voir 12.1).

Si des unités autrichiennes se défendent (et non pas attaquent) dans la Zone de Mantoue libérée pendant le

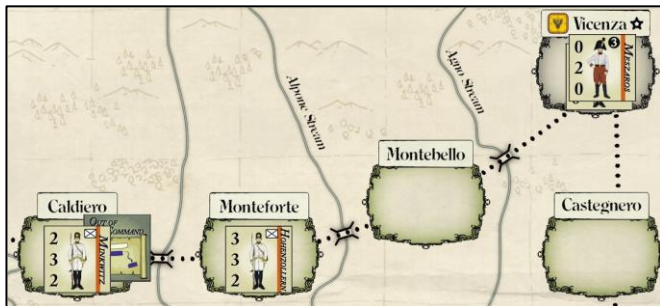
combat et sont obligées de battre en retraite (voir 9.4), le joueur peut choisir de les faire rejoindre la ville. Une Force autrichienne qui rejoint la ville de cette façon est considérée comme battant en retraite dans une Zone urbaine. Placez les Unités dans la Case de Mantoue à la fin de la Poursuite (si elle a lieu). Les chefs autrichiens peuvent également rejoindre la ville de Mantoue, mais ils n'accordent aucun Point de Victoire au joueur autrichien, à l'exception de Wurmser.

Notes historiques : Mantoue était une épine dans le pied de Bonaparte. Les Français devaient s'emparer de la forteresse s'ils voulaient avoir une chance de reprendre leur offensive vers Vienne. Cependant, l'Armée d'Italie ne disposait pas du train de siège et des troupes du génie nécessaires pour prendre la ville d'assaut. La seule alternative était d'encercler la forteresse autrichienne et d'attendre suffisamment longtemps pour forcer sa garnison à se rendre par faute de nourriture. Pour les Autrichiens, secourir la ville était primordial, à la fois pour des raisons stratégiques et morales. Tant que Mantoue restait aux mains des Autrichiens, Bonaparte était obligé de rester sur la défensive.

[6.0] PHASE DE COMMANDEMENT

*"Le secret de la guerre réside dans les communications."
- Napoléon Bonaparte.*

Les deux joueurs, en commençant par le joueur autrichien, vérifient si leurs unités sont commandées. Pour être commandée, une unité doit se trouver dans le Rayon de Commandement de son Chef de Formation ou de son Chef d'Armée. Le Rayon de Commandement du Chef est exprimé en un certain nombre de zones, via un Chemin de Connexions Routières, libre de toute unité ennemie, en partant de la zone où le Chef est stationné jusqu'à la zone où se trouve l'unité. Les unités empilées avec leur Chef de Formation ou d'Armée sont, bien sûr, commandées.



Par exemple, si Meszaros (Portée de Commandement de 2) est à Vicenza. Il peut commander des Unités appartenant à sa Formation à Montebello, Monteforte, Castegnero, Sossano et Vicenza. Cependant, une Unité à Caldiero serait Non Commandée.

Une ligne de Commandement ne peut pas être tracée dans et/ou à travers des zones occupées par des unités ennemies. Une ligne de Commandement française peut être tracée dans et/ou à travers Mantoue si la ville est assiégée par des unités françaises. Les unités qui ne peuvent pas tracer une ligne de commandement reçoivent un marqueur 'Non Commandé' et sont considérées comme 'Non Commandées' (OoC). Le statut de commandement d'une unité est déterminé pour toute la durée du Tour. Les unités non commandées sont limitées dans leur capacité à se déplacer (voir 8.1).

Notes de conception : Des joueurs compétents trouveront rarement leurs unités non commandées ou non ravitaillées, principalement en raison de la taille relativement réduite du théâtre d'opérations. Alors, pourquoi avoir inclus ces règles dans le jeu ? En fait, si les ventes sont bonnes, *Bonaparte in Italy - The Castiglione Campaign* pourrait être le premier d'une série de jeux traitant de la guerre napoléonienne à l'échelle opérationnelle, en utilisant le même ensemble de règles. Les règles de commandement et d'approvisionnement seraient cruciales sur de plus grands théâtres d'opérations. Alors, si vous aimez le jeu, faites-le nous savoir !

[7.0] PHASE D'INITIATIVE

"Le talent est de peu d'importance sans l'opportunité." - Napoléon Bonaparte.

Le joueur ayant l'Initiative (1) détermine quel camp est le premier à bouger et à engager le combat pendant le Tour, (2) est déclaré vainqueur en cas de combat débouchant sur une égalité (voir 9.3). Lors des deux premiers tours, le joueur autrichien est le premier joueur et a l'Initiative. A partir du tour 3, chaque joueur lance un dé pour obtenir l'Initiative. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le joueur ayant l'Initiative. Le joueur français ajoute toujours un au résultat du jet de dé. En cas d'égalité, le joueur français est le joueur ayant l'initiative.

Retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face autrichienne ou française pour indiquer qui est le joueur ayant l'initiative.

[8.0] PHASE DE MOUVEMENT

"L'art de la guerre est comme tout ce qui est beau. Les mouvements les plus simples sont les meilleurs." - Napoléon Bonaparte.

Pendant sa phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités et chefs le long des routes qui relient les différentes zones de la carte selon les règles suivantes.

[8.1] Mouvements des unités non commandées : Une unité non commandée peut être déplacée à condition de réussir un Test de Cohésion (voir 3.3). Pour ce faire, le joueur propriétaire sélectionne l'unité non commandée et indique son intention de la déplacer et lance un dé. Si le test de cohésion est réussi, l'unité doit immédiatement se déplacer.

Si le test de cohésion est un échec, l'unité ne peut pas se déplacer pendant la phase de mouvement du joueur.
Remarque : L'échec d'un test de cohésion pendant la phase de mouvement du joueur n'empêche pas une unité non commandée d'essayer de " marcher au son du canon " pendant la phase de combat de l'adversaire.

Les unités commandées n'ont pas besoin de réussir un test de cohésion pour se déplacer.

[8.2] Méthode de mouvement : Les unités et les chefs se déplacent individuellement ou en pile à la convenance du joueur, sous réserve des restrictions suivantes : Les unités non commandées qui réussissent leurs Tests de Cohésion (voir 8.1) et les unités effectuant des Marches Forcées (voir 8.3) doivent se déplacer individuellement.

Les unités et les chefs se déplacent d'une zone à l'autre via les routes en dépensant des Points de Mouvement (MP).

Le nombre de MP qu'une Unité peut dépenser pendant sa Phase de Mouvement est appelé sa Capacité de Mouvement (MA). Les unités et les chefs ne sont pas obligés de dépenser tous leurs MP pendant leur mouvement.

Un chef a une capacité de mouvement de 4 points de mouvement.

- Les Garnisons ne peuvent pas se déplacer.
- Entrer dans une zone de terrain dégagé ou une zone urbaine coûte 1 MP.
- Traverser un pont détruit coûte 1 MP.
- Entrer dans une zone de montagne coûte 2 MP.
- Une unité ne peut pas entrer dans une zone si elle n'a pas assez de MP pour y entrer.
- Les MP ne peuvent pas être conservés de tour en tour, ni être transférés à d'autres unités et ou chefs. Tout MP non utilisé est perdu.
- Une unité ou chef ne peut se déplacer plus d'une fois par phase de mouvement amie.

[8.3] Marches Forcées

"La première vertu du soldat est l'endurance à la fatigue ; le courage n'est que la seconde vertu." - Napoléon Bonaparte.

Les unités peuvent augmenter leur Capacité de Mouvement en utilisant la Marche Forcée.

Pour chaque Unité qui tente d'effectuer une Marche Forcée, le joueur propriétaire indique la Zone de destination de l'Unité (qui devrait être atteignable si le

joueur obtient suffisamment de Points de Mouvement supplémentaires) et lance un dé (en appliquant tout DRM pertinent) en croisant le résultat du jet de dé avec la colonne MP supplémentaires de la Table de Marche Forcée (**Forced March Table**). Le chiffre obtenu est le nombre de MP supplémentaires accordés à l'unité en mouvement. Un résultat 'Hit' indique que l'unité subit une perte de cohésion (voir 3.6). Si le joueur obtient des MP supplémentaires, mais pas assez pour entrer dans la zone de destination, il doit quand même effectuer le mouvement de l'unité en direction de la zone de destination. Si le joueur reçoit plus de MP que nécessaire pour atteindre la zone de destination, les MP supplémentaires sont perdus et l'unité doit arrêter son mouvement dans la zone de destination. Les MP de Marche Forcée peuvent être combinés avec la Construction-Réparation de Ponts (voir 8.5).

Une unité non commandée (OoC) peut tenter une Marche Forcée si elle réussit un Test de Cohésion pour le mouvement au préalable (voir 3.3 et 8.1).

Les unités avec 1 ou 2 pertes de Cohésion peuvent essayer d'effectuer des Marches Forcées, les unités avec 3 pertes de Cohésion ne le peuvent pas.

Un Chef d'Armée ou de Formation à Portée de Commandement d'une Unité Commandée de sa Formation (ou de son Armée dans le cas d'un Chef d'Armée) peut utiliser sa Valeur Stratégique comme DRM positif pour le jet de dé de Marche Forcée. Les Unités non commandées ne peuvent pas bénéficier du bonus de la Valeur Stratégique des Chefs.

Exemple de Marche Forcée : C'est la phase de mouvement française. Les Brigades d'Infanterie Bertin et Cervoni sont à Zevio avec Despinoy (leur chef de Formation). Le joueur veut déplacer les deux Brigades et leur chef à Lonato, qui se trouve à 4 MP. Pour ce faire, ils doivent effectuer une Marche Forcée. Le joueur indique qu'il veut que les deux Brigades et Despinoy se déplacent vers Lonato. Le joueur lance d'abord un dé pour la Brigade Bertin, en consultant la Table de Marche Forcée. Il obtient un 5 et ajoute un DRM +2 (parce que l'unité est française et à cause de la valeur stratégique de Despinoy). L'unité reçoit 2 PM supplémentaires mais subit une Perte de Cohésion. Le joueur place un marqueur de perte de cohésion sur l'unité et la déplace à Lonato. Il lance ensuite un dé pour la Brigade Cervoni et obtient un 4 avec un +2 pour un résultat total de 6. L'Unité ne reçoit qu'un seul MP supplémentaire. Le joueur déplace l'Unité mais elle doit arrêter son mouvement à Peschiera. Ensuite, le joueur déplace Despinoy à Lonato. Les chefs ne bénéficient pas de la Marche Forcée mais ont une capacité de mouvement de 4 MP, ce qui est suffisant pour atteindre Lonato.

Notes historiques : L'une des caractéristiques des armées de l'Ancien Régime (c'est-à-dire de l'époque prérévolutionnaire) était la lenteur de leur déplacement. Cela a changé avec les armées de la Révolution. Lazare Carnot (homme politique et général français surnommé

"l'organisateur de la victoire") a pris des décisions radicales : il a notamment supprimé les tentes (les soldats étaient hébergés chez l'habitant) et transféré les chevaux des officiers subalternes dans le train de ravitaillement. Ces mesures, ainsi que d'autres, ont considérablement réduit l'empreinte du train de ravitaillement de l'armée française et, combinées à une nouvelle génération de commandants et à la professionnalisation des "soldats citoyens" de la Révolution, ont contribué à l'augmentation de la mobilité des troupes françaises (représentée dans le jeu par le DRM de +1 au jet de Marche Forcée).

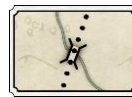
[8.4] Empilement & Mouvement : Il n'y a pas de limite au nombre d'unités et/ou de chefs amis qui peuvent être présents dans une même zone. Cependant, si le déplacement d'unités d'infanterie et/ou d'artillerie vers, ou à travers, une Zone de Montagne entraîne l'empilement de plus de 12 Points de Force (SP) d'infanterie et/ou d'artillerie amis, chaque unité d'infanterie et/ou d'artillerie en mouvement doit payer un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans la zone. Cela tient compte des embouteillages causés par des forces importantes se déplaçant sur des routes de montagne étroites. Cette pénalité s'applique dès que cette limite est atteinte. La limite est de 20 SP pour les Zones de terrain dégagé et de zones urbaines.

Important : Cette règle ne s'applique pas à la cavalerie. Les unités de cavalerie ne comptent pas dans la limite d'empilement et ne paient pas de MP supplémentaire pour entrer dans une zone qui a dépassé la limite d'empilement.

Exemple : C'est la Phase de Mouvement autrichienne. Les unités autrichiennes suivantes se trouvent à Rovereto : Brigades d'Infanterie Gummer (5 SP), Bajalich (4 SP), Niccolleti (3 SP) et Pittoni (3 SP), ainsi que la Brigade de Cavalerie Pittoni et l'Artillerie de Melas. Le joueur autrichien veut déplacer ces unités à Ala (une zone de montagne). Les Brigades Gummer, Bajalich et Niccolleti, dépensent chacune 2 MP. Cependant, maintenant que la limite de 12 Points de Force est atteinte, il faut 3 points de mouvements à la Brigade Pittoni et à l'Artillerie pour entrer dans la Zone. Les deux unités devront effectuer une Marche Forcée. La Brigade de Cavalerie n'est pas affectée.

Note de conception : L'un des principaux problèmes rencontrés par les armées en mouvement à la fin du 18ème / début du 19ème siècle était les embouteillages qui ralentissaient et désorganisaient les unités, en particulier sur les routes de montagne étroites. Dans le jeu, ce problème est simulé par les règles d'empilement et de mouvement qui obligent les joueurs à créer des colonnes de marche sur plusieurs zones pour emprunter différents itinéraires ou à effectuer des Marches Forcées pour payer le coût supplémentaire de 1 MP, mais au risque de voir certaines unités subir des pertes de cohésion.

[8.5] Rivières et ponts



Les rivières affichées sur la carte sont parfois traversées par des ponts indiqués par des symboles de pont. Traverser un pont via une connexion routière ne coûte pas de Point de Mouvement, sauf si le pont est détruit.

Se déplacer à travers un pont détruit coûte 1 Point de Mouvement et les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers un pont détruit.

[8.5.1] Destruction de ponts : Le joueur actif peut tenter de détruire des ponts pendant sa phase de mouvement. Pour cela, une Unité d'Infanterie amie commandée, située dans une Zone connectée au pont, doit dépenser 1 Point de Mouvement et réussir un Test de Cohésion, en utilisant la Table de Destruction des Ponts (**Bridge Destruction Table**). Une fois que ce Point de Mouvement est dépensé et que le Test de Cohésion est réussi, placez un marqueur de Pont Détruit sur la connexion routière ; sinon, le pont reste intact. Une seule tentative de destruction de pont peut être faite par pont et par phase de mouvement amie.

Important : Les ponts (en rouge) connectant des zones urbaines ne peuvent être détruits.



Notes historiques : Détruire les infrastructures, en particulier les ponts, n'était pas très populaire auprès de la population locale. En effet, ni les Autrichiens (qui étaient censés défendre les Italiens) ni les Français (qui étaient censés les libérer de l'oppression autrichienne) ne pouvaient se permettre de s'aliéner le soutien des grands centres urbains. En outre, les villes bénéficiaient également d'un grand nombre de ponts, ce qui rendait difficile leur destruction totale.

Exemple de destruction de pont : C'est la phase de mouvement française. La Brigade d'Infanterie Rusca est à Gavardo. Le joueur français veut détruire le pont entre Gavardo et Rezzato. Il déplace la Brigade Rusca vers Rezzato (en dépensant 1 Point de Mouvement), puis dépense un second Point de Mouvement et effectue un test de cohésion afin de détruire le pont. Il obtient un 2, ce qui est un succès. Le pont est détruit et le joueur français place un marqueur "Pont Détruit" sur la connexion entre Gavardo et Rezzato.

[8.5.2] Réparation de pont : Le joueur actif peut tenter de réparer les ponts détruits pendant sa phase de mouvement. Pour cela, une unité d'infanterie amie commandée doit se trouver dans une zone connectée au pont détruit et doit dépenser 2 Points de Mouvement et réussir un test de cohésion en utilisant la table de réparation des ponts. Une fois les 2 Points de Mouvement dépensés et le test de cohésion réussi, retirez le marqueur de pont détruit de la connexion routière.

Une seule tentative de réparation de pont peut être faite par pont et par phase de mouvement ami.

***Exemple de tentative de réparation d'un pont** : C'est la Phase de Mouvement Autrichienne. La Brigade d'Infanterie Minkwitz est située à Santa Margherita, alors qu'il y a un marqueur de Pont Détruit sur la connexion entre San Margherita et Montagnana où se trouve une Unité Française. Le joueur autrichien veut réparer le pont. Il dépense 2 Points de Mouvement pour la Brigade Minkwitz et effectue un test de cohésion. Le Facteur de Cohésion de 3 de Minkwitz est réduit de un car une Unité ennemie est adjacente au pont. Le joueur autrichien obtient un 3, ce qui est supérieur au Facteur de Cohésion modifié de la Brigade Minkwitz. Le pont n'est pas réparé.*

La Destruction et la Réparation de Ponts peuvent être combinées avec la Marche Forcée. Lancez d'abord le dé pour la Marche Forcée, puis effectuez la tentative de Destruction ou de Réparation du Pont.

[8.6] Mouvement et unités ennemies

[8.6.1] Règle générale : Une Unité ou une pile qui entre dans une Zone occupée par une Unité ou une pile ennemie doit immédiatement arrêter son mouvement. Cela provoquera une bataille lors de la prochaine Phase de Combat. Exception : Les Débordements (voir ci-dessous).

[8.6.2] Débordements : Si une Unité ou une pile d'unités entre dans une Zone de Terrain Dégagé occupée par une unité ou une pile ennemie et que le rapport de force en faveur des unités en mouvement est de 6/1 ou plus, la ou les unités ennemies sont immédiatement éliminées et les unités actives peuvent reprendre leur mouvement s'il leur reste suffisamment de Points de Mouvements.

Pour calculer un rapport de force, divisez le nombre total de Points de Force du joueur actif impliqués dans le Débordement par le nombre total de Points de Force des unités du joueur inactif, en arrondissant à l'inférieur. Par exemple, 16 SP contre 5 SP donne un rapport de force de 3/1.

Tout chef empilé avec une ou plusieurs unités éliminées à cause d'un débordement est immédiatement déplacé vers la zone occupée amie la plus proche (si plusieurs zones sont disponibles, le joueur propriétaire décide où déplacer le chef).

Tout chef seul dans une zone (terrain dégagé ou non) dans laquelle des unités ennemies sont entrées est immédiatement déplacé vers la zone amie occupée la plus proche (si plusieurs zones sont disponibles, le joueur décide vers laquelle le chef est déplacé).

[8.6.3] Repli de cavalerie et de chefs : Si une unité qui n'est pas de la cavalerie ou une pile d'unités ne contenant pas de cavalerie entre dans une zone uniquement occupée par une ou plusieurs unités de cavalerie et/ou des chefs ennemis, ces unités et/ou

chefs ennemis peuvent se replier. Le joueur propriétaire peut déplacer ces unités de cavalerie/chefs vers une zone adjacente libre de toute unité ennemie. Ce mouvement ne coûte pas de Point de Mouvement mais ne peut pas passer par un pont détruit. Les unités, si possible, doivent se déplacer vers un chef ami et/ou une zone de ravitaillement amie. S'il n'y a pas de zone disponible, les unités de cavalerie/chefs ne peuvent pas se replier et peuvent être sujettes à un débordement ou à un combat. Les unités actives peuvent reprendre leur mouvement s'il leur reste suffisamment de Points de Mouvement, ce qui peut entraîner le repli d'autres unités de cavalerie/chefs ennemis.

[9.0] PHASE DE COMBAT

"Deux armées sont deux corps qui se rencontrent et cherchent à s'effrayer mutuellement." - Napoléon Bonaparte.

Pendant cette phase, le joueur actif résout tous les combats dans les zones occupées par les unités des deux camps. Les combats sont obligatoires. Le joueur actif décide de l'ordre dans lequel les combats sont résolus. La zone choisie par le joueur actif pour résoudre un combat est appelée Zone de Combat. Le joueur n'est pas obligé de déclarer tous les combats à l'avance, mais chaque processus de combat doit être entièrement terminé avant de passer à la résolution du combat suivant. Les deux joueurs doivent révéler toutes leurs unités et chefs situés dans la zone de combat. Pendant la résolution du combat, le joueur actif est l'attaquant et le joueur non actif est le défenseur. Toutes les unités et tous les chefs appartenant à un joueur impliqué dans un combat sont appelés une **Force**. Une zone ne peut pas être soumise à plus d'un Combat par Phase de Combat.

[9.1] Marcher au son du canon

Une fois que l'attaquant a déclaré un combat, le défenseur peut essayer de déplacer certaines de ses unités et chefs 'au son du canon'. Cela permet au joueur non actif de renforcer sa Force dans la Zone de Combat.

[9.1.1] Conditions nécessaires : Toute unité (sauf les unités ayant 3 Pertes de Cohésion) ou chef appartenant au joueur non actif, dans un rayon maximum de deux zones de la Zone de Combat, qui peut tracer un chemin de mouvement sans unités ennemies et qui ne se trouve pas déjà dans une Zone occupée par une ou plusieurs unités ennemies peut tenter de marcher au Son du Canon.

Important : Une unité et/ou un chef ne peut faire qu'une seule tentative de Marche au son du canon pendant toute la phase de combat.

[9.1.2] Procédure : Chaque Unité que le joueur a l'intention de déplacer au Son du Canon vers la Zone de Combat doit être déclarée à l'avance et doit réussir, individuellement, un Test de Cohésion (voir la Table Marcher au son du canon - **Marching to the Sound of the Guns**). Un Chef d'Armée ou de Formation, empilé avec une unité de son Armée ou de sa Formation, qui tente de se déplacer au Son du Canon ajoute sa Valeur Stratégique (SR) au Facteur de Cohésion de l'Unité. Consultez la table Marcher au son du canon pour connaître les autres modificateurs au Facteur de Cohésion. Si le test de cohésion est réussi, placez l'unité dans la zone de combat (aucun Point de Mouvement n'est dépensé).

Les chefs peuvent automatiquement être déplacés vers la Zone de Combat (aucun test de cohésion n'est nécessaire), à la discrétion du joueur non actif, mais sont soumis aux limitations mentionnées dans la règle 9.1.1.

Une fois que le défenseur a effectué toutes les tentatives de Marches au Son du Canon pour la Zone de Combat sélectionnée, passez à l'étape suivante de la Résolution du Combat (voir ci-dessous). Vous pouvez utiliser le marqueur de round de combat afin de comptabiliser le nombre de rounds de combat. Placez-le de manière bien visible pour les deux joueurs sur sa face 1er round de combat.

Notes historiques : La stratégie napoléonienne du 'Bataillon Carré' consistait à positionner les différentes unités d'une armée à distance de marche les unes des autres, afin de pouvoir se soutenir rapidement en cas de rencontre avec l'ennemi. Les joueurs peuvent mettre en œuvre cette stratégie en utilisant les règles de Marche au son du canon. Dans le jeu, cela représente les commandants de division et les généraux de brigade qui font marcher leurs troupes de leur propre initiative (ou non) pour rejoindre la bataille.

Note de conception : Si vous voulez plus de réalisme, référez-vous à la règle 16 du Livret de Jeu, qui est plus restrictive.

[9.2] Bombardement d'artillerie

"C'est avec l'artillerie qu'on fait la guerre." - Napoléon Bonaparte.

Un joueur qui a plus de Points de Force d'artillerie que son adversaire dans la Zone de Combat a la Supériorité d'Artillerie et peut utiliser le Bombardement d'Artillerie pour infliger des Pertes de Cohésion aux unités ennemies. Additionnez le total des Points de Force d'artillerie de chaque joueur, puis déduisez le plus petit total du plus grand pour déterminer le Différentiel d'Artillerie. Lancez un dé, en appliquant tout DRM pertinent, et croisez le résultat avec la colonne Différentiel d'Artillerie de la Table de Bombardement d'Artillerie (**Artillery Bombardment Table**). Le joueur avec la Supériorité d'Artillerie choisit à quelles unités

ennemies les Pertes de Cohésion sont infligées. S'il y a plus d'une perte infligée, elles peuvent être appliquées à différentes unités ennemies.

[9.3] Résolution des combats

"La guerre est l'affaire des barbares." - Napoléon Bonaparte.

Les joueurs procèdent à un maximum de deux Rounds de Combat consécutifs comme expliqué ci-dessous.

Chaque joueur additionne le total de ses Points de Force impliqués dans le combat. Ensuite, chaque joueur vérifie la colonne correspondante à ce nombre sur la Table de Résolution des Combats (**Combat Resolution Table**) et lance un dé, en appliquant le DRM approprié et en croisant le résultat avec le nombre de Points de Force de sa Force. Un chef dans une Zone de Combat peut apporter à une Force son bonus de Valeur Tactique (TR), même si les Unités amies n'appartiennent pas à sa Formation.

Le nombre imprimé sur la Table est le nombre de Pertes de Cohésion infligées à la Force ennemie. Les deux joueurs appliquent les résultats de la Résolution du Combat simultanément sur leurs propres unités et dans n'importe quelle combinaison. La seule exception est qu'une Garnison subit une Perte de Cohésion (et est éliminée) uniquement après que toutes les unités amies se trouvant dans la même zone urbaine ont été éliminées ou ont battu en retraite.

Si un camp n'a plus d'unités dans la zone, passez directement à la Phase de Fin du Combat (voir 9.6).

A la fin du premier round de combat et s'il reste des unités des deux camps dans la zone de combat, le défenseur doit déclarer s'il veut continuer le combat pour un round supplémentaire ou battre en retraite. Si le défenseur décide de continuer le combat, alors l'attaquant déclare s'il doit continuer le combat pour un second round ou battre en retraite.

Si un joueur décide de battre en retraite, passez au point 9.4.

Si les deux joueurs refusent de battre en retraite, jouez un round de combat supplémentaire comme expliqué ci-dessus (retournez à 9.2). Vous pouvez utiliser le marqueur de round de combat et le retourner sur sa face '2nd Combat Round' pour montrer qu'un deuxième round commence.

A la fin du 2ème round et s'il reste des unités des deux camps dans la Zone de Combat, le vainqueur doit être déclaré. Le vainqueur est le joueur qui a causé le plus de Pertes de Cohésion à son adversaire pendant le combat. En cas d'égalité, le joueur ayant l'initiative est le vainqueur. Le camp perdant doit battre en retraite.

[9.4] Retraite

Déplacez les Unités et les Chefs (s'il y en a) du camp perdant ensemble vers une Zone adjacente.

- Une Force attaquante qui bat en retraite doit se replier dans la Zone adjacente d'où elle est venue.
- Si la Force vient de différentes zones, le joueur peut choisir vers laquelle de ces zones la Force bat en retraite.
- Une Force en défense qui bat en retraite ne peut pas battre en retraite vers une zone d'où vient l'attaquant.

A l'exception de ces limitations, la Force qui bat en retraite peut battre en retraite dans n'importe quelle zone adjacente dans l'ordre de priorité suivant : (1) la zone n'est pas occupée par des Unités ennemies. (2) le mouvement se fait en direction de la Zone de Ravitaillement amie la plus proche.

Si aucune zone adjacente n'est exempte d'unités ennemies, la Force en retraite doit continuer à se déplacer jusqu'à ce qu'elle atteigne une telle zone. Pour chaque zone occupée par l'ennemi dans laquelle elle entre de cette façon, lancez un dé sur la colonne 6 de la Table de Poursuite - **Poursuit Table** (sans appliquer de DRM) pour vérifier si la Force en Retraite subit des Pertes de Cohésion supplémentaires (voir 9.5 pour plus de détails sur la Poursuite). *Note : La Force qui bat en retraite peut se déplacer vers une zone uniquement occupée par un ou plusieurs chefs ennemis : ceci est considéré comme un débordement (voir 8.6.2).*

Les garnisons ne peuvent pas battre en retraite. Si elles sont forcées de le faire, elles sont éliminées.

[9.5] Poursuite

"Sans cavalerie, les batailles sont sans résultat." - Napoléon Bonaparte.

La Force gagnante peut tenter de poursuivre la Force qui bat en retraite afin d'infliger des Pertes de Cohésion supplémentaires, à condition qu'elle ait plus de Points de Force de Cavalerie que son adversaire. Soustrayez le nombre de Points de Force de Cavalerie de la Force qui bat en retraite du nombre de Points de Force de Cavalerie de la Force qui poursuit afin d'obtenir un Différentiel de Cavalerie. Si ce nombre est positif, consultez la Table de Poursuite (**Poursuit Table**) en croisant le Différentiel de Cavalerie avec le résultat d'un jet de dé (en appliquant tout DRM pertinent). Le résultat est le nombre de Pertes de Cohésion supplémentaires infligées à la Force en Retraite. Le joueur en Retraite choisit quelles unités amies subissent les Pertes de Cohésion et dans quelle combinaison, avec la contrainte suivante : Les Pertes de Cohésion doivent être infligées aux unités de cavalerie de la Force qui bat en retraite avant d'être infligées à tout autre type d'unité.

[9.6] Fin du combat : Un chef dont la totalité de la Force a été éliminée pendant le combat est immédiatement

déplacé vers la zone amie occupée la plus proche (au choix du joueur si plus d'une Zone est disponible).

Répétez les étapes 9.1 à 9.5 pour toutes les zones de Combat restantes ; sinon, passez à la Phase de Mouvement du Second Joueur ou à la Phase de Récupération si les deux joueurs ont déjà effectué leurs Phases de Mouvement.

Notes de conception : Le système de combat souligne l'importance des différentes composantes d'une armée napoléonienne et des armes combinées : Artillerie, Infanterie, Cavalerie. La phase de bombardement permet aux joueurs d'affaiblir l'ennemi avec leur artillerie. L'infanterie est là pour tenir le terrain et absorber les pertes tandis que la cavalerie joue un rôle crucial dans l'une des phases les plus importantes d'une bataille : la poursuite. Sans cavalerie, la victoire est souvent peu probante. En effet, bien qu'il ait habilement réussi à déjouer les manœuvres de son ennemi, contrecarrant toutes les tentatives autrichiennes de briser le siège de Mantoue, Bonaparte n'a jamais pu détruire entièrement l'armée des Habsbourg jusqu'en février, en partie parce que sa cavalerie était inférieure en nombre. Ce n'est qu'après la chute de Mantoue, en février 1797, au terme d'un siège de 8 mois (le plus long siège des guerres napoléoniennes) que les Français purent finalement reprendre leur offensive vers Vienne.

[10.0] PHASE DE RECUPERATION

"A la guerre, le moral est au physique comme dix à un." Napoléon Bonaparte.

Les deux joueurs, en commençant par le joueur autrichien, vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités en utilisant la même procédure qu'en 5.0, hors Attrition (pas de jet d'attrition). Ensuite, les joueurs effectuent des Tests de Cohésion pour les unités ravitaillées qui ont une ou plusieurs Pertes de Cohésion.

Faites un jet de dé pour chaque unité ravitaillée ayant une ou plusieurs pertes de cohésion en utilisant la Table des Tests de Récupération - **Recovery Check Table** (en appliquant tout modificateur de Cohésion pertinent). Si les unités sont empilées avec leur Chef de Formation ou leur Chef d'Armée, ajoutez la Valeur Tactique du Chef au Facteur de Cohésion de l'unité. Ajoutez également 1 au Facteur de Cohésion de l'Unité si elle se trouve dans une zone urbaine.

Chaque jet est effectué individuellement et une seule fois par Unité et par Phase de Récupération. Si l'Unité réussit le Test de Cohésion, retirez une Perte de Cohésion à l'Unité.

Important : Une unité avec un Facteur de Cohésion modifié de zéro ne peut pas faire de jet de récupération. Le joueur doit faire en sorte qu'elle se déplace vers une zone urbaine lors du prochain Tour ou qu'elle soit empilée avec un chef ayant une bonne Valeur Tactique.

Rappel : Le Facteur de Cohésion d'une unité n'est jamais augmenté au-delà de sa valeur originelle.

Notes de conception : Les troupes ont besoin de se reposer après de longues marches et des batailles. Les joueurs peuvent pousser leurs troupes, mais ils finiront par se rendre compte que s'ils les poussent trop loin, leur armée s'effondrera tout simplement. Savoir quand marcher rapidement et engager l'ennemi, et quand arrêter l'offensive pour permettre à leurs troupes de récupérer des pertes de cohésion fera la différence entre la victoire et la défaite.

[11.0] PHASE DE FIN DE TOUR

Le joueur ayant l'initiative avance le marqueur de tour de jeu d'une case sur la piste des tours de jeu et passe au tour suivant. A la fin du dernier tour, vérifiez la victoire (voir ci-dessous).

[12.0] VICTOIRE

"La victoire appartient aux plus persévérants." - Napoléon Bonaparte.

[12.1] Comptabilisation des Points de Victoire : Si à un moment un joueur n'a aucune unité sur la carte (les unités autrichiennes dans la case de Mantoue ne sont pas considérées comme étant 'sur la carte'), l'adversaire est déclaré vainqueur de la partie (une victoire stratégique). Sinon, le gagnant est le joueur qui a le plus de Points de Victoire (VP).

A la fin du dernier tour de jeu, comptez le nombre de points de victoire attribués à chaque joueur comme suit.

- Chaque joueur reçoit 2 VP pour chaque unité ennemie éliminée, sauf les garnisons.
- Si Brescia est sous contrôle autrichien, le joueur autrichien reçoit 2 VP.
- Si Crémone est sous contrôle autrichien, le joueur autrichien reçoit 3 VP.
- Le joueur autrichien gagne 1 PV par unité amie dans la case de la ville de Mantoue.
- Le joueur autrichien gagne 1 VP si Wurmser se trouve dans la case de la ville de Mantoue.
- Si Mantoue est toujours assiégée par les forces françaises, le joueur français reçoit 3 VP.
- Le joueur français reçoit 4 VP s'il n'y a pas d'unités autrichiennes (y compris les garnisons) à l'ouest de la rivière Adige et au sud d'Anfo et de La Corona. *Note : Les unités autrichiennes dans la case de Mantoue ne sont pas prises en compte.*
- Le joueur français reçoit 4 VP si Trente est sous contrôle français.
- Le joueur français reçoit 2 PV si Vicenza est sous contrôle français.

[12.2] Niveau de victoire : Le joueur qui obtient le plus grand nombre de VP remporte la partie. Pour déterminer le niveau de victoire, soustrayez le total dVP du perdant de celui du gagnant. *Note : Historiquement, Bonaparte a remporté une victoire opérationnelle.*

Niveau de Victoire	Différence de VP
• Victoire stratégique	13 ou plus
• Victoire opérationnelle	9 à 12 VP
• Victoire tactique	5 à 8 VP
• Victoire mineure	1 à 4 VP
• Egalité	0 VP

CREDITS

Conception du jeu : Jacques Rabier

Graphismes de la boîte de jeu : Mark Mahaffey

Graphismes du jeu : José Ramon Faura

Tests et corrections : Jean-François Lefier

Production: Michael Kennedy



White Dog Games 2021