

CARTES ET PIONS

1°) Le port de Gênes est un arsenal.

2°) **Les zones avec une étoile jaune sur la carte sont des hexs qui rapportent des points de victoire ?**

Oui

3°) **Il y a 2 couleurs/niveaux de montagne; dans le cours du jeu, y a t il des différences entre les deux ?**

Non, c'est juste pour avoir une vision "relief" que nous trouvons plus joli.

4°) Dans le tableau des ressources de la France, ne pas tenir compte de la ligne Guyenne et porter le nombre de recrues de la ligne Gascogne de 2 à 6 ainsi que le nombre de £ de 10 à 20.

5°) Caucase fait partie de la Turquie.

6°) **Pourquoi y a t-il des forteresses rouges et noires ?**

Il n'y a qu'un type de forteresses; celles en rouge sont des capitales de provinces ou de mineurs.

7°) La Tunisie et Venise ont 5 recrues.

8°) Le détachement de cavalerie anglais a un moral de 4 et non pas de 8.

GENERAL

Certains leaders ont une couleur autour de leur bonus tactique, d'autres pas ... pourquoi ?

La règle précise que les leaders dont la valeur tactique est colorée peuvent jouer 2 tactiques au lieu d'une lors de la résolution de la bataille.

Le corps du Hanovre est à trois pas de perte (logique) ou deux (comme imprimé sur le recto du pion) ?

Le corps du Hanovre a bien 3 pas; attention certains mineurs n'ont que 2 pas volontairement.

Suchet n'entre en jeu qu'en 1805(indiqué sur le pion). Il est utilisé sur le scénario 1800 ?

Oui c'était juste pour faire plus historique.

Il n'y a pas de marqueurs "Recrues" pour la Prusse ni la Turquie.

Oui, il manque ces deux marqueurs suite à une erreur du graphiste qui a mis deux drapeaux à la place

D'après la règle, le moral des partisans est de 2, alors que les pions ont 1; quelle est la bonne valeur ?

1

Des détachements français peuvent ils incorporer un corps de garde ou un corps a +2 de tactique pour combler les pertes ?

Non car plus de 1 d'écart de qualité de combat

Idem pour les détachements et les gardes des autres pays ?

Même réponse

Questions sur les absorptions/fusions d'unités :

Est-ce que deux corps peuvent fusionner ou seuls les détachements peuvent se fondre dans les corps?

Est-ce que deux flottes partielles peuvent fusionner ?

Je comprend que seuls les détachements de cavalerie ou les steps de cavalerie produits (et distribués dans les armées ravitaillées)peuvent renforcer les corps de cavalerie. Est-ce correct ?

Je comprend que la seule possibilité de renforcer les corps de garde (inf et cav) et de Grenadiers est de les placer dans la capitale et de produire des steps adéquats; correct ?

Seuls les détachements peuvent se fondre dans les corps.

Le second point est correct avec une limite, les corps de Cr ne peuvent pas recevoir de détachements de C (cav légère)

Exact pour le 3e point

Peut on déployer des renforts dans des provinces conquises non adjacentes au territoire national ?

NON

Peut on piocher un leader d'une puissance majeure pour le déployer sur un nouveau corps mineur allié ?

OUI

Clarification sur la production :

La production d'unités se fait en deux étapes; dans la première vous produisez les pas de perte par type, ensuite vous devez produire le marqueur pour placer ces pas sur la carte; certains marqueurs ne coutent rien comme les détachements d'autres sont onéreux en fonction de l'artillerie intrinsèque ou de la cavalerie intrinsèque.

Concernant la création d'un corps, je ne comprends pas très bien. pour un corps d'infanterie à 3 pas, faut-il produire 3 pas (6X3 livres + 3X3 pr) plus 5 livres et 2 pr pour la création du corps?

Il faut produire 3 pas ET un corps, soit au total 23 Livres et 11 PRs

Les conscrits français :

Si une classe de conscrits est appelée, cela permet de doubler ses Pr pour cette année; l'année suivante, vous recevez le montant normal de Pr.

MOUVEMENT

Quand une armée arrive dans un hex avec forteresse, elle doit laisser derrière elle des troupes pour assiéger celle-ci. Pourtant il n'est pas clair si la troupe laissée en arrière peut entreprendre un siège tout de suite, avec tous ses points de déplacement restants (donc plusieurs tentatives par exemple) avant que l'armée ne continue sa route ? après ?

A la fin du mouvement de la force principale et à condition que les troupes détachées soient commandées par un leader, elles peuvent tenter un siège avec leurs PM restants.

Leader : le seul moyen pour un leader d'être sans troupes est de quitter son corps volontairement. Il peut alors être utilisé pour aider à défendre une forteresse ou bien il n'a aucune valeur s'il est sans troupes ? (1 détachement suffit il à lui redonner cette valeur ?)

Oui, mais tu peux aussi destituer ton chef de corps.

Une armée qui comporte un train doit donc bouger de 4 PM uniquement (sauf français = 6) ?

C'est ton choix de bouger au delà de tes dépôts...

un génie et/ou train peut il se déplacer sans corps empilé ?

Idem sans chef ? (Avec l'initiative implicite de 1)

Non, ces trains doivent être commandés par un leader ou être empilés avec un détachement/corps.

Comment se passe le franchissement d'un fleuve par une armée grâce à son génie intrinsèque ? L'armée consomme t elle tous ses PM pour le franchissement ?

NON +2 ou +3 selon la présence d'adversaires.

Abandonne-t-elle son génie si elle poursuit son déplacement après le franchissement ?

NON, le génie est dans le marqueur armée et le suit partout

Une Flotte leurre peut se placer dans une case de blocus ?

Quel en est l'effet ?

OUI et en cas de combat destruction du leurre s'il prend un pas de perte.

Si Bernadotte rejoint une arme alliée (prussienne, autrichienne, russe), doit il obligatoirement prendre le commandement car c'est un monarque ?

NON ce n'est pas obligatoire, c'est juste une option; dans tous les cas cela n'est possible qu'avec un marqueur armée de la puissance majeure qui contrôle la Suède, par exemple la Russie en 1813.

Et doit on payer 5 £ s'il remplace Blucher et qui paye ? le russe ou le prussien ?

Il ne peut pas remplacer Blucher si la suède est alliée à la Russie

Un corps qui rejoint une armée (c'est le corps qui bouge) doit il payer un (1) PM de + en arrivant ds l'hex de l'armée ?

OUI

Est ce que un seul leader peut commander 2 corps et les déplacer ?

NON; il faut deux leaders dont l'un prend le commandement de la force

Pourrais tu clarifier les débarquements d'invasion. en fait j'ai l'impression qu'on ne peut débarquer que dans les ports (fortifiés et non fortifiés) et dans les îles.

C'est exact !

Mais dans un port fortifié comment fait-on : on se prend les batteries cotières, on fait directement un siège ?

Oui on subit le tir des batteries puis les troupes débarquent et on un round pour tenter et réussir le siège; si elles échouent elles retraitent dans un hexe adjacent; à défaut elles sont éliminées (5.2.3.5 par 4)

Il est donc TRES dangereux de tenter un tel débarquement.

Charles et son armée arrive sur Mantoue au bout de leur sixième point de mouvement - Mantoue est une forteresse française:

- l'hex Mantoue est vide, Charles peut faire un siège (un seul) - est ce correct ?

OUI

- l'hex de Mantoue est occupé par un corps français et Charles le bat ... Charles peut faire un siège (un seul) - est ce correct ?

OUI

- l'hex de Mantoue est occupé par un corps français et ce corps esquivé dans un hex adjacent ... Charles NE PEUT PAS faire de siège cette activation là - est ce correct ?

NON, une tentative de siège possible

- l'hex de Mantoue est occupé par un corps français et ce corps esquivé dans Mantoue ... Charles NE PEUT PAS faire de siège cette activation là - est ce correct ?

NON, une tentative de siège possible

Un pion cosaque peut être empilé uniquement avec un seul autre cosaque ou un corps de cavalerie ? Peut il faire partie d'une armée ?

Non, une unité de cosaques ne peut pas faire partie d'une armée.

Dans une case il peut y avoir 2 corps et 1 génie par corps, donc 2 génies ?

Et dans une armée il ne peut y avoir qu'1 génie ?

Parfaitement exact comme interprétation de l'empilement du génie; dans l'armée notez qu'il y a également une unité de génie intrinsèque soit 2 génies possibles dans ce cas.

Un leader de corps peut abandonner son unité en cours de mouvement.

Si le corps est seul ?

Si le corps fait partie d'une armée ?

Si le corps est seul, il peut être abandonné; dans le cas d'une armée, c'est le corps+ le leader.

Ca veut dire qu'il ne peut pas aller commander un autre corps ?

Si, un leader seul peut commander une autre unité mais pour cela il faut qu'il commence empilé avec l'unité au début de l'activation; par exemple un leader commence avec un détachement, bouge avec lui, le laisse et rejoint un corps sans leader. A l'activation suivante, il pourra commander ce corps.

Les corps adjacents à une armée et qui sont activés en même temps que l'armée doivent terminer leur mouvement dans ou adjacents au marqueur armée; peuvent ils être interceptés ?

Oui mais à la condition que ces corps suivent un déplacement qui leur permettrait de terminer adjacent ou dans le marqueur armée.

ZOC

Est-ce que les éléments suivants ont une ZOI : armée démoralisée, corps, DT, cosaque, guérilla, génie, train, pile de 2 pions, avec/sans chef ?

Non

La ZOI traverse t elle un fleuve ?

Oui

Est elle exercée d'une case adjacente vers une case de en foret, montagne, marais ?

Oui

Idem vers une case de ville, forteresse ?

Oui

La ZOI a t elle un effet sur l'utilisation d'un port ?

Non

Comment deux armées qui engagent un combat sur un même hexagone se ravitaillent-elles ?

Les zones d'influence des armées qui participent à une bataille ne sont pas prises en compte

RAVITAILLEMENT

Les dépôts fixes russes ont 0 de FM comme tous, n'est ce pas ? (j'ai des pions 1/2 - 4 - 4 russe au lieu 1/2 -4 -0). Quand le moral de ces pions est il utilisé ?

En effet les français sont plus rapides; tous les dépôts fixes ont 0 de mouvement y compris russes (erreur d'impression); le moral est utilisé quand ils sont attaqués par des unités adverses.

Un train fixe sert de relais dès l'instant ou il est "fixé" ?

Oui

Un dépôt fixe/ détachement peut il faire relais pour toutes les troupes d'un "camp"(coalition/empire) ou uniquement pour sa propre nationalité et ses mineurs directs ? Un dépôt russe est il utilisable par un autrichien allié ?

Chaque puissance majeure a ses propres lignes de communication; la seule limite est pour les corps alliés inclus dans une armée d'une autre nationalité. Ainsi un dépôt russe ne peut pas ravitailler une unité autrichienne sauf si cette unité autrichienne est intégrée dans une armée russe.

Ravitaillement par mer : dans l'exemple, le dépôt anglais à Douvres, est il bien un train converti ?

NON

Est il nécessaire ? (Douvres étant une ville anglaise contrôlée est déjà maillon relais vers Londres ?

NON

Donc est ce juste de dire que le franchissement maritime par une ligne de ravitaillement nécessite un dépôt fixe de chaque coté du détroit ou dans les 2 ports ?

Il nécessite un maillon de chaîne de ravitaillement de chaque côté; le dépôt fixe est nécessaire si aucun maillon comme une ville ou forteresse n'existe sur un côté.

Une capitale (ex Constantinople pour les Turques) ou une forteresse nationale(ex Plymouth pour les Anglais, Cadix pour des Espagnols au Maroc) peut elle remplacer le dépôt ?

Une source ou un maillon ravitaillé qui n'est pas une unité de combat peut remplacer le dépôt.

Un détachement peut il remplacer un de ces dépôts ?

NON

Le +1 au dé d'attrition si 1 ou plus PM sont dépensés au Portugal, en Russie est il aussi applicable en Palestine, Syrie, Géorgie, Don ?

Géorgie et Don, oui si intégré dans l'empire russe.

Syrie et Palestine non

Le +2colonnes en hiver s'applique t il partout ?

Oui

en particulier en Afrique, Palestine, Syrie ?

Oui

Est il cumulatif avec le +1 colonne pour désert ?

Oui

Comment lire le tableau d'attrition pour une unité seule à 1 pas (corps verso, DT, Cosaque, féodaux turques) ?

Est elle toujours immunisée ?

Non, elle commence sur Pas de Test avant décalages

Peut elle subir une attrition suite à un décalage de colonne ?

Oui

Un Cosaque en hiver sur territoire russe après son 2e activation pour 4 PM dépensés tire l'attrition ? Sous quelle colonne ?

Oui attrition sur col = Pas de test + 2col (hiver) -1Col(territoire national) soit un test sur col 2-4 avec modificateur 0 (+1 en Russie mais -1 car unité russe).

Une force qui fait une MARCHÉ FORCÉE lors de son SECOND mouvement doit-elle lancer deux fois le dé contre l'attrition ?

Je pense que tu veux dire "une force qui fait un mouvement étendu lors de son second mouvement" car un second mouvement = marche forcée; si tu ne fais qu'un second mouvement (et donc une marche forcée) tu ne fais qu'un test d'attrition normal; si en revanche lors de cette marche forcée tu fais un mouvement étendu, 1 test avec +1col.

Est-ce que la formulation « marche forcée et second mouvement » signifie que l'une et l'autre des conditions doivent avoir lieu en même temps pour que le malus soit appliqué ou que le malus soit appliqué DEUX FOIS si les deux conditions sont remplies ?

Cf plus haut marche forcée = second mouvement

COMBAT

Bataille, blessures et prisonniers

Lorsqu'une armée combat, chacun de ses corps n'a aucun avantage à avoir un bon chef plutôt qu'un mauvais, n'est ce pas ? Sauf "tactique" seul le général de l'armée compte ?

Oui, les chefs de corps peuvent avoir un rôle selon certaines tactiques et pour supporter les blessures; un bon chef de corps est surtout important pour la marche au son du canon.

Marche au son du canon: une force A (un leader et deux corps) tente de renforcer un combat : est ce que l'on fait un seul jet de dé modifié par le leader pour les deux corps ou deux jets (un pour chaque corps) avec le modificateur appliqué une seule fois ?

Observation préalable : seules des unités AVEC un leader peuvent tenter une marche au son du canon. Donc dans ce cas seul un corps pourra le tenter. En conséquence seul ce corps bénéficie des bonus du leader.

Une armée peut elle marcher au canon pour soutenir un corps ?

Oui

Avec Force B (Deux leaders, deux corps) est ce que l'on choisit un chef de force et que l'on lance un dé pour tout le monde ou lance-t-on deux dés ?

Le choix est possible, soit comme une force avec le plus haut gradé soit séparément.

Deux corps espagnols coalisés arrive dans Valence (forteresse niveau 2) ou se trouve un leader français et un corps a 2 steps.

Le corps français souhaite esquiver dans une case adjacente mais rate son esquivage 1 - peut-il esquiver alors dans la ville ?

Non, c'est trop tard; il doit choisir entre le test pour quitter l'hexe ou l'esquivage auto dans la forteresse.

Wellington et l'armée de la Péninsule arrive alors dans l'hex.

Wellington paie + 1 PM - est ce correct ?

La question ne doit pas se poser car il faut terminer l'activation des espagnols avant celle des anglais; pour reprendre ton cas, les français ayant raté leur esquivage vont livrer bataille aux espagnols. Si les français gagnent ils auront à nouveau l'option d'esquiver ou non face aux anglais. S'ils perdent, ils retraiteront soit dans la forteresse soit dans un hexe adjacent.

Autre cas: si wellington + les corps espagnols une fois stackés ensemble sont a 5 contre 1 (pas juste wellington tout seul), le débordement peut il être tenté à ce moment ? et même si Welli n'a plus de pts de mouvement ?

Je suppose que les français sont à l'extérieur de la forteresse; dans ce cas c'est une bataille qui est livrée où les français se retrouvent automatiquement prisonniers; néanmoins c'est un cas improbable car le français a tout intérêt à esquiver auto dans la forteresse.

Quid d'un 5 contre 1 au combat après incorporation de l'artillerie (le débordement n'est calculé que sur la base des pts de combat pas d'artillerie). Les modificateurs ne sont donnés que jusqu'à 4 contre 1 ...

Victoire automatique avec défenseur prisonnier.

Et pourquoi n'y a-t-il pas de modif de combat pour l'odd au défenseur ?

Il y en a mais par rapport à l'attaquant par exemple à 1/3 l'attaquant subit un malus de -2. Le rapport ne se calcule qu'une fois par combat par rapport à l'attaquant

Quid d'une guérilla qui ne peut reculer en esquive que sur une autre guérilla ?

Détruite

Une unité hors ravitaillement au début de la phase de mouvement et de nouveau ravitaillée (même en traçant depuis la case de combat) au moment du combat n'applique le -4 au combat ... est ce correct ?

Le malus ne jouera que pour une éventuelle attrition à la fin du mouvement mais le malus de -4 de combat ne sera pas appliqué durant la bataille.

Interception : un chef loupant une interception peut il faire une nouvelle tentative dans l'hex suivant ?

Oui

Si le combat élimine 100% des troupes adverses les chefs sont ils fait prisonniers ?

Non

Les mineurs font ils des prisonniers, qu'ils rendent lors de leurs paix séparées, ou sont ils conservés par leur "grande puissance tutélaire" ?

Rend-on des prisonniers aux petits pays que l'on relève (décompte à part de chaque pays dans ce cas)? Sinon on rend aux grandes nations des prisonniers de petits pays ?

C'est la puissance majeure qui contrôle les prisonniers; si au moment de la paix, il y a des prisonniers de pays mineurs d'un mineur qui existe toujours. Si un mineur adverse est conquis puis relevé, ce mineur peut récupérer ses prisonniers.

Si il y a déséquilibre entre deux pays lors de la paix y a t il compensation (la Prusse à 3 prisonniers français, la France 6 prisonniers prussiens : la France a t elle une compensation lors de l'échange?)

Non chacun rend les prisonniers qu'elle a.

Peut on refuser la poursuite pour éviter de faire des prisonniers à rendre plus tard ?

La règle 8.3.3.3 précise que tu PEUX lancer la poursuite donc tu n'es pas obligé en effet

Blessure des chefs. Peux tu confirmer :

- j'obtiens un test sur un "gros score" : ce sont mes chef qui testent ?

- j'obtiens un "petit score" : je force l'adversaire à tester ses chefs ?

en fait le mot "L supérieur" ou "L inférieur" ne me parle pas ...

Oui si tu as un gros score tes chefs ont été héroïques et testent ! (Pour la gloire !)

Bien compris pour la 2e ligne

Supérieur et inférieur désignent la partie de la table concernée.

Dans la table de blessure, la notion de commandant en chef est vague. S'agit il

- du chef de cette "faction" sur ce scénario ?

- du chef de la pile ?

Le chef de la pile (ou force) qui commande pour la bataille et pour la manoeuvre

Si un "roi" obtient un résultat "tué" à la table de blessure, il relance. Si sa mort n'est pas confirmée, que devient il ?

Il demeure sur place; il ne lui arrive rien.

Un souverain peut être tiré au hasard comme chef de corps ? Dans ce cas, remplace-t-il tout de suite son éventuel chef d'armée ?

Oui

Gratuitement ?

Oui

Modificateur de qualité de combat :

Une force comprend 40% de classe 0, 40% de classe +1 and 20% de classe +2, vous pouvez choisir 0 ou +1; les pertes devront être prises sur les unités de classe +1 pour au moins 50 %, le reste devra être pris sur les unités de classe 0 ou +2

Siège

Clarification : il n'y a qu'un round d'assaut par test sur la table de siège.

Oui

Lors d'un siège, la troupe réfugiée obtient un "1*" lors d'un "assaut"

L* indique qu'il faut lire 0 si c'est une "petite" forteresse, mais là, il s'agit d'une force mixte

puisqu'il y a des troupes régulières avec ... alors, perte ou pas perte pour l'assaillant ?
Cette dérogation ne s'applique que pour des forteresses vides de niveau 1 ou 2

A l'issue d'une Brèche, la citadelle se rend. Cependant, elle parvient aussi à détruire le dernier pas de son agresseur dans cet ultime assaut. Dans ce cas :

Que se passe-t-il :

- pour la forteresse ? (Perdue ou conservée ?) (Vide ou à niveau ?)

- pour l'éventuel chef qui dirigeait la forteresse sans autres troupes (possible ça, ou mauvaise interprétation ?)

- pour le chef des attaquants qui vient de perdre ses dernières troupes ?

La forteresse est conquise par l'assiégeant mais comme d'habitude VIDE

S'il y a un chef sans unités il est placé dans la case Prisonniers.

Idem pour le chef des assiégeants

Siège : le marqueur "siège +1 +2 +3 +4 ..." augmente à chaque fois qu'un dés est lancé sur la table de siège ? y a-t-il un maximum ?

si une saison, je ne fais pas de lancé (par peur de perdre un assaut) est-ce que le marqueur est augmenté d'une façon forfaitaire ? Ou diminué ?

A chaque fois que la table de siège est utilisée, le marqueur augmente d'un niveau sans limites; il ne diminue pas mais ne peut être augmenté que par une action de siège

Assiéger une forteresse qui est aussi un port ne pose pas de difficulté ?

Même s'il n'y a pas de blocus dudit port ?

Non mais l'assiégé pourra plus facilement envoyer des renforts ou évacuer la ville.

Pendant les sièges, si le rapport de force (assaut/brèche) est $\geq 5/1$, il y a reddition du plus faible sans combat ?

Non, il faut résoudre le siège

Siège : peut-on refuser l'honneur de la guerre et lui préférer un assaut ?

Non

Est-ce que qu'une armée et un ingénieur assiégeant ensemble une même ville donnent + 2 sur la table des sièges ?

Oui

Idem pour 2 armées ?

Oui

Idem pour 2 ingénieurs ?

Oui

Si des leaders sont dans des forteresses qui se rendent, qu'arrivent-ils aux leaders ?

Ils sont prisonniers.

Assauts des forteresses

Sur un résultat A sur la table des sièges avec des pions dans la forteresse, si les pions sont démoralisés, est-ce que la forteresse se rend aussi ? ou juste les troupes ?

Juste les troupes.

Est-ce que les points de forteresse génèrent des prisonniers ?

Non

Est-ce qu'un assaut à 5/1 sur une forteresse donne le résultat automatique des combats en rase campagne ?

Non

Une force qui engage un siège peut-elle continuer à se déplacer ?

Si la force après avoir capturé la forteresse dispose encore de points de mouvement, elle peut continuer à se déplacer.

Combat naval.

Est-ce qu'il peut y avoir des combats navals avec + de deux flottes par camp ou deux est le maximum absolu ?

C'est le maximum par bataille mais il peut y avoir d'autres batailles dans la même zone si plusieurs piles sont présentes; elles se résoudreont successivement selon les résultats des détections/interceptions.

S'il y a 4 pertes ou +, une flotte est capturée : une de celles éliminées, ou une en plus de celles éliminées ?

Une de celles éliminées

Naval: est ce que deux flottes combinées (stackées ensemble) lance un seul dé (modifié par la valeur de manœuvre de l'amiral en chef) pour les interceptions, détection, esquivé ?

OUI avec les valeurs de l'"amiral en chef"

Clarification : les flottes Leurre ne font pas feu mais peuvent être la cible d'une flotte adverse; si elle prend une perte elle est détruite; si elle survit elle continuera ses missions.

Quand un leader naval est tué, comment est-il remplacé ?

Il convient de prendre un leader naval dans la réserve et de placer le marqueur de pertes correspondant.

DIPLOMATIE

Dans les conditions de victoire automatique, il est dit que l'Autriche doit créer le Nouveau Saint Empire Romain Germanique. Quelles sont les règles sur cette entité qui n'est pas dans la section "Création d'États" ? On sait de quoi elle se compose, mais est-ce que sa création donne un point de victoire ? Comment est-il conquis ?

Cette entité ne figure pas dans le chapitre création d'États car il ne rapporte aucun PV et n'est qu'une formule de langage pour personnaliser l'objectif de victoire de l'Autriche.

Il n'y a pas de conquête à effectuer : si le joueur regroupe les pays visés, il est censé avoir reconstitué l'ancien St Empire et se rapproche de ses conditions de victoire.

Pour les guerres extérieures, est-ce que la modif de +1 au dé est par mois depuis le début de la guerre ou par mois depuis la fin de la durée minimum ? D'après les règles, c'est la première solution, mais cela me surprend un peu.

Le modificateur est accordé pour chaque tour (= un trimestre) depuis le début de la guerre pour éviter en cas de malchance forcenée de prolonger les guerres extérieures très au delà des délais de l'époque.

Dans le jeu à deux, si un pays majeur a ses villes références capturées, mais un crédit d'alliance positif, doit il faire la paix, ou reste t il en guerre ?

Attention, la règle des villes références est alternative à celle du Crédit d'Alliance qui la remplace ! C'est soit l'un soit l'autre; dans ton cas le pays continue à se battre si le crédit est positif.

Conquérir Naples fait-il que la Sicile reste un mineur conquis du camp qui vient de perdre Naples ?

Oui

Quel est le but de créer des mineurs qui n'ont pas de troupes et dont la création ne génère pas de VP ? C'est juste du chrome ?

Au départ parce qu'il existent sur la carte et peuvent bloquer certaines voies de progression; ensuite parce que même si elles ne génèrent pas de VP elles peuvent faire partie de plus grands ensembles pour apporter leurs ressources aux puissances majeures ou mineurs afin de créer des unités.

SCENARII

Scénario 1805

les russes ont un corps à Lublin, ce qui est en pleine Prusse Neutre. Est ce une erreur ? ou y a t il une entente entre Prusse et Russie ?

Non Lublin fait partie de la Galicie occidentale Autrichienne donc alliée de la Russie

Il est indiqué de commencer par déployer les forces des mineurs alliés. mais certains sont un peu surprenant :

- le corps du Hanovre, pro anglais doit elle être déployée sur le continent, ou en GB ? (mais le Hanovre est conquis et non relevé : il ne devrait plus avoir de troupes, non ?)

- certains alliés de la France sont énumérés dans le placement Français (Bavière, Hollande suisse Wurtemberg et Italie ...) mais pas d'autres. où faut il déployer le corps Bade ?

- ou déploie-t-on la Suède ? le Portugal ?

- Venise devrait déployer un Dinf (tableau des mineurs). Pourtant il s'agit d'un mineur conquis.

Il n'y a donc aucun placement pour ce mineur, n'est ce pas ? (oui)

Pour déployer les mineurs il convient de vérifier leur statut diplomatique pour le scénario choisi; si des troupes sont listées dans le déploiement n'utilisez que celles ci.

Si un mineur est allié mais que ces troupes ne sont pas dans le déploiement vous pouvez les déployer comme vous l'entendez dans le territoire du mineur. Les troupes à déployer sont indiquées dans le 1e colonne du tableau diplomatique 7-2

Dans ton exemple on ne déploie pas de corps hanovrien car conquis et idem pour Venise.

De même le Bade étant cité par son territoire dans le déploiement, le corps de Bade n'est pas déployé.

L'armée du Rhin doit lors de sa première activation : prendre Munich, Ulm et Ratisbonne.

- Soit l'armée est activée comme un tout pour assiéger Ratisbonne - mais si celui ci s'éternise, le siège d'Ulm n'aura peut être pas lieu.
- Soit l'armée doit éclater en 3 sous-groupes - mais la règle dit que les troupes activées par un leader d'armée doivent finir leur tour adjacent à cette armée. il faudrait donc trois activations pour cette option (dans le pire des cas).

Comment gérer cette situation ? Souhaitais-tu voir l'armée autrichienne restée unie mais s'avancant dans le piège d'Ulm (mais elle peut aussi stagner à assiéger Ratisbonne en vain !) ou la voir éclater pour poursuivre les trois objectifs et essayer d'abattre la Bavière avant l'arrivée des Français ?

Tu peux activer ton armée et laisser des troupes en arrière faire le siège (la règle parle de mettre le siège et non pas de capturer) avec celles-ci ou tu peux détacher par activation d'un ou plusieurs corps certaines unités de l'armée.

La règle spéciale concernant l'entrée de la Prusse s'applique dans tous les cas de figure, jeu à 2 et jeu à 3+ joueurs ?

Oui

Scénario 1809

Conditions de victoire scénario court :

Rajouter que l'Empire doit contrôler 4 provinces espagnoles dont celle de Madrid.

Déploiement :

- A Ratisbonne se déploie l'armée d'Allemagne et non pas l'armée du Rhin avec le VIIIe Cr et non pas le I^{er} Cr.

- A Trieste, se trouve le corps Dalmatie - 1 pas et non pas le détachement dalmate.

- les dépôts de Leon et Burgos peuvent se déployer à raison d'un par province dans n'importe quel hexe des provinces de Leon et Vieille Castille.

- Dans le pool de leaders, retirer également le leader anglais Moore.

- A Vienne il n'y a pas de leader.

Scénario 1813

Le scénario parle le placement de renforts pour les Prussiens (dont le corps de Garde) mais ne précise pas où et quand ils arrivent (sauf erreur de ma part ce qui est possible).

Où et quand arrivent ces renforts ?

Ils sont déployés dans les sites de renforts normaux et disponibles.

Il est impossible de trouver Arme au pied (pour la Prusse)

C'est l'évènement Manœuvres 2 (5) qui n'est pas que prussien

Le corps du bade est il placé dans le scénario 1813?

NON

Peux tu nous préciser le statut (pour les trois scénarios)

- de la norvege

- de la corse

- de la tripolitaine

Comme indiqué dans le tableau 7.2, la Norvège est une province du Danemark et suit le statut de ce pays.

La Corse est une conquête de la France pour tous les scénarios 1805, 1809 et 1813; la France reçoit toutes les ressources, la zone de mer n'empêche pas d'être considéré comme adjacent au territoire national si la zone de mer borde le continent et l'île.

La tripolitaine suit le sort de la Cyrénaïque.

REGLES OPTIONNELLES

1°) Bernadotte :

A la fin du tour d'Eté 1810, retirer le leader français Bernadotte et le remplacer par le pion suédois correspondant; ce leader est placé en Suède si la Suède est en jeu ou à défaut sans sa réserve.

2°) Sièges :

A l'exception des forteresses de niveau 3 qui nécessitent une armée pour être assiégées, un siège sur des forteresses de niveau 1 ou 2 requiert au moins autant de "pas de pertes" que le niveau de la forteresse. (Et non plus d'unités comme avant)