

# WATERLOO



'WATERLOO' est un wargame à deux joueurs simulant la fameuse bataille du 18 Juin 1815. L'un des joueurs contrôle l'armée Française, l'autre joueur l'armée Alliée composée de Britanniques, Allemands, Hollandais et Prussiens. Le jeu dure entre deux et trois heures.

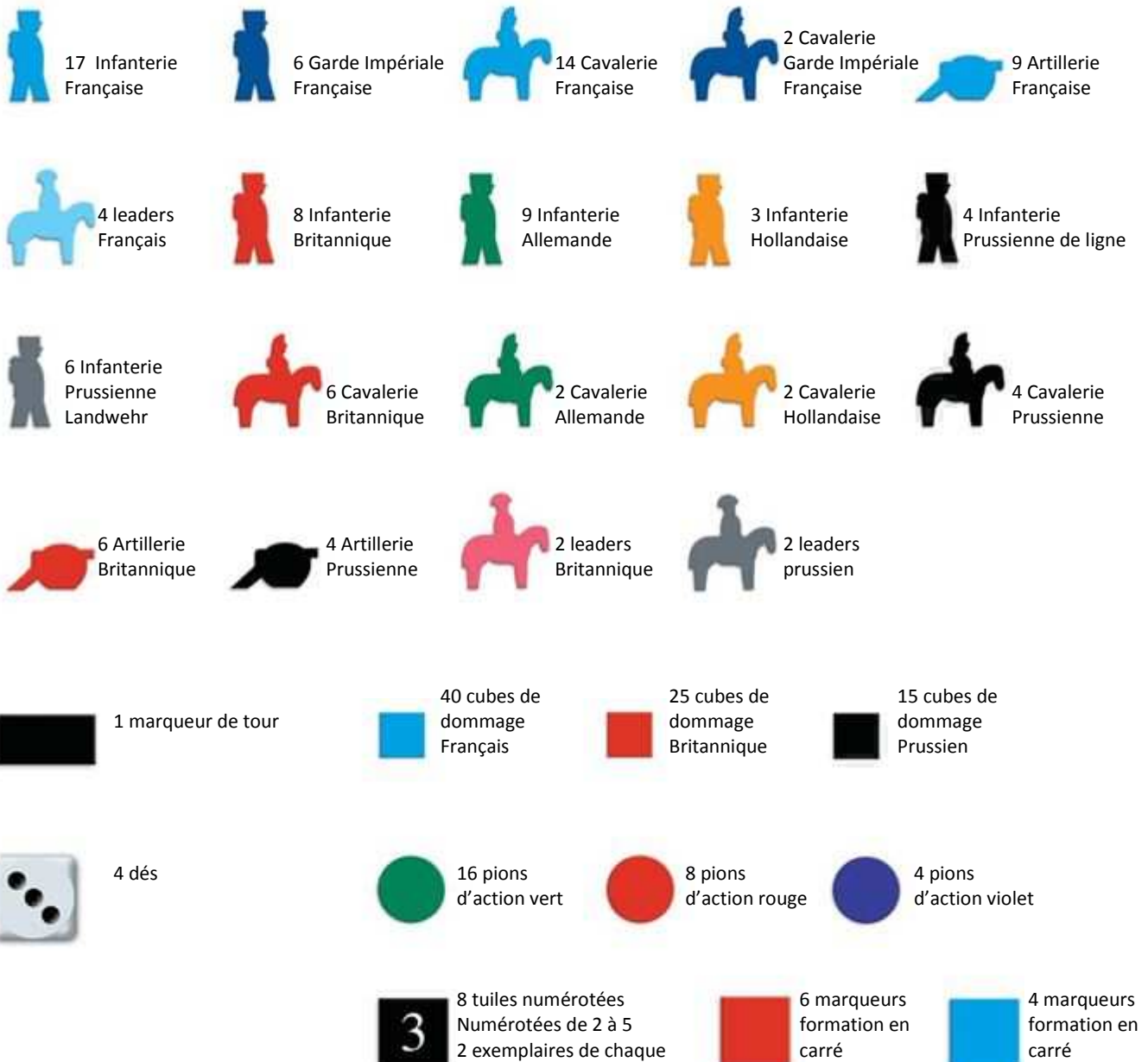
C'est, de loin, la règle la plus compliquée que j'ai eu à écrire, encore plus compliquée que 'Brass'. Je m'excuse pour d'éventuelles imprécisions mineures ou pour des situations exceptionnelles qui ne seraient pas décrites. J'aurais aimé décrire le déroulement d'une partie, mais la place m'a manquée dans ce livret. Environ 90% des règles sont incluses dans le livret d'aide aux joueurs. Cela vaut la

peine de bien l'étudier pour comprendre le jeu. Si vous avez des difficultés, vous pouvez me contacter [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com) ou vous rendre sur le site :

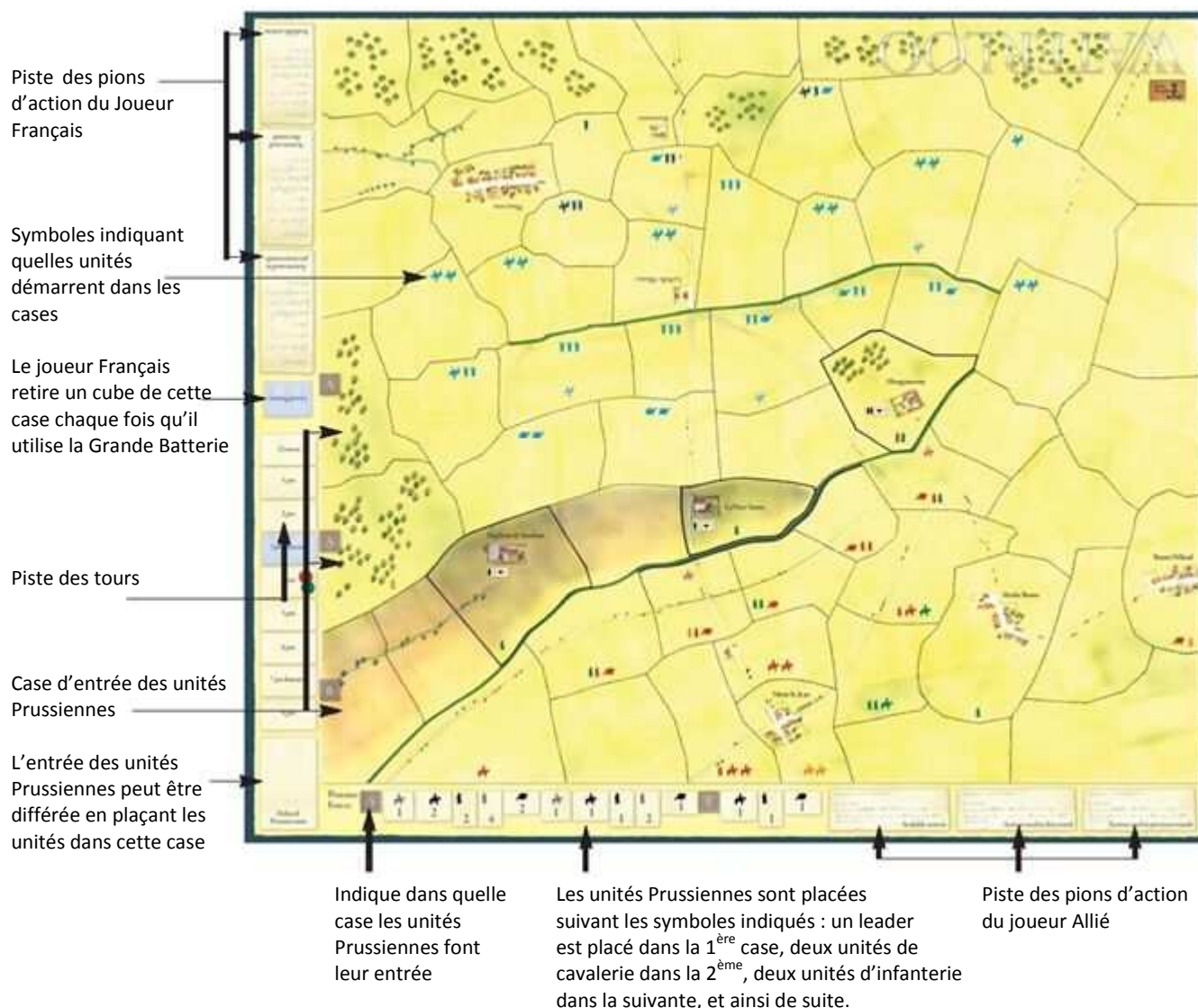
[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com). Je persiste à croire que vous ne trouverez pas les règles si compliquées, juste un peu différentes des wargames habituels.

*Martin Wallace.*

## Composition du jeu



## Le plateau de jeu



## Début du jeu

Les joueurs décident quel camp ils vont jouer et prennent le lot de pions correspondants, le lot des unités Françaises ou le lot des unités Alliées. Notez que chaque lot contient des couleurs différentes, par ex. le lot des pièces Alliées contient des unités rouge Britanniques, des unités verte Allemandes, des unités orange Hollandaises, et des unités grise et noire Prussiennes. Même si les unités Prussiennes sont contrôlées par le joueur Allié, elles constituent une force indépendante et ont leurs propres pions de dommage. Les forces Prussiennes ne sont pas comptées dans le total des unités détruites pour déterminer les conditions de victoire du joueur Français.

Les unités, y compris les leaders sont placées dans les cases comme indiqué par les symboles imprimés sur le plateau.

**EXEMPLE :** Le joueur Allié place une infanterie, une artillerie un leader Britannique et une infanterie Hollandaise dans cette case. L'infanterie démarre placée de côté.



Toutes les unités Françaises sont placées debout. Toutes les unités d'infanterie Alliées sont placées de côté, alors que les unités de cavalerie, d'artillerie et les leaders sont placés debout. Les unités Prussiennes sont placées dans leurs cases de départ.

Le joueur Français place six cubes de dommage bleu dans la case de Grande Batterie. Ces cubes sont utilisés pour décompter le nombre de fois qu'elle est utilisée durant le jeu.

Les pions d'action, les dés et les autres pions sont placés sur le côté du plateau de jeu.

Placez le marqueur de tour sur la case 12 p.m. de la piste des tours.

Placez les huit tuiles dans le sac en tissu.

## La Règle du Jeu

Waterloo se déroule suivant neuf tours de jeu. Chaque tour représente une durée d'une heure. Un tour de jeu comprend un certain nombre de phases tel que décrit ci-après :

1. Prendre des pions d'action
2. Prussiens
3. Tirs d'escarmouche
4. Actions des joueurs
5. Changement de formation
6. Vérification des conditions de victoire
7. Fin du tour

### Phase 1. Prendre des pions d'action

Le joueur Français place 8 pions d'action vert, 4 rouge et 2 violet dans sa case « Available Actions ». Les quatre premiers tours, le joueur Allié place dans la sienne 5 pions vert et 2 rouge. A partir du cinquième tour (4 p.m.), le joueur Allié place 8 vert, 4 rouge et 2 violet. Les pions non utilisés d'un tour précédent ne sont pas réutilisés pour le tour suivant.

### Phase 2. Prussiens

A partir de 3 p.m., un nombre au hasard de Prussiens entrent sur la carte. Le joueur Allié lance un dé. Il prend le nombre d'armées correspondant au jet de dé et les place dans l'aire d'entrée indiquée. Si le résultat du dé est '1', il est modifié en '2'. Une explication plus complète de cette règle est donnée ci-après.

### Phase 3. Tirs d'escarmouche

Toutes les unités d'infanterie, aussi bien Françaises qu'Alliées peuvent effectuer un tir d'escarmouche sur des unités dans une case adjacente. Les unités Alliées résolvent leurs tirs en premier. Chaque unité d'infanterie peut tirer une fois et les effets de chaque tir sont appliqués l'un après l'autre. Des unités dans la même case peuvent choisir d'effectuer leurs tirs vers des ennemis placés dans des cases adjacentes différentes. Le joueur actif doit désigner vers quelle case adjacente il fait feu. Lancez un dé pour l'unité faisant feu. Un résultat de 6 atteint la cible. Aucune modification due au terrain ou à des cubes de dommage n'est appliquée au résultat du lancer de dé. Si une ou plusieurs unités d'infanterie sont présentes dans la cible, placez un cube de dommage pour chaque tir réussi.

Si aucune unité d'infanterie n'est présente dans l'aire cible, mais que des unités de cavalerie le sont, pour chaque unité de cavalerie touchée, le joueur qui la contrôle décide une retraite, ou la place « de côté » signifiant qu'elle devient « fatiguée ». Si toutes les unités de cavalerie présentes dans la case sont « fatiguées », un tir réussi oblige l'une d'elles à faire retraite. Si toutes les unités de cavalerie ont été obligées à faire retraite, un nouveau tir réussi s'applique à une unité d'artillerie. Si aucune unité d'artillerie n'est présente le tir est sans effet. Une unité de cavalerie faisant retraite doit respecter les règles de retraite détaillées ci-après.

Si seules des unités d'artillerie sont présentes dans la case, placez un cube de dommage pour chaque tir réussi. Le nombre de cubes de dommage ne peut être supérieur au nombre d'unités d'artillerie ; les tirs suivants restent sans effet.

Après les Alliés, les Français résolvent leurs tirs d'escarmouche.



### EXEMPLE DE TIR D'ESCARMOUCHE

Au premier tour, les unités sont positionnées comme ci-dessus. Dans cette position, trois unités Alliées peuvent faire feu. L'unité Allemande à La Haye Sainte peut faire feu dans la case contenant deux unités d'artillerie Française. Le résultat du lancer de dé est '5', sans effet. Les unités Allemande et Britannique à Hougoumont ont le choix de faire feu vers plusieurs cases. Le joueur décide de faire feu vers l'une des aires contenant des unités d'infanterie. Les résultats du lancer de dé sont '6' et '2', soit un tir réussi. Un cube de dommage est placé dans la case visée. Le joueur Français riposte avec ses six unités d'infanterie. Les six unités d'infanterie adjacentes à Hougoumont peuvent seulement viser cette case. Le joueur Français lance six dés et obtient une seule fois un '6'. Un cube de dommage Allié est placé dans la case.

### Phase 4. Actions des joueurs

C'est le noyau dur de chaque tour et les différentes actions sont détaillées ci-après.

### Phase 5. Changement de formation

Le joueur Allié peut décider, comme il le souhaite, de changer la formation de toute unité d'infanterie et d'artillerie. Après le joueur Allié, le joueur Français a la même opportunité de changer la formation de ses unités d'infanterie et d'artillerie. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui changent de formation. Ces changements ne coûtent aucun pion d'action.

### Phase 6. Vérification des conditions de victoire

Les deux joueurs vérifient si les conditions de victoire expliquées à la fin de ce livret de règles sont remplies. Si l'un des joueurs remplit ces conditions de victoire, le jeu prend fin immédiatement. Sinon, le jeu continue, sauf si c'est le dernier tour auquel cas le jeu prend fin.

### Phase 7. Fin du tour

Avancez le marqueur de tour d'une case sur la piste des tours. Assurez-vous que tous les pions d'action soient retirés du plateau.

## Règles usuelles à connaître - 1<sup>ère</sup> partie

### Formation des unités

Chaque unité peut être droite (ou debout) ou positionnée sur son côté. Sa position représente la formation (ou l'état) de l'unité. Cette formation (ou état) dépend de la nature de l'unité. Une unité d'infanterie droite est une unité mobile et est en capacité de se déplacer ou d'un assaut. Une unité d'infanterie sur son côté est en position défensive et n'est pas autorisée à se déplacer ou à effectuer un assaut. Toutefois, elle se transforme automatiquement en position défensive « en carré » si elle est chargée par une unité de cavalerie. Pour indiquer cette formation « en carré », un marqueur carré est placé avec cette unité.

Une unité d'artillerie droite est déployée et prête à faire feu. Si une unité d'artillerie se déplace, elle est positionnée sur son côté après son mouvement. Une unité d'artillerie sur son côté ne peut faire feu si activée par l'action « Feu de l'Artillerie ». Elle peut cependant faire feu défensivement. Une unité d'artillerie sur son côté peut se déplacer.

Une unité de cavalerie debout est une unité fraîche.

### Actions des joueurs

C'est le noyau dur du jeu, et constitue la majeure partie de ce livret de règles. Cette phase comprend un certain nombre de séquences de jeu.

Le joueur ayant l'initiative est le joueur actif en premier.

#### Initiative

Jusqu'à 7 p.m., le joueur Français garde l'initiative, ce qui signifie qu'il est actif en premier. Si, au début du tour de 7 p.m., le joueur Français tient toutes les cases fortes (Hougoumont, La Haye Sainte, Papelotte et Smohain), alors il garde l'initiative. Dans le cas contraire, le joueur Allié gagne l'initiative et devient joueur actif en premier pour les tours de 7 p.m. et de 8 p.m. Il n'y a pas de marqueur pour indiquer qui a l'initiative, il suffit simplement de s'en souvenir. Si l'initiative passe au joueur Allié, il la garde jusqu'à la fin.

#### Séquences des actions des joueurs

Une séquence d'action comprend les sous-phases suivantes :

##### Tirer une tuile

##### Changement de formation

##### Exécuter les actions

##### Déplacer les pions d'action

##### Changer les rôles

La séquence décrite ci-avant est répétée en inversant les rôles des joueurs. Cette phase ne prend fin que lorsqu'un joueur n'a plus de pion d'action vert comme action disponible au début de sa séquence. On passe alors immédiatement à la Phase 5.

#### Tirer une tuile

Le joueur qui n'est pas actif tire une tuile numérotée du sac. Il ne montre pas sa valeur au joueur actif. (*Le nombre correspond à celui des actions permises au joueur actif durant cette séquence*).

#### Changement de formation

Le joueur actif peut changer la formation d'autant d'unités d'infanterie et d'artillerie qu'il le souhaite. C'est le bon moment pour changer la formation des unités d'infanterie « en carré ». Ces changements ne coûtent aucun pion d'action. Tous les leaders peuvent positionnés debout (*en position active*).

#### Exécuter les actions

Le joueur actif exécute maintenant ses actions. Chaque action nécessite l'utilisation d'un pion d'action. Une action doit être exécutée dans sa totalité avant d'en démarrer une nouvelle. Le joueur actif doit déplacer le pion d'action depuis la case « Available Actions » vers la case « Actions used this round ». Il doit indiquer clairement au joueur non actif quelle action il choisit.

Une unité de côté est une unité fatiguée. Une unité fatiguée ne peut jamais redevenir fraîche. Une unité fraîche devient fatiguée si elle est touchée par un tir d'artillerie ou d'infanterie, ou si elle subit une défaite par une unité de cavalerie. Si une unité fatiguée subit un nouveau dommage tel que ci-avant, elle est éliminée.

Un leader debout est prêt pour être activé. Si un joueur active un leader, il est placé sur son côté pour se souvenir de son utilisation. Il pourra redevenir prêt à être activé pour la prochaine séquence d'actions.

L'infanterie et l'artillerie peuvent être changées de formation à certains moments dans le jeu. Au début d'une séquence d'actions le joueur peut changer la formation d'autant de ses unités qu'il le souhaite. Les deux joueurs peuvent changer la formation de leurs unités en Phase 5, après que chaque joueur ait terminé toutes ses actions. Les joueurs peuvent aussi utiliser un pion d'action pour changer la formation des unités dans une case.

Les actions que le joueur actif peut exécuter sont expliquées avec détail dans le chapitre des Actions.

Le joueur non actif est chargé d'indiquer au joueur actif lorsqu'il a atteint le nombre des actions permises durant cette séquence. Le joueur actif ne peut exécuter qu'un nombre d'actions égal à la valeur mentionnée sur la tuile conservée par le joueur non actif, et ne peut plus exécuter d'actions s'il n'a plus de pion d'action disponible.

#### Déplacer les pions d'action

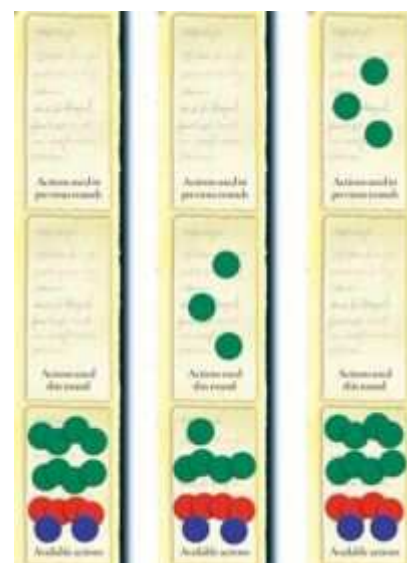
Le joueur actif déplace les pions d'action depuis la case « Actions used this round » vers la case « Actions used in previous rounds ». La tuile numérotée est replacée dans le sac.

#### Changer les rôles

Le joueur non actif devient le joueur actif et vice versa. Si le nouveau joueur actif a au moins un pion d'action vert disponible, alors répétez la séquence d'action (à l'exception de l'initiative). Si le nouveau joueur actif n'a plus de pion vert disponible alors la phase prend fin immédiatement et passez à la Phase 5. Notez que l'autre joueur peut avoir des pions d'action vert inutilisés. Il ne peut les utiliser ni les conserver pour le tour suivant.

#### EXEMPLE D'ACTION DES JOUEURS

*Le joueur Français a l'initiative en premier au premier tour. Le joueur Allié tire une tuile avec le chiffre '3'. Il ne doit pas montrer la tuile au joueur Français. Le joueur exécute ses actions, l'une après l'autre. Lorsqu'il exécute une action il déplace un pion d'action depuis la case du bas vers la case du milieu. Après avoir achevé sa troisième action, le joueur Allié l'informe qu'il a atteint le nombre d'actions autorisé. Le joueur Français déplace alors les pions d'actions vers la case du haut.*



## Exécuter des actions

Chaque joueur démarre le tour avec un certain nombre de pions d'action vert, rouge et violet dans leurs cases respectives « Available Actions ».

Quand un joueur est le joueur actif il est amené à dépenser entre deux et cinq pions d'action, fonction du nombre inscrit sur la tuile tirée par le joueur non actif.

Un pion d'action doit être dépensé pour activer une case. Toutes les unités contenues dans cette case peuvent alors exécuter une action identique. Il est possible que seules certaines unités exécutent (ou puissent exécuter) cette action. Cela peut être intéressant que toutes les unités qui effectuent une action effectuent la même action.

Une unité peut être activée plus d'une fois dans une même séquence. Seuls les leaders ne peuvent être activés qu'une fois dans une même séquence.

Un pion d'action peut aussi être utilisé pour activer un leader, qui peut activer deux cases, ou la même case deux fois.

Reportez-vous au paragraphe concernant les Leaders pour plus de détails.

Si un pion d'action vert est utilisé, alors certaines ou toutes les unités dans la case activée peuvent exécuter l'une des actions décrites ci-après. Si un pion d'action rouge est dépensé, alors seule l'action d'Assaut peut être réalisée par les unités dans la case concernée. Si un pion d'action violet est utilisé, alors seule l'action Mouvement de réserve peut être exécutée par les unités.

## ACTIONS

Les actions qui peuvent être exécutées sont les suivantes :

**Mouvement au contact**

**Mouvement de réserve**

**Tir de l'artillerie**

**Assaut**

**Changement de formation**

**Renforts**

**Passer**

### ACTION **Mouvement au contact**

L'utilisation d'un pion d'action vert permet au joueur de déplacer l'une ou toutes les unités d'une aire. Les unités activées peuvent utiliser la totalité de leur capacité de mouvement. Elles ne peuvent pas entrer dans une case occupée par l'ennemi. Elles peuvent entrer dans une case adjacente à une case occupée par l'ennemi. Si plus d'une unité est déplacée, les unités ne sont pas obligées de se déplacer dans la même case.

Une unité d'infanterie peut se déplacer d'une case. Seules les unités d'infanterie debout (en formation mobile) peuvent se déplacer.

Une unité d'artillerie peut se déplacer d'une case. Après s'être déplacée, l'unité est placée sur son côté. Une unité sur son côté peut encore se déplacer. Une unité d'artillerie non opérationnelle ne peut se déplacer. Une unité d'artillerie est non opérationnelle si aucune unité d'infanterie n'est présente à son côté et si un cube de dommage lui est attribué.

Une unité de cavalerie peut se déplacer de deux cases. Le statut (formation) de l'unité n'a pas d'effet sur sa capacité de mouvement. Une unité de cavalerie doit stopper son mouvement si elle entre dans une case boisée, de ville, ou contenant une rivière.

Un leader peut être déplacé de trois cases. Il ne peut terminer son mouvement dans une case contenant un autre leader. Il peut se déplacer qu'il ait déjà été activé durant cette séquence ou non. Sa formation reste inchangée.

Si un joueur souhaite décaler une unité d'infanterie depuis une case contenant des cubes de dommage, alors cette unité se déplace avec quelque(s) ou tous les cubes de dommage de la case. Si une seule unité d'infanterie est présente dans la case, alors elle entraîne tous les cubes de dommage dans son déplacement.

Si plus d'une unité d'infanterie est présente dans la case, avant son déplacement, le joueur contrôlant ces unités doit affecter les cubes de dommage aux unités d'infanterie. Après avoir affecté les cubes de dommage, le joueur actif peut déplacer l'unité d'infanterie, déplaçant avec elle les cubes de dommage qui lui sont affectés. Voyez plus loin le paragraphe concernant l'affectation des cubes de dommage.

## Effet du terrain sur le mouvement

Les terrains sont abordés plus loin dans la règle. La cavalerie est la seule unité affectée par un terrain durant son mouvement. L'unité de cavalerie doit stopper son mouvement dès qu'elle entre dans un bois, dans une ville ou une case contenant une rivière.

Bois



Ville



Rivière



### EXEMPLE DE MOUVEMENT AU CONTACT

*Le joueur Français est actif.*

*Vous voyez la position initiale des unités françaises.*



*Le joueur Français active son leader en utilisant un pion d'action vert. Cela lui permet d'activer deux cases. Il choisit d'activer la case dans laquelle se trouve le leader, et une case adjacente. Il déplace ses unités comme indiqué. Comme le leader a été utilisé il*



*est placé de côté (ici retourné). Notez que le joueur dépasse la capacité qu'une aire peut contenir d'unités en se déplaçant. Ceci est permis et aucune pénalité n'est appliquée tant que cette situation peut évoluer avant la fin de la séquence.*

*Le joueur Français est chanceux et peut continuer à effectuer une autre action. Il active une case en utilisant un pion d'action vert et déplace ses unités comme indiqué. Notez que le leader peut être utilisé pour cette action.*



## Règles usuelles à connaître – 2<sup>ème</sup> partie

### Capacité limite des cases

Une case ne peut contenir plus de trois unités de combat (infanterie, cavalerie, et artillerie) plus un leader sinon à encourir des pénalités.

Cette limite peut être dépassée durant une séquence d'actions. Un joueur peut avoir autant d'unités qu'il le souhaite dans une case, mais si à la fin de sa séquence d'actions la capacité limite d'une case est dépassée alors il doit supporter une pénalité. Si des unités d'infanterie sont présentes dans la case concernée, alors un cube de dommage est placé par unité dépassant la capacité limite. S'il n'y a pas d'unité d'infanterie dans la case concernée, mais au moins une unité de cavalerie, pour chaque unité dépassant la capacité limite une unité de cavalerie devient fatiguée ou éliminée si elle est déjà fatiguée. S'il n'est pas possible de « fatiguer/éliminer » le nombre voulu d'unités,

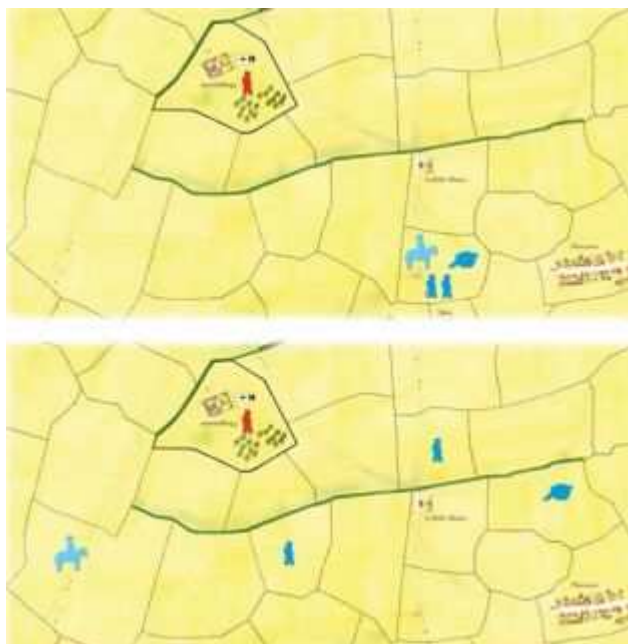
complétez la pénalité en plaçant des cubes de dommage dans la case concernée. Si seule de l'artillerie est présente dans la case, placez un cube de dommage par dépassement de la capacité limite dans celle-ci.

Anglais, Hollandais, Allemands et Prussiens peuvent cohabiter dans une même case.

**EXEMPLE :** Si trois unités d'infanterie et deux unités de cavalerie se retrouvent dans une même case, alors deux cubes de pénalité sont placés dans la case. Dans le cas d'une unité de cavalerie et quatre unités d'artillerie, l'unité de cavalerie est d'abord fatiguée puis éliminée. Si l'unité de cavalerie était déjà fatiguée, alors elle est éliminée et un cube de dommage serait placé dans la case.

### ACTION Mouvement de réserve

La dépense d'un pion d'action vert ou violet permet au joueur d'activer une case pour bouger certaines ou toutes les unités depuis cette case. Ces unités ont une capacité de déplacement double de leur capacité normale de mouvement (l'infanterie et l'artillerie peuvent se déplacer de deux cases, la cavalerie de quatre cases, et un leader de six cases). Aucune unité ne peut se déplacer dans une case adjacente à l'ennemi. Les unités adjacentes à l'ennemi ne peuvent exécuter un mouvement de réserve. Notez qu'une case contenant une unité d'artillerie non opérationnelle est considérée comme case occupée par l'ennemi.



### EXEMPLE

Les images montrent les positions des unités avant et après déplacement des unités Françaises. L'unité d'artillerie est placée de côté après son mouvement. Elle peut être déplacée dans une action suivante, mais ne peut tirer sans être repositionnée debout. Le leader reste debout car il n'a pas été utilisé pour activer une case. Il peut être utilisé dans la même séquence d'actions pour activer deux cases. Aucune unité ne peut se déplacer vers une case adjacente à Hougomont, ce qui n'est pas permis car une unité ennemie l'occupe.

### ACTION Tir de l'artillerie

L'utilisation d'un disque d'action vert permet au joueur de faire feu avec toutes les unités d'artillerie présentes dans une case. Une unité d'artillerie peut faire feu plus d'une fois durant une séquence d'actions.

Une unité d'artillerie peut faire feu vers des unités ennemies situées jusqu'à trois cases de distance. Si plus d'une unité d'artillerie fait feu, elles peuvent viser différentes cases. Le joueur contrôlant les unités doit indiquer vers quelle case il fait feu avant que les dés ne soient lancés.

### Ligne de tir de l'artillerie

Quand un joueur a désigné une case dans laquelle il fait feu, il doit tracer une ligne de tir, la plus courte possible en nombre de cases. L'artillerie ne peut tirer à travers une aire boisée, une ville, une case forte ou contenant une ou plusieurs unités de combat. Un leader ne bloque pas une ligne de tir. Si plusieurs lignes de tir peuvent être tracées, le joueur actif choisit celle qu'il utilise.

Une ligne de crête peut bloquer une ligne de tir. Si l'unité d'artillerie faisant feu est dans une case bordée par une ligne de crête, la ligne de tir n'est pas bloquée. Si l'unité d'artillerie est dans une case qui n'est pas bordée par une ligne de crête, il peut traverser cette ligne de crête en faisant feu dans la case qui la borde.

Une unité ou une case forte dans un point bas ne bloque pas la ligne de tir d'une unité d'artillerie située en terrain dégagé. Une unité d'artillerie peut tirer depuis une case située dans un point bas, mais la ligne de tir est bloquée par des unités ou un terrain dégagé ou situé dans un point bas.

### Effet du terrain sur la portée d'un tir d'artillerie

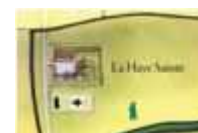
**Terrain dégagé :** sans effet



**Terrain en point bas :** unités ou terrain situé en point bas ne bloque pas la ligne de tir de l'artillerie non située dans un point bas.



**Place forte :** Bloque la ligne de tir. Modification de -2 pour toute unité d'infanterie bénéficiant de la protection de cette place forte.



**Bois** : Bloque la ligne de tir.  
Modification de -2.



**Ville** : Bloque la ligne de tir.  
Modification de -2.



**Rivière** : Modification de -1. Le terrain est supposé boueux ce qui limite l'effet des boulets de canon.



**Ligne de crête** : Bloque la ligne de tir des unités qui ne sont pas adjacentes à la ligne crête, par exemple des unités situées plus en arrière.



**Fossé** : Modification de -1 si la ligne de tir traverse la limite marquée par le bord du fossé et si la cible est dans une case adjacente.



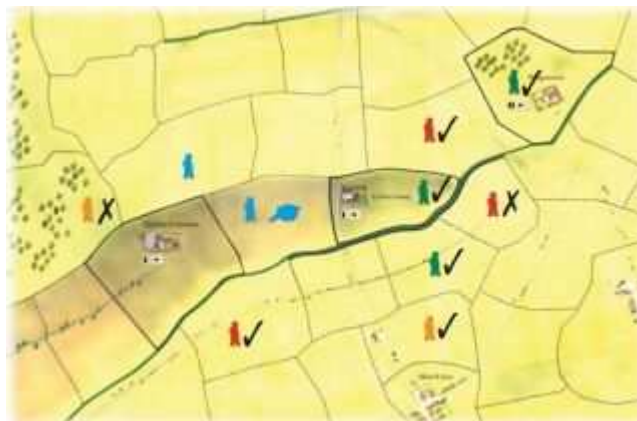
## Cible privilégiée

L'artillerie doit toujours faire feu vers l'infanterie présente dans la case cible. Si aucune unité d'infanterie n'est présente dans la case, elle fait feu vers la cavalerie. Si aucune unité de cavalerie n'est présente, elle fait feu vers l'artillerie. Une unité d'artillerie ne peut jamais faire feu vers un leader.



### EXEMPLE DE LIGNE DE TIR (EXEMPLE 1)

L'unité d'artillerie Française a une ligne de tir dégagée vers toutes les cibles cochées (✓). Elle n'a pas de ligne de tir dégagée vers les cibles marquées d'une croix (✗). La ligne de tir de l'unité Hollandaise située dans le bois est bloquée par l'unité Française. La ligne de tir vers l'autre unité Hollandaise près de Mont St Jean est bloquée par la ligne de crête. La ligne de tir vers l'unité d'infanterie Anglaise derrière Hougomont est bloquée par le bois à Hougomont et l'autre unité Anglaise. Notez que l'unité Allemande à La Haye Sainte ou l'unité Française à sa gauche ne bloquent pas la ligne de tir de l'artillerie car l'artillerie est en terrain dégagé alors que les deux unités précitées sont dans des cases situées en point bas.



### EXEMPLE DE LIGNE DE TIR (EXEMPLE 2)

Dans cet exemple, l'unité d'artillerie a une ligne de tir dégagée vers Hougomont et vers l'unité Britannique située entre Hougomont et La Haye Sainte. La raison est que des lignes dégagées peuvent être tracées vers chaque case et qu'une ligne de tir dégagée vers une case peut être prolongée vers la suivante.

La ligne de tir vers l'unité Britannique derrière La Haye Sainte est bloquée par la place forte. Notez que l'unité d'artillerie a maintenant une ligne de tir dégagée vers l'unité Hollandaise près de Mont St Jean, car l'unité d'artillerie est dans une case bordée d'une ligne de crête contrairement à l'exemple 1.

## Tir d'artillerie vers infanterie.

La table de tir Artillerie vers Infanterie est utilisée pour déterminer le résultat du tir.

La distance de la cible détermine quelle colonne est utilisée. Le joueur faisant feu lance un dé. Le résultat du dé est modifié en fonction des circonstances.

- Ajouter 1 si la cible est en formation en carré.
- Soustraire 1 si la cible est dans une case de rivière.
- Soustraire 2 si la cible est dans un bois ou une ville.
- Soustraire 1 si la cible est dans une case contenant un fossé.
- Soustraire 1 si l'unité faisant feu est une unité Britannique.
- Soustraire 2 si toutes les unités d'infanterie bénéficient des effets d'une place forte.
- Soustraire 2 si la cible est dans une case bordée par une ligne de crête et si l'unité faisant feu n'est pas adjacente à la cible.

Toutes les modifications sont cumulatives.

Croisez le résultat du lancer de dé modifié avec la bonne colonne. La case correspondante indique combien de cubes de dommage doit être placés dans l'aire cible.

Un lancer de dé (non modifié) de '6' inflige au moins un cube de dommage, c'est-à-dire qu'un résultat de '6' au dé inflige toujours un point de dommage quels que soient les points de modification.



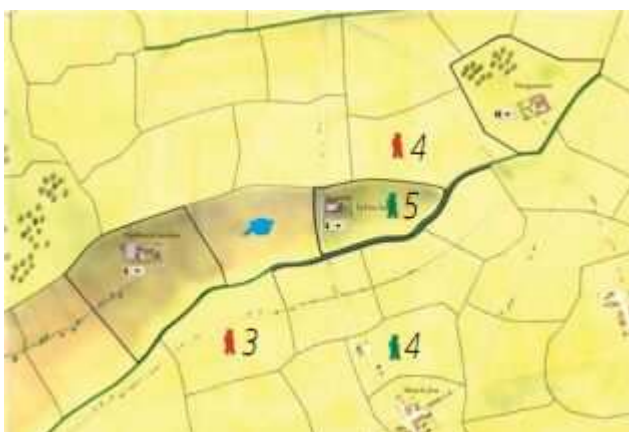
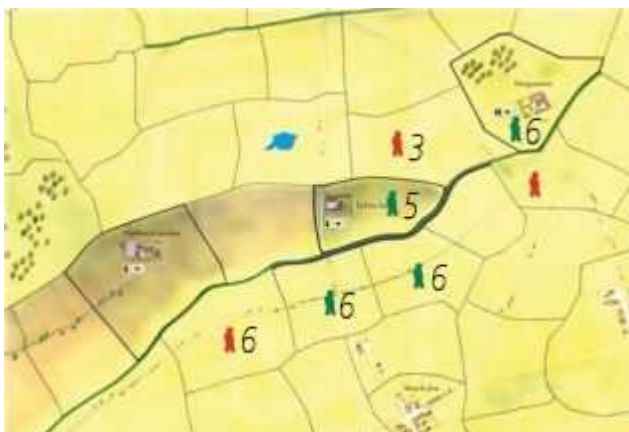
## Table de tir Artillerie vers Infanterie

		Portée				
		0	1	2	3	
Lancer de dé modifié	0					<b>Modification dé</b> +1 si cible formation en carré -1 si cible dans case de rivière -1 si cible derrière fossé -1 si artillerie Britannique -2 si cible dans bois ou ville -2 si cible derrière ligne crête -2 si cible dans place forte et en position défensive Un '6' inflige toujours au moins un point de dommage. Les modifications sont cumulatives.
	1	■				
	2	■				
	3	■	■			
	4	■	■	■		
	5	■	■	■	■	
	6+	■	■	■	■	

### EXEMPLES DE PORTEE DE TIR D'ARTILLERIE

Le nombre requis pour toucher les unités cibles est indiqué sur leur droite.

Notez que l'unité d'artillerie a une chance sur six de toucher l'unité située à Hougomont, même si les modificatifs nécessitent un résultat supérieur à '6'; '6' est toujours un tir réussi.



### Tir d'artillerie vers cavalerie.

Si aucune unité d'infanterie n'est présente dans la case cible, alors le feu de l'artillerie prend pour cible toute unité de cavalerie présente. N'utilisez pas la table de tir Artillerie vers Infanterie. Lancez un dé pour chaque unité d'artillerie faisant feu. Un résultat de '5' ou de '6' est un tir réussi. Aucun modificatif n'est appliqué au résultat du lancer de dé. Pour chaque tir réussi, le joueur choisit si l'unité de cavalerie touchée devient fatiguée ou subit une retraite. Une unité fatiguée doit faire retraite. Le joueur défensif décide la façon dont chaque tir réussi s'applique aux unités de cavalerie.

### Tir d'artillerie vers artillerie.

L'artillerie ne peut faire feu sur l'artillerie que si ni aucune unité d'infanterie, ni aucune unité de cavalerie n'est présente dans la case cible. N'utilisez pas la table de tir Artillerie vers Infanterie. Lancez un dé pour chaque unité d'artillerie faisant feu. Un résultat de '6' est un tir réussi. Aucun modificatif n'est appliqué au résultat du lancer de dé. Chaque tir réussi inflige un cube de dommage placé dans la case cible. Chaque unité d'artillerie en défense ne peut subir qu'un cube de dommage. Ceci signifie que le canon n'est plus opérationnel. Si d'autres points de dommage sont infligés, ils sont sans effet. Une unité d'artillerie ne peut jamais éliminer une unité d'artillerie.

### Feu de la Grande Batterie d'artillerie Française.

Si le joueur Français choisit l'action Tir de l'artillerie, il peut décider de faire feu avec la grande batterie. Cela ne coûte pas de surplus d'action. Chaque unité d'artillerie fait alors feu deux fois au lieu d'une. Une unité doit diriger ses deux tirs successifs vers la même case. Quand le joueur Français active cette option, il doit retirer un cube de la case Grande Batterie. Cette option ne peut être activée que six fois dans toute la durée du jeu. Quand tous les cubes ont été retirés de la case Grande Batterie, le joueur Français ne peut plus utiliser la Grande Batterie. La Grande Batterie peut faire feu plus d'une fois durant une même séquence.

### ACTION Assaut

Un pion d'action vert ou rouge peut être utilisé pour que certaines ou toutes les unités d'une case effectuent un assaut. C'est la seule action pour laquelle un pion d'action rouge peut être utilisé. Chaque unité qui effectue un assaut peut utiliser la totalité de sa capacité de mouvement (capacité de l'action Mouvement au contact), mais doit, dans ce cas, terminer son mouvement dans une case contenant des unités ennemies. Seules les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent effectuer un assaut. L'artillerie ne peut jamais prendre part à l'attaque, ni se déplacer dans la même action.

La cavalerie doit stopper et effectuer un assaut dans la première case ennemie où elle rentre.

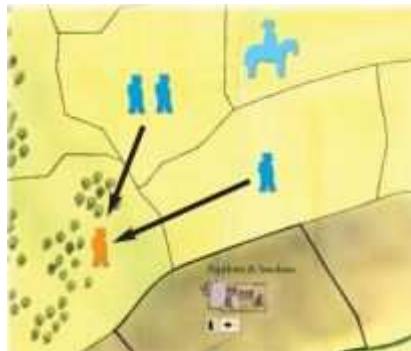
Une fois que toutes les unités d'assaut ont terminé leur mouvement, les résultats de l'assaut sont alors résolus dans chaque case concernée. Si plus d'un assaut a lieu, le joueur actif détermine dans quel ordre les assauts sont résolus.

Les unités qui entrent dans la case sont les unités d'assaut. Les unités qui sont dans la case concernée sont les unités de défense, bien qu'il soit possible que le joueur qui exécute l'assaut puisse se retrouver défendre s'il subit une contre-charge de cavalerie.

Les assauts sont résolus dans chaque case opposant des unités. La procédure d'assaut comprend sept étapes différentes. Chaque étape doit être résolue avant de passer à la suivante. Certaines étapes peuvent être sautées si la situation qui la concerne ne s'applique pas. Une fois qu'une étape a été résolue, vous n'y revenez pas au cours du même assaut. Une fois que les sept étapes ont été résolues pour un assaut, répétez ces mêmes étapes pour l'assaut suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les assauts aient été résolus.

## EXEMPLE

Ici le joueur Français active un leader pour activer deux cases contenant des unités d'infanterie Françaises qui font assaut vers la même case. Les unités terminent leur mouvement avant l'assaut.



Un assaut comprend sept étapes de combat. Chaque étape doit être achevée avant d'entamer la suivante. Dans certains cas certaines étapes ne peuvent être appliquées et sont sautées. Les étapes sont les suivantes :

### Etape 1 – Feu défensif de l'artillerie

### Etape 2 – Combat cavalerie/cavalerie

### Etape 3 – Combat infanterie/infanterie

### Etape 4 – Combat cavalerie contre infanterie

### Etape 5 – Combat cavalerie contre artillerie

### Etape 6 – Combat infanterie contre artillerie

### Etape 7 – Contrôle de la cavalerie

Le détail de ces étapes est expliqué ci-après. Des exemples de combat d'assaut sont aussi donnés.

### Etape 1 – Feu défensif de l'artillerie

Toutes les unités d'artillerie défensive font feu une fois. Les unités d'artillerie qui ne sont pas debout peuvent aussi faire feu. Les seules cibles de l'artillerie faisant feu sont les unités effectuant l'assaut.

Si au moins une unité d'infanterie fait assaut, l'artillerie fait feu en utilisant la colonne zéro de la table de tir Artillerie vers Infanterie. Aucune modification de terrain n'est appliquée. La seule modification appliquée est celle -1 pour l'artillerie Anglaise.

Si seules des unités de cavalerie font assaut, chaque unité d'artillerie fait feu une fois. Un lancer de dé de '5' ou '6' touche les unités. Un jet de dé réussi fatigue une unité fraîche ou élimine une unité fatiguée. Le joueur faisant assaut détermine la répartition des dégâts. Notez qu'une unité de cavalerie ne peut faire retraite dans ce cas, comme elle peut le faire en subissant un tir d'escarmouche ou un tir normal de l'artillerie.

Le joueur Français ne peut jamais utiliser la Grande Batterie en feu défensif.

### Etape 2 – Combat cavalerie/cavalerie

Si les unités d'assaut et les unités en défense comprennent au moins une unité de cavalerie, alors les unités de cavalerie engagent un combat.

Le joueur qui fait l'assaut sélectionne l'une de ses unités de cavalerie qui charge. Le joueur défensif sélectionne l'une de ses unités de cavalerie qui contre-charge. Chaque joueur lance un dé. Le résultat du lancer de dé est modifié comme suit :

Ajouter 1 si l'unité de cavalerie est une unité de la Garde Impériale (bleu foncé)

Soustraire 1 si l'unité est fatiguée

Soustraire si l'unité est Hollandaise (orange)

Soustraire 1 si l'unité fait assaut depuis une case adjacente de ville, de bois ou contenant une rivière.

Le joueur avec le meilleur résultat gagne l'engagement. Dans le cas d'une égalité, les joueurs relancent le dé jusqu'à un résultat positif. Si l'unité perdante est fraîche, elle devient fatiguée et

fait retraite vers une case adjacente (voir règle concernant la retraite). Si l'unité perdante est fatiguée, elle est éliminée. Répétez la procédure jusqu'à ce que des unités de cavalerie d'un seul joueur restent dans la case. Une unité de cavalerie peut répéter des charges/contre-charges durant cette étape.

### Etape 3 – Combat infanterie/infanterie

Si les forces assaillantes et défensives contiennent toutes deux des unités d'infanterie, alors un combat infanterie/infanterie a lieu.

Toutes les unités en défense font feu en premier, en utilisant la table de tir Infanterie vers Infanterie. Entre chaque séquence de tir, le joueur faisant feu doit déterminer comment se répartissent les cubes de dommage entre ses unités.

Table de tir Infanterie vers Infanterie	
0	
1	
2	M
3	
4	
5	
6+	

**Modification dé**

- +1 si cible formation en carré
- +1 si Infanterie faisant feu Britannique
- 1 pour deux cubes de dommage
- 1 si unité faisant feu en carré
- 1 si cible dans une place forte et en position défensive.

*Un dé de '6' avant modification inflige toujours au moins un point de dommage.*

La table de tir Infanterie vers Infanterie n'a qu'une colonne. Quand une unité fait feu, le joueur qui la contrôle lance un dé. Le résultat est modifié comme suit :

Ajouter 1 si une au moins des unités cible est en formation en carré

Ajouter 1 si l'unité faisant feu est une unité Anglaise (rouge)  
Soustraire 1 pour deux cubes de dommage assignés à l'unité faisant feu

Soustraire 1 si l'unité faisant feu est en formation en carré  
Soustraire 1 si toutes les unités cibles sont dans une place forte et en position défensive

Les modifications sont cumulatives.

Un résultat de '6' avant modification inflige au moins un cube de dommage.

Toutes les unités d'infanterie subissant le feu doivent faire un test de moral si le résultat de l'infanterie faisant feu est 'M' ou au moins un cube de dommage. Quel que soit le résultat, un test de moral doit être effectué si l'infanterie a subi des cubes de dommage dans la première étape de l'assaut. Voyez plus loin pour les tests de moral.

Si une ou plusieurs unités d'infanterie d'assaut restent présentes dans la case, elles font alors feu vers les unités d'infanterie en défense, suivant la même procédure que ci-avant. Si une au moins subit un dommage, toutes les unités défensives subissent un test de moral.

Si une ou plusieurs unités d'infanterie résistent au feu, répétez la procédure décrite ci-avant, les unités subissant l'assaut faisant feu en premier, suivi éventuellement d'un test de moral, puis éventuellement du feu des unités assaillantes vers les unités défensives et d'un test de moral si nécessaire.

Si après deux « rounds » de combat infanterie/infanterie une au moins unité d'infanterie en défense reste présente dans la case, toutes les unités d'assaut restantes doivent se replier vers la(les) case(s) d'où elles provenaient (le joueur les contrôlant décide dans quelle case les unités se replient). Notez que la procédure diffère de celle d'une retraite. Les unités qui se replient ne sont pas affectées par la cavalerie en défense. Les unités qui se replient sont en formation mobile.

## Etape 4 – Combat cavalerie contre infanterie

Si une unité de cavalerie au moins est présente dans la case, elle doit charger toute unité d'infanterie en défense. Cependant, si le combat a lieu dans un bois, une ville ou une case contenant une rivière, toutes les unités de cavalerie doivent faire retraite immédiatement.

L'infanterie en position défensive se positionne automatiquement en formation en carré. Placez un cube correspondant avec l'unité.

Si plus tôt dans l'assaut, des unités défensives de cavalerie ont été présentes, alors toute unité défensive d'infanterie qui ne serait pas en position défensive doit se positionner en formation défensive et donc en carré. Ceci ne s'applique pas aux unités assaillantes.

Toutes les unités d'infanterie en défense font feu en premier. Le tir est réussi pour chaque lancer de dé égal à '6'. Chaque tir réussi fatigue une unité fraîche ou élimine une unité fatiguée. Le joueur qui contrôle ces unités décide comment se répartissent ces pénalités. Notez que le joueur ne peut pas faire retraite à la place d'une pénalité.

Si une au moins unité de cavalerie reste en place dans la case, alors toutes les unités d'infanterie subissent un test de moral. Si une unité d'infanterie au moins reste en place après le test de moral, alors les unités de cavalerie doivent se replier vers la (les) case(s) d'où elles provenaient. Toutes les unités d'infanterie restantes se transforment en formation défensive en carré, même si au début de l'assaut elles étaient en formation mobile.

## Etape 5 – Combat cavalerie contre artillerie

Si une unité d'artillerie en défense reste en présence d'une unité de cavalerie, alors un cube de dommage est placé dans la case pour chaque unité d'artillerie présente. Cela illustre l'élimination par la cavalerie des « servants » de l'artillerie. Le nombre de cubes de dommage dans une case ne contenant que de l'artillerie ne peut excéder le nombre total d'unités d'artillerie dans la case.

## Etape 6 – Combat infanterie contre artillerie

Si une unité d'artillerie reste en présence d'une unité d'infanterie ennemie, les unités d'artillerie sont éliminées. Les cubes de dommage sont éliminés avec.

Si les unités d'artillerie en défense ne sont pas accompagnées par de l'infanterie ou de la cavalerie, alors toutes les unités d'infanterie d'assaut doivent passer un test de moral si elles ont subi un dommage lorsque l'artillerie a fait feu défensivement.

## Etape 7 – Contrôle de la cavalerie

Toutes les unités de cavalerie qui restent dans la case dans laquelle l'assaut s'est produit lancent un dé pour savoir si elles continuent à charger. Même les unités de cavalerie qui étaient en défense doivent passer ce contrôle de la cavalerie. Testez chaque unité individuellement. Lancez un dé pour chaque unité, et consultez la table de contrôle de la cavalerie. Croisez la couleur de l'unité avec la valeur indiquée pour poursuivre la charge. Si le résultat du lancer de dé est supérieur ou égal à la valeur indiquée l'unité doit se déplacer et poursuivre l'assaut dans un hexagone adjacent. Le joueur contrôlant l'unité choisit dans quelle case se poursuit l'assaut.

### Table de contrôle de la Cavalerie

Continue la charge si dé  $\geq$  à

5+ 5+ 3+ 4+ 6 5+



Si l'unité ne poursuit pas l'assaut, elle reste dans cette case. Si le résultat est qu'elle doit continuer à charger, et qu'aucune unité ennemie n'occupe une case adjacente, elle reste dans la case et ne continue pas la charge.

Il est possible pour une unité de continuer une charge plus d'une fois.

### EXEMPLES DE COMBATS D'ASSAUT

*Le joueur Français a activé une case contenant deux unités d'infanterie. Ces deux unités font assaut, comme indiqué à droite. Notez que le joueur Français peut avoir utilisé un pion d'action rouge pour exécuter cette action.*

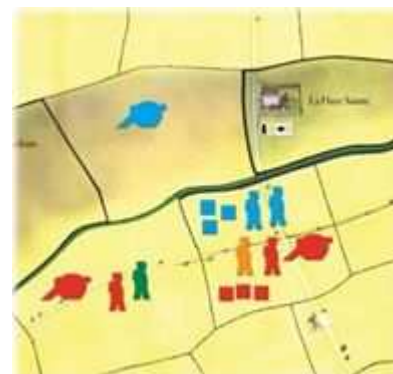


Dans l'**Etape 1**, l'unité d'artillerie Anglaise fait feu en premier. Un lancer de dé de '5' inflige un point de dommage (l'artillerie Anglaise a un modificatif de -1)

**L'Etape 2** n'a pas lieu, aucune unité de cavalerie ne figurant ni dans les unités offensives ni défensives.

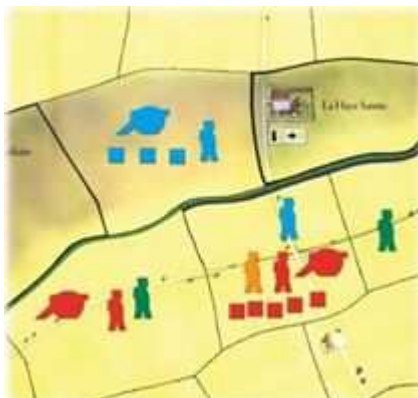


**L'Etape 3** (infanterie contre infanterie) s'applique. Le joueur défensif doit répartir ses cubes de dommage. Il en affecte un à l'unité Hollandaise et deux à l'unité Anglaise. Il fait feu avec ses unités. Il fait un '4' avec l'unité Hollandaise et un '3' avec l'unité Anglaise. L'unité Anglaise a une pénalité de -1 pour supporter deux cubes de dommage et un gain de +1 pour infanterie Anglaise. Deux cubes de dommage sont infligés aux unités Françaises. Le joueur offensif doit affecter ses cubes de dommage à ses unités. Il décide d'affecter les trois cubes à une seule unité. Il doit maintenant faire un test de moral. Les deux unités sont pénalisées d'une colonne vers la droite pour ne pas être



supportées par de l'infanterie. L'unité avec trois cubes de dommage lance un '4' -> résultat 'R'. L'unité fait retraite vers sa case d'origine avec ses trois cubes de dommage. L'autre unité lance un '4' -> sans effet. Notez que le joueur Français aurait dû faire un test de moral même si les résultats avaient été négatifs car un cube de dommage avait été affecté à l'infanterie par l'unité d'artillerie (étape 1).

L'unité d'infanterie attaquante et survivante fait maintenant feu et lance un '6' infligeant deux cubes de dommage au défenseur. Le défenseur doit maintenant passer un test de moral. Il assigne trois cubes de dommage à l'unité



Hollandaise et deux à l'unité Anglaise. L'unité Hollandaise gagne une colonne vers la gauche pour être supportée par de l'artillerie dans la même case. L'unité Anglaise gagne une colonne pour l'artillerie et une colonne comme infanterie Anglaise. L'unité Hollandaise lance un '1' -> résultat 'R'. Elle fait retraite vers une case adjacente avec ses cubes de dommage. L'unité Anglaise lance un '5' -> sans effet.

La seule unité Anglaise survivante fait feu de nouveau. Elle lance un '1' -> pas de dommage. L'unité Française n'a pas de test de moral à effectuer car elle n'a reçu aucun point de dommage. L'unité Française lance un '4' qui inflige un cube de dommage à l'unité Anglaise. L'unité Anglaise passe un test de moral et lance un '6' -> sans effet. Comme les deux rounds de combat sont achevés et qu'une unité d'infanterie défensive survit, l'unité attaquante doit se replier.



Toutes les autres étapes du combat d'assaut sont passées. Le combat d'assaut est résolu.



Dans cet exemple, une unité de cavalerie et une unité d'infanterie Française font assaut ensemble.



**Etape 1 :** l'unité d'artillerie Anglaise fait feu en premier vers l'infanterie Française. Un cube de dommage est infligé.

**Etape 2 :** les unités de cavalerie Britannique et Française engagent un combat commun. Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur Anglais lance un '4' et le joueur Français un '6'. La cavalerie Britannique devient fatiguée et fait retraite vers Mont St Jean.

**Etape 3 :** L'unité d'infanterie Française engage un combat avec l'unité d'infanterie Britannique. L'infanterie Britannique est pénalisée d'une colonne vers la droite pour être attaquée par une force combinée. De même elle bénéficie de deux colonnes vers la gauche pour être avec de l'artillerie et pour être Britannique. Il s'ensuit du combat que l'unité Française doit faire retraite.

**Etape 4 :** comme une unité de cavalerie Française est présente dans la case, elle doit charger l'infanterie Britannique. L'infanterie fait feu et lance un '6' qui fatigue l'unité. Cependant, l'unité de cavalerie peut charger. L'unité d'infanterie se range en formation en carré. Même si cette unité était mobile au début de l'assaut, elle peut se ranger en carré car une unité de cavalerie était présente à ses côtés au début de l'assaut. L'infanterie passe un test de moral et le résultat est 'R'. Comme c'est un assaut de cavalerie, ce résultat devient 'E' et l'unité est éliminée, ainsi que les cubes de dommage de la case.

**Etape 5 :** la cavalerie Française donne la chasse aux artificiers, et un cube de dommage est placé dans la case.

**Etape 6 :** sans objet.

**Etape 7 :** la cavalerie Française n'a plus d'unités à attaquer dans la case. Le joueur Français doit vérifier s'il continue à charger. Il lance un '2' ce qui signifie que l'unité ne poursuit pas la charge et reste dans la case.

Dans cet exemple, une unité de cavalerie Française charge deux unités de cavalerie Britannique dont l'une est fatiguée.



La seule étape à activer est l'étape combat de cavalerie contre cavalerie. L'unité

Française engage son unité. Le joueur Britannique décide une contre-charge avec son unité fraîche. Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur Français a un meilleur score et l'unité Britannique devient fatiguée et fait retraite. L'unité Française s'engage avec l'unité Britannique restante fatiguée. Bien que pénalisée de -1 pour être fatiguée l'unité Britannique obtient un meilleur résultat que l'unité Française. Elle devient fatiguée et fait retraite vers sa case de départ. L'unité Britannique vérifie si elle continue sa charge. Elle obtient un '6' ce qui signifie qu'elle doit continuer sa charge vers une case adjacente occupée par l'ennemi. Elle décide de charger l'unité de cavalerie Française qui vient de faire retraite, ce qui engage un nouveau combat de cavalerie.

## Test de moral

Seules les unités d'infanterie passent un test de moral. Un test de moral ne peut avoir lieu que lorsque des unités d'infanterie sont impliquées dans un combat d'assaut. Une unité d'infanterie peut être forcée à faire retraite ou être éliminée comme résultat d'un test de moral. Chaque fois qu'un test de moral est requis, un dé est lancé pour chaque unité d'infanterie présente dans la case. Un seul lancer est effectué pour chaque unité, même si plusieurs pénalités sont infligées par le feu de l'artillerie et de l'infanterie.

Avant qu'un lancer de dé ne soit effectué, le joueur doit assigner les cubes de dommage aux unités d'infanterie. Le nombre de cubes de dommage assignés à une unité détermine la colonne utilisée de la table de Test de Moral. La colonne utilisée est cependant modifiée en fonction des circonstances. La colonne utilisée est déplacée vers la gauche ou vers la droite dépendant d'un certain nombre de facteurs modificatifs. Notez que les modifications s'appliquent au choix de la colonne et non au lancer de dé. Une unité qui n'a pas de cube assigné doit tout de même faire un test.

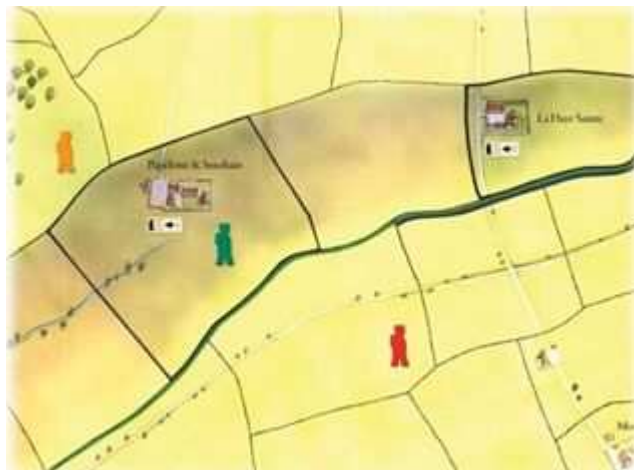
La colonne la plus à droite est la colonne '6'.

La colonne la plus à gauche est la colonne '0'.

## Test de moral – Déplacement vers la Droite

**Attaque par la cavalerie** – Si une unité faisant un test de moral subit un assaut seulement de cavalerie, elle subit un changement de trois colonnes vers la droite. Ce changement n'est pas appliqué si l'unité est confrontée à un assaut de cavalerie et d'infanterie.

**Unité isolée** – Si l'unité n'a pas d'unités d'infanterie amie dans deux cases adjacentes différentes, elle est considérée comme isolée et est pénalisée d'une colonne vers la droite. Si une unité est dans une case sur un bord du plateau, il lui suffit d'être adjacente à une seule unité amie pour être supportée.



**EXEMPLE :** L'unité Hollandaise est supportée car elle est adjacente à une unité amie et elle est située dans une case en bord de carte. L'unité Allemande est supportée étant adjacente à deux unités amies. L'unité Britannique est isolée.

**Landwehr** – Si l'unité est une unité « Landwehr » (grise), alors elle subit un déplacement d'une colonne vers la droite.

(NdT : une unité « Landwehr » littéralement « milice territoriale » était composée de civils tirés au sort).

**Dans un bois ou ville** – Si l'unité est dans un bois ou en ville, elle subit un déplacement d'une colonne vers la droite. Notez que la modification s'applique autant au défenseur qu'à l'attaquant. Cette modification ne s'applique pas aux unités défensives qui ont le bénéfice d'une place forte.

**Assaut par la Garde Impériale** – Si au moins une unité est une unité de la Garde Impériale, et qu'elle fait partie de la force d'assaut, l'unité subit le déplacement d'une colonne vers la droite lors du test.

**Opposition de forces composées en dehors d'une place forte** – Si la force d'opposition est composée d'infanterie et de cavalerie, l'unité subit le déplacement d'une colonne vers la droite. Cette modification s'applique seulement si la cavalerie peut réellement charger l'unité d'infanterie en défense, par exemple l'infanterie dans une place forte n'applique pas cette modification.

## Test de moral – Déplacement vers la Gauche

**Cavalerie contre carré** – Si l'unité est en formation en carré et est chargée par de la cavalerie, alors elle bénéficie d'un déplacement de six colonnes vers la gauche. Notez que cette modification se cumule avec celle d'une attaque de cavalerie chargeant l'infanterie et ramenant cette modification à trois colonnes vers la gauche, mais seulement si l'unité d'infanterie est chargée seulement par la cavalerie.

**Unité Britannique ou Garde Impériale** – Toutes les unités Britanniques (rouge) et les unités de la Garde Impériale (bleu foncé) bénéficient du déplacement d'une colonne vers la gauche, qu'elles soient force assaillante ou défensive.

**Accompagnée par l'artillerie** – Si au moins une unité d'artillerie fait partie des forces défensives le défenseur gagne une colonne vers la gauche. Notez que l'assaillant ne peut pas bénéficier de cette modification.

**Dans une place forte et en position défensive** – Si l'unité en défense a l'avantage d'une place forte, elle bénéficie du déplacement d'une à trois colonnes vers la gauche, en fonction du chiffre indiqué sur la case. Une unité en défense ne bénéficie de la modification de la place forte que si elle est en formation défensive.

## Résultat du test de moral

Lancez un dé pour chaque unité et croisez le résultat du dé avec la bonne colonne.

Une case vide est sans effet.

Un 'R' signifie une retraite. L'unité doit faire retraite immédiatement. Voyez plus loin les règles sur la retraite. Un 'R' devient un 'E' si de la cavalerie ennemie est présente dans la

case. Si l'unité en défense est dans une place forte un 'R' se transforme en un cube de dommage pour l'unité, c'est-à-dire qu'elle ne fait pas retraite.

Un 'E' équivaut à une élimination. L'unité est éliminée et est enlevée du plateau immédiatement.

### Table de test de moral de l'Infanterie

Déplacement vers la droite pour :		Points de dommage							Déplacement vers la gauche pour	
		<0	1	2	3	4	5	6>		
Assaut de cavalerie	3 ▶	Lancer de dé	R	R	R	E	E	E	E	6 Cavalerie contre carré
Unité isolée	1 ▶				R	R	E	E	E	1 Britannique ou Garde Impériale
Landwehr	1 ▶					R	E	E	E	1 Défensive avec Artillerie
Dans bois ou ville *	1 ▶						R	E	E	X Dans place forte et défensive
Assaut avec Garde Impériale	1 ▶							E	E	X = valeur dans case forte
Forces combinées hors place forte	1 ▶							R	E	

R = retraite    E = éliminée

R devient E si cavalerie ennemie dans la case  
R devient un cube de dommage si unité dans une place forte

\*L'infanterie qui défend dans une place forte ne subit pas de déplacement pour le bois

## Règles usuelles à connaître – 3<sup>ème</sup> partie

### Cubes de dommage

L'ampleur des dommages infligés aux unités d'infanterie est représentée par des cubes de dommage.

Le joueur Français utilise les cubes bleus. Les Alliés utilisent les cubes rouges et les Prussiens les cubes noirs.

A certains moments dans le jeu, un joueur doit assigner les cubes de dommage aux unités d'infanterie dans une même case. Il doit le faire quand les unités d'infanterie quittent la case pour de déplacer, quand les unités d'infanterie combattent en combat d'assaut, et quand les unités d'infanterie doivent passer un test de moral. C'est le joueur qui contrôle les unités qui décide comment il répartit les cubes de dommage entre les unités d'infanterie aux moments requis. La façon dont ils sont assignés à un moment donné, n'a pas d'incidence sur la façon dont ils seront assignés à un autre moment, par exemple si vous assignez deux cubes à une unité d'infanterie à un moment vous pourrez assigner ces cubes à différentes unités plus tard.

Le joueur peut assigner jusqu'à cinq cubes à une même unité. Tous les cubes de dommage doivent être assignés aux unités d'infanterie.

Six cubes de dommage éliminent une unité. Si dans une case il est impossible d'assigner cinq cubes ou moins à chaque unité, une unité d'infanterie doit être éliminée et six cubes de dommage retirés du plateau. Puis réassignez de nouveau les cubes. Notez qu'il est possible pour une unité d'être éliminée par un tir d'escarmouche ou le feu de l'artillerie si le nombre requis de cubes de dommage sont dans la case considérée. Vous n'avez pas à attendre un moment d'assignation des unités pour éliminer éventuellement une unité.

Les cubes de dommage ne peuvent pas être affectés à des unités d'artillerie si des unités d'infanterie sont dans la case. Des cubes de dommage ne peuvent jamais être affectés à des unités de cavalerie ou à des leaders.

Des cubes de dommage peuvent être déplacés pendant l'action Renfort.

Si un joueur doit placer des cubes de dommage sans qu'il en ait assez dans son stock, alors il doit éliminer une unité du plateau. Il assigne les cubes dans la case où l'unité à éliminer se trouve. Il élimine ainsi l'unité et les cubes. Les cubes de dommage reviennent dans le stock et pourront être utilisés de nouveau.

Le joueur Français souhaite déplacer l'une des deux unités d'infanterie. La case contient trois cubes de dommage. Il peut assigner tous les cubes sur une unité ou les diviser assignant deux cubes sur une unité et un cube sur l'autre. Il décide d'assigner les trois cubes sur l'unité qui va bouger. Il déplace l'unité et les trois cubes. Aucun des cubes de dommage ne peut être assigné à l'unité d'artillerie.



## Retraites et replis

Dans un assaut, si une unité doit se replier, elle doit le faire dans la case d'où est parti l'assaut. Si plusieurs unités proviennent de deux cases différentes, le joueur qui les contrôle décide dans laquelle des deux cases elles se replient. Une unité de cavalerie doit faire retraite – ou se replier – dans la case voisine de celle d'où l'assaut est parti et non dans la case de départ.

Si une unité défensive Française doit faire retraite, elle doit le faire en direction de 'Rossome'. Une unité non-Prussienne Alliée vers 'Mont St Jean'. Une unité défensive Prussienne doit faire retraite vers une des trois aires d'entrée des unités Prussiennes. Si plusieurs cases sont possibles, le joueur qui contrôle les unités choisit la case de retraite.

Une unité ne peut faire retraite dans une case occupée par l'ennemi. Une unité ne peut faire retraite en dehors de la carte. Une unité peut faire retraite dans la case « Delayed Prussian Area », sauf une unité Française. Si une unité ne peut faire retraite, elle est éliminée.

Une unité peut en faisant retraite dépasser la capacité limite de la case. Une unité d'infanterie faisant retraite le fait avec ses cubes de dommage qui lui sont assignés lorsqu'elle ne réussit pas son test de moral et vous ne pouvez pas subitement lui ajouter des cubes de dommage avant son déplacement.

Un leader peut choisir d'accompagner une unité faisant retraite ou se repliant, même une unité de cavalerie.

## **ACTION** Changement de formation

Un pion d'action vert peut être utilisé pour changer la formation des unités d'infanterie et d'artillerie dans la case activée. La cavalerie et les leaders ne peuvent jamais être ainsi changés de formation.

## **ACTION** Renforts

L'utilisation d'un pion d'action vert permet au joueur de déplacer un cube de dommage d'une case vers une case adjacente contenant au moins une unité d'infanterie amie. Un cube de dommage Français (bleu) peut être déplacé vers une case contenant une unité d'infanterie Française qui peut être une unité de la Garde Impériale. Un cube de dommage rouge peut être déplacé vers une case contenant une unité Alliée non-Prussienne, qui peut être Britannique, Allemande ou Hollandaise. Un cube de dommage noir peut être déplacé vers une case contenant une unité Prussienne, soit une unité de ligne, soit une unité « Landwehr ».

La case d'où provient le cube ne contient pas forcément d'unité d'infanterie, c'est-à-dire qu'il peut être retiré d'une case contenant de l'artillerie.

## **ACTION** Passer

Un joueur peut choisir comme action de passer et utilise pour cela un pion d'action vert. S'il n'a plus de pion d'action vert, il peut utiliser un pion rouge ou violet pour passer.

## Leaders

Chaque camp a un certain nombre de leaders. Le Français démarre avec quatre leaders, le joueur Allié avec deux leaders. Deux leaders Prussiens pourront entrer en cours de jeu.

Un leader permet à un joueur de doubler l'effet d'un pion d'action. Si un pion d'action est utilisé pour activer un leader, alors ce leader peut activer des unités dans deux cases. Il peut activer la case dans laquelle il se trouve et/ou une case adjacente. Un leader peut activer la même case deux fois. Bien qu'un leader puisse activer une case contenant un autre leader qui permet à cet autre leader de se mouvoir, un leader ne peut jamais activer directement un autre leader pour activer à nouveau d'autres cases, c'est-à-dire qu'avec un pion pour cette action au plus deux cases seront activées.

Si un pion vert est utilisé pour activer un leader, alors chaque case activée peut effectuer différentes actions.

Si un pion rouge est utilisé pour activer le leader, alors les unités activées dans les cases ne peuvent effectuer que des assauts.

De même, si un pion violet est utilisé pour activer le leader, alors les unités activées ne peuvent effectuer que des mouvements de réserve.

Si un leader active deux cases pour effectuer des assauts, tous les mouvements d'assaut doivent être effectués avant de résoudre ces assauts. De même, si une même case est activée deux fois, une action qui n'est pas un assaut doit être réalisée complètement avant qu'une action d'assaut soit activée. Il n'est pas possible d'activer une case pour un assaut, de voir le résultat de cet assaut, et ensuite d'activer de nouveau cette même case pour un autre assaut.

Après qu'un leader ait été activé, il est placé de côté. Un leader ne peut être activé qu'une fois par séquence d'actions. Si le joueur exécute plus d'une séquence d'actions lors d'un tour, un leader peut être utilisé lors de chaque séquence d'actions.

Un leader peut toujours se mouvoir/exécuter un assaut avec les unités qui se déplacent depuis la même case, même si le leader n'est pas lui-même activé pour déplacer ces unités. Un leader peut choisir de faire retraite/se replier avec des unités amies, y compris cavalerie.

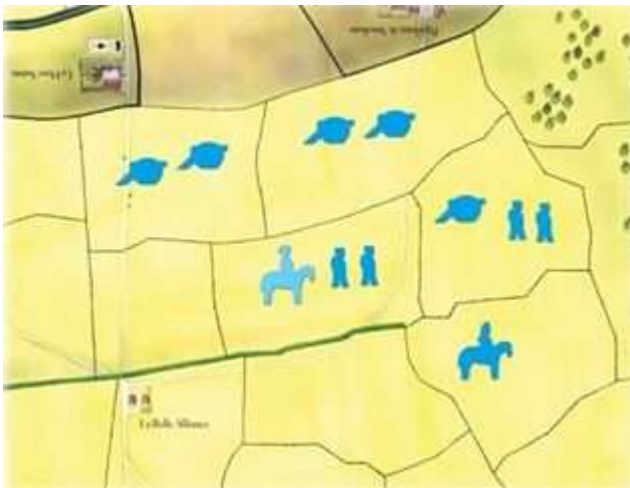
Un leader ne peut jamais terminer son mouvement dans une case contenant un autre leader de même couleur.

Un leader ne compte pas dans l'évaluation du nombre d'unités présentes dans une case pour vérifier la capacité limite de la case.

Si un leader termine son tour dans une case ne contenant que des unités ennemies, il est éliminé. Si un leader est dans une case contenant des unités d'artillerie amies qui subissent un assaut et qui sont défaites, il fait retraite vers une aire adjacente. Un leader ne revient jamais en jeu s'il est éliminé. Au début d'une nouvelle séquence d'actions tous les leaders sont positionnés debout.

Un leader Britannique peut activer des unités Britanniques, Hollandaises et Allemandes. Il ne peut activer d'unités Prussiennes.

Un leader Prussien peut activer des unités Prussiennes, y compris « Landwehr ». Il ne peut activer d'autres unités Alliées. Si un leader Français est utilisé pour activer le feu de la Grande Batterie dans deux cases, le feu n'est décompté qu'une fois et un seul pion est retiré de la case Grande Batterie. Par contre, si un leader est utilisé pour activer la même case deux fois, l'activation de la Grande Batterie les deux fois est décomptée les deux fois.



**EXEMPLE :** Le leader ci-dessus peut être utilisé pour différentes actions. Il peut activer les deux cases contenant uniquement de l'artillerie, qui peuvent alors faire feu. Il est possible de souhaiter requérir l'utilisation de la Grande Batterie (un cube est prélevé de la case correspondante) et de doubler ainsi les lanciers de dés.

Il peut aussi être utilisé pour déplacer les deux unités d'infanterie vers l'ennemi, et les activer à nouveau en activant ainsi deux cases.



## Effet du terrain

La carte comporte huit types de terrain, chacun d'eux ayant éventuellement un effet sur le mouvement, le combat, et la ligne de tir.

### Terrain dégagé

Un terrain dégagé n'a pas d'effet sur le mouvement ou le combat.



### Terrain en point bas

Un terrain en point bas n'a pas d'effet sur le mouvement ou le combat. Il a un effet sur la ligne de tir. Une unité dans un terrain en point bas ne bloque pas la ligne de tir d'une unité d'artillerie faisant feu d'un terrain non en point bas.



### Case contenant une place forte

La carte comporte trois de ces cases repérées par un trait noir épais. Ces trois cases sont Hougomont, La Haye Sainte et Papelotte et Smohain. Chaque place forte est assorti d'un nombre maximum d'unités d'infanterie qui peuvent bénéficier de cette place forte et d'un nombre de colonnes dont on doit se déplacer vers la gauche lors d'un test de moral fait par les défenseurs. Il faut considérer qu'une place forte est un emplacement particulier dans une case habituelle. Une unité d'infanterie ne peut bénéficier de cette place forte que si elle est en position défensive (une unité en formation mobile ne peut en bénéficier). L'artillerie et la cavalerie ne peuvent jamais en bénéficier.



Si le nombre d'unités d'infanterie en défense dépasse la capacité de cette place forte, le joueur en défense doit indiquer clairement quelles unités bénéficient de la place forte.

Si l'artillerie est présente dans une telle case et qu'un assaut a lieu dans cette case, le joueur défensif doit déclarer si des unités d'infanterie sont prêtes à renoncer au bénéfice de la place forte pour protéger l'artillerie. Si aucune unité d'infanterie ne protège l'artillerie, après le premier round de combat d'infanterie contre infanterie, si une unité d'assaut est encore présente dans la case, toutes les unités d'artillerie sont éliminées.

L'infanterie bénéficiant de la place forte ne peut être chargée par la cavalerie, ni subir un déplacement de colonne lors d'un test de moral pour être chargée par une force combinée. La cavalerie peut cependant charger l'infanterie située dans la case ne bénéficiant pas de la protection de la place forte. Si elle est défaite et doit se replier, l'infanterie protégée par la place forte n'est pas prise en compte. L'infanterie protégée dans la place forte peut faire feu sur la cavalerie.

Cette case peut contenir du terrain tel qu'un bois ou une rivière. Toutes les modifications du feu de l'artillerie sont cumulatives, par exemple l'artillerie faisant feu sur l'artillerie située à Hougomont est pénalisée de -2 pour la place forte et de -2 pour le bois. La modification de -2 pour la place forte ne s'applique que si toutes les unités en défense bénéficient de la protection de la place forte. La même règle s'applique pour un combat infanterie contre infanterie, toutes les unités d'infanterie en défense devant être protégées par la place forte pour bénéficier d'une modification en défense.

Les modifications infanterie contre infanterie sont cumulatives alors que la modification pour le terrain ne s'applique qu'à la case.

Les modifications de test de moral ne sont pas cumulatives pour l'infanterie. Si une unité d'infanterie est protégée par une place forte, elle n'applique pas de modification de terrain tel qu'un bois. Les unités qui font assaut subissent une pénalité pour le bois. Cette case bloque la ligne de tir.



## Bois

Toutes les unités d'infanterie (attaquantes ou défensives), qui sont engagées dans un combat d'assaut dans un bois subissent un déplacement d'une colonne vers la droite lors d'un test de moral.



Un bois bloque la ligne de tir de l'artillerie. L'artillerie peut faire feu vers une case de bois avec un modificatif de -2 au dé.

Une unité de cavalerie doit stopper dès qu'elle rentre dans une case contenant un bois. La cavalerie qui fait assaut depuis une case de bois vers une case adjacente supporte une modification de -1 au lancer de dé si elle engage un combat avec une cavalerie ennemie. Si l'infanterie fait assaut à la cavalerie située dans une case contenant un bois, la cavalerie doit se replier.

## Ville

L'infanterie est pénalisée d'une colonne vers la droite lors d'un test de moral, qu'elle soit en défense ou en assaut.

L'artillerie subit une modification de -2 au dé si elle fait feu vers une case de ville.



Une ville bloque la ligne de tir, bien qu'elle puisse y faire feu. L'artillerie dans une case de ville n'est pas pénalisée par celle-ci ; La cavalerie doit stopper dès qu'elle rentre dans une case de ville. La cavalerie ne peut faire assaut dans une ville. Si la cavalerie fait assaut depuis une case de ville vers une case adjacente elle supporte une modification de -1 au dé si elle engage un combat avec une cavalerie ennemie. Si l'infanterie fait assaut à la cavalerie située dans une ville, la cavalerie doit se replier.

## Rivière

Une case contenant une rivière est supposée marécageuse.

L'artillerie est pénalisée de -1 au dé si elle fait feu vers une case de rivière. L'artillerie ne peut tirer depuis une case de rivière.



La cavalerie doit stopper dès qu'elle rentre dans une case de rivière. La cavalerie qui fait assaut depuis une case de rivière vers une case adjacente supporte une modification de -1 au lancer de dé si elle engage un combat avec une cavalerie ennemie. Si l'infanterie fait assaut à la cavalerie située dans une case de rivière, la cavalerie doit se replier.

## Ligne de crête

Deux lignes de crête figurent sur la carte.

La plus importante se situe le long du front des Alliés.

La ligne de crête a un effet sur la ligne de tir de l'artillerie. Si l'artillerie est dans une case bordée par une ligne de crête, elle n'est pas affectée par celle-ci. Elle ne subit pas de modificatif de -2 au dé, et sa ligne de tir n'est pas bloquée.



Si l'unité d'artillerie fait feu à travers une ligne de crête et qu'elle ne se trouve pas dans une case bordée par une ligne de crête, elle subit un modificatif de -2 lors du lancer de dé pour faire feu dans la case adjacente à la ligne de crête. Elle ne peut pas faire feu vers des cases au-delà de la ligne de crête.

## Fossé

Un fossé figure sur la carte, qui longe le front des Alliés. Bien que le fossé longe la ligne de crête entre les cases, il est considéré comme étant du côté des Alliés par rapport à la ligne de crête.



Le fossé affecte seulement le feu de l'artillerie. Si l'artillerie fait feu vers une case contenant un morceau de fossé, elle subit une modification de -1 au lancer de dé. Cette modification s'applique seulement si la ligne de tir traverse le côté de la case bordée par le fossé.

## Les Prussiens

L'armée Prussienne va commencer à apparaître sur le champ de bataille à partir de 3 p.m. au plus tôt. Au début de chaque tour à partir de 3 p.m. le joueur Allié lance un dé pour savoir combien de Prussiens peuvent entrer. Un lancer de dé de '1' est considéré comme '2', ainsi le résultat possible varie de '2' à '6'. Les unités Prussiennes sont disposées dans l'ordre indiqué. Le joueur Allié commence en prenant les unités par la gauche. Il prend un nombre d'unités, de la gauche vers la droite, en nombre égal au résultat du lancer de dé.

Trois cases d'entrée figurent sur la carte, deux sont marquées d'un 'A' et une est marquée d'un 'B'. La première série des armées Prussiennes ont un 'A' au début de la ligne. Ce qui signifie qu'elles seront placées dans l'une des cases marquées d'un 'A'. La deuxième série des armées Prussiennes ont un 'B' sur leur gauche, et seront placées dans la case marquée 'B'.

Les Prussiens peuvent dépasser la capacité limite de la case sur leurs cases d'entrée. Elles ne seront pénalisées qu'à la fin de la première séquence d'action qui suit leur entrée.

Les Alliés peuvent choisir de différer l'entrée des unités et de les placer dans la case « Delayed box ». Toute unité placée dans cette case peut être déplacée dans une case d'entrée lors d'un tour ultérieur, selon le souhait du joueur qui les contrôle. Ces unités viennent alors en plus des unités qui entrent avec le lancer de dé. Il est aussi possible de déplacer les unités depuis la case « Delayed box » en utilisant une action de mouvement. Ces unités peuvent se déplacer vers n'importe laquelle des cases d'entrée.

Les unités dans la case « Delayed box » peuvent faire assaut dans une case d'entrée si elle est occupée par des unités Françaises. Ce qui nécessite un pion d'action de la même façon qu'un assaut normal. Si une unité Prussienne doit faire retraite depuis une case d'entrée, elle fait retraite vers la case « Delayed box ».

Les unités dans la « Delayed box » peuvent aussi faire un feu d'escarmouche vers des unités Françaises situées dans une case d'entrée. Le feu d'artillerie ne peut pas avoir lieu, les cases étant trop boisées pour permettre une ligne de tir dégagée.

Les unités Prussiennes peuvent faire retraite/se replier vers la case « Delayed box ».

Les unités Françaises ne peuvent jamais entrer dans la « Delayed box ». Les unités d'infanterie Françaises peuvent faire un tir d'escarmouche vers la « Delayed box ».

## Conditions de victoire

A la fin de chaque tour, les deux joueurs vérifient s'ils remplissent les conditions de victoire. Dans certains cas chaque camp calcule ses victimes. Un total de victimes correspond à toutes les unités d'infanterie, d'artillerie et leaders éliminées. Les unités de cavalerie éliminées ne comptent jamais dans ce total. Une unité éliminée compte comme une victime, à l'exception d'une unité de la Garde Française qui compte pour deux victimes.

Le joueur Français est déclaré vainqueur si une au moins unité d'infanterie Française occupe Mont St Jean, OU il a infligé un total de 13 victimes au joueur Allié (n'incluant pas les victimes Prussiennes).

Le joueur Allié est déclaré vainqueur si une au moins des unités d'infanterie Allié (compris Prussiennes) occupe la case marquée 'Rossome', OU a infligé au joueur Français un total de 16 victimes.

Si les deux camps obtiennent leurs conditions de victoire en même temps, le joueur ayant infligé le plus de victimes à l'autre camp est vainqueur.

Le jeu prend fin automatiquement à la fin du tour 8 p.m. Si les deux joueurs ne remplissent pas simultanément leurs conditions de victoire, le joueur Allié est déclaré vainqueur.

# Livret d'aide aux joueurs

## Séquences d'un tour

### 1. Prendre des pions

Français	Alliés	
		+3
		+2
		+2

Les Alliés prennent les pions en + à partir de 4pm.

### 2. Prussiens

Sautez cette phase lors des 3 premiers tours. A partir de 3 pm lancez un dé pour déterminer le nombre d'unités Prussiennes arrivent. Résultat minimum->2 Placez dans les cases d'entrée indiquées 'A' ou 'B'.

### 3. Tirs d'escarmouche

Les Alliés font feu en premier, puis les Français. Lancez un dé pour chaque unité d'infanterie pouvant faire feu vers une unité ennemie adjacente. '6' fait mouche. Cibles prioritaires et dommages : *infanterie->1 cube de dommage, cavalerie-> fatiguée ou retraite, artillerie->1 cube de dommage.*

### 4. Séquences d'actions des joueurs

Voyez les tableaux à droite.

### 5. Changt de formation

Le joueur Allié, puis le joueur Français peuvent changer la formation de leurs unités d'infanterie et d'artillerie.

### 6. Vérification des conditions de victoire

Les Alliés sont vainqueurs si au moins une unité d'infanterie occupe 'Rossome' OU a infligé au moins 16 victimes au joueur Français. Le joueur Français est vainqueur si au moins une unité d'infanterie occupe 'Mont St Jean' OU a infligé au moins 13 victimes aux unités non Prussiennes Alliées.

### 7. Fin du tour

Déplacez le marqueur de tour. Retirez tous les pions d'action des cases « Orders » et commencez un nouveau tour.

Le jeu prend fin à la fin du tour 8pm. Si le joueur Français n'a pas infligé à la fin plus de 13 victimes aux unités non prussiennes Alliées, le joueur Allié gagne.

## 4. Séquence d'actions des joueurs

**Initiative :** le joueur Français -> 7 p.m. Le joueur Allié prend l'initiative si le joueur Français ne contrôle pas l'une des trois cases fortes.

Le joueur non actif tire une tuile et la garde secrète. Cela détermine combien d'actions le joueur actif peut effectuer.

Le joueur actif peut changer la formation de ses unités d'infanterie et d'artillerie.

Le joueur actif exécute ses actions jusqu'à être stoppé par le joueur non actif.


Déplacez les pions d'actions depuis 'Actions used this round' vers 'Actions used in previous rounds'. Remettez les tuiles ->sac.

Inversez les rôles : le joueur non actif devient actif si pions verts disponibles. Sinon fin de la phase.


### Actions

Un pion d'action active toutes les unités d'une case. Toutes les unités de la case activée doivent exécuter la même action. Toutes les actions peuvent être exécutées par l'utilisation d'un pion d'action vert. Un pion d'action rouge permet seulement une action d'assaut. Un pion violet permet seulement un mouvement de réserve. L'activation d'un leader permet d'activer deux cases. L'activation d'un leader peut aussi permettre d'activer deux fois la même case.


#### Mouvement au contact

 Vous pouvez bouger certaines ou toutes les unités. L'infanterie et l'artillerie se déplacent d'une case. La cavalerie jusqu'à deux cases. Un leader jusqu'à trois cases (se déplace qu'il soit debout ou non, le mouvement ne change pas son statut). Un leader ne peut terminer son mouvement dans la même case qu'un autre leader. Si une artillerie se déplace, elle est placée de côté à la fin de son mouvement. Une unité d'artillerie de côté peut se déplacer, mais ne peut faire de tir offensif. Vous pouvez dépasser la capacité limite d'une case lors d'un mouvement (trois unités plus un leader). Vous ne pouvez entrer dans une case occupée par l'ennemi.


#### Mouvement de réserve

 Vous pouvez bouger certaines ou toutes les unités. Toutes les unités peuvent se déplacer du double de leur capacité normale. Les unités ne peuvent jamais entrer dans une case adjacente à l'ennemi, incluant sa case de départ. Les autres règles ci-dessus s'appliquent.


#### Tir de l'artillerie

 Toutes les unités d'artillerie de la case peuvent faire feu. L'artillerie a une portée de trois cases. Le joueur Français peut activer la Grande Batterie. Cela permet de lancer deux dés au lieu d'un. Le joueur Français ne peut activer la Grande Batterie que six fois durant la partie. (retirez un pion de la case Grande Batterie pour l'indiquer)


#### Assaut

 Vous pouvez déplacez certaines ou toutes les unités d'infanterie et de cavalerie avec leurs capacités de mouvement. Elles doivent terminer leur mouvement dans une case occupée par l'ennemi où aura lieu l'assaut. Un leader peut accompagner les unités.


#### Changement de formation

 Vous pouvez changer la formation de certaines ou toutes les unités dans la case activée. Les unités d'infanterie peuvent changer d'une formation mobile (debout) à une formation défensive (placée de côté). Les unités d'artillerie peuvent être placées debout leur permettant de tirer offensivement. Les unités de cavalerie ne peuvent jamais être replacées debout.


#### Renforts


 Vous pouvez déplacer un cube de dommage d'une case vers une case adjacente contenant une unité d'infanterie. Un cube de dommage Français ->case contenant infanterie Française. Un cube de dommage rouge->case contenant infanterie Allié non Prussienne. Un cube de dommage noir->case contenant infanterie Prussienne.


#### Passer


 Passer nécessite l'utilisation d'un pion d'action vert, ou rouge ou violet si les pions verts sont épuisés.


### Effets du terrain


 **Terrain dégagé** – Aucun effet sur le mouvement ou ligne de tir.


 **Terrain en point bas** – Aucun effet sur le mouvement. La ligne de tir de l'artillerie située hors point bas n'est pas bloquée par des unités placées dans un point bas. Des unités dans un point bas ont leur ligne de tir bloquée par des unités ou l'effet du terrain en point bas.


 **Case forte** – Trois cases fortes : Hougoumont, La Haye Sainte et Papelotte & Smohain. La case comporte l'indication du nombre d'unités d'infanterie qui peuvent bénéficier de la case forte et doivent être en position défensive pour en bénéficier. L'artillerie est pénalisée de -2, l'infanterie faisant assaut de -1. L'infanterie en défense lors d'un test de moral a un gain comme indiqué dans la case (de 1 à 3 colonnes).

 **Bois** – L'infanterie est pénalisée de -1 lors d'un test de moral. Bloque la ligne de tir. Artillerie faisant feu dans bois->-2 Cavalerie ne peut faire assaut. Cavalerie doit stopper. Pénalisée de -1 si assaut depuis bois. Cavalerie doit faire retraite si assaut par infanterie.

 **Ville** – L'infanterie est pénalisée de -1 lors d'un test de moral. Bloque la ligne de tir. Artillerie faisant feu vers ville->-2 Cavalerie ne peut faire assaut. Cavalerie doit stopper. Pénalisée de -1 si assaut depuis ville. Cavalerie doit faire retraite si assaut par infanterie.

 **Rivière** – L'artillerie est pénalisée de -1 si elle fait feu vers rivière. Ne peut faire feu depuis rivière. Cavalerie ne peut faire assaut. Cavalerie doit stopper. Pénalisée de -1 si assaut depuis rivière. Cavalerie doit faire retraite si assaut par infanterie.

 **Ligne de crête** – Bloque la ligne de tir si unité faisant feu n'est pas dans une case adjacente et fait feu vers unité une case au-delà de la ligne de crête. Artillerie->-2 si fait feu à travers ligne de crête sauf case adjacente. Deux lignes de crête : l'une le long du front Allié, l'autre coupe les positions Françaises.

 **Fossé inondé** – L'artillerie est pénalisée de -1 si elle fait feu vers une case de fossé par le bord constitué du fossé. Un seul fossé inondé qui court pour partie le long de la ligne de crête du front Allié proche d'Hougoumont.

## Etapes du combat d'assaut

- Feu défensif Artillerie** Toutes les unités font feu une fois. Utilisez la table ci-dessous contre Infanterie. Si cible uniquement cavalerie, tir fait mouche pour 5 ou 6->fatigue unité fraîche ou élimine unité fatiguée. Feu réussi->test de moral Infanterie étape 3.
- Cavalerie/Cavalerie** Attaquant sélectionne unité qui charge, défenseur sélectionne unité qui contre-charge. Lancez chacun un dé, le meilleur gagne. Le perdant devient fatigué et fait retraite ou est éliminé si fatigué. Relancez si égalité. Répétez jusqu'à ce des unités de cavalerie ne restent plus que d'un côté dans la case. Les unités peuvent être activées pour plus d'une charge.
 

Modification dé	
-1	si fatigué
-1	si Hollandaise
+1	si Garde Impériale
-1	si depuis bois/riv./ville
- Infanterie/Infanterie** Le défenseur fait feu en utilisant la table ci-dessous, et peut obliger l'attaquant à faire un test de moral. Toutes les unités survivantes font alors feu, et peuvent aussi passer un test de moral. Répétez cette procédure une seconde fois. Si des unités défensives survivent, toutes les unités d'infanterie attaquantes restantes se replient dans la case d'où provenait l'assaut (différent d'une retraite, et les unités ne sont pas affectées par la cavalerie défensive).
- Cavalerie/Infanterie** Toutes les unités en formation défensive changent en formation en carré. Si plus tôt dans l'assaut, des unités amies de cavalerie ont été présentes, toutes les unités d'infanterie en défense doivent changer en formation défensive, et donc en carré. Toutes les unités d'infanterie font feu vers la cavalerie et font mouche avec '6'. (fraîche->fatiguée->éliminée). Si au moins une unité de cavalerie survit, chaque unité d'infanterie passe un test de moral. Si une unité d'infanterie survit, les unités de cavalerie se replient vers la (les) case(s) d'où provenait l'assaut. Si le combat a lieu dans bois/riv./ville toutes les unités de cavalerie font retraite immédiatement.
- Cavalerie/Artillerie** Si l'artillerie est présente dans une même case que la cavalerie, placez un cube de dommage par artillerie présente dans la case. Cela représente l'élimination des servants. L'artillerie elle-même n'est pas détruite.
- Infanterie/Artillerie** Si l'artillerie reste en présence d'infanterie ennemie, elle est éliminée. Si l'artillerie était seule avant l'assaut de l'infanterie, celle-ci doit passer un test de moral si elle a été touchée à l'étape 1.
- Contrôle Cavalerie** Toutes les unités restantes de cavalerie dans la case (attaquantes ou défensives) doivent lancer un dé pour voir si elles poursuivent la charge. Les unités qui ne poursuivent pas la charge ou sans unité ennemie adjacente restent sur place.

### Table de tir Artillerie vers Infanterie

		Portée				
		0	1	2	3	Modification dé
Lancer de dé modifié	0					+1 si cible formation en carré
	1	■				-1 si cible dans case de rivière
	2	■				-1 si cible derrière fossé
	3	■	■			-1 si Artillerie Britannique
	4	■	■	■		-2 si cible dans bois ou ville
	5	■	■	■	■	-2 si cible derrière ligne crête
	6	■	■	■	■	-2 si cible derrière ligne crête
						-2 si cible dans place forte et en position défensive
						<i>Un '6' inflige toujours au moins un point de dommage. Les modifications sont cumulatives.</i>

### Tir de l'Artillerie

Cible	dé	Effet du tir
Infanterie		Utilisez table Artillerie/Infanterie
Cavalerie	5+	Fatig. → Éliminée ou retraite <i>Peut faire retraite si touchée par escarmouche</i>
Artillerie	6	1 cube de dommage

### Table de tir Infanterie vers Infanterie

		Portée				
		0	1	2	3	Modification dé
Lancer de dé modifié	0					+1 si cible formation en carré
	1					+1 si Infanterie faisant feu Britannique
	2	M				-1 pour 2 cubes de dommage
	3	■				-1 si unité faisant feu en carré
	4	■				-1 si cible dans une place forte et en formation défensive
	5	■	■			
	6+	■	■	■	■	
						<i>Un dé de '6' avant modification inflige toujours au moins un point de dommage</i>

### Table de contrôle de la Cavalerie

Continue la charge si dé > ou égal à	5+	5+	3+	4+	6	5+
--------------------------------------	----	----	----	----	---	----

### Test de moral de l'infanterie

		Points de dommage								
		<0	1	2	3	4	5	6>	Déplacement vers la gauche pour :	
Déplacement vers la droite pour :									6	Cavalerie contre carré
Assaut de cavalerie	3 ▶	1 R	R	R	E	E	E	E	1	Britannique ou Garde Impériale
Unité isolée	1 ▶			R	R	E	E	E	1	Défensive avec Artillerie
Landwehr	1 ▶				R	E	E	E	X	Dans place forte et défensive
Dans bois ou ville *	1 ▶					R	E	E		
Assaut avec Garde Impériale	1 ▶						E	E		
Forces combinées hors place forte	▶						R	E		
		R = retraite    E = éliminée								
*L'Infanterie qui défend dans une place forte ne subit pas de déplacement pour le bois		R devient E si cavalerie ennemie dans la case							R devient un cube de dommage si unité dans une place forte	

## Notes

Ndt : les règles anglaises comportent une ambiguïté quant aux conditions de victoire à la fin du dernier tour si aucun des deux joueurs ne remplit (*simultanément*) ses conditions de victoire – différence entre le texte des règles p.16 et le livret d'aide aux joueurs. L'auteur a précisé ce point de règle : « Dans le seul cas où les deux camps obtiennent leurs conditions de victoire en même temps, le joueur ayant infligé le plus de victimes à l'autre camp est déclaré vainqueur. Si le joueur Français n'a pas infligé 13 victimes aux unités non Prussiennes Alliées, le joueur Allié gagne ».

---

## Credits

Game designed by Martin Wallace

Artwork by Peter Dennis

Graphics' by Solid Colour

Playtested by Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Alan Montgomery, Don Oddy, Alan McClennahan, Paulo Inácio, Hélio Andrade Stephen Buonocore, Chad Meksh, Ilan Paull, Jonathan Garnett and Andy Unwin.

Thanks to: Julia Bryan

You can check out the latest Warfrog games at: [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

You can contact Warfrog at: [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

The rules to 'Waterloo' are © Martin Wallace 2008. All artwork © Warfrog 2009.

*Traduction dom17*  
[dominique.courbiac@gmail.com](mailto:dominique.courbiac@gmail.com)

