

WATERLOO 1815



INTRODUCTION

Waterloo 1815 simule la célèbre dernière campagne de l'empereur Napoléon Ier face aux troupes de la 7ème coalition. Pour les Français, il faut séparer puis anéantir les armées ennemies et atteindre Bruxelles. Les Coalisés disposent de deux armées pour tenter de contrer Napoléon, une anglo-hollandaise menée par le duc de Wellington, l'autre prussienne dirigée par l'opiniâtre maréchal Blücher.

Waterloo 1815 se joue en 10 tours représentant chacun une demi-journée entre le 15 et le 19 juin 1815. Il met en scène deux joueurs, un Français et un Coalisé anglo-prussien en Belgique. Les forces des deux camps sont différentes, car une armée française se trouve opposée à deux armées adverses.

- **Les Français** disposent d'une masse de troupes homogènes dirigées par l'un des plus grands stratèges du monde, Napoléon.

- **Les Coalisés** disposent d'une armée anglo-hollandaise peu nombreuse mais de qualité, et d'une armée prussienne aux qualités inverses.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations tactiques, stratégiques ou politiques variées.

DURÉE DU JEU

Durée de jeu moyenne : 1h00

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : aucun

Le jeu dure 10 tours (entre le 15 juin et le 19 juin 1815), chaque tour étant équivalent à une demi-journée.

Le **joueur français** joue le premier, suivi du **joueur coalisé**.



FORCES

Le **joueur français** contrôle les **unités françaises (bleus)**.

Le **joueur coalisé** contrôle les **unités britanniques (rouges)**, **belgo-hollandaises (oranges)**, **brunswickoises (noires)** et **prussiennes (gris bleu)**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente la Belgique et ses frontières avec l'empire français.



Deux zones apparaissent, délimitées par la frontière : La France (région de Beaumont) et la Belgique.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMÉDIATE

- Le **joueur français** si à la fin d'un tour, il contrôle la ville de Bruxelles avec des unités ravitaillées.
- Le **joueur coalisé** si l'empereur Napoléon est éliminé.
- Tout joueur qui atteint ou dépasse 20 PV à la fin d'un tour.

Sinon le joueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

PV BONUS

- Le **joueur français** gagne 2 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Charleroi / Nivelles / Mons.

PERTE PV

- Le **joueur français** perd 2 PV s'il ne contrôle pas en fin de partie chacune des villes suivantes : Charleroi / Nivelles / Mons.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ÉCONOMIQUE

Il n'y a pas de phase économique dans ce scénario.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- **France** : Beaumont.
- **Anglo-hollandais** : Bruxelles, Ath.
- **Prussiens** : Gembloux, Wavre.



TIRAGE DES CARTES

Dans ce scénario, chaque joueur tire deux cartes par tour.

RENFORTS

Coalisés (Prussiens)

- Tour 1 à Ligny : Général *Thielmann** + unités du IIIème corps prussien.
- Tour 3 à Gembloux : Général *Bülow** + unités du IVème corps prussien.