

NAPOLEON AGAINST EUROPE FAQ :

Date : 26/04/2013

ERRATA & CLARIFICATIONS

1°) Exemple de jeu page 26 : le leader Jean qui effectue une contremarche vers l'armée autrichienne doit retourner dans la réserve en raison de son rang hiérarchique supérieur.

2°) Page 12 : Le détroit intérieur danois est toujours franchissable même en cas de présence navale adverse.

3°) 18.2.1 (Page 20) :

Une puissance majeure est conquise si :

- Toutes ses zones clés sont sous contrôle adverse **et que ces zones sont en mesure de tracer une ligne de ravitaillement pour le conquérant.**

La zone reste néanmoins sous contrôle ennemi, et au tour suivant, empêche l'attribution d'une carte et diminue les ressources de 4 points.

4°) 8.2.3 (Page 10, dernière ligne) :

Le libellé devrait être : «**Les forces des mineurs sont déployées immédiatement lorsqu'ils intègrent une alliance ou que la puissance majeure avec laquelle ils sont alliés rejoint une alliance.**»

5°) 10.1 (Page 10 dernier paragraphe) :

« Un général peut commander... et des unités d'une puissance majeure alliée dès que le nombre de pas alliés majeurs ne dépasse pas la moitié du nombre de pas de la force. En cas de violation... »

6°) **8.1.2** : La Russie et la Turquie peuvent faire partie du même camp au même moment.

7°) Aide de jeu diplomatique : La France bénéficie d'un +1 contre l'Egypte.

8°) AIDE DE JEU CARTES IMPORTANTES

DOS DE MAYO

5° paragraphe à remplacer par : L'Empire prend le contrôle des forteresses et des zones où sont situées ses forces, même non ravitaillées. (Il n'y a plus de référence à la notion de capitale de province).

Si la France ne remporte pas la guerre de libération, celle-ci se poursuit jusqu'à la fin du jeu.

Si la France remporte la guerre de libération, l'Espagne subit une paix forcée puis redevient neutre ; elle ne perd en revanche aucune province.

Si la France contrôle Madrid pendant la guerre de Libération, l'Espagne ne subit pas la pénalité de 4 ressources.

PIEGE DE BAYONNE

Lors du jeu de la carte Piège de Bayonne, les 3PA ne peuvent être utilisés que pour des activations en Espagne ou au Portugal.

9°) Glossaire :

L'Europe Continentale comprend tous les pays à l'exclusion de : Norvège, Suède, Finlande, Royaume-Uni, les îles (Corse, Sardaigne, Sicile, Malte, Crète, Rhodes, Corfou), l'Empire Ottoman, Maroc, Algérie, Tunisie, Egypte.

Blocus continental : Copenhague en fait partie car le détroit est «interne» à ce pays; la Sicile n'en fait pas partie.

Péninsule italienne : la définition est donnée sur l'aide de jeu d'attribution des cartes : toutes les zones en Italie + Sicile. (Italie = Royaume d'Italie, Venise, Papauté, Naples, Toscane, Ligurie et Piémont)

Mantoue fait partie de la Lombardie.

10°) Scénarios

1815 - Placement Prusse : La force prussienne à Magdeburg n'a pas de dépôt mobile.

PRECISIONS ET ILLUSTRATIONS

CARTES

1°) « **Tilsit** » : la Turquie et l'Espagne ne sont jamais concernées, soit en tant que cible, soit en tant qu'allié. Les seules puissances majeures qui comptent pour cette carte sont celles indiquées entre parenthèses sur l'aide de jeu : Autriche, Russie, Prusse.

2°) « **Colonnes de marche** » n'a pas d'incidence sur les flottes de la Coalition ; les cartes spécifient lorsque les forces navales sont concernées.

3°) « **Barbaresques** » : la guerre étrangère peut prendre fin soit par l'occupation de Tunis ou Alger par la Coalition, soit par la règle 6.5.

4°) « **Révolte serbe** », : après le jeu de cette carte, les unités turques situées hors de Turquie doivent immédiatement se replacer dans la zone frontière du territoire national la plus proche en nombre de points de mouvement contenant une forteresse, au choix du propriétaire.

5°) Les points de ressource donnés par la carte « **Rothschild** » peuvent être utilisés immédiatement lorsqu'elle est jouée en phase de budget.

6°) Le mot « définitivement » de la carte « **Malet** » ne s'applique qu'à « Génie Napoléon ».

7°) « **Blocus continental** » : pour le blocus continental, on peut l'imposer comme condition de paix même sans jouer la carte mais le jeu de la carte est le seul moyen de l'activer pour remporter des points de victoire si les conditions sont remplies.

8°) « Tyrol » : si l'évènement est joué alors que des troupes de l'Empire sont présentes, elles peuvent tenter une esquivé si un général les accompagne ou livrent bataille ; Innsbruck passe sous contrôle tyrolien et le corps tyrolien peut retraiter dans la forteresse. Tant qu'Innsbruck n'est pas reprise par l'Empire, le Tyrol est totalement indépendant et ne dépend pas du sort de l'Autriche si celle-ci est rentrée en guerre.

DIPLOMATIE

1°) En 8.2.1, il est indiqué qu'un joueur ne peut faire qu'une action diplomatique contre un majeur par tour. Faut-il comprendre une action contre chacun des majeurs ou une action en tout et pour tout (donc sur 1 seul majeur parmi ceux en jeu) ?

Une action contre un seul majeur par tour sauf évènement.

2°) En 8.2.2, n'y a-t-il pas inversion sur les périodes pour les actions possibles sur un mineur ? Car je ne comprends pas le pourquoi historique de la restriction pour la période Epopée.

Il n'y a pas véritablement de restriction; pendant la période de l'épopée, les populations des mineurs sont encore favorables à l'Empire; avec une garnison, pas de retournement possible. Après

BUDGET

1°) Les 4 points de ressource maxi donnés par des alliés à une puissance majeure peuvent bien être dépensés immédiatement lors de la même phase de budget. Ex: la France donne 4 points à son allié la Turquie... qui peut les utiliser immédiatement pour produire des unités en plus de ses 4 points de ressource turques.

OUI

2°) Si Varsovie est annexé pour créer la Pologne, la Prusse dispose quand même de ses 5 points de ressource lors des phases de budget suivantes, on ne considère pas que Varsovie est une zone clé occupée privant la Prusse de 4 points de ressource (puisque Varsovie n'est plus en Prusse).

EXACTEMENT; la pénalité de ressources ne s'applique que durant la période de guerre.

3°) Selon 8.1.3, «si le vainqueur déclare la guerre au vaincu à l'issue de la paix forcée, le vaincu reçoit une année de budget immédiatement pour produire des unités»... est-ce une année de budget tout de suite à la phase de déclaration de guerre + les points de ressource normaux lors de la phase de budget?

Exemple : l'Autriche est en paix forcée d'un an suite à sa conquête par la France. l'année de paix forcée, elle a ses 12 points de ressource. A l'issue de cette année de paix forcée, la France lui déclare la guerre, elle recevrait immédiatement 12 points de ressource et à nouveau 12 points lors de la phase de budget?

EXACTEMENT

4°) Une puissance en Paix forcée, peut-elle construire des unités pendant la phase de budget ?

Oui, c'est à ce moment qu'elle refait son armée.

5°) Les forces révoltées obtenues par le jeu des cartes « Tyrol », Révolte serbe », et « Royalistes » sont comptabilisées au nombre des pays mineurs alliés pouvant accorder des pas de pertes d'unités de combat lors de la phase de budget.

HIERARCHIE

1°) MEMO :

+ Un général de rang supérieur actif peut toujours absorber les pas d'un général de rang inférieur inactif (celui-ci étant remis dans la réserve si absorption totale de ses pas) en cas de passage/arrêt/interception/esquivé/contremarche/retraite dans la zone de l'inactif.

Exception : général de rang inférieur commandant d'armée.

+ Un général de rang supérieur actif peut laisser des pas à un général de rang inférieur inactif (et il est remis dans la réserve s'il laisse la totalité de ses pas à un commandant d'armée) en cas de passage/arrêt/interception/esquivé/contremarche/retraite dans la zone de l'inactif.

+ Un général de rang inférieur actif, même s'il commande une armée, ne peut jamais absorber les pas d'un général de rang supérieur inactif en cas de passage, arrêt, interception, esquivé, contremarche ou retraite dans la zone de l'inactif.

+ Un général de rang inférieur actif peut laisser des pas à un général de rang supérieur inactif (et il est remis dans la réserve s'il laisse la totalité de ses pas) en cas de passage/arrêt/interception/esquivé/contremarche/retraite dans la zone de l'inactif.

+ un général de rang supérieur peut effectuer une contremarche vers une zone avec un général de rang inférieur mais il faut alors «consolider» la force ; ; si le général supérieur n'est pas chef d'armée, le général de rang inférieur retourne dans la réserve des leaders.

Toutes ces opérations de consolidation se déroulent après chaque mouvement (mouvement, interception, esquivé, contremarche, retraite).

OPERATIONS

1°) Un général subordonné rejoignant une zone avec un général de rang supérieur : il laisse ses unités et est mis en réserve sauf s'il intègre l'armée.

EXACT

2°) Une force peut-elle effectuer une interception dans une zone où il y a déjà une force amie? ou une force ennemie inactive?

OUI

3°) Selon 13.4, un dépôt fixe peut retrouver son mode mobile lorsqu'une force l'intègre à sa force lors de son activation... est-ce uniquement au début de l'activation de la force ou également au cours de son mouvement?

12.2 Au cours de son mouvement également.

4°) Les tests d'attrition en fin de phase d'activation pour les forces assiégées, démoralisées, non ravitaillées doivent-ils être modifiés par le modificateur «round d'hiver»?

NON, les modificateurs liés aux conditions météo ne s'appliquent que lors des rounds concernés par cette météo

5°) Suite à une campagne majeure, 3 forces se retrouvent dans un zone pour attaquer une force adverse, peut-on les fusionner dans cette zone (en envoyant les généraux de rang inférieur dans la réserve, bien sûr) avant d'attaquer ou doit-on attendre la fin de la bataille pour le faire ?

Il faut les consolider ou fusionner avant de résoudre la bataille.

6°) Quand joue t on la carte «lignes intérieures» :

- juste après la déclaration de campagne majeure et avant les mouvements ?
- juste avant la bataille pour éviter une attaque groupée ?

Tu joues la carte après que le joueur en phase a terminé ses mouvements dans la zone et avant la déclaration de bataille.

7°) Quand on utilise une carte «campagne majeure» on peut activer 3 forces. Ces 3 forces peuvent être activées avec des généraux de n'importe qu'elle initiative ou il faut par exemple 3 généraux d'initiative 1 pour que ça soit valable?

De n'importe quelle valeur initiative d'où leur TRES grand intérêt notamment pour la coalition

8°) Est-ce que selon 9.2, les cartes Blocus continental et Piège de Bayonne permettent d'obtenir des PA de la réserve lors du jeu de ces cartes ?

OUI, en effet 9.2 précise que les points en réserve ne peuvent être utilisés au cours d'un round que si le joueur obtient au-moins 1 PA soit :

- par un PA automatique
- utilisation des points d'activation de la carte jouée
- Evènement attribuant des PA

9°) 12.2 : Une force peut intégrer une armée, l'armée peut ensuite être activée normalement y compris avec les forces qui viennent de la rejoindre ; l'activation de l'armée peut avoir lieu durant le même round du moment que le joueur dépense les PA nécessaires (la force qui a rejoint l'armée se déplace donc 2 fois).

10°) 12.4, 12.5, 12.6 : Une fois qu'une force active a pénétré dans une zone adverse et que la force inactive a décliné une interception ou une esquive, elle ne peut plus effectuer ni interception ni esquive.

11°) 13.3 : En cours de tour, la seule présence d'une force dans une zone contrôlée par l'ennemi sans dépense de PM ne permet pas à la ligne de ravitaillement de passer ; il faut dépenser 1PM pour tracer la ligne de ravitaillement. Par contre, si la zone ennemie contient une forteresse assiégée, la zone est neutralisée par le siège et la ligne de ravitaillement peut passer.

COMBAT ET RALLIEMENT

1°) Concernant plus particulièrement le modificateur «force démoralisée», il faut jeter un dé avant le test d'attrition et sur un résultat supérieur au moral de la force qui teste (éventuellement modifié par la valeur du général?), le décalage de 3 colonnes s'applique ?

Une force démoralisée à la fin de la phase d'activations effectue un test d'attrition et est automatiquement ralliée sauf si elle n'est toujours pas ravitaillée (selon 14.10.4).

Durant la phase d'opérations, si une force démoralisée est activée, elle peut tenter un test de ralliement classique (influence du moral, capitale et général) : si elle réussit, le malus de démoralisation n'est pas appliqué dans l'hypothèse où elle dit faire un test d'attrition.

Durant la phase d'opérations, une force non ravitaillée et démoralisée doit se ravitailler au préalable dans une activation PUIS dans une seconde activation tenter le ralliement. Donc si à la première étape, elle se déplace non ravitaillée, le test comprendra les pénalités de non ravitaillement et démoralisation.

2°) Quelles sont les spécificités des forces qui comprennent deux armées ?

* Force composée de 2 armées en bataille :

- le nombre de pas de la force est égal au total des pas des deux armées.
- la valeur tactique est celle du général commandant la force, avec celle d'un subordonné de l'une ou l'autre armée.
- l'éventuelle unité de pointe / unité spéciale peut provenir de l'une ou l'autre armée.
- le moral de la force est déterminé par les pas des deux armées, sauf pour le ralliement où le moral se détermine par armée.
- les pertes peuvent être prises par l'une ou l'autre des armées, mais au moins la moitié des pertes doivent être prises par les troupes dont le moral a été retenu.
- pour le test de démoralisation et la poursuite, on utilise la valeur tactique du général commandant la force.

* Lorsque 2 armées d'un camp affrontent ensemble une force, les pertes sont prises sur les unités d'élite et spéciales, puis la moitié au moins des pertes doivent provenir des unités ayant déterminé le moral utilisé, puis comme on veut. Le général subordonné peut appartenir à l'autre armée à l'exclusion du général commandant l'armée.

* Lorsqu'une force composée de 2 armées est obligée de reculer, chaque armée peut reculer indépendamment l'une de l'autre, notamment lorsqu'une est obligée de reculer dans une zone précise suite à une interception.

3°) Lorsqu'une force démoralisée et une autre en bon ordre sont amenées à se consolider, l'ensemble devient démoralisé.

AFFAIRES NAVALES

1°) En 17.2.1, il est dit qu'une escadre doit respecter les limites d'empilement à tout moment... est-ce-que cela veut dire qu'une escadre de 3 flottes ne pourra pas passer par une zone maritime dans laquelle une flotte est déjà présente?

Non, elle peut traverser mais gare à elle en cas de retraite s'il n'y a pas de port disponible.

2°) 17.2.7: pour le transport naval, une unité devant être transportée peut-elle être chargée pendant le mouvement de la flotte ou seulement dans la zone de l'activation de la flotte?

Cela est possible au-cours du mouvement, il faut juste dépenser les PM pour entrer et sortir du port.

3°) D'après 17.2.1, entrer dans une zone de blocus adverse coûte 1PM; entrer dans un port adverse coûte 2PM; et débarquer dans un

port adverse coûte 1PM. Est-ce que le coût du débarquement vient s'ajouter à celui de l'entrée dans le port adverse ? (donc total: 3PM) ? ou il est de 2PM également ?

3 PM

4°) Une flotte de secours peut-elle combattre des flottes qui font un blocus avec l'aide des flottes assiégées?

Non, cela nécessite deux activations successives.

5°) Est-ce que les flottes peuvent bouger pendant la phase de redéploiement stratégique ?

NON

6°) Quel est le sort des flottes quand leur port est capturé par l'adversaire alors qu'il est soumis à blocus ?

Lorsque des flottes sont situées dans un port qui est capturé par l'adversaire et qu'un blocus est en place dans le port de départ, les flottes amies sont automatiquement interceptées. Si elles survivent au combat, elles peuvent poursuivre leur mouvement vers un autre port ami dans la limite de leur FM.

Si le seul port disponible est lui-même sous blocus, ces flottes pourront rentrer dans ce port mais avec le risque d'une interception non automatique ; en cas de victoire, le blocus est levé ; en cas de défaite, si les flottes survivent, elles arrivent alors à bon port et resteront soumises au blocus.

7°) Des flottes effectuant un blocus d'un port adverse peuvent elles esquiver si elles sont attaquées ?

NON

CONQUETES ET PAIX

1°) Le Royaume de Bavière. La formation cet état nécessite-il de jouer une carte ou de donner en territoire national le Tyrol à la Bavière ?

Pour créer le royaume de Bavière, il faut que la France batte l'Autriche, lui impose la perte du Tyrol à titre de condition de paix et l'attribue à la Bavière. Tout cela se fait au moment des paix.

2°) 18.2.2: un allié mineur non conquis d'une puissance majeure conquise qui n'a pas été choisi pour remplacer une province de la puissance majeure devient-il automatiquement un allié du conquérant ou reste-t-il allié au vaincu?

Il reste allié au vaincu.

3°) Selon 7.1, la 1ère déclaration de guerre à une puissance majeure augmente le niveau d'escalade d'1 point ; est-ce que cela vaut pour toutes les puissances majeures?

Exemple : après la paix forcée due à la conquête de l'Autriche, celle-ci déclare à la guerre à la France. Augmente-t-on le niveau d'escalade?

L'Autriche ne peut pas faire de déclaration de guerre, seuls la Coalition et l'Empire peuvent en faire.

L'Autriche redevient neutre à l'issue de la paix forcée. Elle va revenir en guerre suite à une action diplomatique réussie de la Coalition (voire de l'Empire...).

4°) Déclaration de guerre à un mineur allié à une puissance majeure neutre :

Une déclaration de guerre à un mineur allié à une puissance neutre = déclaration de guerre à la puissance majeure.

5°) Quand une puissance majeure redevient neutre (par ex: Turquie suite à «Harem» ou Espagne par son exception), je suppose que ses marqueurs de contrôle situés en dehors de ses frontières sont enlevés. Idem, lorsqu'un pays a été conquis (ou est en paix forcée par «Tilsit») ?

Oui, tout est retiré lors de la phase de conquête comme les marqueurs de siège et de démoralisation etc...

6°) Si on déclare la guerre aux mineurs neutres avec la France, ils rejoignent la coalition mais alliés à quelle puissance ?

Un mineur est allié automatiquement à l'Angleterre.

7°) Une question sur la compensation d'un allié mineur en lieu et place d'une province du vaincu : si je bas l'Autriche, puis-je demander Naples ou la Suède (qui sont alliés à l'Anglais au début) ?

Cette alternative ne concerne que les mineurs alliés de la puissance majeure vaincue donc Naples et la Suède ne peuvent pas être choisies; pour l'Autriche il y a la Thuringe et la Papauté

8°) Lorsque l'Espagne, alliée de l'Empire, redevient neutre, que deviennent les troupes de la Coalition présentes en Espagne ?

Elles sont obligées de retourner dans la zone frontière avec une forteresse la plus proche.

9°) Si l'Angleterre est vaincue à la phase de conquête, quel est son sort ?

Elle subit une paix forcée avec les conditions habituelles de conquête et reste neutre durant celle-ci. A l'issue, elle réintègre immédiatement la coalition.