



Austerlitz

Un Coup de Tonnerre!

1805



- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. <i>Glossaire</i> | 6. <i>Variantes</i> |
| 2. <i>Matériel</i> | 7. <i>Solo</i> |
| 3. <i>Mise en Place</i> | 8. <i>Notes</i> |
| 4. <i>Règles</i> | 9. <i>Crédits</i> |
| 5. <i>Mécaniques</i> | 10. <i>1000 Mercis</i> |



Table des Matières

1. Glossaire

p. 3

2. Matériel

p. 4

3. Mise en place

p. 5

3.1 Plateau de Suivi

3.2 Plateau de Bataille

4. Règles

p. 7

4.1 Objectif

4.2 Plateaux et Cartes Formation

4.2.1 Plateau de Bataille

4.2.2 Plateau de Suivi

4.2.3 Cartes Formations et Unités

4.3 Mise en Place détaillée

4.3.1 Cartes et Unités

4.3.2. Placement

4.3.3 Régiments

4.3.4 Marqueurs et cubes

4.3.5 Brouillard d'Austerlitz

4.4 Déroulement du Jeu

4.5 Temps et Moral

5. Mécaniques

p. 9

5.1 Types d'Actions

5.1.1 Action Standard

5.1.2 Action Immédiate

5.1.3 Action Obligatoire

5.1.4 Action Supplémentaire

5.2 Attaque et Cible

5.2.1 Attaque d'un Lieu

5.2.2 Attaque d'une Formation ennemie

5.2.3 Formation attaquante

5.3 Défense

5.4 Renforts et Mouvements

5.4.1 Renforts

5.4.2 Mouvements

5.5 Action Supplémentaire

6. Variantes

p. 11

6.1 Cartes Tactiques

6.1.1 Création des Mains

6.1.2 Utilisation des Cartes Tactiques

6.2 Jeu à 4 Joueurs

6.2.1 Équipe Coalisée

6.2.2 Équipe Française

6.3 Réglages Difficulté

6.3.1 Attaque sur Maxdorf inoccupé par les Français

6.3.2 Difficulté accrue pour les Français

7. Solo

p. 12

7.1 Bots et Flux Décisionnels

7.2 Déroulement Activation Bot

7.3 Cartes Tactiques en Solo

7.3.1 Constitution de la Main du Bot

7.3.2 Gestion de la Main

7.3.3 Règles de Jeu

7.4 Mode Alternatif Solo Sans Bot

8. Notes

p. 14

9. Crédits

p. 16

10. 1000 Mercis

p. 16



1. GLOSSAIRE

Action	Exécutée par une Formation lors de son Activation (voir 4.4 et 5.1).
Action Supplémentaire	Capacité de Lannes et Bagration (voir 5.5).
Activation	Activation d'une Formation (voir 4.4).
Attaque	Action ayant pour objectif d'attaquer un Lieu ou une Formation (voir 5.2).
Barrettes	Pièces en bois représentant les Divisions contenues dans les Formations (voir 4.2.3).
Bot	Adversaire artificiel, utilisé en mode Solo (voir 7).
Brouillard	Marqueur utilisé pour la Formation de Soult (voir 4.3.5).
Carte Aide de Jeu	Mémo sur la signification des Icônes (voir 2).
Carte Formation	Associée à chaque Corps Français ou Colonne Coalisée (voir 4.2.3).
Carte Tactiques	Règle optionnelle, elles sont Françaises, Coalisées ou Neutres (voir 6.1).
Cubes	Pièces en bois nécessaires pour les pistes de suivi et les régiments déployés à Telnitz et Sokolnitz (voir 4.3.3 et 4.3.4).
Défense	Action provoquant une Interruption (voir 5.3).
Interruption	Permet au Joueur Inactif d'intervenir durant l'Activation de l'adversaire (voir 5.3).
Mise en Déroute	Condition de défaite immédiate (voir 4.4).
Moral	Piste permettant le suivi du Moral des deux Armées (voir 4.4 et 4.5).
Passer	Permet à un joueur de ne rien faire (voir 4.4).
Pertes	Piste permettant le suivi des Unités détruites des de Armées (voir 4.4 et 4.5).
Plateau de Bataille	Représentation du champ de bataille d'Austerlitz (voir 3).
Plateau de Suivi	Plateau de suivi (Moral, Pertes et Temps) des deux Armées (voir 3).
Renforts	Action permettant de déplacer une Unité d'une Formation vers une autre (voir 5.4).
Soult	Marqueur permettant le suivi de la Carte Tactiques n°24 (voir 6.1).
Temps	Piste permettant de suivre l'avancement de la journée (voir 4.2.2 et 4.5).
Test de Déroute	Vérification immédiate du Moral d'une Armée (voir 4.4).



2. Matériel



X1

Livret de Règles français



X1

Dé à 6 faces (D6)



X18

Formations pour le joueur Français :

- 16 barrettes bleues
- 2 cubes bleus Régiments



X18

Formations pour le joueur Coalisé :

- 15 barrettes vertes
- 3 barrettes blanches



X1

Marqueur Bagration



X1

Marqueur Lannes



X1

Marqueur Soult

Cartes Formation



X12

Cartes Tactiques

X27



Cubes bleus **X2**

(Moral et Pertes Françaises)



Cubes verts **X2**

(Moral et Pertes Coalisées)



X6

Marqueurs Brouillard

Aide de Jeu

X1



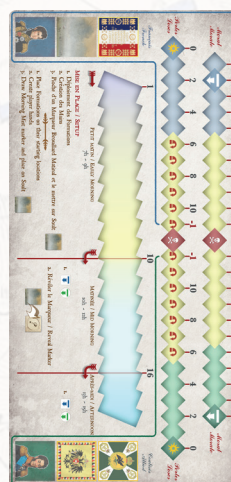
Plateau de Bataille Recto et Verso

Face recto plateau fléché



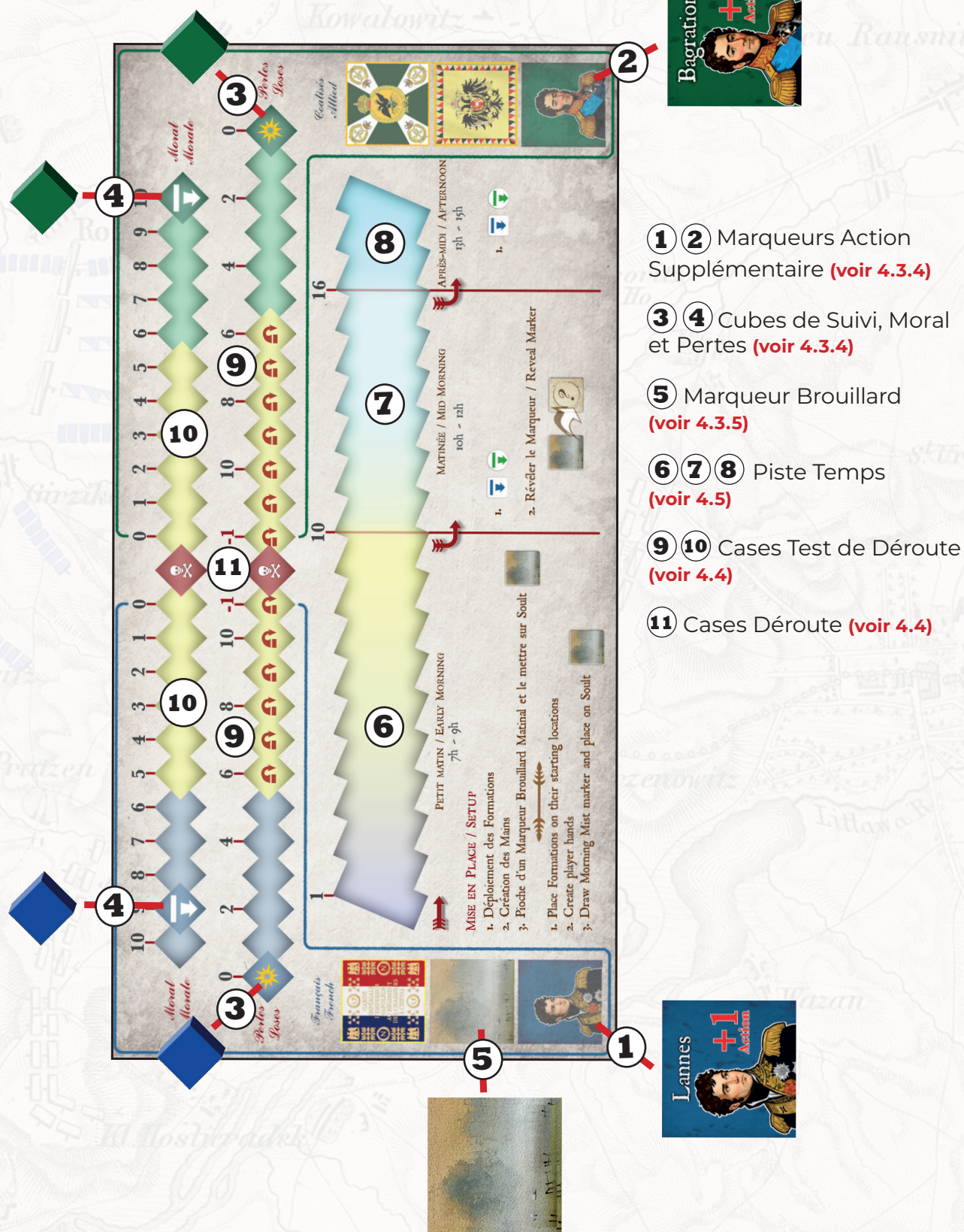
Face verso plateau non fléché

Plateau de Suivi



3. Mise en place

3.1 PLATEAU DE SUIVI (voir 4.3)

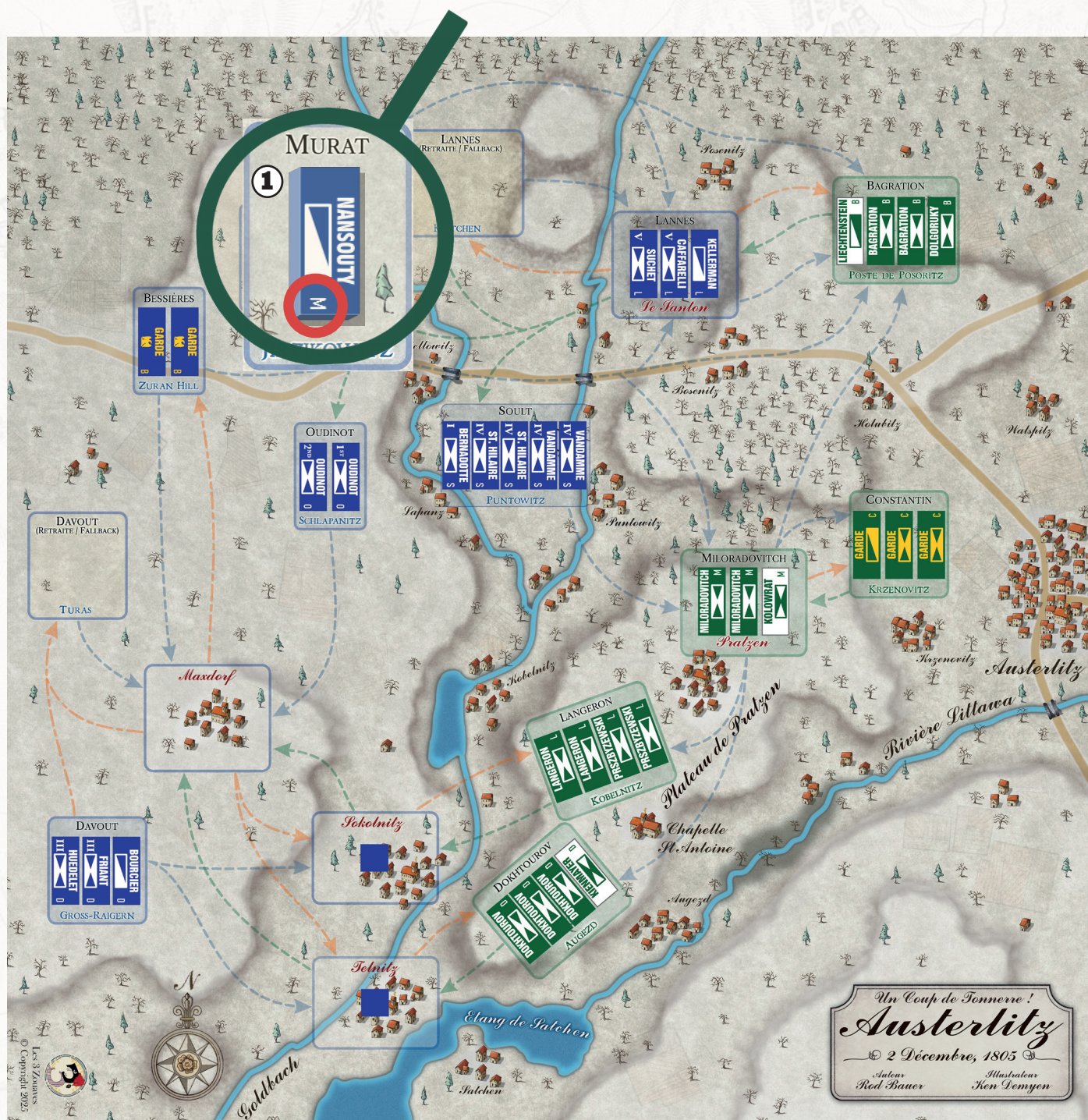


Le plateau de suivi comporte des pistes pour représenter l'état des deux armées avec leurs pertes et leur moral qui permettent de désigner le vainqueur à la fin du jeu.

La piste **Temps** découle du nombre de pertes cumulées des deux armées.



3.2 PLATEAU DE BATAILLE (voir 4.3)



Le plateau de jeu représente le champ de bataille d'Austerlitz. L'emplacement de départ de chaque Formation y est indiqué, ainsi que les lieux importants pour le jeu.

Astuce : chaque barrette possède une lettre en bas à droite correspondant à sa Formation d'origine. (ex : **M** pour **Murat**). Au début du jeu, on placera la Division Nansouty dans l'emplacement Murat **1** appelé aussi **Position Initiale**.





AUSTERLITZ 1805 - UN COUP DE TONNERRE !

Par une aube glaciale en Moravie, le 2 décembre 1805. Sous un brouillard trompeur, le destin de l'Europe se joue en quelques heures. Incarnez le génie audacieux de Napoléon ou la puissance écrasante de la Coalition Austro-Russe lors de la légendaire Bataille des Trois Empereurs. Dans ce duel rapide et intense, chaque décision peut transformer une déroute en triomphe éternel.

Préparez-vous à écrire l'Histoire sur le champ de bataille d'Austerlitz.

« Vous leur avez appris qu'il est plus facile de nous braver et de nous menacer que de nous vaincre. »

Napoléon Bonaparte

4. RÈGLES

4.1 OBJECTIF

C'est très simple. Il faut mettre l'armée adverse en déroute. Pour cela, il faut que l'un de ses 2 cubes de Suivi du Moral ou de Pertes de son Armée arrive sur l'une des 2 cases  (voir 3.1 **11**).

Si les cubes de Suivi des 2 Armées atteignent la case  (voir 3.1 **11**) simultanément, la partie s'achève sur une égalité.

4.2 PLATEAUX ET CARTES FORMATION

4.2.1 Plateau de Bataille (voir 2 et 3.2)

Ce plateau représente le champ de bataille d'Austerlitz. Il indique les Positions Initiales des Formations des 2 Armées ainsi que les lieux décisifs de la bataille : villages, hauteurs et bois.

4.2.2 Plateau de Suivi (voir 2 et 3.1)

Ce plateau comprend les pistes de Suivi du **Moral**, des **Pertes** d'Unités et de l'écoulement du **Temps**.

4.2.3 Cartes Formations et Unités (voir 2)

Chaque Carte Formation, Corps Français ou Colonne Coalisée, commande de 1 à 5 Unités représentant les divisions :



Français : Unités bleues



Coalisés :
Unités vertes (Russes) et
blanches (Autrichiens).

Des **régiments** Français  sont aussi présents sur le plateau de Bataille (voir 4.3.3).

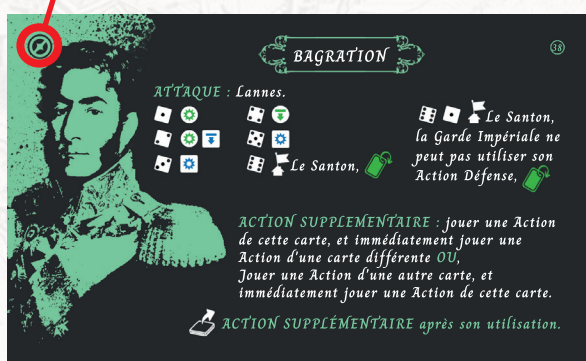
► Les Français jouent en bleu, les Coalisés en vert et blanc. Pour distinguer les Unités, on trouve le nom de leur Commandant, leur type d'Unité et une lettre majuscule désignant leur Formation au début de la partie.

► Ces Cartes contiennent toutes les informations nécessaires à leur **Activation** (voir 5.1).



Carte Formation Bagration

Recto



Verso



Important : Une seule Action par Activation, strictement limitée aux cibles indiquées sur la carte.

4.3 MISE EN PLACE DÉTAILLÉE

4.3.1 Cartes et Unités

Elles sont mises en place face visible (🔍), face à leurs Joueurs respectifs. Elles sont retournées, en cours de jeu dès lors qu'une condition spécifique est remplie, révélant ainsi de nouveaux effets au verso.

4.3.2 Placement (voir 3.2)

Les Joueurs placent leurs Unités sur leurs **Positions Initiales**. (Voir 3.2).

Canon dans le Brouillard

Note : Une certaine liberté géographique a été prise pour les Positions Initiales afin d'éviter un encombrement du Plateau de Bataille.

4.3.3 Régiments

Ces cubes bleus n'ont pas de marquages distinctifs, ils sont simplement placés, indifféremment, sur les villages de **Telnitz** et **Sokolnitz** (voir 3.2).

4.3.4 Marqueurs et cubes (voir 3.1)

- Placez les marqueurs d'Action Supplémentaire de Lannes ① et Bagration ② sur leurs emplacements dédiés du Plateau de Suivi.
- Placez les cubes de Pertes de chaque Armée sur 0 ③ sur la piste Pertes.
- Placez le cube Moral Coalisé ④ sur 10 et le cube Moral Français ④ sur 9 sur la piste Moral.
- La piste Temps marque l'avancée de la journée avec les Unités détruites qui y seront placées tout au long du combat.

La bataille commence donc au **Petit Matin** ⑥.

4.3.5 Brouillard d'Austerlitz

- Le Joueur Français pioche au hasard 1 **marqueur Brouillard** face cachée. Il peut le consulter, puis le place face cachée sur l'emplacement dédié ⑤ du plateau de Suivi. Ce marqueur indique le nombre réel d'Unités que Soult commande, et sera révélé aussitôt son attaque sur **Pratzen** lancée **ou** dès lors que la piste Temps atteint **Matinée** en accueillant la **dixième** Unité détruite.
- Ajustez, si nécessaire, en retirant 1 ou 2 Unités de son Corps. Ces Unités retirées ne sont **PAS** considérées comme éliminées, et ne vont donc **PAS** alimenter les pistes **Pertes** et **Temps** (voir 3.1).





Recommandation : L'Armée Française est plus complexe à gérer. Il est recommandé que le Joueur le plus expérimenté la commande.

4.4 DÉROULEMENT DU JEU

Il n'y a pas de Tour au sens habituel. Le jeu alterne simplement entre les Activations des Joueurs jusqu'à ce qu'une Armée soit mise en déroute.

Les Coalisés commencent toujours. Les Joueurs alternent ensuite en tant que Joueur Actif. Toutefois, il existe une exception lors d'une **Interruption (DÉFENSE)**, ici c'est le **Joueur Inactif** qui devient **Actif**.

Lors de sa première Activation de la partie **uniquement**, le Joueur Français peut choisir de **Passer** (ne faire aucune Action) s'il le désire.

La séquence de Jeu est la suivante :

Sélectionnez une Carte Formation disposant encore d'au moins une Unité sur le Plateau de Bataille. Choisissez une seule Action parmi celles listées, même si plusieurs sont disponibles.

Réalisez l'Action choisie (voir 5.1):

➤ **Attaquer** une cible, **Déplacer** une Unité, **Renforcer** une Formation (voir 5.2 et 5.4).

➤ **Défendre, interrompre** l'Action en cours du Joueur Actif. L'Interruption annule tout ou partie l'effet de l'Action. L'Interruption est le seul cas où le Joueur Inactif intervient (voir 5.3).

Déterminez l'issue de l'Action et appliquez les effets sur les Plateaux de Bataille et de Suivi.

Test de Déroute : Si la case atteinte sur la piste des Pertes porte ce symbole ⑨, et que votre cube se trouve sur la piste Moral dans la zone ⑩, effectuez immédiatement le test.

Si la case atteinte est la dernière ⑪, l'Armée est mise en déroute et la partie

s'arrête immédiatement sans avoir besoin d'effectuer un Test de Déroute.

Placez les Unités éliminées sur la piste Temps. Les cubes bleus n'y vont pas, ils sont défaussés.

Si les conditions ⑦ puis ⑧ sont remplies (voir 4.5), appliquez ses effets **immédiatement** (voir 3.1).

Note : Si aucun mouvement ou Action n'est possible, cas rare, le Joueur est obligé de Passer.

4.5 TEMPS ET MORAL

Le Temps se décompte en **Pertes cumulées** égales au total des Pertes Françaises et Coalisées. La journée progresse sur trois périodes :

➤ **Petit Matin ⑥ de 7h à 9h :** C'est le début de partie.

➤ **Matinée ⑦ de 10h à midi :** Le total combiné des Pertes atteint **10** Unités.

Les deux Armées subissent l'effet suivant ⬇️⬇️ sur la piste de Suivi du Moral (voir 3.1).

Si ce n'est déjà fait, le marqueur de Brouillard est révélé maintenant (voir 4.3.5).

➤ **Après-Midi ⑧ de 13h à 15h :** Le total combiné des Pertes atteint **16** Unités.

Les deux Armées subissent, à nouveau, l'effet suivant ⬇️⬇️ sur la piste de Suivi du Moral (voir 3.1).

5. MÉCANIQUES

5.1 TYPES D'ACTIONS

Chaque Activation repose sur l'un de ces 4 types d'Actions :





5.1.1 Action Standard

Attaque, Défense, Placement ou Renfort. Ces Actions consomment une Activation.

5.1.2 Action Immédiate

Se déclenche instantanément lors d'un événement spécifique. Elle ne consomme **PAS** d'Activation.

5.1.3 Action Obligatoire

Doit être jouée en priorité absolue. Elle consomme une Activation.

5.1.4 Action Supplémentaire

Capacité spéciale unique (**Voir 5.5**).

5.2 ATTAQUE ET CIBLE

Les Actions d'attaque ciblent un Lieu **OU** une Formation ennemie.

5.2.1 Attaque d'un Lieu

Vise la Formation présente sur ce Lieu. Si le Lieu est vacant, la cible devient la Formation ennemie la plus proche. En cas d'égalité de distance, le défenseur choisit.

Exemple :

- Si **Sokolnitz** ou **Telnitz** sont attaqués par **Langeron** ou **Dokhtourov**, retirez les éventuelles Pertes Françaises dans l'ordre de priorité ci-dessous :

- Le Cube régiment occupant le village attaqué.
- Une Unité Française occupant le village attaqué.
- Une Unité de Davout.
- Une Unité d'une autre Formation la plus proche.

Note : Cette règle permet de continuer à cibler une Formation ennemie même si elle a été précédemment éliminée.

5.2.2 Attaque d'une Formation ennemie

Vise la Formation spécifiée quel que soit l'endroit où elle se trouve sur le Plateau de Bataille.

5.2.3 Formation attaquante

Toutes les Pertes subies par l'attaquant sont obligatoirement retirées de la Formation attaquante.

5.3 DÉFENSE

Certaines Cartes Formations possèdent une Action **Défense**, permettant de contrer l'adversaire.

➤ Cette **Interruption** immédiate est jouée juste après le jet de dé de l'attaquant. Elle suspend temporairement l'attaque et permet d'en modifier potentiellement le résultat, en relançant le dé par exemple.

➤ Ce faisant, le défenseur perd sa prochaine Activation. L'adversaire exécute donc une nouvelle Action.

➤ Face à une Action Supplémentaire qui génère **2 Actions**, la Défense ne peut contrer que **1 seule** des deux Actions.

5.4 RENFORTS ET MOUVEMENTS

5.4.1 Renforts

Une Unité déplacée vers une autre Formation en renfort, en devient immédiatement partie intégrante. Une Formation peut dépasser son nombre d'Unités initial grâce aux renforts. Toutefois, une Formation totalement éliminée ne peut **JAMAIS** être reconstituée.

Si une Formation envoie sa dernière Unité en renfort, cette Formation disparaît. Appliquez **immédiatement** les pénalités de Moral associées à sa disparition, si elles existent pour cette Formation.





5.4.2 Mouvements

Les Formations ne se déplacent sur le Plateau de Bataille que si leur Carte Formation ou une règle spécifique l'exige **explicitement**.

5.5 ACTION SUPPLÉMENTAIRE

Une fois par partie, **Lannes** et **Bagration** peuvent déclencher une Action Supplémentaire, quelle que soit la face sur laquelle se trouve leur Carte Formation.

➤ Jouez une Action Supplémentaire d'une autre Carte Formation, en plus de l'Action normale de Lannes ou Bagration.

➤ L'ordre des 2 Actions est **libre**, mais elles doivent s'enchaîner **immédiatement**.

➤ **Défaussez** le marqueur Action Supplémentaire après usage.

➤ Il est **interdit** d'utiliser cette Action Supplémentaire pour éviter ou contourner une Défense adverse.

➤ Recto gris pour les cartes neutres météorologiques, d'où la couleur de ces cartes.

Chaque Joueur choisit secrètement 1 Carte Tactiques de son deck, puis en pioche 2 autres au hasard dans ce même deck.

Créez un Deck Combiné en mélangeant les 3 decks pour créer un nouveau deck unique.

3 Cartes Tactiques supplémentaires sont piochées alternativement face cachée du deck combiné par les Joueurs, **en commençant par les Coalisés**.

Les deux Joueurs ont maintenant chacun en Main 6 Cartes Tactiques.

Seules les cartes aux couleurs des Joueurs sont jouables par ceux-ci.

Note : Les cartes Neutres ou Ennemies dans la Main ne peuvent être jouées, mais leur possession est cruciale. Elles indiquent qu'elles ne sont pas disponibles pour l'adversaire.

6. VARIANTES

Ces règles sont optionnelles et s'appliquent si les deux Joueurs sont d'accord.

6.1 CARTES TACTIQUES

L'ajout des Cartes Tactiques apporte une profondeur et une historicité supplémentaires. Elles sont compatibles pour des parties Solo, à 2 et 4 Joueurs. Hautement recommandé après avoir fait quelques parties avec les règles de base (**voir 2**).

6.1.1 Création des Mains

Triez les Cartes Tactiques en 3 decks :

- Recto bleu pour les Français.
- Recto vert pour les Coalisés.

6.1.2 Utilisation des Cartes Tactiques

Une seule Carte Tactiques par Action avec un maximum de 6 cartes au cours de la partie.

Les cartes :

- **Sur le Goldbach ! - 05**
- **Renfort d'Oudinot - 06**
- **Constantin Attaque Lannes - 23**

peuvent être jouées dans le cadre d'une Action Supplémentaire.

6.2 JEU À 4 JOUEURS

6.2.1 Équipe Coalisée

- **Joueur 1 :** Dokhtourov et Constantin.





- **Joueur 2** : Langeron et Bagration.

Koutouzov, le Commandant en chef est désigné parmi les 2 Joueurs Coalisés :

- Il commande Miloradovitch,
- Il pioche et attribue les 6 Cartes Tactiques en début de partie,
- Il a le dernier mot sur l'Activation des Formations.

6.2.2 Équipe Française

- **Joueur 1** : Davout et Garde Impériale.

- **Joueur 2** : Soult, Lannes et Murat.

Napoléon, le Commandant en chef est désigné parmi les 2 Joueurs Français :

- Il contrôle la carte Napoléon,
- Il commande Oudinot,
- Il pioche et attribue les 6 Cartes Tactiques en début de partie,
- Il a le dernier mot sur l'Activation des Formations.

6.3 RÉGLAGES DIFFICULTÉ

6.3.1 Attaque sur Maxdorf inoccupé par les Français

Si l'Armée Française subit des Pertes en défendant Maxdorf, alors qu'il n'y a plus ou pas d'Unité Française présente dans le village lors de l'attaque, le Joueur Français choisit normalement quelle Unité perdre, mais il est recommandé de suivre cette priorité plus historique potentiellement (Les Coalisés n'ont jamais vu Maxdorf, alors l'attaquer ? Je vous laisse imaginer.) :

- Une Unité de Davout,
- Une Unité d'Oudinot,
- Une Unité de Soult, uniquement si la Formation se trouve encore sur sa Position Initiale,
- Une Unité de la Garde Impériale,
- Une Unité de Lannes,

➤ Une Unité de Murat en dernier ressort.

6.3.2 Difficulté accrue pour les Français

Pour augmenter la difficulté pour le Français, appliquez l'une ou l'autre (ou les 2) de ces règles :

- Moral Français Réduit :

➤ La carte de Napoléon ne donne plus que +1 au Moral au lieu de +2.

- Garde Impériale Vulnérable :

➤ Les Actions de la Garde Impériale deviennent aléatoires :

   = 

   = 

Toute Action de Défense de la Garde entraîne automatiquement :

   = 

7. SOLO

Cette section permet de jouer seul contre un Bot, Français ou Coalisé. Ce dernier est géré par un organigramme contenant des flux décisionnels. Les règles pour 2 Joueurs s'appliquent sauf mention contraire.

7.1 BOTS ET FLUX DÉCISIONNELS

Les Bots Français et Coalisés sont pilotés par des flux décisionnels avec un code couleur. Référez-vous à la légende suivante pour interpréter les cases :

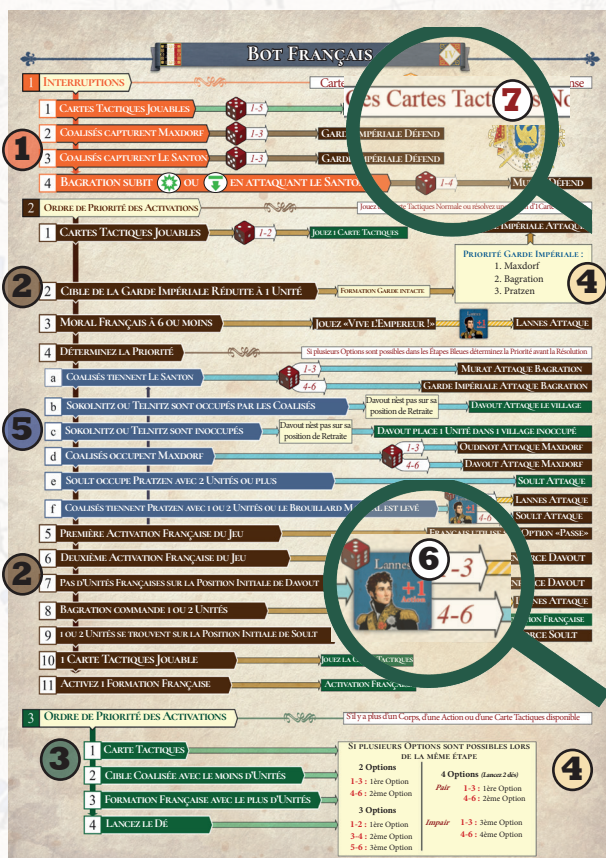
- **1** : Interruption . Priorité absolue, interrompt l'Action du Joueur humain.
- **2** : Action à résoudre.
- **3** : Résolution des Priorités.
- **4** : Condition ou choix à faire.
- **5** : Étapes de priorité égale.
- **6** : Résultat de dé et ordre de



priorité.

➤ **7**: Consigne.

Fiche Flux Décisionnels :



7.2 DÉROULEMENT ACTIVATION BOT

- **Section 1** **1**:

Vérifiez d'abord si une Interruption se déclenche (ex: « Les Français capturent Pratzen »). Lancez les dés si requis. Traitez les Interruptions dans l'ordre listé.

- **Section 2** **2**:

En l'absence d'Interruption, parcourez la liste des Actions dans l'ordre jusqu'à en trouver une applicable :

- Si aucune Action n'est possible, le Bot Passe.
- Si Lannes ou Bagration apparaît, déclenchez l'Action Supplémentaire si disponible.

- **Section 3** **3**

Utilisez cette section pour trancher les choix multiples ou les lancers de dés liés aux Actions vertes de la **Section 2**.

Note : Option Inexécutable, si un dé propose deux Actions et que l'une est impossible, choisissez automatiquement l'autre sans lancer le dé.

- **Marqueur Brouillard et Bot** (voir 4.3.5)

Joueur Français contre Bot Coalisé :

➤ Piochez un marqueur Brouillard, révélez-le immédiatement pour ajuster Souldt. Laissez-le visible sur le Plateau de Suivi jusqu'au déclenchement normal :

➤ Attaque sur Pratzen

ou

➤ Avoir plus de 10 Pertes cumulées sur la piste Temps.

Joueur Coalisé contre Bot Français :

➤ Appliquez la règle standard, le marqueur reste caché jusqu'à sa révélation.

7.3 CARTES TACTIQUES EN SOLO

Si vous intégrez les Cartes Tactiques au jeu contre le Bot.

7.3.1 Constitution de la Main du Bot

Le Bot commence avec 6 cartes : 3 faces visibles piochées de son deck (par le joueur, bien entendu) et 3 faces cachées, piochées du deck combiné.

Seules les cartes faces visibles sont jouables (**voir 7.3.2**).

7.3.2 Gestion de la Main

Lorsqu'une carte du Bot est jouée ou défaussée, retournez une carte face cachée pour la remplacer.

Si la carte révélée est Neutre ou Ennemie, défaussez-la immédiatement



et retournez-en une autre.

7.3.3 Règles de Jeu

Le Bot **DOIT** jouer toute carte jouable déclenchée par une Interruption ou une Activation (sur un dé de 1-2).

Si le **Bot** déclenche une **Action Supplémentaire** et si elle est disponible, lancez un dé pour déterminer l'ordre des deux Actions. Si l'Action Supplémentaire a déjà été utilisée, effectuez simplement l'Action indiquée par la flèche pleine :



Dans ce cas Lannes n'attaque pas, Soult attaque directement à la place :

Note : Si vous ne jouez pas avec les Cartes Tactiques, ignorez toutes les références à ces Cartes dans les flux décisionnels du Bot.

7.4 MODE ALTERNATIF SOLO SANS BOT

Pour une expérience solo rapide, sans la gestion des flux décisionnels :

- Jouez une première partie en optimisant les Français, puis une seconde en optimisant les Coalisés.
- Calculez le **Score Brut = Unités restantes + Niveau de Moral restant - 5** si le camp a perdu la bataille.
- Victoire Directe : si un Joueur remporte ses deux parties, il est déclaré vainqueur.
- Victoire aux Points : Si un Joueur ne gagne qu'une partie, additionnez les Scores Bruts des deux manches. Le score cumulé le plus élevé l'emporte, le Joueur ou le BOT.

8. NOTES DE ROD BAUER

Au fil des années, j'ai joué et apprécié près de deux douzaines de jeux consacrés à la bataille d'Austerlitz. Il existe d'excellents jeux sur le sujet. Cependant, dans la plupart d'entre eux, il est très difficile de simuler le déroulement historique de la bataille. Je pense qu'il y a deux raisons principales à cela.

La plus importante est que le joueur Coalisé ne tomberait presque jamais volontairement dans le piège tendu par Napoléon, contrairement aux forces Russes et Autrichiennes qui, historiquement, y furent prises. Les Coalisés ignoraient la présence des puissantes colonnes françaises dissimulées dans la brume, prêtes à fondre sur le plateau de Pratzen. Dans presque tous les jeux consacrés à Austerlitz, le joueur qui dirige les Coalisés sait parfaitement que ces colonnes françaises sont là.

Un autre problème récurrent dans la plupart des jeux sur cette bataille est la difficulté à simuler les va-et-vient autour des villages de Telnitz et Sokolnitz, sur la partie inférieure du Goldbach. Ces villages changèrent de mains de nombreuses fois durant la bataille (certains historiens évoquent jusqu'à six reprises). Dans de nombreux jeux centrés sur Austerlitz, il est plus courant qu'un camp prenne le contrôle d'un village et le conserve ensuite contre toutes les contre-attaques. En concevant mon jeu, je voulais pouvoir recréer cette lutte acharnée et oscillante pour le contrôle des villages. Dire cela ne signifie pas que ces autres jeux ne sont pas amusants ou excitants ; simplement, il est difficile d'y retrouver la réalité des actions historiques.

En tant qu'enseignant d'histoire et notamment d'histoire militaire pendant quarante ans, j'ai toujours cherché des jeux que je pourrais utiliser en classe pour susciter un plus grand intérêt pour l'histoire chez mes élèves. Je voulais un jeu à la fois divertissant et instructif, fidèle au déroulement réel de la bataille et des événements représentés.





Mes choix de conception pour résoudre ces deux problèmes :

1) La surprise Française sur le Pratzen
Le premier défi concerne les forces Françaises cachées, prêtes à surprendre les Austro-Russes sur le plateau de Pratzen. La règle simple consistant à utiliser un marqueur de brouillard pour cacher le nombre exact de troupes est un début, mais elle ne suffit pas. Le joueur Coalisé sait toujours qu'il y a des troupes sous ce marqueur. Il ne connaît pas leur nombre précis, mais il sait que quelque chose s'y cache ! Ma solution consiste à faire commencer la partie avec la majorité des forces Coalisées déjà engagées ou « semi-engagées » dans l'attaque contre la droite française. Elles ne sont jamais obligées d'attaquer, les Coalisés peuvent toujours entreprendre des actions dans un autre secteur du champ de bataille, et ils disposent également d'une carte tactique leur permettant de réaffecter une partie de ces forces à d'autres endroits lors de la mise en place*. Ainsi, bien que cela ne « verrouille » pas les Coalisés dans la réalité historique, cela rend au moins plausible que le joueur Coalisé agisse comme s'il n'avait pas connaissance de la présence Française dans la brume. Et en effet, l'attaque historiquement puissante sur le Goldbach a de réelles chances de produire la percée espérée par les Coalisés à l'époque. Le joueur peut donc choisir de maintenir ce plan, en espérant obtenir dans le jeu ce que les Coalisés n'ont pas réussi à accomplir ce jour-là, en 1805.

2) La lutte pour les villages du Goldbach
Le second problème, celui de la lutte incessante pour les villages du Goldbach, a été résolu en faisant arriver les forces de Davout sur le champ de bataille de façon progressive, unité par unité. Mais, grâce à leur leadership et à la détermination de leurs contre-attaques, ces forces sont capables de repousser les Autrichiens et les Russes d'un village juste après que ceux-ci l'ont pris. Elles ne réussiront pas toujours, mais cela permet au moins aux Français, pourtant inférieurs en nombre, de tenter de reprendre le village, forçant

ainsi les Coalisés à dépenser d'autres actions pour le « reprendre » une deuxième, troisième, voire quatrième fois !

*Lors de quelques parties de test contre Ken Demyen (graphiste, artiste et créateur des excellentes règles du Bot pour ce jeu), celui-ci, dans le rôle des Coalisés, a utilisé à plusieurs reprises la carte tactique pour effectuer un redéploiement avant la partie, suivi en cours de jeu par un renfort du contingent de Bagration provenant de sa réserve (Constantin). Cela a mis ma position Française sur Le Santon sur l'aile gauche, commandée par Lannes, sous une pression extrême. Ainsi, l'enjeu décisif pour remporter la partie se déplaçait du bas Goldbach et du Pratzen vers Le Santon et l'aile gauche Française.

La Marche Fantôme de Francis Le Mercier

« Quand un Davout naît, un sabre sort du fourreau. »

Imaginez la scène : 29 novembre 1805. Louis Davout, le « Maréchal de Fer », occupe Vienne. Soudain, un courrier de Napoléon arrive : « J'abandonne le plateau de Pratzen, livrez Vienne aux Autrichiens. » Davout lit le message et sourit. C'est un bluff. Une fausse lettre conçue pour tromper l'ennemi si le messenger se fait prendre. Une semaine plus tôt, Napoléon a déjà choisi le Pratzen comme le piège géant où il va broyer les armées russe et autrichienne. Davout sait qu'il doit être là. Mais il est loin. Très loin.

Le Défi : 130 km en 48 heures !
Napoléon attaque dans 2 jours.

La Marche Fantôme Pour ne pas éveiller les soupçons des Autrichiens à Vienne, Davout ordonne à ses officiers de faire la fête avec la haute société viennoise... jusqu'à 3h00 du matin ! À 3h30, le camp est levé dans le plus grand silence. À l'aube du 30 novembre, la marche commence. Avec plus de 30 kg de matériel sur le dos, les hommes de



Davout vont marcher 32 heures sur les 48 suivantes.

Le Résultat ? Épuisés mais présents, ils arrivent juste à temps pour se jeter dans la fournaise. Le III^{ème} Corps encaissera le choc principal de l'attaque Coalisée sur le Goldbach, transformant cette marche impossible en la clé de voûte de la victoire Française.

Dans le jeu : C'est pour simuler cet exploit que les unités de Davout arrivent progressivement mais avec une capacité de contre-attaque redoutable, obligeant le joueur Coalisé à se battre plusieurs fois pour les mêmes villages !

9. CRÉDITS

Concepteur

Rod Bauer

Concepteur des Bots Solo

Ken Demyen

Dessins

Ken Demyen et Vianney Carvalho

Développeurs

Andy Loakes et Ken Demyen

Relecture Historique

Francis Le Mercier

Livret de Règles

Pascale Péguy

10. 1000 Mercis !

Ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans l'enthousiasme et le soutien indéfectible de notre communauté.

Un immense merci à tous les contributeurs de la campagne Gamefound. Votre confiance et votre générosité ont transformé ce projet en réalité, permettant l'impression, la production et la diffusion de Austerlitz,

1805 - Un Coup de Tonnerre ! Vous êtes les premiers artisans de cette Victoire éditoriale.

Nous adressons également notre profonde gratitude à l'équipe de testeurs. Vos heures passées sur le plateau, vos critiques constructives, vos suggestions audacieuses et votre rigueur ont été déterminantes pour affiner les règles, équilibrer les mécaniques et polir l'expérience de jeu jusqu'à sa forme finale. Ce livret porte la trace de votre expertise.

Merci d'avoir fait de cette aventure humaine et ludique un succès. Ce jeu est le vôtre autant que le nôtre.

Testeurs :

- Alpha (L3Z) : Ken Demyen, Andy Loakes

L'équipe de testeurs : Matt Brown, Frederik Catoor, James Hunwick, Jeff Johnson, Adrian Oliver, Mike Oliver, Tim Porter, Francis Le Mercier.

