



Austerlitz

Un coup de Tonnerre !

1805

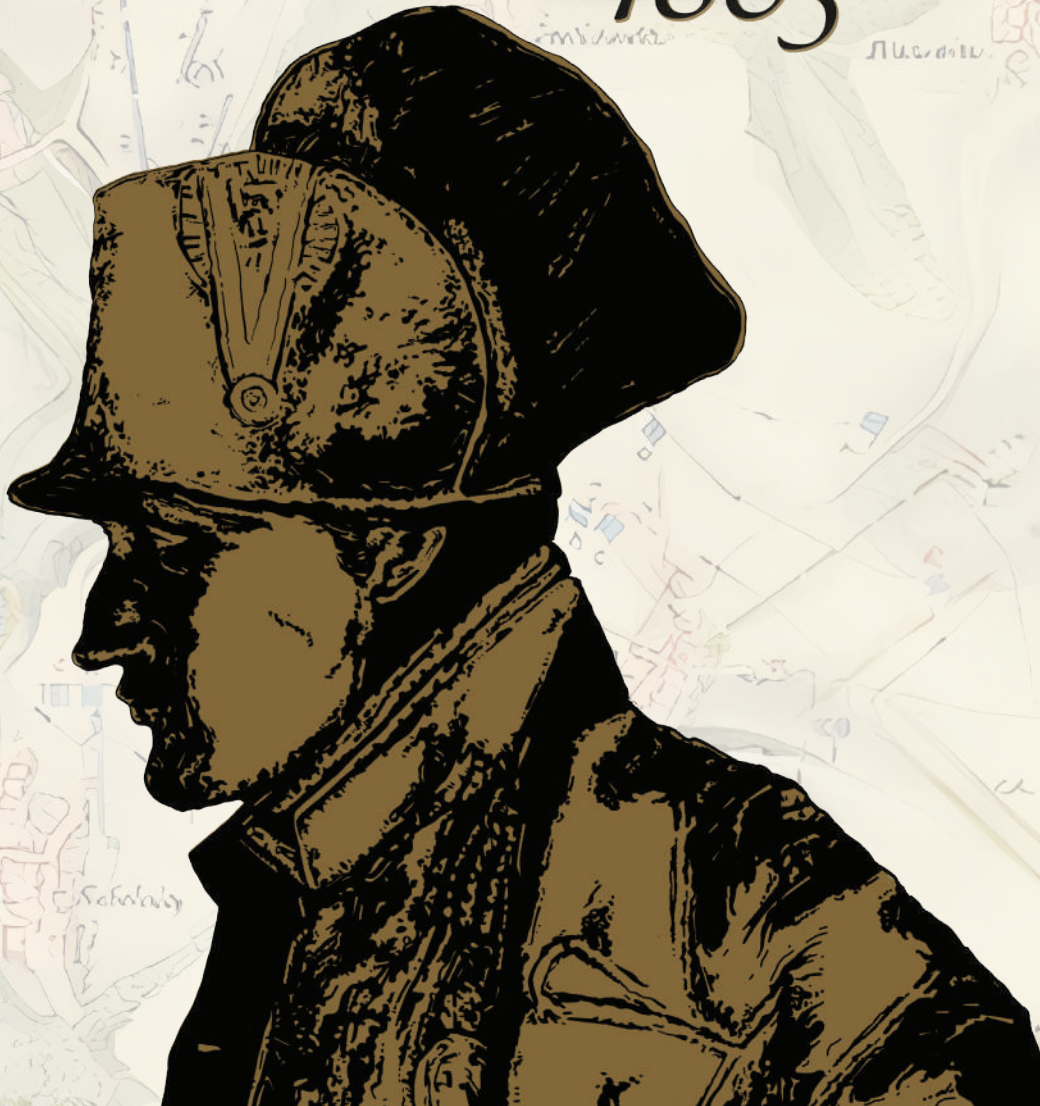


TABLE DES MATIÈRES

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. Introduction & Mise en place | 6. Règles Optionnelles |
| 2. Déroulement du Jeu | 7. Règles en Solo |
| 3. Règles Spéciales | 8. Exemples de Jeu |
| 4. Fiche de Référence
Combat | 9. Notes Historiques
& Conception |
| 5. Clarifications des Cartes
de Commandement | |



Matériel :



x2 Livrets de règles
en Français et Anglais



x1 Dé à six faces (D6)

Cartes Formation



x12

Cartes Tactique



x26



x18 Formations pour le
joueur Français
- 16 barrettes bleues
- 2 cubes bleus



x1 Cubes bleus
(Moral & Pertes Françaises)



x18 Formations pour
le joueur Coalisé
- 15 barrettes Russes
- 3 barrettes Autrichiennes



x1 Cubes rouges
(Moral & Pertes Coalisées)



x1 Jeton Bagration



x1 Jeton Lannes



x1 Jeton Soult



x5 Jetons Brouillard

1 Plateau de jeu



1 Plateau de suivi



Mise en place et exemples : (voir 5)

TÔT LE MATIN/EARLY MORNING
7h à 9h

APRÈS-MIDI/MID MORNING
10h à 12h

MATIN/AFTERNOON
13h à 15h

SETUP

- Déploiement des Formations
- Création des Mains
- Proche d'un Marqueur Brouillard

1. Place Formations on their starting locations

2. Create player hands

3. Draw Morning Mist marker and place on Soult

1. -1 Moral pour les 2 armées

2. Révéler le marqueur Brouillard Matinal

1. Both sides -1 Morale

2. Reveal Morning Mist Marker

1. -1 Moral pour les 2 armées

1. Both sides -1 Morale

LANNES (BETRAMITZ/FALLACK)
KRITICHEN

MURAT
HIRZSCHWITZ

GARDE IMP.
ZULIAN HILL

DAVOUT (BETRAMITZ/FALLACK)
TURLAS

OUVINOT
SCHILAPANITZ

SOUULT
PUNTOWITZ

LANNES
Le Jambon

BAGRATION
POSTE DE POSOUITZ

MILORADOVITCH
Pautzen

CONSTANTIN
KREZENCOWITZ

LANGERON
KOBELNITZ

DONKOWITZ
MORIZO

Chapelle St. Antoine

Elang de Salschen

an Coup de Tonneur
Austerlitz
© 2 Décembre, 1805
Auteurs: Rod Bauer
Illustrateurs: Ken Vermeyen

Les 3 Zénares
© Copyright 2025

AUSTERLITZ, 1805 : UN COUP DE TONNERRE !

2 décembre 1805. Une brume épaisse enveloppe les plaines de Moravie. Napoléon tend un piège audacieux aux armées russe et autrichienne : il dégarnit volontairement son centre, les Hauteurs de Pratzen, pour y attirer l'ennemi. Si les Coalisés mordent à l'hameçon en attaquant son flanc droit, la route sera libre pour la frappe décisive de Sault. Mais si le brouillard se lève trop tôt ou si la ligne française cède, c'est la Grande Armée tout entière qui risque le désastre.

Dans ce jeu rapide et intense, vous incarnez ce moment de bascule historique.

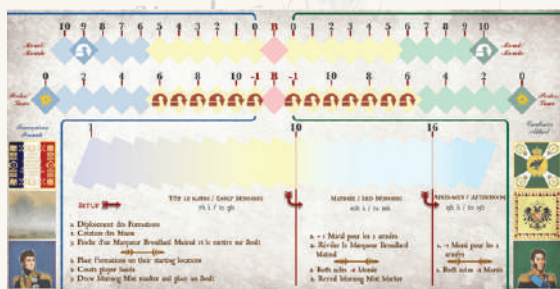
Entre gestion du moral, renforts de dernière minute et charges de cavalerie dévastatrices, chaque décision compte. Le brouillard est en place, les dés sont prêts. Écrivez-vous l'histoire telle qu'elle fut, ou réinventerez-vous la victoire ?

La bataille commence maintenant !

1. MISE EN PLACE

LE PLATEAU

Le plateau de jeu représente le champ de bataille d'Austerlitz. La position de départ de chaque Commandement y est indiquée, ainsi que les lieux importants. Le plateau comporte également des pistes pour suivre les pertes, le moral et le temps.



^ Le plateau de suivi v Le plateau de jeu



LES COMMANDEMENTS ET LES UNITÉS

Les Commandements (Corps pour les Français, Colonnes pour les Coalisés) sont composés de 1 à 5 Unités (blocs/cubes) représentant divisions, régiments et brigades.

NOTE : Le camp français étant plus complexe, il est recommandé que le joueur le plus expérimenté l'utilise lors des premières parties.

- Français : Unités bleues.



Chaque unité porte une étiquette indiquant son Commandement.

LES CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque Commandement dispose d'une Carte de Commandement. La plupart contiennent un tableau de Résultats de Combat (Action d'Attaque) et précisent la Cible (Attaque).

- Initialement, seul le recto des cartes est visible.

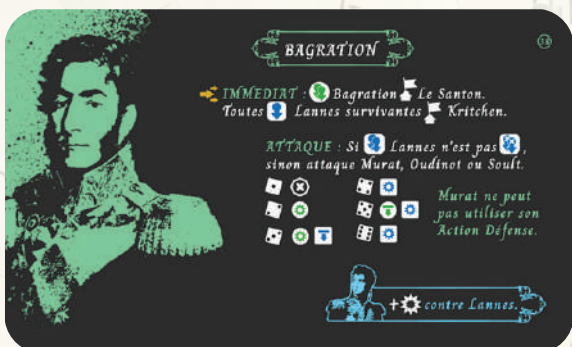
- Les cartes sont retournées sur leur verso dès que la condition de retournement est remplie.



Recto



Verso



MISE EN PLACE

- 1. Cartes & Unités :** Chaque joueur prend ses Cartes de Commandement (ICO) et ses Unités.
- 2. Placement :** Placez les Unités dans leurs Lieux de départ (voir carte). Placez un « Cube bleu » (Garnison) dans Sokolnitz et un dans Telnitz.

NOTE : Une certaine liberté géographique a été prise avec le placement pour éviter l'encombrement.

3. Marqueurs :

- Placez les marqueurs d'Action Extra de Bagration et Lannes, et le marqueur « Soult -1 » près des pistes.
- Placez le Marqueur de Temps sur « Tôt le matin ».
- Placez les marqueurs de Pertes sur 0.
- Placez le Marqueur de Moral Coalisé sur 10 et le Français sur 9.

- 4. Le Brouillard d'Austerlitz :** Le joueur français pioche face cachée un « Marqueur de Brouillard ». Il peut l'inspecter, puis le placer face cachée à côté de Soult. Ce marqueur indique la force réelle de Soult. Il sera révélé lorsque Soult

attaquera le Pratzen ou quand le temps passera à « Matin ». Si nécessaire, ajustez la force de Soult en retirant des blocs (ces blocs ne sont pas considérés comme éliminés).

2. DÉROULEMENT DU JEU

PHASE D'ACTION

En commençant par les Coalisés, les joueurs alternent en tant que joueur « actif » et exécutent **UNE** Action issue de l'une de leurs Cartes de Commandement.

- Au Tour 1 (uniquement), les Français peuvent passer (ne rien faire) à leur discrétion.

SÉQUENCE DE JEU

Pour le joueur actif :

- 1. Choix :** Choisir une Action sur la Carte de Commandement d'un Commandement ayant encore au moins une Unité sur la carte.
- 2. Exécution :** L'Action est résolue par :
 - Une Attaque.
 - Un déplacement d'unité.
 - Une Interruption (annulant tout ou partie de l'Action adverse).
- 3. Résolution :** Déterminer le résultat (jet de dé) et appliquer les effets.
- 4. Pertes :** Placer les Unités éliminées sur la piste des pertes.
 - Si la case comporte un symbole spécifique, un ****Test de Déroute**** est requis.
 - Si la dernière case (« B ») est atteinte, l'armée est « Brisée » et perd la partie. (Match nul si les deux camps l'atteignent simultanément).
- 5. Temps :** Avancer le Marqueur de Temps si les conditions existent.

LE TEMPS

Trois périodes : 7h-9h, 10h-12h et 13h-15h.

Le marqueur avance quand :



- Le total des pertes combinées atteint 10.
- Le total des pertes combinées atteint 16.
- **Effets** : À l'arrivée dans la zone de 10h-12h, les deux camps perdent 1 niveau de Moral. À l'arrivée dans la zone de 13h-15h, ils perdent 1 niveau supplémentaire.

TYPES D'ACTIONS

- 1. Action Standard (Attaque/Défense/Placement/Renfort/Enveloppement)** : Consomme l'action du tour.
- 2. Action Immédiate (Gratuite)** : Exécutée lors d'un événement déclencheur, ne consomme pas l'action du tour.
- 3. Action Obligatoire** : Doit être la prochaine action, consomme l'action du tour.
- 4. Action Extra** : Voir section spéciale (Lannes/Bagratiion).
- 5. Contre-attaque** : Voir section Défense.

CIBLAGE DES ATTAQUES

Les attaques ciblent un Lieu et/ou un Commandement.

- Si la cible est un Lieu vide, le Commandement le plus proche est ciblé (choix du propriétaire si équidistance).

Priorité des pertes (Exemples) :

- **Sokolnitz/Telnitz (attaqué par Langeron/Dokhtourov)** :* 1. Garnison, 2. Unité française dans le village, 3. Unité de Davout.
- **Maxdorf (défendu par les Français)** :* 1. Unité dans Maxdorf, 2. Davout, 3. Oudinot, 4. Soult (si position de départ), 5. Garde Impériale.
- Les pertes de l'Attaquant sont toujours prélevées sur le Commandement Attaquant.

3. RÈGLES SPÉCIALES

ACTION EXTRA (LANNES & BAGRATION)

Une seule fois par partie, Lannes (Français) et Bagration (Coalisés) génèrent une **Action Extra**.

- Cela permet d'exécuter **DEUX Actions** coup sur coup (une du Commandement concerné + une d'un autre Commandement) avant que l'adversaire ne joue.
- L'ordre importe peu, mais les deux actions doivent être consécutives.

- **INTERDIT** : Ne peut jamais être utilisé pour éviter une « **Contre-attaque** ».

RENFORTS

Une Unité déplacée d'un Commandement à un autre devient partie intégrante du Commandement rejoint.

- Un Commandement peut être renforcé au-delà de sa force initiale.
- Un Commandement éliminé ne peut **PAS** être reconstitué par des renforts.
- Si le Commandement originel disparaît suite au renfort, la pénalité de Moral associée s'applique.

ACTIONS DE DÉFENSE (CONTRE-ATTAQUE)

Certaines cartes permettent une Action « Défendre » en interruption immédiate d'une attaque ennemie.

- Jouée après le jet de dé de l'attaquant.
- Peut modifier le résultat (ex: doubler les pertes ennemies, annuler les résultats).
- **Coût** : Le défenseur perd sa prochaine Action (le tour revient à l'attaquant).

NOTE : Contre une Action Extra, on ne peut se défendre que contre UNE des deux actions.

ACTION IMMÉDIATE

Doit être réalisée immédiatement lors du déclenchement, mais ne consomme pas l'action régulière du joueur.



4. FICHE DE RÉFÉRENCE DE COMBAT

RÉSULTATS D'ATTAQUE

Lancer 1d6 (avec modificateurs si nécessaire).



Perte d'Unité (Française / Coalisée). Placer sur la piste des pertes.



Perte de Moral (Française / Coalisée). Descendre d'un cran sur la piste de Moral.

Exemple : « 2 AC + 1 AM » = Retirer 2 unités Coalisées et baisser le moral Coalisé de 1.

- Si un Commandement n'a pas assez d'unités, les pertes supplémentaires sont prises sur le Commandement ami le plus proche.

CAPTURE DE LIEUX

- Si un lieu est capturé : Retraite immédiate des défenseurs survivants (vers zone de repli) et avance de Toutes les unités attaquantes dans le lieu.

SÉQUENCE DE RÉOLUTION

1. Pertes de Moral du Défenseur.
2. Pertes d'Unités du Défenseur.
3. Pertes de Moral de l'Attaquant.
4. Pertes d'Unités de l'Attaquant.
5. Test de Déroute du Défenseur (si requis).
6. Test de Déroute de l'Attaquant (si requis).
7. Avancée du Temps (si requis).

TEST DE DÉROUTE

Déclenché lorsque les pertes atteignent une case marquée sur la piste.

- Si la case indique « -1 », baisser le Moral d'un cran avant le test.

- Résultat : Lancer **1d6**.

- Si **Résultat > Niveau de Moral actuel** : L'armée est Brisée (Défaite immédiate).

- Si **Résultat ≤ Niveau de Moral** : La déroute est évitée, le jeu continue.

NOTE : Si Simultané, les deux camps doivent tester, le joueur inactif teste en premier. Le premier qui échoue perd.

PÉNALITÉS DE MORAL (Élimination totale d'un Corps)

- **Français** : Davout, Lannes, Soult (-1 niveau) ; Garde Impériale (-2 niveaux) ; Murat, Oudinot (Aucun).

- **Coalisés** : Bagration, Dokhtourov, Langeron, Miloradovitch (-1 niveau) ; Constantin (-1 niveau +1 au jet de Test de Déroute).

GARNISONS (Cubes)

- Peuvent servir à absorber des pertes (FC).
- Ne vont **PAS** sur la piste des pertes, n'incrémentent pas le compteur.
- Ne peuvent ni attaquer ni se déplacer.

5. CLARIFICATIONS DES CARTES DE

COMMANDEMENT

CARTES FRANÇAISES

- **SOULT (I^{er} CORPS)** : Miloradovitch et Constantin sont considérés éliminés (pour les bonus de Soult) s'ils n'existent plus (combat ou renforts).

NOTE : Bernadotte est inclus dans une unité de Soult.

- **DAVOUT (III^e CORPS)** : Si Maxdorf est pris alors qu'il reste des unités de Davout non engagées, elles se replient vers sa zone de repli. Si Davout reprend Maxdorf, sa carte ne se retourne pas (il tient juste la position, ne peut pas attaquer les villages).

- **ODINOT** : Si il prend Maxdorf (Action 3), une unité y va. Si chassée, elle retourne au départ. Tant qu'à Maxdorf, elle ne peut pas faire les Actions 1 ou 2 (Renforts). Oudinot ne renforce



qu'avec ses unités de départ.

- **MURAT** : Son bloc « extra » est physiquement dans le corps de Lannes pour l'équilibre.

- **GARDE IMPÉRIALE** :

- Action 1 (Attaque) : Ne bouge pas après le jet.

- Action 2 (Défense Maxdorf) : Sur un jet de 3-6, pas de perte, mais une unité est **engagée** à Maxdorf. Elle ne peut plus faire que des actions liées à la défense/attaque de Maxdorf. Si repli, elle redevient libre.

CARTES COALISÉES

LANGERON & DOKHTOUROV :

- Si Davout reprend un village, toutes les unités Coalisées reculent au départ, mais une seule unité de Davout entre dans le village.

- La carte Coalisée se retourne face initiale si le village est repris.

- Si attaque sur un village vide (mais l'autre occupé) donne un résultat FC, c'est Davout qui perd l'unité (depuis sa position de départ, sinon depuis l'autre village).

- **Consolidation** : Si Maxdorf, Sokolnitz ET Telnitz sont capturés (cartes retournées), tous les Corps de Langeron et Dokhtourov fusionnent immédiatement à Maxdorf sans action. Ils forment un seul bloc pour le moral (pas de pénalité si l'un des deux est détruit, seulement si le bloc combiné est détruit). En cas de repli forcé, choisir Sokolnitz (carte Langeron) ou Telnitz (carte Dokhtourov).

- **CONSTANTIN** : Sa Défense (Action 1) n'ignore pas la capture du Pratzen par Soult, mais ignore les résultats AC et AM.

- **MILORADOVITCH** : Ne peut **JAMAIS** attaquer seul. Sert uniquement à absorber des pertes ou renforcer (Telnitz/Sokolnitz). Si Soult prend le Pratzen, Miloradovitch rejoint Constantin (pertes interchangeables lors des attaques de Constantin, mais comptées séparément pour la déroute de Miloradovitch).

ACTION OBLIGATOIRE COALISÉE : Tant que le Brouillard est là, Miloradovitch **DOIT** renforcer Dokhtourov ou Langeron s'ils sont réduits à 1 unité.

6. RÈGLES OPTIONNELLES

CARTES TACTIQUES



Recommandé pour plus de profondeur.

- **Mains** : Chaque joueur choisit 1 carte, en pioche 2, et tire 3 cartes dans un deck combiné (Coalisé/Français/Neutre) pour avoir 6 cartes. Seules les cartes de sa couleur sont jouables.

- **Jeu** : Jouables lors d'interruptions ou d'activations (souvent sur jet de 1-2). Une fois jouée ou défaussée, on pioche (max 3 pioches par partie).

- **Bot (Solo)** : Le bot a 3 cartes faces visibles (jouables) et 3 faces cachées.

PARTIE À 4 JOUEURS

- **Coalisés** : Joueur 1 (Dokhtourov/Constantin), Joueur 2 (Langeron/Bagration). L'un des deux commande Miloradovitch (Koutousov).

- **Français** : Joueur 1 (Davout/Garde), Joueur 2 (Soult/Lannes/Murat). L'un des deux commande Oudinot (Napoléon).

- Napoléon et Koutousov gèrent les cartes de



tactique et ont le dernier mot sur l'activation.

DIFFICULTÉ ACCRUE (Français)

1. **Napoléon** : +1 Moral au lieu de +2.
2. **Garde Impériale** : Résultats de combat modifiés (Impair=1 FC, Pair=0) et Défense entraîne perte française sur 1-3.

ATTAQUE SUR MAXDORF VIDE

Si les Français n'ont pas d'unité à Maxdorf lors d'une attaque Coalisée causant des pertes, le joueur français choisit quelle unité retirer, mais il est recommandé de suivre la priorité :

1. Davout, 2. Oudinot, 3. Soult (départ), 4. Garde, 5. Lannes, 6. Murat.

7. RÈGLES EN SOLO (BOT)

Les bots (Français et Coalisé) suivent des organigrammes.

- **Couleurs** : Orange (Interruption), Marron (Action), Vert (Priorité Section 3), Crème (Condition/Choix), Bleu (Priorité égale), Blanc (Résultat dé).

- **Séquence Bot** :

1. Vérifier Interruptions (Orange).
2. Vérifier Actions (Marron/Gris) dans l'ordre. Si aucune, Passer.
3. Résoudre les options (Vert) via la Section 3 de l'organigramme.

- **Brouillard (Solo)** :

- **Joueur Français vs Bot Coalisé** : Révéler le marqueur brouillard immédiatement.

- **Joueur Coalisé vs Bot Français** : Garder le marqueur caché jusqu'au moment approprié.

- **Tactiques (Solo)** : Le bot doit jouer une carte de tactique si possible (jet 1-2).

8. EXEMPLES DE JEU

1. Attaque avec Tactique (Coalisé)

Langeron attaque Sokolnitz. Il joue « Artillerie Russe » (réussite sur 1-4, jet=2). Gain de +1 au jet d'attaque. Jet d'attaque = 4 (+1 = 5). Résultat : 1 perte française et capture du village. Langeron

avance tout son corps et retourne sa carte.

2. Action Extra (Français)

Tour français. Davout attaque pour reprendre Telnitz. Résolution. Le joueur utilise le jeton « Action Extra » de Lannes pour enchaîner immédiatement avec une Attaque de Lannes contre Bagration. Deux actions d'affilée.

3. Défense de Murat

Bagration attaque Lannes (Le Santon). Jet Coalisé = 2 (1 perte Coalisé, 1 Moral Français). Le Français annonce « Défense » avec Murat.

- **Effet** : Les pertes de Bagration sont doublées (2 unités Coalisées perdues).

- **Contre-charge** : Murat relance une attaque (jet=4) infligeant 1 Moral Coalisé supplémentaire.

NOTE : Cela consomme l'action française du tour.

4. Défense de la Garde Impériale

Dokhtourov attaque Maxdorf. Jet Coalisé = 6 (1 perte FR, 1 Moral FR, capture). Le Français utilise la Défense de la Garde.

- **Effet** : Tous les résultats de l'attaque Coalisée sont ignorés (pas de perte, pas de capture).

- **Coût Garde** : Jet de dé. 1-2 = 1 unité de Garde perdue. 3-6 = pas de perte, mais une unité est engagée à Maxdorf (ne peut plus agir ailleurs sauf défense Maxdorf).

5. Renfort

Davout souffre. Oudinot envoie 1 unité en renfort. L'unité quitte Oudinot, rejoint la zone de départ de Davout et devient une unité de Davout (mêmes règles, mêmes pertes).



9. NOTES HISTORIQUES &

CONCEPTION

La Basse Goldbach (Sud)

- **Coalisés (Langeron/Dokhtourov)** : Leur mission était de déborder la droite française via Telnitz et Sokolnitz, puis de tourner vers Maxdorf pour envelopper Napoléon. Historiquement, la confusion et la résistance française ont empêché cette coordination parfaite. Dans le jeu, la capture des villages permet de retourner les cartes et de tenter ce mouvement tournant (avec bonus +1 si les deux villages sont tenus).

- **Français (Davout/Oudinot)** : Davout, arrivé épuisé de marche, a dû colmater les brèches avec des troupes arrivant au compte-gouttes. Oudinot, en réserve, pouvait soutenir soit Davout, soit Soult.

Le Centre (Pratzen)

- **Miloradovitch/Constantin** : Devaient soutenir l'attaque au sud, mais ont dû défendre le Pratzen suite à la surprise de Soult. Constantin (Garde Russe) a mené de durs combats de cavalerie et d'infanterie.

- **Soult** : Caché dans le brouillard, son attaque sur le Pratzen fut décisive. Une fois le plateau pris, il pouvait choisir : écraser le centre (Constantin), tourner au sud pour prendre les Coalisés en étau avec Davout, ou aller au nord contre Bagration. Historiquement, il a brisé le centre puis aidé à détruire l'aile gauche Coalisée.

Le Nord (Santon)

- **Lannes vs Bagration** : Un duel d'usure relativement indépendant du reste. Lannes utilisait la colline du Santon comme ancre. Bagration devait tenir la route d'Olmütz.

- **Murat** : La cavalerie française, idéale sur ce terrain plat, servait à charger et briser le moral. Si le Santon tombait, l'utilité de la cavalerie diminuait (terrain moins propice).

Napoléon et la Garde Impériale

- La Garde n'a historiquement pas combattu, restant en réserve. Dans le jeu, elle offre des options polyvalentes (défense, attaque, soutien moral). Son échec aurait un impact moral dévastateur (+1 au test de déroute).

- La carte « Napoléon » permet de remonter le moral (+2), reflétant son charisme et sa présence sur le champ de bataille qui galvanisait les troupes (« Vive l'Empereur ! »).

Sources :

- Austerlitz: The Story of a Battle (Mancero)
- Napoleon and Austerlitz (Bowden)
- 1805: Austerlitz (Goetz)
- The Campaigns of Napoleon (Chandler)
- Austerlitz 1805 (Duffy)



