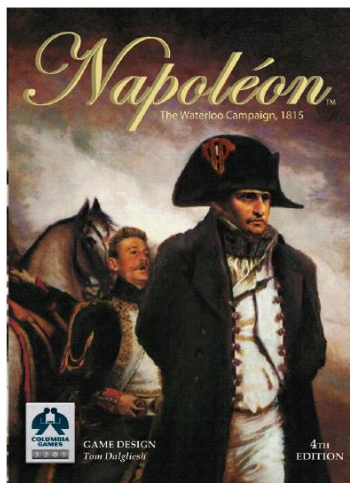


Napoléon



Inleiding

Welkom tot een opwindend spel boordevol actie waarin de Waterloo campagne van 1815 wordt nagespeeld.

Eén speler neemt de leiding over het Franse leger en de andere speler neemt de leiding over de geallieerde (Engels-Nederlandse en Pruisische) legers. Het hoofddoel is om de vijand te verslaan door minstens de helft van zijn leger te elimineren. De gemiddelde speelduur is 2 uren.

De map geeft de historische locaties weer waar de campagne plaatsvond.

Vier belangrijke veldslagen werden tijdens deze campagne uitgevochten, Ligny, Quatre Bras, Waver en Waterloo. Militaire eenheden worden voorgesteld door blokjes.

Inhoud speldoos

- Spelbord
- Slagveldspelbord (2)
- Blokken (58 + 12 terrein)
- Kaarten slagorde (2)
- Dobbelstenen (4)
- (Deze) handleiding

1 Spelbord

Het spelbord geeft het gebied weer van België en Frankrijk die van belang was tijdens de campagne van Waterloo.

Noteer alvast volgende kenmerken:

Steden: er worden drie belangrijke steden (Brussel, Gent en Luik) en tal van gemeentes weergegeven. Eenheden worden op die locaties geplaatst.

Wegen: alle steden en gemeenten worden verbonden door wegen. Brede wegen bestaan uit dikke lijnen en smalle wegen uit dunne lijnen. Eenheden bewegen van de ene stad naar de andere via deze wegen.

Rivieren: de belangrijkste rivieren worden weergegeven in blauw. Deze hebben een effect op troepen die aanvallen.

Bossen: deze zijn louter decoratief en hebben geen effect op het spel.

Grenzen: de Frans-Nederlandse grens is te zien alsook de grens (in bruine streeplijn) tussen de Brits-Nederlandse en Pruisische legers.

Een tijdsweergave: het aantal beurten staat onderaan de kaart weergegeven en is ingedeeld in "F" (Franse) en "A" (geAllieerde) beurten. De zwarte vakken stellen nachtelijke verplaatsingen voor die onderworpen zijn aan specifieke regels.

2 Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in beurten waarbij de Frans (F) eerst aan zet zijn gevolgd door de geallieerden (A). Zwarte vakken stellen beurten voor tijdens de nacht. De speler wiens beurt het is noemt men de actieve speler. De andere speler noemen we de vijand. Elke spelbeurt bestaat uit 3 fasen:

2.1 Verplaatsingsfase

De actieve speler voert een aantal verplaatsingen uit (zie 5.1). **Geforceerde marsen** worden uitgevoerd nadat alle verplaatsingen zijn gedaan.

2.2 Veldslagfase

Wanneer de actieve speler eenheden plaatst in een stad waar er zich vijandelijke eenheden bevinden vindt er een veldslag plaats. Deze worden uitgevochten op tactische kaarten (slagveld-spelborden). Veldslagen worden uitgevochten in opeenvolgende beurten waarbij de actieve speler begint:

- **Moreel:** Bepaal het moreel van eenheden die in gevecht zijn en die slechts een sterkte van 1 hebben.
- **Gevecht:** Elke eenheid mag zich verplaatsen, vuren of zich terugtrekken.
- **Versterken:** Voeg nieuwe eenheden uit naburige gemeenten toe aan de reserve.

Daarna is het de beurt aan de vijandelijke speler. Deze opeenvolgingen van beurten gaat door tot er zich een speler volledig **terugtrekt** of **wegvlucht**. Er kunnen zich tegelijkertijd verschillende veldslagen voordoen (zie 6.1).

2.3 Bevoorrading en nederlagen

Nadat alle veldslagen werden uitgevochten wordt nagegaan hoe het staat met

de geallieerde bevoorrading (enkel tijdens de Franse beurten) om te zien welke van de legers werd verslagen. Bepaal zo nodig wie de overwinnaar is.

3 Eenheden

3.1 Nationaliteiten

Het spel bevat 58 blokken die eenheden voorstellen. Elke blok moet voorzien worden van een zelfklevend logo van een eenheid:

Nationaliteit	Blok
Frans	Blauw
Pruisen	Zwart
Brits/NL	Rood

De symbolen voor de Nederlandse eenheden hebben oranje kleuren. De groene blokken worden gebruikt voor het weergeven van terrein en vierkant formaties.

3.2 (On)zichtbaarheid

Eenheden staan verticaal met het symbool naar de eigen speler gericht. Dit voorkomt dat de spelers de type en sterkte van de vijandelijke eenheden zien. Deze informatie wordt slechts op het slagveld zichtbaar gemaakt.

3.3 De sterkte van een eenheid

De initiële sterkte van een eenheid wordt weergegeven

door het nummer bovenaan wanneer de eenheid verticaal staat. De sterkte bepaald met hoeveel dobbelstenen de speler mag werpen tijdens gevechten. Voor een eenheid met sterkte 3 mag men met 3 dobbelstenen werpen.

3.4 De sterkte reduceren

Telkens een eenheid getroffen wordt in een gevecht wordt zijn sterkte met 1 verminderd door de blok 90° tegenwijzerzin te draaien. Onderaan ziet men een eenheid die opeenvolgend 4-3-2-1 als sterkte heeft.



3.5 Vuurkracht

De vuurkracht van een eenheid wordt weergegeven door de letter "F" gevolgd door een cijfer, zoals F1 en F2. Het cijfer geeft het maximaal aantal ogen weer dat aanleiding geven tot een raak shot.

Voorbeeld: een eenheid met waarde F1 zal raak schieten voor elke "1" die wordt geworpen, maar een eenheid met waarde F3 zal raak schieten voor elke 1, 2 of 3 die wordt geworpen.

Napoléon

3.6 Types eenheden

3.6.1 Leaders



Elk leger heeft een leider.

Frankrijk: Napoléon

GB/NL: Wellington

Pruisen: Blücher

Een eenheid van een leider geeft die leider weer samen met zijn staf, koeriers en escorte. Elke leider heeft unieke eigenschappen (zie 8).

3.6.2 Infanterie



Eenheden met gekruiste musketten stellen infanterie-

eenheden voor.

Ze vertegenwoordigen 3000 man per sterktecijfer.

Brits/NL infanterie bestaan uit Britten (inclusief het Duits legioen van de Britse koning en de Hannoveranen), NL (Nederlanders en Belgen) en BK (Brunswijk).

3.6.3 Cavalerie



Eenheden met gekruiste sabels stellen cavalerie-eenheden

voor.

Ze vertegenwoordigen 1500 man per sterktecijfer. Zware

cavalerie wordt aangeduid met F3 terwijl lichte cavalerie aangeduid wordt met F2.

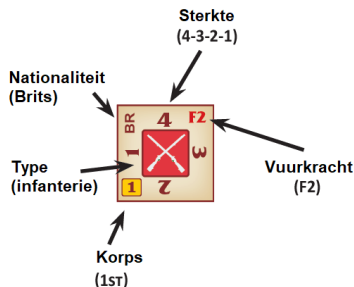
3.6.4 Artillerie



Artillerie eenheden stellen een batterij van 16 kanonnen

voor per sterktecijfer. Er zijn 2 soorten artillerie: artillerie te **voet** en artillerie te **paard**. Artillerie te voet beweegt zoals infanterie terwijl artillerie te paard beweegt zoals cavalerie. Deze laatste heeft ook de unieke eigenschap om zich in 1 beurt te verplaatsen en te vuren.

3.6.5 Samenvatting



4 Plaatsing van eenheden

De geallieerden worden eerst geplaatst op de kaart en nadien de Fransen. Na de initiële plaatsing van de eenheden is er geen beperking op het aantal eenheden dat men in een stad of gemeente kan plaatsen. De grenzen spelen nadien geen rol meer.

4.1 Plaatsing geallieerden

De geallieerde eenheden wordt geplaatst op maximale sterkte in steden/gemeenten van hun keuze ten noorden van de Frans/Nederlandse grens. Brits-Nederlandse eenheden worden geplaatst ten westen van de grens (bruine streep) tussen Brits-Nederlandse en Pruisische troepen en de Pruisische troepen ten oosten van deze grens. Niet meer dan 4 eenheden kunnen in een gemeente of stad geplaatst worden.

4.2 Plaatsing Fransen

Franse eenheden worden geplaatst met maximale sterkte in om het even welke Franse stad en met maximaal 12 eenheden per stad.

4.3 Historische plaatsing

De kaarten met slagorde geven de locaties weer waar de verschillende korpsen historisch werden opgesteld aan het begin van de campagne.

Gebruik deze locaties om een "historische" campagne te spelen of als leidraad voor uw eigen campagne. Plaats een aantal eenheden in naburige gemeenten om een ophoping van eenheden te vermijden.

5 Verplaatsen van eenheden

Spelers zijn niet verplicht om eenheden te verplaatsen maar kunnen verplaatsingen niet opsparen voor later gebruik. Eenheden mogen zich verplaatsen doorheen locaties met bevriende eenheden maar moeten stoppen en slag leveren in locaties waar zich vijandelijke eenheden bevinden. Dergelijke verplaatsing is een aanval. Eenheden kunnen zich niet verplaatsen of zich terugtrekken buiten het spelbord.

5.1 Groepsverplaatsing

Na de initiële plaatsing van de eenheden is er geen beperking meer op het aantal eenheden dat zich in een stad of gemeente mag bevinden. Alle eenheden in dezelfde stad of gemeente worden beschouwd als een groep. Elke of alle eenheden van een groep mogen zich verplaatsen naar naburige steden of gemeenten via de wegen.

Voorbeeld: met een groep in Brussel mag de speler eenheden verplaatsen naar Aalst, Ninove, Halle, Waterloo, Waver, Leuven en Mechelen.

De Fransen mogen 2 groepen verplaatsen per beurt.

De geallieerden mogen 1 Engelse en 1 Pruisische groep verplaatsen per beurt.

Noot: indien beide geallieerden zich in dezelfde stad bevinden worden de twee beurten opgebruikt indien beide geallieerde groepen zich verplaatsen. De geallieerde speler kan geen Brits-Nederlandse verplaatsing ruilen voor een Pruisische verplaatsing (of omgekeerd).

5.2 Commando controle

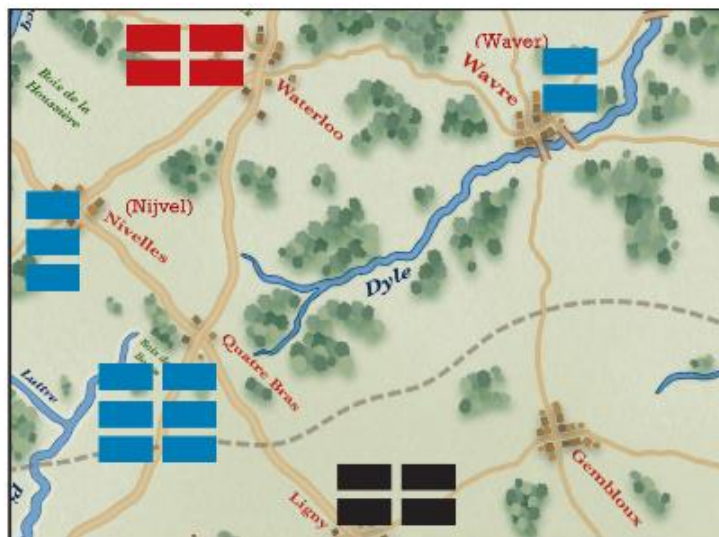
Twee groepen mogen niet dezelfde groep aanvallen behalve wanneer beide groepen zich naast de verdedigende groep bevinden en met elkaar direct verbonden zijn via een weg. Op de onderstaande kaart kunnen de geallieerden in Waterloo en Ligny niet gelijktijdig de Fransen

In Quatre Bras aanvallen.

Eén groep kan wel de Fransen aanvallen terwijl de andere groep fungeert als versterking onder de normale regels.

Beide Franse groepen in Nijvel en Quatre Bras kunnen wel gelijktijdig de Engels/NL groep in Waterloo aanvallen daar beide groepen naast Waterloo gelegd zijn bij de aanvang van de beurt en met elkaar verbonden zijn via een weg.

De twee Franse eenheden in Waver kunnen Waterloo niet aanvallen samen met een van de beide Franse groepen in Nijvel of Quatre Bras, maar kunnen wel fungeren als versterking voor de veldslag in Waterloo.



5.3 Afstand van de verplaatsing

Infanterie en artillerie kunnen zich enkel verplaatsen naar de naastliggende steden of gemeenten. Leiders, cavalerie en artillerie te paard kunnen zich twee steden en/of gemeenten verplaatsen bijvoorbeeld van Waterloo naar Quatre Bras en dan direct naar een naastliggende gemeente zoals Ligny of Nijvel.

Eenheden mogen zich verplaatsen doorheen bevriende eenheden maar niet doorheen vijandelijke eenheden.

5.4 Beperkingen opgelegd door de wegen

Het maximale aantal eenheden dat zich tijdens een beurt via dezelfde weg kunnen verplaatsen hangt af van het soort weg:

Brede weg: 8

Smalle weg: 6

Eens het maximale aantal eenheden zich via een weg heeft verplaatst kan deze weg niet meer gebruikt worden behalve voor terugtrekken, versterkingen en hergroeperingen.

5.5 Rivieren

Wanneer men aanvalt over een rivier dan wordt het maximaal aantal eenheden dat zich kan verplaatsen gehalveerd (4 voor een brede weg en 3 voor een smalle weg).

Voorbeeld: 8 Franse eenheden kunnen zich onder normale omstandigheden verplaatsen via de (brede) weg van Laneffe naar Charleroi. Indien Charleroi echter wordt verdedigd door een Pruisische eenheid dan kunnen enkel 4 Franse eenheden Charleroi aanvallen via deze weg. De overige 4 Franse eenheden kunnen wel dienen als versterking voor de aanval in Charleroi a rato van 2 per (slagveld) beurt (zie 6.3.4).

Meerdere bruggen passeren tijdens een verplaatsing heeft geen bijkomend effect. Eenheden worden enkel beperkt door de rivier van de laatste weg die men gebruikt voor de aanval.

5.6 Geforceerde marsen

Via geforceerde marsen kunnen spelers een eenheid een stad of gemeente verder verplaatsen dan normaal. Infanterie en artillerie kunnen dan twee steden verder worden verplaatst en

leiders, cavalerie en artillerie te paard drie steden. Voor iedere eenheid die een geforceerde mars uitvoert moet er wel met een dobbelsteen worden geworpen.

1-3: de eenheid voert de geforceerde mars uit maar verliest 1 sterkte door achterblijvers. Eliminatie van deze eenheid is mogelijk.

4-6: de eenheid voert de geforceerde mars uit zonder negatieve effecten.

Belangrijk: voer alle geforceerde marsen uit vooraleer te werpen met de dobbelsteen. Eigenschappen van leiders kunnen het resultaat beïnvloeden (zie 8.1).

Eenheden mogen een geforceerde mars uitvoeren om aan te vallen maar **nooit** om zich terug te trekken of zich te hergroeperen. Hier gelden alle normale regels voor verplaatsingen.

5.7 Nachtelijke verplaatsingen

Spelers kunnen elke normale verplaatsing uitvoeren (2 voor de Fransen, 1 voor de Britten/NL en 1 voor de Pruisen) maar kunnen niet aanvallen of een geforceerde mars uitvoeren.

Napoléon

6 Veldslagen

6.1 Aanvallen

Een veldslag vindt plaats wanneer een speler eenheden verplaatst naar een stad of gemeente waar zich vijandelijke eenheden bevinden. Deze veldslagen worden beslecht via opeenvolgende (veldslag) beurten. De actieve speler is de **aanvaller** en de vijand is de **verdediger**.

Noot: indien ofwel de aanvaller of de verdediger minder dan 3 eenheden heeft op het slagveld dan volgt een schermutseling (zie 6.6).

Verschillende veldslagen kunnen zich tegelijkertijd voordoen. De verschillende veldslagen worden gelijktijdig uitgevochten in een sequentie bepaald door de aanvaller. Beide spelers beëindigen hun beurt in een veldslag en gaan dan naar een andere veldslag. Herhaal dit tot alle hangende veldslagen werden beslecht.

6.2 Opstelling op het slagveld

Veldslagen worden uitgevochten op de aparte slagveld spelborden. Markeer de locatie van elk slagveld op de strategische kaart.

6.2.1 Slagveldterrein

Vooraleer er eenheden op het slagveld worden geplaatst schudt je de terreinblokken waarbij het symbool op de terreinblokken niet zichtbaar is.

De aanvaller mag **één (1)** terreinblok trekken en plaatst deze met het symbool zichtbaar op een van zijn drie locaties op het slagveld. De verdediger mag **twee (2)** terreinblokken trekken en plaatst deze met het symbool zichtbaar op een van zijn drie locaties op het slagveld.

De terreinblokken beïnvloeden het slagveld:



Bos:
Infanterie vecht hier als normaal. Cavalerie

vecht als F1 (geen schokeffect) in bossen en moet **stoppen** wanneer die zich naar het terrein met het bos wil verplaatsen. Artillerie kan zich niet opstellen, verplaatsen naar of vuren op een terrein met een bos. Eenheden op een terrein met een bos die geen gevecht uitvoeren blijven verborgen (de blok staat verticaal met het symbool naar de eigen speler).



Versterkte hoeve: één infanterie-eenheid krijgt extra

vuurkracht (F2 wordt F3). Geen enkele ander type eenheid kan een hoeve bezetten. Cavalerie kan een versterkte hoeve niet aanvallen wat betekent dat zij bij de eenheid in de hoeve geen treffers kunnen maken.



Stroom:
plaats deze blok op de scheiding tussen twee

vijandelijke terreinen waar het een obstakel vormt voor beide spelers. Per (slagveld) beurt mogen zich niet meer dan 2 eenheden verplaatsen doorheen de stroom om het gevecht aan te gaan of om zich los te maken van het gevecht (of een van beide). Eenheden die boven deze drempel zitten omwille van laag moreel worden van het slagveld verwijderd. Artillerie mag schieten naar de overkant van de stroom maar artillerie te paard mag niet door de stroom waden.



Heuvel: Eén verdedigende artillerie-eenheid krijgt 1 extra vuur-

kracht (F1 wordt F2) doch enkel voor de lange afstand.

Bossen hebben een invloed op alle eenheden in het terrein met een bos, terwijl een versterkte hoeve en een heuvel enkel kunnen worden bezet door één (1) specifieke eenheid.

Plaats de terreinblok achter de eenheid. De eenheid die de hoeve of de heuvel verdedigt kan vrijelijk omgewisseld worden met een andere eenheid die zich in dezelfde locatie bevindt maar niet indien een van de eenheden zich reeds heeft **verplaatst** of reeds heeft **gevuurd** tijdens zijn beurt.

Spelers mogen een hoeve of heuvel innemen nadat de verdedigende eenheid werd geëlimineerd.

Het innemen van een hoeve of een heuvel neemt 1 (slagveld) beurt in beslag dus dit kan niet gebeuren door een eenheid die zich reeds heeft verplaatst of die heeft gevuld.

6.2.2 Eenheden opstellen

De verdediger stelt zich het eerst op in de drie locaties die moeten verdedigd worden (links, centrum en rechts). Er moet steeds **minstens** 1 eenheid zijn op elk van de drie locaties.

Gelijk welk aantal eenheden mogen in reserve worden geplaatst. De aanvaller zal op

zijn beurt op dezelfde wijze als de verdediger zijn eenheden opstellen. Eens de aanvaller begonnen is om zijn eenheden op te stellen kan de verdediger de opstelling van zijn eenheden niet meer wijzigen.

6.2.3 Korps integriteit

Behalve voor de reserve zijn spelers beperkt in het opstellen van eenheden. Per locatie kunnen enkel eenheden opgesteld worden die tot hetzelfde korps behoren. De eenheden van twee verschillende korpsen kunnen opgesteld worden in een locatie waar er zich een leider bevindt. Eens het gevecht is begonnen kan elke eenheid (van gelijk welk korps) geplaatst worden op gelijk welke locatie op het slagveld.

Onderaan een voorbeeld van een geldige opstelling: 4 blauwe eenheden en 7 rode eenheden.

6.2.4 Zichtbaarheid

Eenheden worden verticaal geplaatst op het slagveld om hun type en sterkte te verbergen. Vooraleer de slag begint maken beide spelers hun eenheden kenbaar (door ze plat te leggen), behalve de eenheden die zich in **bossen** of in de **reserve** bevinden.

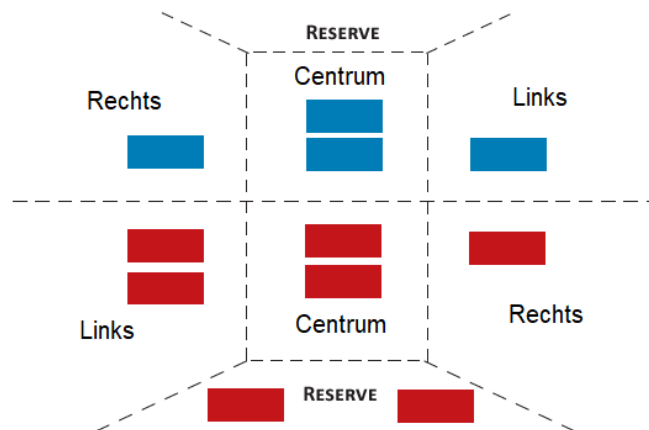
Blokken die zichtbaar zijn mogen opnieuw verticaal geplaatst worden wanneer ze geplaatst worden in de reserve of in bossen.

Optie: men kan ook alle eenheden pas zichtbaar maken van zodra ze vuren of in gevechten verwickeld zijn.

6.3 Slagveld beurten

De aanvaller is het eerst aan de beurt. Elke beurt tijdens het slagveld bestaat uit 3 fasen die in volgorde moeten worden uitgevoerd:

Moreel: bepaal het moreel van alle eenheden met sterkte 1 die in gevecht zijn.



Vechten: eenheden naar keuze verplaatsen, laten vuren of zich terugtrekken. Deze mogelijkheden kunnen toegepast worden op alle eenheden in gelijk welke volgorde en met het oog op het behalen van gelijk welk voordeel.

Versterkingen: voeg eenheden die zich in naburige gemeenten bevinden toe aan de reserve.

6.3.1 Moreel

Elke (slagveld) beurt start met een controle van het moreel van elke eenheid die in gevechten verwickeld is en slechts een sterkte heeft van 1. Rol voor elk van deze eenheden met een dobbelsteen:

1-3: de eenheid verliest het moreel. De eenheid moet zich losmaken van het gevecht (wat mogelijks kan leiden tot een vlucht). Eenheden in vierkant formatie en artillerie te voet worden geëlimineerd.

4-6: de eenheid heeft nog voldoende moreel en mag elke verplaatsing uitvoeren op het slagveld of vuren.

Leiders krikken het moreel op (zie 8.2). Van leiders en eenheden die beschut zijn (zie 6.5.2) wordt het moreel niet gecontroleerd.

6.3.2 Bewegingen op het slagveld

Drie soorten bewegingen op het slagveld zijn mogelijk, het gevecht aangaan, zich losmaken van een gevecht en zich hergroeperen. Eenheden mogen zich niet **diagonaal** over het slagveld verplaatsen.

Het gevecht aangaan: verplaats eenheden die niet in een gevecht verwickeld zijn naar een locatie waar zich de vijand bevindt. Artillerie te voet kan niet het gevecht aangaan.

Zich losmaken uit een gevecht: een eenheid die zich in een gevecht bevindt kan zich verplaatsen naar zones waar er geen vijanden zijn. Een eenheid kan zich nooit losmaken van een gevecht en opnieuw een gevecht aangaan (of vice versa) in eenzelfde beurt.

Zich hergroeperen: eenheden die niet in een gevecht verwickeld zijn naar een locatie verplaatsen waar er zich geen vijanden bevinden. Laterale (zijwaartse) bewegingen zijn **niet** toegestaan.

Cavalerie, artillerie te paard en leiders kunnen twee bewegingen doen per (slagveld) beurt. Een beweging op het slagveld kan

nooit bestaan uit een geforceerde mars. Eenheden kunnen doorheen **bevriende** eenheden bewegen maar niet doorheen **vijandelijke** eenheden.

6.3.3 Vuren

Eenheden die zich tijdens een (slagveld) beurt hebben verplaatst kunnen niet meer vuren. Eenheden die zich in reserve bevinden kunnen niet vuren en kunnen ook niet aangevallen worden.

Eenheden die kunnen vuren mogen dit één keer doen per (slagveld) beurt en in gelijk welke volgorde.

Om een eenheid te laten vuren werp men zoveel dobbelstenen als wordt aangegeven door zijn huidige sterkte. Een raak shot wordt bepaald door een waarde kleiner of gelijk aan de vuurkracht van die eenheid.

Voorbeelden: Voor eenheden met vuurkracht F1 scoort iedere worp van een '1' een raak schot. Voor F2 zal iedere worp van '1' of '2' een raak schot zijn en voor F3 zal iedere worp van '1', '2' of '3' een raak schot zijn.

Eenheden met een gewijzigde vuurkracht naar F0 kunnen niet vuren maar kunnen zelf wel geraakt worden.

Napoléon

- **Infanterie** moet in gevecht zijn om te kunnen vuren.
- **Cavalerie** moet in gevecht zijn om te kunnen vuren. Om het schokeffect van cavalerie te simuleren krijgt een cavalerie-eenheid één extra vuurkracht ($F2 = F3$) de eerste keer dat ze vuren nadat ze het gevecht zijn aangegaan.

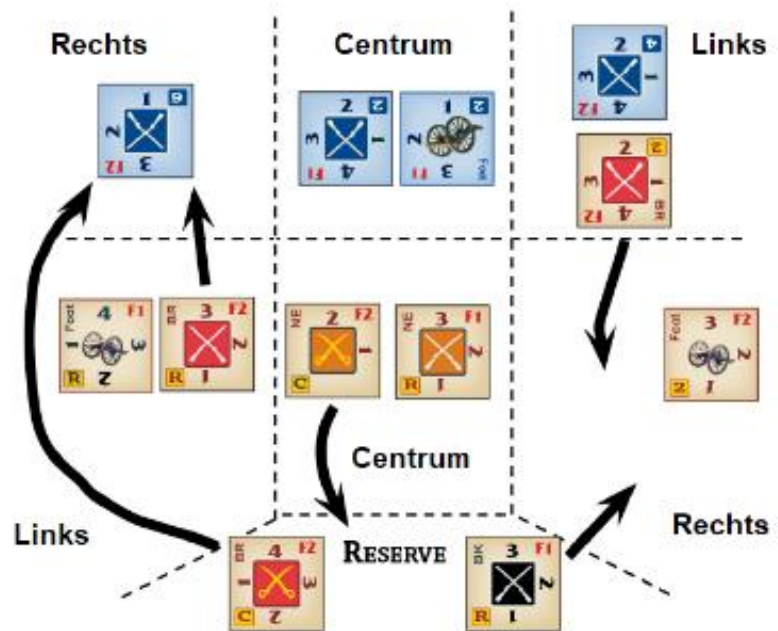
Voorbeeld: 3F3 en 3F2 cavalerie bewegen vanuit de reserve om 4F2 infanterie en 4F1 cavalerie aan te vallen in de Britse linkse sector. De Britse infanterie vuurt met 4F2 en de Britse cavalerie vuurt met 4F1 (geen schokeffect). In de veronderstelling dat er tweemaal raak werd geschoten zal de Franse cavalerie vuren met 2F4 en 2F3 (met schokeffect).

- **Artillerie** heeft twee bereiken. Ver bereik laat toe te vuren op de vijand die zich in de tegenoverliggende sector bevindt op voorwaarde dat er zich in die sector geen bevriende eenheden bevinden. Wanneer ze zich in gevecht bevinden hebben artillerie eenheden ook een kort bereik met extra

vuurkracht ($F1 = F2$) om het gebruik van hagel te simuleren de eerste keer dat ze vuren. Daarna vuren ze aan de normale vuurkracht ($F1$).

- **Artillerie te paard** kan 1 positie verplaatsen en vuren of eerst vuren en zich dan 1 positie verplaatsen. Ze kunnen zich ook twee posities verplaatsen zonder te vuren maar ze kunnen niet tweemaal vuren in 1 (slagveld) beurt.

Voorbeeld: artillerie te paard kan zich verplaatsen om een gevecht aan te gaan en vuurt dan tijdens dezelfde beurt met extra vuurkracht ($F1 = F2$) vanwege het korte bereik. Net zoals bij alle artillerie krijgt men deze extra vuurkracht enkel tijdens de eerste keer dat men vuurt.



Het gevecht aangaan: de Britse artillerie links vuurt op de Franse eenheid rechts. Elk raak schot wordt in rekening gebracht. De infanterie links rukt nu op naar de Franse rechterflank. De cavalerie verplaatst zich vanuit de reserve naar de Franse rechterflank om de infanterie aanval te ondersteunen. Deze eenheid zal vuurkracht hebben met schokeffect.

Zich losmaken uit een gevecht. De Britse infanterie eenheid verplaatst zich vanuit de Franse linkerflank naar de Britse rechterflank. De Britse artillerie op de rechterflank kan nu vanop lange afstand vuren naar de Franse linkerflank maar niet vooraleer de Britse infanterie zich heeft verplaatst.

Hergroeperen: de cavalerie eenheid in het Britse centrum hergroepeert zich in de reserve. Daar een cavalerie eenheid twee bewegingen mag maken mag het zich nog bewegen naar de Britse linker- of rechterflank. De Nederlandse (NE) infanterie in het centrum mag zich niet zijwaarts verplaatsen naar de Britse linker- of rechterflank. De infanterie die zich in de reserve bevindt hergroepeert zich naar de rechterflank.

6.3.4 Versterkingen

Als laatste stap in iedere (slagveld) beurt mag de speler het slagveld versterken met bevriende eenheden die zich in naburige steden of gemeenten bevinden op de strategische kaart en die daar niet betrokken zijn bij een (andere) veldslag.

Versterkingen worden in de reserve geplaatst en mogen normaal gezien pas in de volgende (slagveld) beurt gebruikt worden.

Per (slagveld) beurt mag één (1) eenheid het slagveld versterken voor elke smalle weg. Voor elke brede weg zijn dit er twee (2). Rivieren hebben hierop geen effect.

Zegevierende eenheden kunnen via de normale 2/1 limieten ook andere **naastliggende** slagvelden versterken zelfs al hadden deze eenheden zich enkel gehergroepeerd.

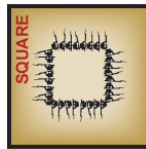
6.4 Verliezen

Gevechten gebeuren niet tegelijkertijd. Alle rake schoten krijgen onmiddellijk uitwerking. Elk raak schot wordt apart toegepast op de sterkste vijandelijke eenheid in die positie. Indien twee of meerdere vijandelijke eenheden even sterk zijn beslist de eigenaar van die eenheden wie het rake schot

incasseert en 1 punt aan sterkte inboet. Eenheden met sterkte 1 worden na 1 raak schot geëlimineerd van het slagveld.

Uitzondering: lange afstandsartillerie kan geen eenheden elimineren.

6.5 Vierkant formaties



Infanterie eenheden kunnen tijdens gevechten

vierkant formaties aannemen (dit vergt 1 beurt) maar kunnen dit nooit doen terwijl ze zich in de drie vijandelijke zones van het slagveld bevinden. Eenheden in vierkant formatie kunnen zich niet losmaken uit een gevecht of zich op een andere manier verplaatsen. Vierkant formaties kunnen niet gevormd worden in bossen of in hoeves.

Infanterie in vierkant formatie heeft een +1 moreel. Gebruik een blok om aan te duiden dat een eenheid zich in vierkant formatie bevindt.

6.5.1 Vierkant formaties aanvallen

Een eenheid in vierkant formatie vormt een aparte groep. Elke eenheid die het vuur opent moet zeggen naar welke groep er geschoten wordt. Rake schoten worden

normaal toegewezen aan de sterkste eenheid in die groep. Het surplus aan voltreffers worden geannuleerd. De volgende wijzigingen zijn van toepassing:

- Cavalerie die de vierkant formatie aanvalt verliest de +1 schok bonus en vuren -1 ($F2 = F1$).
- Infanterie in vierkant formatie vuren zoals normaal. Infanterie die naar vierkant formaties vuurt krijgt een +1 bonus ($F2 = F3$).
- Artillerie die op een vierkant formatie vuurt op lange afstand krijgt een +1 bonus ($F1 = F2$). Artillerie te paard die op korte afstand vuurt op een vierkant formatie zijn F3 voor het eerste schot en F2 voor de verdere schoten.

6.5.2 Beschutting

Leiders en artillerie kunnen beschutting zoeken in een vierkant formatie op voorwaarde dat ze zich nog niet hebben verplaatst of het vuur hebben geopend in die beurt. Elke vierkant formatie kan slechts beschutting geven aan 1 andere eenheid. Eenheden die beschut worden in de vierkant formatie zijn niet onderhevig aan controles op het moreel.

De eenheid die beschut zit kan zelf niet vuren maar kan wel rake schoten incasseren indien zij de sterkste formatie zijn in de (vierkant) formatie. Een morele bonus van de leider die beschut zit in de vierkant formatie geldt nog steeds voor alle eenheden in de zone. Eliminatie van de eenheid die beschut wordt door de vierkant formatie elimineert ook de eenheid die in vierkant formatie stond.

6.6 Schermutselingen

Indien een van de spelers minder dan drie (3) eenheden heeft in een locatie dan volgt er geen veldslag maar een schermutseling. Alle schermutselingen worden beslecht **alvorens** er een veldslag plaatsvindt en dat in een volgorde bepaald door de aanvaller. Per ronde van schermutseling bepalen de spelers welke eenheden zij onthullen (van 1 t.e.m. 4). **Verdedigende** eenheden vuren het eerst en daarna de aanvallende eenheden. Eenheden die **niet werden onthuld** kunnen niet vuren maar kunnen ook niet getroffen worden.

Belangrijk: tijdens schermutselingen vuren cavalerie, artillerie te paard en leiders met F2 terwijl

infanterie en artillerie te voet vuren met F1.

Na de ronde schermutselingen moet de speler met het kleinst aantal eenheden (inclusief de reserve eenheden) zich terugtrekken. Indien het aantal eenheden gelijk is moet de aanvaller zich terugtrekken. Eenheden die zich terugtrekken verkeren in wanorde (zie 7.3). Eenheden die een schermutseling winnen kunnen gebruikt worden als versterking voor een nabijgelegen veldslag.

Hergroeperen (zie 7.5) na een schermutseling is niet toegestaan.

6.7 Impasses

Een veldslag wordt een impasse wanneer de aanvaller weigert te vuren, aan te vallen of zich terug te trekken gedurende twee van zijn opeenvolgende beurten nadat alle versterkingen werden toegevoegd.

In dat geval moet - onder normale omstandigheden - de aanvaller onmiddellijk al zijn eenheden terugtrekken.

7 Terugtrekking

Eenheden die zich niet verplaatsen of niet vuren tijdens een (veldslag) beurt kunnen zich terugtrekken naar de strategische map.

Eenheden die in gevechten verwickeld zijn tijdens hun terugtrekking zijn onderhevig aan dezelfde verliezen als bij vluchten (zie 7.4.1).

7.1 Plaatsen voor terugtrekking

De aanvaller kan zich enkel terugtrekken naar de locatie(s) van waaruit hij de aanval was begonnen of van waaruit hij versterkingen heeft ontvangen. De verdediger kan steeds terugtrekken naar alle locaties die niet in handen zijn van de vijand. Geen enkele speler kan terugtrekken naar een ander slagveld.

7.2 Beperkingen van wegen bij terugtrekking

Per (slagveld) beurt kan een speler twee (2) eenheden terugtrekken via een brede weg of één (1) eenheid via een smalle weg. Rivieren spelen hierbij geen rol.

Voorbeeld: de verdediger wenst 5 eenheden terug te trekken. Er zijn twee mogelijke wegen, een brede weg en een smalle weg. Twee eenheden kunnen zich terugtrekken via de brede weg een één eenheid via de smalle weg per (slagveld) beurt.

7.3 Wanorde

Eenheden die zich terugtrekken zijn in wanorde en worden weergegeven met hun symbool naar onderen gericht. Eenheden in wanorde kunnen niet dienen als versterking voor slagvelden tijdens die beurt. Na die speler zijn beurt zal de orde in die eenheid zich herstellen.

7.4 Vluchten

Een vlucht is een gedwongen terugtocht die **onmiddellijk** plaatsvindt van zodra er minstens één (1) vijandelijke eenheid zich alleen in een van de zones op het slagveld bevindt die aan de andere speler toebehoort. Dit kan het gevolg zijn van vijandelijk vuur, door het verlies aan moreel of door een eenheid die zich losmaakt uit een gevecht. Een speler die zich in dergelijke situatie bevindt (een eigen zone behoort toe aan de vijand) moet onmiddellijk al zijn andere eenheden terugtrekken.

Belangrijk: beperkingen aan wegen bij terugtrekking (brede weg 2, smalle weg 1) gelden ook tijdens het vluchten. Daar bij het vluchten alle eenheden zich tegelijkertijd terugtrekken kan er een ernstige verspreiding en eliminatie van eenheden plaatsvinden.

Eenheden die niet kunnen teruggetrokken worden moeten geëlimineerd worden (naar keuze van de speler die eigenaar is van de vluchtende eenheden).

7.4.1 Verliezen tijdens het vluchten

Alle eenheden (**inclusief reserve eenheden**) zijn onderhevig aan verliezen in sterkte door het vluchten:

Sterkte -1 voor infanterie en artillerie te paard

Sterkte -2 voor artillerie te voet

Sterkte -1 voor cavalerie maar enkel als die in gevecht waren **met vijandelijke cavalerie** op het moment van de vlucht.

Uitzondering: leiders zijn niet onderhevig aan verliezen door vluchten.

7.5 Hergroeperen

Wanneer een veldslag (geen schermutseling) beëindigd is mag de overwinnaar zich hergroeperen.

Hierbij mag de overwinnaar eenheden toevoegen op de plaats waar hij zijn overwinning heeft behaald van naburige steden of gemeentes of hij mag eenheden verplaatsen naar naburige steden of gemeenten die hij bezet.

Eenheden moeten zich hergroeperen van zodra er een overwinning is. Indien nodig mogen zij dienen als versterking van een andere veldslag. Hergroeperen is wel onderhevig aan de beperkingen opgelegd door wegen (brede wegen 2, smalle wegen 1).

Voorbeeld: de Fransen hebben een veldslag gewonnen in Ligny. De Pruisen hebben zich teruggetrokken naar Gembloux en Namen. De Fransen bezetten eveneens Quatre Bras met vier eenheden. De Fransen hebben de optie om 2 eenheden van Ligny te hergroeperen in Quatre Bras (het maximale aantal voor deze brede weg).

Tactieken tijdens veldslagen

Vecht op jouw voorwaarden. Probeer enkele toekomstige slagvelden in gedachte te houden en streef naar een maximaal aantal versterkingen.

Het is verleidelijk om al uw eenheden het gevecht te laten aangaan tijdens een veldslag. Je dient echter steeds enkele reserves achter de hand te houden. Ze laten u toe om een nederlaag af te wenden of

Napoléon

om de laatste vijandelijke positie te overweldigen.

Val twee vijandelijke posities aan met een minimaal aantal eenheden en probeer de resterende positie te overweldigen. Dit werkt het best indien de vijand al zijn reserves heeft ingezet en hij over geen versterkingen meer beschikt.

Cavalerie is te waardevol om enkel te worden gebruikt als infanterie. Ze moeten in reserve gehouden worden en zoveel als mogelijk gebruikt worden om charges uit te voeren. Laat ze geen infanterie aanvallen zonder ondersteuning van eigen infanterie en/of artillerie. Anders zal de vijandelijke infanterie eenheid zich opstellen in vierkant waardoor uw aanval vruchteloos wordt. Aanvallen met ondersteuning van artillerie te paard is ideaal.

Uw artillerie verzamelen op 1 positie is verleidelijk en een favoriete tactiek van Napoleon. De destructieve kracht van artillerie kan doorslaggevend zijn indien ze lang genoeg kunnen vuren. Echter dit destructieve potentieel zal er bijna zeker voor zorgen

dat de vijand uw artillerie aanvalt. Behalve wanneer uw beschikt over voldoende infanterie en cavalerie om de vijandelijke aanval af te slaan is het beter de artillerie te verspreiden over het slagveld.

Indien je twijfelt over de slaagkansen van een overwinning, overweeg dan om uw eenheden vroegtijdig terug te trekken. Terugtrekken terwijl men in een gevecht betrokken is, is kostelijk. Probeer terug te trekken wanneer je niet in gevecht bent of met zoveel mogelijk eenheden in reserve.

De gevolgen van een vlucht kunnen hard zijn. Vluchtende eenheden verliezen aan sterkte (in het bijzonder artillerie te voet) maar eenheden zullen ook verspreid of geëlimineerd worden door een gebrek aan vluchtroutes. Het neemt heel wat tijd om een gevlucht leger te hergroeperen, vooral wanneer een agressieve vijand u op de hielen zit.

8 Leiders

Leiders zijn eenheden met een kracht van 1 die de veldheer, zijn staf en zijn escorte voorstelt.

Blücher kan enkel Pruisische eenheden bevelen en Wellington enkel Brits-Nederlandse eenheden.

Leiders kunnen zich tot 2 steden ver verplaatsen en zelfs nog een stad verder bij geforceerde marsen. Ze zijn onderhevig aan alle beperkingen inclusief deze die gelden tijdens opstellingen, wegen, terugtrekking, vluchten, en versterkingen.

8.1 Bonus geforceerde marsen (GM)

Een leider die zich bekend maakt mag +1 toevoegen aan de worp van alle eenheden die zich in dezelfde stad of gemeente bevinden. Ook aan zichzelf mogen ze deze bonus toevoegen tijdens geforceerde marsen (weliswaar met het risico op eliminatie).

8.2 Bonus voor moreel tijdens gevechten

Alle leiders die zich bekend maken mogen +1 toevoegen aan de worp die het moreel controleert en dit voor alle eenheden die zich in dezelfde zone bevinden op het slagveld als de leider.

Leiders zijn zelf niet onderworpen aan een controle op het moreel behalve als zij de enige zijn die zich in een zone bevinden

op het slagveld. Dan ook moeten zij die worp +1 doen.

8.3 Eliminatie leider

Leiders kunnen ook vijandelijke eenheden aanvallen. Daar zij slechts een sterkte hebben van 1 is dit echter een riskante onderneming. Wanneer de leider geëlimineerd wordt verliest zijn leger de voordelen van de leider en de eenheid van de leider wordt geteld als een verloren eenheid bij het bepalen van de eindoverwinning.

9 Geallieerde bevoorrading

De geallieerden hebben drie steden vanwaar zij hun legers bevoorraden. Indien de Fransen een dergelijke stad met minstens 1 eenheid bezetten wordt het geallieerde leger verminderd als volgt:

Gent: Brits-Nederlands leger -1 eenheid

Brussel: Brits-Nederlands leger -1 eenheid

Luik: Pruisisch leger -2 eenheden.

De eenheden die in mindering gebracht worden, worden bepaald door de **geallieerde** speler op het einde van **elke Franse beurt** (nadat alle veldslagen

werden uitgevochten) en dit zolang de bezetting duurt.

De bezetting van zo'n bevoorradingsstad moet gehandhaafd worden door minstens één (1) Franse eenheid om effectief te blijven.

Indien de bevoorradingsstad heroverd wordt door de geallieerden, stoppen de verliezen. De Fransen hebben geen dergelijke bevoorradingssteden.

DE FRANSE STRATEGIE

Het doel is om beide geallieerde legers te vernietigen. Omdat de gecombineerde geallieerde kracht de Franse kracht overtreft, is de noodzaak om één bondgenoot afzonderlijk te verslaan duidelijk. Aangezien de Fransen zich opstellen na de geallieerden en zich dan als eerst verplaatsen, kunnen ze met voordeel tegen elke bondgenoot manoeuvreren. Tijd is ook een belangrijke factor. Mits voldoende tijd kunnen de geallieerde legers zich verzamelen. Daarom moeten de Fransen snel gaan, ongeacht de strategie die ze volgen. De Fransen hebben drie hoofdstrategieën, hoewel er veel combinaties en schijnmanoeuvres op van toepassing kunnen zijn:

Linker manoeuvre: *Trek ten strijde tegen het Engels-Nederlandse leger, het manoeuvre dat Wellington het meest vreesde. Het doel moet zijn om de bevoorradingssteden Gent en Brussel te bedreigen en dit geallieerde leger te dwingen om op jouw voorwaarden te vechten voordat je je aandacht op de Pruisen richt. De Franse opstelling zou zich concentreren op Conde, Maubeuge en Valenciennes met een opmars via Bergen en/of de weg naar Leuze. Deze strategie is de gemakkelijkste voor de Fransen, maar wanneer de geallieerden zich bewust zijn van deze strategie heeft het minder slaagkansen.*

Rechts manoeuvre: *Trek ten strijde tegen de Pruisen, bedreig Luik en vernietig dit geallieerde leger het eerst. De Franse opstelling zou zich concentreren op Philippeville en Givet met een opmars via Dinant naar Namen of een meer flankerende opmars via Ciney en Marche. Het grootste probleem met deze strategie is het oversteken van de Maas tussen Luik en Namen. De rivier zal waarschijnlijk goed worden verdedigd.*

Napoléon

Centrale positie: De strategie die door Napoleon werd gebruikt. Het doel is om tussen de twee geallieerden te komen en om ze elk beurtelings te verslaan. De Franse inzet zou gericht zijn op Philippeville en Beaumont met een opmars via Charleroi. Het doel is om de centrale oost-west hoofdweg van Luik naar Braine Le Comte te controleren, waarlangs de geallieerden het liefst manoeuvreren. Deze strategie werkt het beste wanneer de geallieerde opstelling een snelle vooruitgang door Charleroi mogelijk maakt.

DE GEALLIEERDE STRATEGIE:

Omdat de aanvalslast bij de Fransen ligt, kunnen de geallieerden meestal blijven verdedigen totdat ze voldoende eenheden kunnen verzamelen. Enige bescherming voor Brussel is noodzakelijk, maar een sterke verdediging van Luik en Gent kan de Fransen toelaten om de ene bondgenoot te verslaan voordat de andere kan helpen. Er kan iets worden gezegd om de Fransen - indien nodig - een bevoorradingsstad te laten bezetten terwijl u zich concentreert op een verwoestende tegenaanval. De 'veilige'

geallieerde opstelling is een lichte concentratie van krachten in het midden, op zoek naar de hoofdwegen Bergen - Brussel, Charleroi - Brussel en Braine le Comte - Luik. Sommige pogingen om de Franse opmars met cavalerie te vertragen kunnen nuttig zijn, op voorwaarde dat slechts enkele eenheden worden ingezet. Deze afschermingseenheden zullen waarschijnlijk worden overweldigd door de Fransen, maar de tijd die ze kopen kan beslissend zijn. Belangrijke inzetpunten, behalve de bevoorradingssteden, zijn Ath, Hal, Quatre Bras, Ligny, Namen en Ciney.

10 Eindoverwinning

Nederlagen worden bepaald eens alle veldslagen en bevoorradingssteden voor de huidige beurt werden afgerond. Alle resterende eenheden van een verslagen leger worden geëlimineerd.

10.1 De Franse eindzege

De Fransen winnen indien ze beide geallieerde legers verslaan vóór het einde van de toegestane tijd.

Het Brits-Nederlandse leger is verslagen wanneer acht (8) of meer eenheden werden vernietigd. Het Pruisische leger is verslagen wanneer

negen (9) of meer eenheden werden vernietigd.

De Fransen kunnen ook winnen als ze ongeslagen zijn en twee geallieerde bevoorradingssteden (Gent, Brussel, Luik) bezetten achter de beurt van Frankrijk van 22 juni 1815.

De Fransen winnen ook indien alle drie legers gelijktijdig zouden worden verslagen.

10.2 Geallieerde overwinning

De geallieerden winnen wanneer ze twaalf (12) of meer Franse eenheden vernietigen.

De Fransen verliezen als ze geen eindzege halen voordat de toegestane tijd is verstreken (na de Franse beurt van 22 juni 2015).

11 Spelen met drie

Twee spelers voeren het bevel over de geallieerden: een Pruisische en een Britse. De geallieerde spelers volgen de normale regels behalve dat elk de ultieme controle heeft over hun respectieve eenheden. Het is de geallieerde spelers verboden met elkaar te communiceren, behalve tijdens de eerste opstelling en de nachtelijke beurten van de geallieerden.

Napoléon

Inhoudstafel

Inleiding.....	1
Inhoud speldoos.....	1
1 Spelbord.....	1
2 Spelverloop.....	1
2.1 Verplaatsingsfase	1
2.2 Veldslagfase.....	2
2.3 Bevoorrading en nederlagen.....	2
3 Eenheden.....	2
3.1 Nationaliteiten....	2
3.2 (On)zichtbaarheid	2
3.3 De sterkte van een eenheid.....	2
3.4 De sterkte reduceren.....	2
3.5 Vuurkracht.....	2
3.6 Types eenheden..	3
3.6.1 Leiders.....	3
3.6.2 Infanterie.....	3
3.6.3 Cavalerie.....	3
3.6.4 Artillerie.....	3
3.6.5 Samenvatting	3
4 Plaatsing van eenheden	3
4.1 Plaatsing geallieerden.....	3
4.2 Plaatsing Fransen	3
4.3 Historische plaatsing.....	3
5 Verplaatsen van eenheden.....	4

5.1 Groepsverplaatsing	4
5.2 Commando controle.....	4
5.3 Afstand van de verplaatsing.....	5
5.4 Bepkeringen opgelegd door de wegen	5
5.5 Rivieren.....	5
5.6 Geforceerde marsen.....	5
5.7 Nachtelijke verplaatsingen.....	5
6 Veldslagen.....	6
6.1 Aanvallen.....	6
6.2 Opstelling op het slagveld.....	6
6.2.1 Slagveldterrei n	6
6.2.2 Eenheden opstellen	7
6.2.3 Korps integriteit.....	7
6.2.4 Zichtbaarheid	7
6.3 Slagveld beurten .	7
6.3.1 Moreel.....	8
6.3.2 Bewegingen op het slagveld.....	8
6.3.3 Vuren.....	8
6.3.4 Versterkingen	10
6.4 Verliezen.....	10
6.5 Vierkant formaties	10

6.5.1 Vierkant formaties aanvallen... 10	10
6.5.2 Beschutting	10
6.6 Schermutselingen	11
6.7 Impasses.....	11
7 Terugtrekking.....	11
7.1 Plaatsen voor terugtrekking.....	11
7.2 Bepkeringen van wegen bij terugtrekking	11
7.3 Wanorde.....	12
7.4 Vluchten.....	12
7.4.1 Verliezen tijdens het vluchten... 12	12
7.5 Hergroeperen....	12
8 Leiders.....	13
8.1 Bonus geforceerde marsen (GM).....	13
8.2 Bonus voor moreel tijdens gevechten.....	13
8.3 Eliminatie leider.	14
9 Geallieerde bevoorrading.....	14
10 Eindoverwinning....	15
10.1 De Franse eindzege	15
10.2 Geallieerde overwinning.....	15
11 Spelen met drie.....	15