

SOMMAIRE

Scénario 1 : Bonaparte 1792	1
Scénario 2 : Napoléon 1805	1
scénario 3 : La Fin 1813	2
[13/0] Liste des Événements acquis	2
[14/0] Liste des pions Politiques	3
[15/0] Liste des Accidents	4
[16/0] Crédits	7

Dans tous les scénarios, tous les marqueurs et unités restent dans leur propre cases de rangement sur la Planche Pions & Marqueurs, sauf précision contraire.

Scénario 1 : Bonaparte 1792

La France, plongée dans des problèmes financiers suite à sa participation à la révolution américaine, est à son tour dirigée par des révolutionnaires. Le roi est enfermé, attendant son exécution ; ses soutiens catholiques ont pris les armes dans les campagnes. Dans Paris, un gouvernement dur voit toute l'Europe marcher contre la Révolution de la liberté, de l'égalité et de la fraternité ! Et, attendant son heure, le jeune Napoléon Bonaparte espère une opportunité de montrer tout ses talents militaires. Ce scénario débute au Tour 1.

- **Case D** : Placez les trois marqueurs avec des « carrés verts » (2x « No War » et Traité de San Ildefonso) dans le Bol Politique.
- **Case E** : Placez la Garde Impériale dans sa case grisée. Tous les autres corps français dans le Bol Grande Armée.
- **Case F** : Toutes les forces des Duchés sont placées dans la réserve des forces du joueur.
- **Case G** : Tout les marqueurs Guerre russe sont placés sur la carte dans les cases brunes correspondantes (Finlande, Caucase, Balkans et Corfou).
- **Case I** : Placez les marqueurs Trésor, Budget de l'Amirauté et Caisse des Conflits Mineurs sur la case 0 de l'échelle des Tours.
- **Case K** : Dans leur case statut respective sur la carte, placez les marqueurs Espagne coalisée, Prusse coalisée, Autriche coalisée, Suède Neutre et Russie Neutre.
- **Case L** : Les quatre Diplomates (rouges) sont placés dans la case Londres.
- **Case M** : Placez Talleyrand et Reinhard dans la case verte de l'Allemagne. Tous les autres Diplomates français dans la case Hôtel.
- **Case N** : Placez le marqueur Athée (« Atheist ») dans la case Religion de la France.
- **Case O** : Placez les Royalistes en France et les Émigrés en Allemagne.
- **Case P** : Tous les Prussiens vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case Q** : Tous les Russes vont dans la réserve des forces neutres.
- **Case R** : Tous les Autrichiens vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case S** : Les deux Espagnols vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case T** : Tous les Anglais vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case U** : La pièce de 4€ va sur la case Londres (où elle recouvre le symbole 3€). Toutes les autres pièces de 1€ vont sur les disques jaunes des cases brunes (respectivement : Irlande, Haïti, Cap de Bonne Espérance, Égypte et Mysore).
- **Case V** : Les marqueurs Ferveur sont placés sur l'échelle des Tours comme suit : France (16), Allemagne (14), Autriche (12), Italie (14) et Espagne (12).
- **Case W** : Le marqueur Nation Cible (« But ») va dans la case verte de la France. Le marqueur Tour dans la case 1. Le marqueur Lois du Ghetto est placé sur la case Juifs d'Europe. Le marqueur Napoléon Abdication sur la case 0. Nelson et la Royal Navy sont placés dans la case Haute Mer (« High Seas»). Placez le marqueur Terreur en France, le Pape en Italie. Placez le marqueur « Light Infantry » sur l'image de Bernadotte sur l'échelle Light Infantry de la carte.

Scénario 2 : Bonaparte 1792

Napoléon Bonaparte a jeté le masque, défiant l'Europe en se couronnant lui même Empereur des Français. Les cours d'Europe rejetèrent le traité d'Amiens et formèrent la troisième coalition - tous exceptée la Prusse. Ce scénario débute au Tour 6.

- **Case A** : Défaussez Napoléon-B. Placez Napoléon-N dans le lit de Napoléon.
- **Case B** : Placez Joséphine dans le lit de Napoléon.
- **Case C** : Placez Beethoven à Londres, Goya en Espagne. Les autres restent faces cachées sur la Planche Pions & Marqueurs.
- **Case D** : Placez Haïti, Malte, Irlande, Cap de Bonne Espérance et l'Égypte face visible dans leur case respective. Défaussez Couronnement (« Coronation ») et les deux marqueurs avec des carrés verts Pas de guerre (« No War ») dans le Bol Politique, placez le Danemark, Sénégal, USA, Ulcère espagnol, Mysore, Corfou et la bataille de Trafalgar. Placez la Suisse face cachée sur la case brune Suisse sur la carte. Placez le Traité de San Ildefonso en Espagne.
- **Case E** : Défaussez Moreau et placez la Garde Impériale dans sa case grisée spécifique. Tous les autres corps français vont dans le Bol Grande Armée.
- **Case F** : Toutes les forces des Duchés sont placées dans la réserve des forces du joueur.
- **Case G** : Tous les marqueurs Guerre russe sont placés sur la carte sur les cases brunes Guerre russe (Finlande, Caucase, Balkans et Corfou). Puis déplacez le marqueur Guerre russe de Corfou vers la case Guerres russes orange (à droite de la carte).
- **Case H** : Placez les Bavares dans le Bol Grande Armée.
- **Case I** : Les marqueurs du Trésor, du Budget de l'Amirauté et de la Caisse des Conflits Mineurs vont tous sur la case 4 de l'échelle des Tours.
- **Case J** : Défaussez trois États au hasard. Placez deux États au hasard dans le Bol Politique. Placez un au hasard, face visible, en Allemagne et un autre en Italie. Il doit rester deux États face cachée sur la case J.
- **Case K** : Placez l'Autriche coalisée, la Russie coalisée, la Prusse neutre, la Suède neutre et l'Espagne française dans leur case statut respective. Défaussez la Paix de Bâle.
- **Case L** : Les quatre Diplomates rouges sont placés dans la case Londres.
- **Case M** : Placez Talleyrand et Reinhard dans la case verte de l'Allemagne. Tous les autres Diplomates français sont placés dans la case Hôtel.
- **Case N** : Placez le marqueur Catholique dans la case Religion de la France.
- **Case P** : Tous les Prussiens vont dans la réserve des forces neutres.
- **Case Q** : Tous les Russes vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case R** : Tous les Autrichiens vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case S** : Les deux Espagnols sont placés dans le Bol Grande Armée.
- **Case T** : Tous les Anglais vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case U** : La pièce de 4€ va sur la case Londres (où elle recouvre le symbole 3€). Toutes les autres pièces de 1€ vont sur les disques jaunes des cases brunes (respectivement : Irlande, Haïti, Cap de Bonne Espérance, Égypte et Mysore).
- **Case V** : Les marqueurs Ferveur sont placés sur l'échelle des Tours comme suit : France (14), Allemagne (10), Autriche (6), Italie (8) et Espagne (10).
- **Case W** : Le marqueur Nation Cible (« But ») est placé en Autriche. Le marqueur Tour dans la case 6. Le marqueur Lois du Ghetto est placé sur la case Juifs d'Europe. Le marqueur Napoléon Abdication sur la case 4. Nelson et la Royal Navy sont placés dans la case Haute Mer (« High Seas»). L'armée Ottomane est placée au hasard sur la carte, suivant le jet de dé de la règle 15/TT. Défaussez les marqueurs Terreur et Pape. Placez le marqueur « Light Infantry » sur l'image de Bernadotte sur l'échelle Light Infantry de la carte.

Scénario 3 : La Fin 1813

Il n'y a aucune contestation ! Les Russes ont commercé avec l'Angleterre, défiant ainsi le Blocus Continental mis en place par la France. Napoléon, furieux, lance la plus grosse armée que l'on n'a jamais vue dans les misérables campagnes russes, sans routes, avec pour objectif l'humiliation du Tsar et montrer à l'Europe que la volonté de

1' Empereur devait prévaloir. Ce scénario débute au Tour 12. (voir les règles spéciales ci-dessous).

- **Case A :** Défaussez Napoléon-B. Placez Napoléon-N dans le lit de Napoléon.
- **Case B :** Défaussez Joséphine. Placez le marqueur Lien du Mariage en Autriche.
- **Case C :** Placez Beethoven et Goya à Londres. Les autres restent faces cachées sur la Planche Pions & Marqueurs.
- **Case D :** Placez le marqueur Ulcère espagnol en Espagne et défaussez tous les autres pions et marqueurs de la case D. Ils ne sont plus d'actualité pour ce scénario.
- **Case E :** Défaussez Moreau, Dupont, Lannes, Murat et Bernadotte. Placez la Garde Impériale dans sa case grisée spécifique. Tous les autres corps français vont dans le Bol Grande Armée.
- **Case F :** Toutes les forces des Duchés sont placées dans la réserve des forces du joueur.
- **Case G :** Les quatre marqueurs Guerre russe sont placés face visible sur les cases Guerres russes orange (à droite de la carte).
- **Case H :** Placez le Duché de Varsovie en Allemagne, puis Poniatowski, les Napolitains de Murat et les Bavaroids dans le Bol Grande Armée.
- **Case I :** Les marqueurs du Trésor, du Budget de l'Amirauté et de la Caisse des Conflits Mineurs vont tous sur la case 5 de l'échelle des Tours.
- **Case J :** Placez un État aléatoire en Italie. Défaussez les huit autres.
- **Case K :** Défaussez tous les marqueurs Traité de Tilsit et Paix de Bâle. Placez l'Autriche neutre, la Russie coalisée, la Prusse neutre, la Suède coalisée et l'Espagne coalisée dans leur case statut respective.
- **Case L :** Les quatre Diplomates rouges sont placés dans la case Londres.
- **Case M :** Placez Talleyrand et Reinhard dans la case verte de l'Allemagne. Tous les autres Diplomates français sont placés dans la case Hôtel.
- **Case N :** Placez le marqueur Usurpateur dans la case Religion de la France.
- **Case P :** Tous les Prussiens vont dans la réserve des forces neutres.
- **Case Q :** Tous les Russes vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case R :** Tous les Autrichiens vont dans la réserve des forces neutres.
- **Case S :** Les deux Espagnols sont placés dans la réserve de force du joueur.
- **Case T :** Tous les Anglais vont dans la réserve des forces du joueur.
- **Case U :** Défaussez la pièce de 4€. Toutes les autres pièces de 1€ vont sur les disques jaunes des cases brunes (respectivement : Irlande, Haïti, Cap de Bonne Espérance, Égypte et Mysore).
- **Case V :** Les marqueurs Ferveur sont placés sur l'échelle des Tours comme suit : France (11), Allemagne (8), Autriche (2), Italie (5) et Espagne (3).
- **Case W :** Le marqueur Nation Cible (« But ») est placé en Allemagne. Le marqueur Tour dans la case 12. Le marqueur Émancipation est placé sur la case Juifs d'Europe. Fra Diavolo va en Italie. Le marqueur Napoléon Abdication sur la case 9. La Royal Navy est placée dans la case Haute Mer (« High Seas»). L'armée Ottomane est placée dans les Balkans (*il disparaîtra bientôt*). Placez le corps suédois dans la réserve du joueur. Défaussez la flotte française, le Blocus Continental, les Lois du Ghetto, Nelson, La Terreur et le Pape. Placez le marqueur « Light Infantry » sur l'image de Bernadotte sur l'échelle Light Infantry de la carte.

Règle spéciale : Ce scénario débute au Tour 12 mais commence par une phase spéciale qui ne se trouve pas dans la séquence de jeu détaillée. Avant l'étape A du Tour 12, vous devez d'abord réaliser l'Invasion de la Russie par Napoléon (règle 4/10). Conclure cet événement en utilisant les règles normales et appliquez les résultats. Puis poursuivez par l'étape A du Tour 12.

[13/0] Liste des événements prescrits

- **Blocus Continental !** Pour briser l'économie anglaise, Napoléon imposa à toute l'Europe un embargo sur les produits anglais. Le résultat de ces contraintes fut l'apparition des oppositions et des révoltes en Europe. Placez le marqueur Blocus (« Continental System ») dans la case Haute Mer (« High Seas ») et ajoutez un marqueur Pas de Guerre (« No War ») et Duché de Varsovie dans le Bol Politique. Puis augmentez la ferveur en France, Allemagne et Italie de +5 ; les affaires locales allaient mieux en l'absence de concurrence britannique.
- **Préliminaires de Francfort !** Après la victoire des coalisés à Leipzig, Metternich pensa utiliser la France pour contre-balancer l'hégémonie Russe en Europe. La coalition lui offrait la paix à la condition qu'elle revienne à ses frontières naturelles des Alpes et du Rhin. Bêtement, Napoléon refusa et la guerre se poursuivit. Le joueur doit décider s'il

propose ou non une telle paix à Napoléon. Si le joueur offre la paix, jeter un dé pour voir si la France accepte : 1D6 + nombre de Conflits Mineurs perdus (face visible sur « D ») sur la carte. Un résultat de 6 ou plus signifie que la France fait la paix, et le jeu se termine sur un match nul. Si le joueur refuse d'offrir la paix, alors la Russie, la Prusse et l'Autriche deviennent tous immédiatement Neutre (6/2) et le joueur doit alors les aligner s'il veut les utiliser au sein d'une coalition. Si le jeu continue, prenez tous les pions Politique restant dans la case « D » de la Planche des Pions & Marqueurs ainsi que tous les États restant de la case « J », et placez les tous dans le Bol Politique.

- **Royaume de Naples !** Napoléon nomme le Maréchal Joachim Murat Roi de Naples. Défaussez le pion français Murat, et placez le pion napolitain Murat dans le Bol des Corps français. Le considérer comme un allié des Français.

- **Vente de la Louisiane !** Napoléon vend sa vaste et indéfendable prairie américaine aux États-Unis. Ajoutez Bataille de Trafalgar, U.S.A et un État au hasard dans le Bol Politique.

- **Pas ce soir, Joséphine !** Napoléon, obsédé de trouver un héritier mâle, se sépare de sa bien-aimé mais stérile Joséphine. Défaussez le pion Joséphine et ajoutez deux marqueurs Pas de Guerre (« No War ! ») dans le Bol Politique.



- **Paix d'Amiens !** Henry Addington, le nouveau Premier Ministre Tory, jette l'éponge et retire brièvement l'Angleterre de la guerre contre Napoléon. Démobilisez (12/3) les trois corps anglais, et rajoutez un État au hasard dans la Bol Politique. Puis prenez l'armée bavaroise de la Planche Pions & Marqueurs (case « H ») et placez la dans le Bol Politique. (Lorsqu'elle sera piochée, comme un ordinaire pion Politique, placez la dans le Bol des corps français. L'intrigant autocrate progressiste bavarois, Maximilian von Montgelas, vient juste de faire alliance avec la France Napoléonienne.)

- **Seconde coalition !** La Russie abandonne sa neutralité historique. Défaussez le marqueur Noblesse russe (« Russian Nobility »).

- **Spithead et The Nore !** Des marins de la Royal Navy se mutinent en l'absence de solde. Ajoutez Sénégal et un État au hasard dans le Bol Politique.

- **Sultan Sélim III !** Encouragé par la France, la Turquie se lance dans une série de guerres contre la Russie. Cette dernière n'emporta qu'une victoire décisive uniquement dans le Caucase. Ajoutez Caucase, Serbie et Balkans dans le Bol Politique. Placez simplement l'armée Ottomane dans la case brune des Balkans et l'y laissez (*en attendant d'éventuels Accidents aléatoires*).

- **Valmy !** Lors d'une petite bataille proche de la frontière allemande, les aristocrates européens furent surpris de découvrir que la France révolutionnaire se battait vraiment pour son existence. Ajoutez Suisse, Cap de Bonne Espérance et un État au hasard dans le Bol Politique. Puis placez le Traité Noblesse Russe dans la case statut de la Russie (voir 6/3/1).

- **Volée de mitraille !** Des foules monarchistes combattent les républicains dans les rues de Paris ; les forces révolutionnaires emportèrent une victoire décisive, apportant gloire à leur commandant, un obscur caporal Corse nommé Napoléon Bonaparte. Installez Napoléon-B et Joséphine (« J ») dans le lit de Napoléon. Rajoutez Haïti, Égypte et un État au hasard dans le Bol Politique (Napoléon a de grands projets!).

[14/0] Liste des pions Politiques

- **Balkans :** La Russie combat la Turquie ottomane pour des droits ancestraux dans ce qui est aujourd'hui la Roumanie, un conflit marginal au sein d'une conflit beaucoup plus large entre la France et l'Angleterre. Le Conflit mineur (4/9) dans cette case. Transférez ce pion Guerre Russe vers la case orange des Guerres Russes.

- **Bataille de Trafalgar :** Faites des recherches si vous ne savez pas ce que c'est. D'abord, résoudre comme une bataille navale normale (15/BN). Après l'application du résultat, quelque soit le vainqueur, défaussez Nelson ; il fut tué par un tireur français. Si vous gagnez, placez également la Royal Navy dans la case Haute Mer ; défaussez la flotte française ; et ignorez tous les futurs Accidents « Bataille Navale ». Placez le marqueur « Trafalgar » dans la case Haute Mer en mémoire de votre victoire.

Si vous perdez, vérifiez ce que pourrait donner une tentative d'invasion de l'Angleterre par Napoléon ! Jetez 1D6, et diminuez le résultat par -1 pour chaque 1€ qui ont été dépensés dans la bataille navale. Pour 1 à 3, l'invasion est un échec ; défaussez aléatoirement trois corps français du Bol Grande Armée (les unités défaussées doivent être françaises, pas alliés, et ne doivent pas posséder de points blancs) ; placez la Flotte française sur la case haute Mer ; et continuez à résoudre les futurs Accidents « Bataille Navale ». Mais si l'invasion n'est pas contrée, la

France envahit l'Angleterre et le jeu se termine par une fantastique victoire française. VIVE L'EMPEREUR !

- **Cap de Bonne Espérance** : Après que la France se soit emparée de la Hollande en 1794, l'Angleterre conquiert ce comptoir vital du Sud de l'Afrique. Beaucoup d'intrigue et de trahison s'en suivirent. Le Conflit Mineur (4/9).

- **Caucase** : L'Empire musulman perse, aidé par des tribus des montagnes récemment converties à l'islam, exploitèrent et massacrèrent les chrétiens géorgiens et arméniens. La Russie annexa la Géorgie en 1801 pour les protéger du génocide. Le Conflit Mineur (4/9). Transférez ce pion Guerre russe vers la case orange des Guerres russes.

- **Corfou** : Quelques une des plus étranges « attractions » furent les conflits autour des belles îles ioniennes et de Corfou. Les Britanniques, Français, Russes et Turcs furent tous impliqués. Le Conflit Mineur (9/4). Transférez ce pion Guerre russe vers la case orange des Guerres russes.

- **Couronnement** : Napoléon, déjà Premier Consul à vie, franchit une dernière étape en se couronnant Empereur en la cathédrale Notre Dame à Paris. Défaussez Napoléon-B et remplacez le par Napoléon-N (2/6) pour signifier que Napoléon est maintenant Empereur. Lancez le dé et augmentez la ferveur en France du montant du dé ; puis jetez un dé pour chacune des Nations, Allemagne, Autriche, Italie et Espagne, et **réduire** leur ferveur du montant du dé. Réinitialiser le statut religieux (2/7) de la France sur Catholique et défausser le marqueur Terreur. Enfin, si l'Autriche, la Russie ou la Prusse sont neutres ou ont capitulé, remplacer leur marqueur Statut (ainsi que tout traité renforcé actif) par le marqueur Coalition sans coût. Ils sont de retour dans la guerre contre le prétendant Corse ! Ajoutez deux États clients, le Danemark et l'ulcère espagnol dans le Bol Politique.

- **Danemark** : Pour empêcher la flotte danoise de tomber entre les mains des Français, les Anglais décidèrent un « Pearl Harbor » sur les Danois en 1807. Le Conflit Mineur (9/4), et ajoutez la Finlande (si elle est sur la Planche Pions & Marqueurs). Si la coalition perd le conflit mineur Danemark, et que la flotte française n'ait pas été défaussée, placez cette dernière sur la case Haute Mer et placez la Royal Navy sur la Planche Pions & Marqueurs dans la (case W).

- **Duché de Varsovie** : La France ressuscite l'état polonais. Placez le marqueur Duché de Varsovie en Allemagne (4/7) ; ajoutez le corps Poniatowsky dans le Bol Grande Armée.

- **Égypte** : Cette expédition romantique fut organisée pour interrompre le commerce britannique avec les Indes, et renforcer le lien avec Tippoo, l'allié français dans la zone. Le Conflit Mineur (4/9), et ajoutez Couronnement, Malte, Corfou et Mysore dans le Bol Politique. Napoléon est « occupé » en Égypte (4/15) pour le reste du Tour. Défaussez également le marqueur Noblesse Russe.

- **État client** : La France crée un état satellite quelque part en Europe. Placez au hasard sur la carte un État (4/6).

- **Finlande** : Conflit Mineur (4/9). Transférez ce pion Guerre Russe dans la case orange des Guerres Russes. Défaussez Bernadotte « français » et placez le Bernadotte « suédois » dans la réserve des forces du joueur. Remplacez le marqueur « Suède Neutre » dans la case statut par « Suède coalisée » (6/3). Ajoutez un marqueur « No War ! » dans le Bol Politique.

En 1809, la Russie gagna sa guerre de cent ans contre la Suède à travers les forêts de pins finlandaises. Le roi suédois sans héritier offrit la couronne au maréchal français Bernadotte. Napoléon empressa Bernadotte d'accepter, désireux de placer la Suède dans l'influence française. Mais, en arrivant en Suède, le clairvoyant Bernadotte commença à privilégier les intérêts suédois. Décidant qu'il n'était pas dans l'intérêt de la Suède de voir l'Europe dirigée depuis Paris, il déclara la guerre à la France en 1813. Napoléon n'en avait plus que pour deux ans, les Bernadottes sont toujours sur le trône de Suède.

- **Haïti** : La bonne nouvelle : Quand Napoléon essaya de rétablir l'esclavage en Haïti, la majorité noire commença une guerre de libération qui s'acheva par l'expulsion des Français (1803). La mauvaise nouvelle : le nouveau gouvernement noir Haïtien reconduisit l'esclavage et extermina plus de 4.000 blancs. Haïti ne fut jamais reprise. Le conflit Mineur (4/9).

- **Irlande** : En 1796/1798 la France a lancé deux tentatives d'invasion de l'Irlande, afin de soutenir les turbulents Irlandais. Mais elles échouèrent car très mal préparées. Le conflit Mineur (4/9).

- **Malte** : Sur la route pour l'Égypte, Napoléon fit halte à Malte (gouvernée par les chevaliers de St Jean) afin d'en renverser l'ordre et confisqua leur trésor. La population finit par se soulever et acclama les « libérateurs » portugais et britanniques. Le Conflit Mineur (4/9).

- **Mysore** : La compagnie des Indes britanniques fit la guerre aux troupes musulmanes de Tippoo allié de la France, qui soumettait sa population hindou à une folle politique de viol et de génocide. Le Conflit Mineur (4/9). Ajoutez un État dans le Bol Politique.

- **Pas de Guerre !** Rien ne se passe. Réjouissez vous. Défaussez ce marqueur.

- **Serbie** : La sanglante et autocratique famille de Karadordevic mène les Serbes orthodoxes à la révolte contre les tout autant sanguinaires et autocratiques sultans ottomans. Le Conflit Mineur (4/9).

- **Sénégal** : Les forces britanniques envahissent l'Afrique de l'Ouest pour contrer le commerce français des esclaves dans cette zone. Le Conflit Mineur (4/9).

- **Ulcère espagnol** : Napoléon force l'Espagne d'accepter son frère Joseph comme son nouveau roi, et les Espagnols se révoltent ! Placez le marqueur en Espagne et suivre les instructions de la règle 4/11.

- **Suisse** : La France cherche à propager l'idéal révolutionnaire à un peuple déjà coutumier de démocratie et de liberté. Le Conflit Mineur (4/9) et ajoutez l'Irlande.

- **Traité de San Ildefonso** : Placez le marqueur en Espagne, qui fait de l'Espagne un allié français (règle 6/3/3). Remplacez le marqueur « Espagne coalisée » dans la case statut de l'Espagne par celui de « Espagne française ». Placez les deux corps espagnols dans le Bol Grande Armée (les considérer comme des unités françaises). Retirez toutes les forces du joueur (y compris des Duchés) d'Espagne et les placez dans la Réserve de forces du joueur ; ce dernier peut les reconstruire à tout moment. Enfin, défaussez tout marqueur État présent en Espagne. Aucun État ne peut y être créé tant que le Traité est actif (relancez les dés).

- **U.S.A.** : Le commerce entre les Américains « neutres » et la France de Napoléon était en plein expansion ; les Britanniques essayèrent de le stopper en kidnappant des marins américains. La réponse fut la tentative avortée de conquête du Canada - la presque oubliée guerre de 1812. Le Conflit Mineur (4/9) ; mais rajoutez tout d'abord 3€ au Trésor pour la valeur des marins américains kidnappés.