

DENAIN 1712 – Errata and new Victory rules

Updated June 18th 2002

Errata:

A **destroyed bridge** is not valuable for any VP.

10.4 Destroying Artillery: This rule is also applied to baggage. Destroyed baggage is considered as captured for victory rules. Baggage can be destroyed in a bridge hex by a routing enemy unit, which crosses this bridge.

11.7 Advance after combat: Victorious French units cannot cross a fortification through an advance after combat if the hex does not include a breach.

New victory conditions:

Corps morale:

Any corps that all units are disorganized, routed and/or destroyed (at the end of the turn, after rally) is considered as demoralized till the end of the game, with the following consequences:

5 VP for the opposite player. *Exception:* If *Maison du Roi* is demoralized, the opposite player receives 10 VP.

Units from a demoralized corps stays disorganized till the end of the game (routed units, if rallied becomes disorganized).

Artillery units are not taken into account for this rule.

Holstein-Beck corps cannot be demoralized.

New VP for casualties:

Eliminated artillery 2 VP

Eliminated infantry or cavalry 1VP

Any routed still in play at the end of the game 0.5 VP

Denain Capture:

As soon as French player control Denain hex 2012, all the units of the allied player within the camp and out of command, are obliged to pass an disorganization check and to apply the result of this test (that could happen only once).

Camp assault:

French player has to attack Denain camp and enter it as soon as possible through breaches opened.

At the end of 3rd and 5th turn, French player scores 5 VP for each one of the *left wing* and *center* corps if at least one non-routed unit of their corps is inside Denain camp (included redoubts).

On the other side, the allied player scores 5 VP if no units of one of the two corps is inside the Denain Camp, at the end of 3rd and 5th turns and 10 VP if no French unit, regardless the belonging corps, is inside Denain camp (including hex 2109 redoubt).

DENAIN 1712 – Précisions et nouvelles conditions de victoire

Dernière mise à jour : 18 juin 2002

Précisions :

Un **pont détruit** ne rapporte aucun PV.

10.4 Destruction de l'artillerie : Cette règle s'applique aussi aux bagages. S'ils sont détruits, on les considère comme capturés pour les conditions de victoire. Les bagages peuvent être détruits sur un hexagone de pont, par une unité en déroute qui passe sur ce même pont.

11.7 Avance après combat : Les unités françaises victorieuses ne peuvent avancer après combat pour franchir une fortification que si l'hexagone contient une brèche (voir 7.6)

Nouvelles conditions de victoire :

Démoralisation des formations :

Toute formation dont toutes les unités sont désorganisées, en déroute et/ou détruites (à la fin du tour, après les ralliements), est considérée comme démoralisée jusqu'à la fin du jeu, avec les conséquences suivantes :

5 PV pour l'adversaire. *Exception* : La démoralisation de la *Maison du Roi* rapporte 10 PV au joueur adverse.

Les unités d'une formation démoralisée restent désorganisées jusqu'à la fin du jeu (les unités en déroute, une fois ralliées deviennent donc désorganisées).

Les unités d'artillerie ne comptent pas pour cette règle.

La formation *Holstein-Beck* ne peut jamais être démoralisée.

Nouveaux PV pour les pertes :

2 PV pour une artillerie détruite.

1 PV pour une infanterie ou une cavalerie détruite.

0,5 PV pour toute unité en déroute à la fin du jeu.

Prise de Denain :

Dès que le joueur français occupe l'hex 2012 de Denain, toutes les unités coalisées du camp, non commandées doivent passer un test de désorganisation et en appliquer toutes les conséquences (cela ne peut avoir lieu qu'une fois).

Assaut du camp :

Le joueur français doit partir à l'assaut du camp et y rentrer le plus vite possible par les brèches créées. A la fin des tours 3 et 5, le joueur français marque 5 PV pour chacune des deux formations de *l'aile gauche* et du *centre* dont au moins 1 unité (non en déroute) se trouve dans le camp de Denain (redoutes comprises).

Par contre, le joueur coalisé marque 5 PV si aucune des unités de ces deux formations ne se trouvent dans le camp, à la fin des tours 3 et 5, et 10 PV si aucune unité française, quelque soit la formation ne se trouve dans le camp (redoute 2109 comprise).