

Les Quatre-Bras & Waterloo 1815

Errata de la première édition

09/08/2021

Version française

Pions

Le L pour cavalerie lourde est manquant sur le pion Trip. Un pion corrigé est disponible pour téléchargement sur ce site.

Précision

MAC Grande Charge (page 14)

Le MAC concerne les unités de cavalerie **et d'artillerie** des 3 formations françaises.

Corrections

Compagnies légères et détachements (page 15)

Une fois par activation (pas par tour), à n'importe quel moment de la phase D (même pendant une activation adverse) chaque joueur peut contraindre une unité ennemie adjacente à un marqueur compagnie légère à effectuer un TdC, puis à appliquer le résultat du TdC (un niveau de désorganisation supplémentaire en cas d'échec).

Conditions de victoire additionnelles (page 17)

Français seulement. Les 2 PV concernent les hex. 3008, **2909** (pas 2910) ou 2809

Ajout

Règles spécifiques au scénario (page 17)

Diversión du II^e corps français : Le II^e corps étant chargé d'opérer diversion au début de la bataille, les unités de combat de la formation REILLE ne sont pas autorisées à entrer volontairement au contact d'une unité de combat ennemie au cours du premier tour de jeu. Cette contrainte ne concerne pas les marqueurs compagnie légère.

Précision

Renforts (page 18)

Le 2^e MA WILHELM est disponible à 14h30 (voir **5.2.1**), bien qu'il n'ait pas été listé.

Ces Errata ont été corrigés dans la deuxième édition du jeu

Les Quatre-Bras & Waterloo 1815

First Edition Errata

2021/08/09

English version

Counters

The L for Heavy cavalry is missing on the Trip counter. A corrected counter is available for download on this website.

Clarification

10.1 Disorder (page 11)

Brackets should be removed in the Exception's phrasing: Artillery is subject to the same rules covering disorder/rout as other units with one exception: if an artillery unit is already disordered **and suffers another disorder or a rout result due to fire**, it is eliminated.

Clarification

CAM Grande charge (page 14)

The CAM allows activation of cavalry **and artillery** units of the 3 French formations.

Corrections

Light companies (compagnies légères) and detachments (page 15)

Once per activation (not per turn), at any time during Phase D (even during an enemy activation), each player can require an enemy unit adjacent to a light company marker to perform a Cohesion Test. If the unit fails the CT, it suffers the loss of a level of disorganization.

Reinforcements (page 16)

The following information is missing:

13h00 Turn: Coalition, Formation WELLINGTON, Kempt (8-4-4), Rogers in 3314; Formation COLLAERT, Merlen (4-5-8) in 2801.

Additional victory conditions (page 17)

French only. 2 VP are related to the following hexes: 3008, **2909** (not 2910) or 2809

Addition

Rules specific to this scenario (page 17)

Diversion of French II Corps: Since II Corps was given the task of creating a diversion at the start of the battle, the combat units of formation REILLE are not allowed to move into contact with an enemy unit on the first turn. This constraint does not impact light company markers.

These Errata have been corrected in the Second Edition of the game