

Clash of Monarchs

the seven years' war in europe, 1756-1763



Le Choc des Monarques
la guerre de sept ans
en Europe, 1756-1763



Traduction française

Sommaire



- | | |
|---|---|
| 1.0 Introduction | 15.0 Batailles |
| 2.0 Matériel | 16.0 Moral |
| 3.0 Généralités | 17.0 Forteresses |
| 4.0 Forces et Groupes Commandés (Forces and Commands) | 18.0 Opérations avec Unités Légères (<i>Kleiner Krieg</i> – Light Unit Operations) |
| 5.0 Séquence de Jeu (Sequence of Play) | 19.0 Hiver (Winter) |
| 6.0 Hasards de la Guerre (Fortunes of War) | 20.0 Printemps (Spring) |
| 7.0 Tours (Turns) | 21.0 Volonté Monarchique (Monarchial Will) |
| 8.0 Cartes de Stratégie (Strategy Cards) | 22.0 Considérations Géo-Politiques (Geo-Political Considerations) |
| 9.0 Ravitaillement (Supply) | 23.0 Comment Gagner (How to Win) |
| 10.0 Actions de Ravitaillement (Supply Actions) | 24.0 Règles avancées (Advanced Rules) |
| 11.0 Activation | Notes du Concepteur |
| 12.0 Mouvement | |
| 13.0 Interception | |
| 14.0 Recul (Withdrawal) | |



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 Introduction

Clash of Monarchs (COM) est un système de jeu « point à point », dirigé par des cartes stratégiques. Il est prévu pour deux à quatre joueurs et simule la guerre de sept ans en Europe (1756-1763). Un ou deux joueurs prennent le contrôle de l'alliance Anglo-Prussienne (alliance A-P) et un ou deux joueurs prennent le contrôle de la coalition entre l'Autriche et ses alliés (historiquement : Russie, France, de petites nations comme la Saxe, la Suède, et enfin le Saint Empire Romain [Holy Roman Empire]).

Si certaines actions de jeu impliquent une seule nation bien précise, elles concerneront les Autrichiens, les Prussiens, les Suédois etc... (ceci afin de préciser que l'action en question ne s'applique qu'à une nation ou à un joueur donné). La plupart des actions sont entreprises par un des Pouvoirs Majeurs (Major Powers) : Autriche (Austria), Angleterre (Britain), France, Prusse (Prussia), et Russie (Russia). Quelques règles font référence à une alliance, l'alliance Anglo-Prussienne (alliance A-P), ou la Coalition.

2.0 Matériel

Clash of Monarchs contient :

- 1 carte 22" x 34"
- 456 pions 9/16"
- 280 pions 1/2"
- 5 planches d'aides de jeu (Player Aid cards)
- 4 fiches de Puissances (Power Display cards)
- 1 Livre de Règles (Rule Book)
- 1 Livre de Jeu présentant les Scénarios (Play Book)
- 110 Cartes de Stratégie (Strategy Cards)
- 2 dés à 6 faces

2.1 La carte

La carte de jeu situe la zone de conflit : l'Europe centrale. Chaque **Espace** (cercle ou carré) représente une ville ou une cité (town/city) et ses alentours. Ces espaces sont reliés par des **Lignes**. Les pions se déplacent d'espace en espace le long de ces lignes. Des **Zones** géographiques (areas) plus vastes sont nommées (Bohemia, Pomerania, etc...).

2.1.1 Nationalités: Chaque espace, au début de la partie, est sous le contrôle d'une nation (ceci est repéré par des contours de différentes couleurs) :

- Bleu foncé** — Prusse (Prussia)
- Rouge** — Angleterre (Britain)
- Rose** — Saint Empire Romain (Holy Roman) : territoire favorable à l'Angleterre (Britain)
- Kaki** — Saint Empire Romain (Holy Roman) : territoire favorable à l'Autriche (Austria)
- Noir** — Saxe (Saxony)
- Blanc** — Autriche (Austria)
- Bleu clair** — France
- Vert** — Russie (Russia)
- Rouge/Blanc** — Pologne (Poland)
- Jaune** — Suède (Sweden)
- Orange** — Danemark (Denmark)

Tous les espaces d'une nation et de ses alliés sont considérés "Amis" (friendly)" pour un joueur (à moins qu'ils ne soient occupés que par des forces ennemies). Les espaces carrés ne peuvent être occupés que par des "forces" et des Dépôts Avancés "FDs" de la nation qui les contrôlent ; tous les autres ont des limitations pour y entrer.

Territoire favorable à l'Angleterre (Britain) : Bien que faisant partie du Saint Empire Romain, les espaces roses en Westphalia sont considérés comme faisant partie de l'Angleterre (ceci pour tous les aspects du jeu).

2.1.2 Représentations sur la carte : plusieurs symboles apparaissent.

Forteresses (Fortresses): elles appartiennent à différentes classes (1, 2, ou 3). Voir la légende sur la carte de terrain.



Points de victoire et valeur en Thaler (Victory Point/Thaler): De nombreux espaces présentent des valeurs financières vertes [Thaler (Thl)] et/ou rouges [Victory Point (VP)].

Collines (Hills): Espaces marrons avec dessins, ils affectent les mouvements et les combats [12.9, 15.5].

Ports: Espaces côtiers avec un symbole d'ancre : ils peuvent apparaître dans les cartes d'évènements; les flottes peuvent y entrer ou les assiéger [12.11, 17.4.7].

Rivières (Rivers): Les lignes traversées par des marques de rivières bleues peuvent modifier les tentatives d'interception (Interceptions attempted) d'un espace à l'autre [13.2].

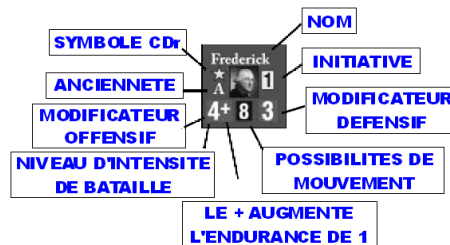
Aires (Areas): Diverses régions repérées par des lignes vertes (ex : Saxony, Silesia, et Bohemia). Chacune possède un espace carré pour y placer les points de Pillage (*Forage Point markers* [18.6]).

Théâtres d'opération (Theaters): Vastes groupements d'aires délimités par des lignes plus sombres et plus fines. Ils sont au nombre de trois : Border, German, and Northern. Chacun a également une zone hors carte qui lui correspond (Theater Box) : certaines unités y sont déployées (*Kleiner Krieg (KK)* [18]).

2.2 Pièces de jeu

Les pions représentent les leaders et les forces impliquées dans la guerre.

2.2.1 Leaders: ils sont caractérisés par leur ancienneté (Seniority), initiative, possibilités de mouvement (MP), modificateur offensif (Offensive battle die roll modifier (DRM)), et défensif (Defensive battle DRM).



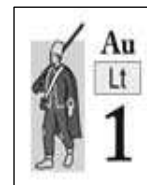
Le verso de chaque pion Leader est identique à l'exception de l'absence de cadre jaune autour du niveau d'initiative. C'est cette face qu'il faut utiliser s'il n'a pas d'unités légères (Lt) sous son commandement [12.6].

2.2.2 Forces : Toutes les forces sont évaluées par une valeur numérique de Points de Force (Strength Points : (SPs)). Chaque pion de force (à l'exception de l'infanterie de ligne : Line Infantry) correspond à une unité à 2 pas (face pleine et face réduite). La face réduite est repérée par une bande blanche (ou grise pour les Autrichiens) en haut du pion. Les unités légères (Light : Lt) sont repérées par "LT" sur un fond jaune.

Infanterie— Chaque point de force de l'infanterie de ligne et légère (Line/Light Infantry SPs) représente 2000 hommes. Les points de force de l'infanterie de ligne (Line Infantry SP) de pions qui appartiennent à la même nation peuvent être combinés comme des pièces de monnaie.



un point de force d'Infanterie de ligne
(Line Inf SP)



Unité d'infanterie légère
(Lt Inf unit)

Cavalerie— Chaque pion représente une "aile" de 2–6 régiments de cavalerie. Les unités Cosaques (Cossacks) correspondent à 2000 hommes par pas ; pour toutes les autres cavaleries, un pas correspond à 1000 hommes. La cavalerie légère (Light Cavalry (Lt)) représente diverses unités (Hussar, Freikorps, Chevauleger, ou Cossack). Les unités de cavalerie de ligne représentent des unités Dragon ou Cuirassier. Certaines unités de cavalerie Prussienne, de Saxe, et Autrichienne (*Hussars et Chevaulegers*) présentent un "HUS" ou un "CVL" sur un cercle rouge : elles peuvent être considérées (au choix du joueur, et quand il le désire) soit comme Légères ou de Ligne (Light/Line).

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763



Cavalerie légère

(Light Cav)



Cavalerie de ligne

(Line Cav)



Cavalerie présentant
les 2 possibilités
(Dual-Role Cav)

Artillerie— Chaque unité (avec sa face pleine et réduite) représente un groupe de 100 canons d'artillerie lourde de campagne (canons et howitzers de 4 à 12 pound) ou 24–36 canons de siège lourds.



Recto



Verso

Les unités d'artillerie qui sont réduites (Reduced Artillery units) ont les mêmes possibilités de combat et de siège que les unités qui ne le sont pas.

2.2.3 Flottes (Fleets): Dans *Clash of Monarchs*, elles ne représentent pas des groupes de bateaux précis, mais plutôt les efforts réalisés pour avoir le contrôle maritime dans la mer du Nord et la Baltique (North / Baltic Seas).

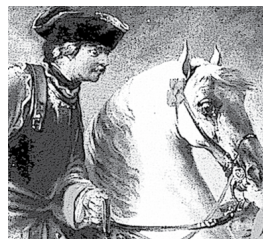


2.2.4 Abréviations des Nationalités:

NdT : Pour la suite de cette traduction, dans la mesure où ce sont eux que l'on retrouve sur les tables et les cartes, certains termes seront souvent délibérément laissés dans les termes originaux. Ce sera le cas, par exemple pour des formations, des unités particulières (Hussar, Dragoon, Freikorps, Cossack...). D'autre part, vous trouverez souvent les Abréviations suivantes :

AU Austrian (Austria) / Autriche
BR British (Britain) / Angleterre
DA Danish (Denmark) / Danemark
FR French / France
HA Hanoverian / Hanovre
IM Imperial / Empire
PR Prussian (Prussia) / Prusse
RU Russian (Russia) / Russie
SA Saxon (Saxony) / Saxe
SW Swedish (Sweden) / Suède

Les Forces qui peuvent être British et/ou Hanoverian sont dénommées "Anglo-Allied" : "A-A."

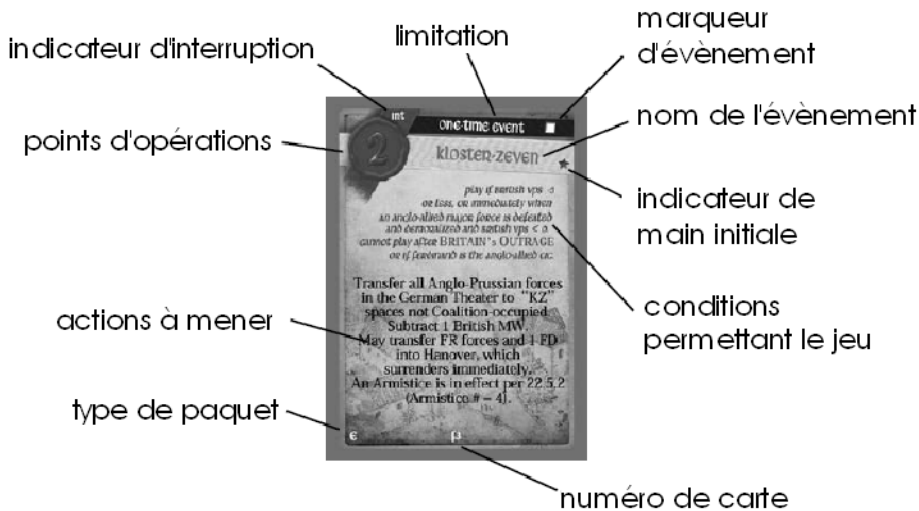


2.2.5 Marqueurs: plusieurs sont utilisés dans ce jeu. Certains le sont sur la carte. Ex : Niveau de Ravitaillement et Dépôts avancés (Supply States et Forward Depots), d'autres le sont sur diverses tables d'enregistrement, certains sont utilisés pour des tirages aléatoires. Tout ceci est expliqué par la suite.

2.3 Cartes de Stratégie (Strategy Cards)

Chaque puissance (Power) a son propre paquet de cartes de stratégie. Ce dernier est divisé en 2 : Début/Fin de guerre (Early War / Wider War Cards).

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763



Les cartes peuvent aussi présenter un signe financier en bas à droite : il signifie que la carte peut être retirée du jeu dans certaines circonstances [20.5.1].



3.0 Généralités

Les règles de **Clash of Monarchs** sont prévues pour faciliter la progression d'un tour de jeu, du début à la fin, et sont présentées dans l'ordre suivant :

- Définitions des Forces et des Groupes Commandés (Force et Command) : section 4
- Séquence de jeu : section 5
- Les Hasards de la Guerre (Fortunes of War), tours, jeu des cartes de stratégie (Strategy cards) : sections 6–8
- Ravitaillement (Supply Actions) : sections 9–10
- Activation du Commandement (Command activation) : section 11
- Mouvement des Forces, Interceptions, et Retraites (Withdrawal) : sections 12–14
- Batailles, Moral et Sièges (Battles, Morale, Sieges) : sections 15–17
- Unités spéciales : *Kleiner Krieg* (KK) : section 18
- Hiver et Printemps (Winter / Spring) : sections 19–20
- Volonté Monarchique (Monarchial Will), Considérations Géo-Politiques, et Conditions de Victoire : sections 21–23
- Règles avancées : section 24
- Mise en place (Setup) et scénarios (voir le Play Book)

Les nombres entre [crochets] font référence à une autre règle du livret afin d'expliquer ou de clarifier des points particuliers. Les notes de conception (Designer) sont destinées à détailler certains aspects ou à conseiller les joueurs sur l'utilisation de certaines possibilités.

4.0 Forces et Groupes Commandés (Forces and Commands)

4.1 Forces et Commandements : définitions

Une **Force** (*force*) est un nombre quelconque de points de force d'infanterie de ligne (Line Infantry SPs) et/ou d'unités de cavalerie (cavalry), d'infanterie légère (light infantry), d'artillerie dans un espace donné, avec ou sans leader. Une force sans leader est considérée comme une unique force pour ce qui concerne la fatigue et le combat (attrition / combat), avec des valeurs d'initiative et de MP de 4.

Un **Groupe Commandé** (*Command*) est une force qui inclut au moins 1 leader. Plusieurs Groupes Commandés (Commands) peuvent se trouver dans un espace. Le joueur les contrôlant décide quels SPs (points de puissance) et quelles unités sont assignées à chaque leader. Pendant les rounds d'action (Action Rounds), une activation de groupe commandé (*Command's activation*) est normalement complètement terminée avant qu'une autre ne commence. Pendant un tour ennemi, tous les leaders inactifs, les points de force (SPs), et les unités qui se défendent dans un espace, combattent en tant que force combinée (combined force - **Exception**: Forteresses[17.1]). L'attaquant peut choisir d'avoir un Groupe Commandé (one Command) dans un espace d'attaque (space attack) tandis que d'autres ne sont pas impliqués.

(4.1.1) Force Multinationale (Multi-Nation Force) : Une force peut inclure des points de force d'infanterie de ligne (Line Infantry SPs), des unités et des leaders de plus d'une nation, mais cela induit des pénalités [12.2]. Sa

nationalité est déterminée par la nation qui a le plus de points de force (SPs) ou son Commandant en cas d'égalité.

Exemple : Une force de 6 SPs Français, 7 Impériaux, et 2 de la Saxe est une force "Impériale".

Les forces Anglaises et de Hanovre sont considérées, pour tous les aspects du jeu, comme faisant partie de la même nation (Anglo-Alliés) sauf spécification contraire.

4.2 Force et empilement (Force Stacking)

Il n'y a pas de limite au nombre de SPs ou d'unités qui peuvent occuper un espace. **Exception :** Une force dans une forteresse sous siège [voir la table concernant les forteresses : Fortress Data Chart]. Les joueurs peuvent librement examiner les piles de pions adverses (sauf en cas d'utilisation de la règle avancée 24.5).

(4.2.1): Forces Majeures et Mineures (Major and Minor Forces): Toute force qui a plus de 5 SPs est une Force majeure. Toute autre force est mineure. Les joueurs peuvent (mais ne sont pas obligés, à moins d'utiliser 24.5) utiliser les marqueurs "Major Force" afin de réduire les problèmes de manipulation et de comptage de pions dans les piles.

4.3 Leaders

Une force peut avoir n'importe quel nombre de leaders d'Armée ou de Corps (Army / Corps) en son sein.

4.3.1 Leaders d'Armée (Army Leaders): Ils sont repérés par une étoile. Chacun peut se déplacer et attaquer avec sa propre force qui peut atteindre au maximum 20 SPs.

4.3.2 Leaders de Corps (Corps Leaders): Ils ne possèdent pas d'étoile. Chacun peut se déplacer et attaquer avec sa propre force qui peut atteindre au maximum 12 SPs.

4.3.3 Leader et Hiérarchie/Expérience (Leader Seniority): Chaque pion leader possède une lettre indiquant son rang.

Exemple : Dans l'armée prussienne, Frederick (A) est plus haut dans la hiérarchie que Schwerin (B)...

4.3.4 Commandants (Commanders) : Dans une force, le leader de plus haut rang de chaque nation est son leader expérimenté (Senior Leader). Si une seule nation est présente, son leader expérimenté (Senior Leader) est le commandant (Commander). Dans une force multinationale, le commandant (Commander) est celui qui a le plus de SPs dans sa force. Si les nations ont le même nombre de SPs, le leader expérimenté (Senior Leader) qui a le plus haut rang est commandant (Commander).

En ce qui concerne le combat, un seul leader est considéré commandant (Commander) de toutes les forces impliquées dans un espace. Il faut utiliser le verso du pion commandant s'il n'a pas d'unités légères (Lt) sous son commandement [12.6].

4.3.5 Subordonnés (Subordinates): Les autres leaders dans une force, en dessous du Commandant, sont des subordonnés. Chaque leader subordonné augmente la puissance (strength) maximale autorisée (maximum allowable strength) de la force par sa capacité (20 ou 12 SPs) lors d'un mouvement ou d'une attaque.

4.4 Commandants en Chef (Commanders-in-Chief : CICs)

Le leader de plus haut rang de toute nation est considéré être le Commandant en Chef (CIC). Pour chaque nation (excepté Prussia), au début et durant ses tours, la force d'un CIC doit contenir au moins autant de SPs que tout autre Groupe Commandé (Command) qui inclut des forces de sa nation.

Les autres leaders ne peuvent activer, recruter, ramasser des forces tant qu'elles ont un plus grand groupe commandé (Command) que le CIC. De plus, aucune force de leader non prussien ne peut avoir plus d'unités d'artillerie de campagne que la force de son CIC. Si une violation de ces restrictions était découverte, dans son prochain tour (ou tour actuel), le joueur irrégulier devrait activer une force incluant l'excès de points de force ou d'artillerie (SPs/artillery) et marcher pour rejoindre la force du CIC.

4.5 Casiers des Groupes Commandés (Command Holding Boxes)

Les joueurs peuvent placer tous les points de force d'infanterie de ligne de leurs groupes commandés (Command's Line Infantry SPs), les unités, les leaders subordonnés dans les casiers situés hors cartes. Les leaders qui contrôlent souvent des groupes importants ont leur nom dans ces casiers. D'autres casiers ne contiennent qu'une lettre, et peuvent être utilisés pour tout leader. Il faut déplacer les unités du leader dans le casier correspondant et mettre sous le pion du leader le marqueur "Major Force". Toutes les forces d'un casier hors-carte sont considérées comme étant dans l'espace où se trouve leur leader.

4.6 Minimum de Leaders (Leaders Minimum)

A partir du moment où les hostilités commencent en tant que Belligérants ("Belligerent")... :

- * Autriche et Prusse doivent avoir un minimum de 5 leaders sur la carte
- * Russie et Angleterre, 3
- * Empire et Suède, 1.
- * France, 2 (qui passe à 3 après l'évènement "En Avant!" puis à 5 après "Army of Westphalia")
- * Danemark et Saxe : pas de minimum.

Si à un moment donné, une nation était sous ce minimum, le joueur pourrait tirer au sort un autre leader à partir de la réserve (Force Pool) et le placer avec n'importe quelle force amie. Si des pertes réduisaient la réserve à zéro, on se servirait des leaders précédemment éliminés par l'adversaire.

4.7 Leaders à pions multiples (Leaders With Multiple Counters)

- **Ferdinand** : il commence la partie comme leader de corps prussien (Prussian Corps Leader), mais est définitivement remplacé par un leader d'armée (Army Leader) lors de l'évènement "Ferdinand". Ce sera un Anglo-Allié pour le reste du jeu (sauf en cas d'utilisation de la règle avancée 24.4).
- **Loudon**: Le leader de corps Loudon (Loudon Corps Leader) commence dans la réserve Autrichienne (Austrian Force Pool); le pion de leader d'armée (Army Leader counter) est laissé de côté. Loudon entre lors de l'évènement "Loudon Rising". Quand Loudon est promu leader d'armée, le leader de corps (Corps Leader) est retiré définitivement.

5.0 Séquence de Jeu (Sequence of Play)

COM se joue sur plusieurs années de campagnes constituées de plusieurs saisons chacune. Chaque saison est découpée en phases, elles-mêmes constituées de séquences. L'été et l'automne sont identiques et comprennent les tours qui sont le cœur du jeu. En hiver, les mouvements sont limités, des cartes et la diplomatie interviennent. Le printemps voit se dérouler les actions administratives.

5.1 Été (Summer)

5.1.1 Phase de tirage de cartes (Draw Phase) : Chaque puissance belligérante (Belligerent Power) tire 6 cartes de stratégie à partir de la pile d'origine (Draw pile [8.2.1]).

(**Exceptions** : Prusse 7, Russie 4). Chaque puissance belligérante remet tous les Marqueurs Tactiques (Tactics Chits) (sauf 1 si désiré) dans la réserve tactique (Tactic pool), et retire un Marqueur Tactique (Tactic Chit) de cette réserve [15.4.1].

5.1.2 Phase d'Action (Action Phase) : elle est subdivisée en 5 rounds d'action (**Rounds**). Chaque puissance belligérante joue un tour par round (1 Turn per Round) dans l'ordre des joueurs. Cet ordre est fonction des choix diplomatiques autrichiens et de l'évènement "Halley's Comet".

* Avant cet évènement :

Prusse—Autriche—France—Angleterre—Russie

* Après cet évènement :

Autriche—Prusse—Russie—Angleterre—France

Chaque Round inclut les actions suivantes :

a. Hasards de la guerre (Fortunes of War) [6.0]— La première puissance à jouer tire un marqueur "*Fortunes of War*" à partir de la réserve et le place sur la piste des tours au niveau de la boîte de round actuel. Les joueurs affectés appliquent tout de suite les conséquences. Dès l'été 1758, le Prussien doit déjà lancer un dé et vérifier les conséquences sur la table "Halley's Comet" [6.7].

b. Le premier tour d'une puissance (First Power Turn)— Il faut désigner la puissance active en plaçant le marqueur "*Current Power*" (*puissance actuelle*) vers la case appropriée sur la piste d'ordre des joueurs (Play Order Track), en utilisant la bonne frise (Pré- ou Post-Halley's Comet).

A tout moment pendant son tour, une puissance (Power) peut activer un leader sans aucun SPs ou unités à bouger [12.4] et/ou déplacer une flotte (Fleet [12.11]).

D'autre part, il faut réaliser les actions suivantes (en respectant **strictement l'ordre** pour la puissance active et ses "Clients" si elle est belligérante :

(1) Segment de ravitaillement (Supply Segment)

a. Exécuter volontairement les Mouvements de Recul (Retrograde Movement : RM [12.12]).

b. Réaliser les Tests de Ravitaillement (Supply Checks) pour toutes les autres forces à court de ravitaillement (Short/Critical Supply : states [9.5]), et réaliser des RM pour les forces en échec.

c. Si les conditions sont remplies, augmenter le Niveau de Ravitaillement (Supply States) d'un niveau [9.6].

d. Possibilité de jouer n'importe quelle carte pour acheter des Actions de Ravitaillement : Supply Actions (SAs) [8.5].

e. En cas de besoin, dépenser les points de SAs pour déplacer les FDs ou les Ravitaillements Mixtes (Share Supply).

(2) Segment des Cartes de Stratégie (Strategy Card Segment)

a. Transférer toute unité Lt voulue depuis la carte vers la (ou les) boîte(s) "KK Theater" correspondantes (ou vice versa).

b. Possibilité de jouer une carte en tant qu'évènement, ou pour réaliser des Opérations, y compris les opérations "KK", "Colonisation" ou Armistice, **ou** bien réaliser une Démarche Administrative par Défaut (Admin March). Dépenser des SAs si cela est désiré.

• **Raids KK:** Jouer n'importe quelle carte pour activer toutes les unités Lt situées dans n'importe quelle boîte "Theater" pour des raids [18.5].

• **Conflit Colonial:** Angleterre et France peuvent jouer n'importe quelle carte et utiliser sa Valeur Opérationnelle (Ops value) pour un lancer de dé "Colonial Conflict" : [8.4.2].

• **Activation:** Si une Carte d'Opérations (Ops card) ou un Evènement incluant un ou plusieurs évènements intervient, il faut déclarer quel(s) Groupe(s) Commandé(s) sera (seront) activé(s).

Terminer toute activation de groupe commandé (Command's activation) dans l'ordre qui suit, avant d'en commencer une autre (**Exceptions** : offensives combinées et attaques convergentes (Combined Offensive, Converging Attack [8.6.2]).

Ordre :

i. **Début de Siège (Set Siege)**— Si le groupe activé (activated Command) remplit les conditions, quand il est activé pour la première fois (first activated [17.4]), il peut placer un marqueur de siège "Siege 0".

ii. **Mouvement**— Déplacer le groupe activé (activated Command).

iii. **Combat**— Si le groupe activé (activated Command) est dans un espace occupé par l'ennemi, il peut tenter d'engager le combat, ou alors, une force inactive ennemie peut faire la même chose contre le groupe actif (active Command).

c. Une fois que toutes les activations sont terminées, il est possible de dépenser 1 SA pour chaque espace de forteresse qui a un (ou plusieurs) groupe qui a été activé (activated Commands), qui n'a pas combattu ce tour et qui possède maintenant les critères pour un marqueur de siège "Siege 0". Sinon (si un marqueur de siège est déjà présent), lancer un dé sur la Table de Siège (Siege Table). **Note : ceci est impossible lors d'une Météo Défavorable (Severe Weather [6.4]).**

d. Possibilité d'activer une Force Mineure (Minor Force) qui n'a pas déjà été activée, ou conduire une Marche Spéciale (si cela n'a pas encore été fait ce tour) : *Admin March*.

(3) **Segment de Siège**— Lancer un dé sur la table "Siege Table" pour chaque espace contenant une forteresse assiégée par un Groupe Commandé (Command) contrôlé par la Puissance active (active Power).

(4) Segment de Ralliement (Rally) et d'Organisation des ressources (Resupply)

a. Retourner, sur leurs faces de valeurs normales, tous les Dépôts Majeurs Désorganisés (Disrupted Major Depots (MDs)), et les Dépôts Avancés (Forward Depots (FDs)) qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement valide (**Exception:** évènement "Caps" vs. "Hats").

b. Restaurer les forces <6 SPs à leur plein ravitaillement (Full Supply), et améliorer l'Etat de Ravitaillement (Supply States) d'un niveau des forces qui sont sur une source de ravitaillement non désorganisée (unsuppressed supply sources) [9.1, 9.6]. Rq : elles peuvent n'être qu'adjacentes aux sources.

c. Dépenser des SAs pour déplacer les FDs, placer les marqueurs *Rally +2*, et/ou mener des actions de ravitaillement (Increase Supply actions).

d. Tenter de rallier chaque force amie en Dérouté (Routed) ou Démoralisée (Demoralized) [16.4].

e. – f. **Tours**— Déplacer le marqueur "Puissance Actuelle" (*Current Power*) vers la case suivante, et répéter la séquence de tour (Turn sequence [5.1.2b]) pour la 2°, 3°, 4° et 5° Puissance Belligérante.

g. **Déplacement du marqueur de phase (Phase Marker)**— Le déplacer dans la prochaine case sur la piste des tours (Turn Track). Si le marqueur arrive dans les cases de round1 de l'automne ou de l'hiver, la phase d'action (Action Phase) est terminée. Sinon, commencer un nouveau Round.

5.2 Automne (Fall)

Tirer les cartes (Draw) et mener les Phases d'Action (Action Phases) comme en été (Summer).

5.3 Hiver (Winter)

Jouer les phases dans l'ordre qui suit.

5.3.1 Quartiers d'Hiver (Winter Quarters Phase) [19.1]: Après qu'un marqueur "Hasard de la Guerre" (*Fortunes of War* *chit*) ait été tiré [6.0], toutes les forces qui ne sont pas dans un espace de forteresse ont un Mouvement de Recul gratuit (*free Retrograde Movement*) [12.12]. Les Forces Majeures (Major forces) qui ne peuvent rejoindre des forteresses amies souffrent d'une "usure de 20%" (Attrition) et sont ensuite menées en forteresses amies ou espace carré ami.

5.3.2 Passage à une Nouvelle Année (New Year Phase) [19.2]: Avancer le marqueur "Year" sur la case suivante, et retourner le marqueur "Risque d'Invasion" (*Invasion Threat*) sur la face "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*), retirer tous les marqueurs de la piste d'enregistrement situés sur la carte. Replacer tout Leader situé sur la piste vers la carte. Retirer 1 MW (marqueur de Volonté Monarchique) pour chaque Cité-Clef contrôlée par l'ennemi (enemy-controlled Key City).

5.3.3 Phase de Stratégie Hivernale (Winter Strategy Phase) [19.3]: Chaque Puissance Belligérante tire une carte, de plus, France et Angleterre récupèrent "Flotte Française" (French Fleet) et "Royal Navy" dans leurs mains. Chaque puissance peut maintenant jouer 1 carte Evènement (Event) ou une carte Ravitaillement (Supply Action) dans l'ordre du jeu. Les Forces ne peuvent être activées, sauf en cas d'Opérations Hivernales (Winter Operations) ou d'Evènement particulier (La Prusse de l'Est collabore : East Prussian Städte Collaboration).

5.3.4 Phase Diplomatique (Diplomacy Phase) [19.4]: Appliquer les pénalités si les Engagements (Commitments) ne sont pas tenus, et choisir les options diplomatiques en fonction de la table correspondante (Diplomacy Chart).

5.4 Printemps (Spring)

Conduire chaque action dans l'ordre suivant : Russie–France–Autriche–Angleterre–Prusse.

5.4.1 Phase d'Echanges de Prisonniers (Prisoner Exchange Phase) [20.1]: Echanger les SPs de prisonniers, les Leaders, et les unités Lt.

5.4.2 Phase Financière (Treasury Phase) [20.2]: Collecter les Revenus des forteresses (Tally Thalers (Thl)) et des cités occupées. Déduire 1 Thl pour chaque aire dévastée (Devastated area) [20.2.4]. Ajouter/Soustraire à la trésorerie les Thalers (monnaie) et MW en fonction du Conflit Colonial Actuel (Colonial Conflict) et des Crédits en cours [20.2.2, 20.2.6].

5.4.3 Phase d'Entretien et de Recrutement (Sustain/Recruit Phase) [20.3–20.4]: Dépenser les Thalers pour entretenir les forces actuelles, recruter et déployer les nouvelles troupes. Si besoin, lancer un dé sur la table des nouveaux leaders (New Leaders Table [20.4.5]).

5.4.4 Phase de Redéploiement (Redeployment Phase) [20.6]: Déployer ou redéployer tous les Leaders, FDs, et unités Lt, ainsi que jusqu'à 3 SPs d'infanterie de ligne et 3 unités de Cavalerie et/ou d'Artillerie.

5.4.5 Phase de récupération (Recovery Phase): Toutes les forces sont automatiquement remises en bon ordre (Good Order) à partir de l'état Démoralisé ou Déroute (Demoralized ou Routed) [16.4]. Le Prussien et l'Autrichien lancent chacun un dé. Le résultat correspond au nombre total de points de Pillage (Forage Points : FPs) qu'ils peuvent retirer de n'importe quelle aire alliée non dévastée (Alliances' non-Devastated [18.6] areas)

6.0 Hasards de la Guerre (Fortunes of War)

Au début de chaque Round et de la Phase des quartiers d'Hiver (Winter Quarters Phase [5.1.2, 5.3.1]), la première Puissance à jouer tire un marqueur "Fortunes of War" (*FoW*) à partir de la réserve. Les joueurs appliquent l'un des 6 résultats : Usure (*Attrition*), Usure CS & SS (*CS & SS Attrition*), Désertion, le Jour du Courroux (*Dies Irae*), Raids KK, et *Media Vita*. Attrition et Désertion n'affectent pas les Nations Neutres (Neutral nations) et leurs unités Lt ne peuvent faire de Raid. Pendant la Phase de Nouvelle Année (New Year Phase), ranger tous les marqueurs *FoW* dans la réserve.

6.1 Usure : Attrition (1)

Retirer 10% de SPs à toutes les Forces Majeures (Major Forces) des différents belligérants; arrondir au supérieur à partir de 6, arrondir à l'inférieur en-dessous 5. Le joueur qui contrôle les unités, choisit les SPs qui doivent être perdus. Dans chaque aire dévastée (Devastated area), chaque Puissance (Power) doit retirer 1 SP supplémentaire à partir de l'une de ses Forces Majeures (Major Forces) ou de ses Clients.

Exemple: Une force 23-SP perd 2 SPs; si elle a 27-SP, les pertes passent à 3 SPs.

6.2 Usure CS & SS : CS & SS Attrition (3)

Pour chaque Force en Ravitaillement Critique (CS) ou à Court de Ravitaillement (Short Supply (SS)) retirer 1 SP (de Cavalerie si possible). Retirer 1 SP supplémentaire à chaque Force CS (2 SPs au total).

6.3 Désertion (2)

Retirer le nombre de SPs indiqué pour chaque nation belligérante (dans l'ordre listé) à partir de n'importe quelle(s) force(s). De plus, retirer 1 SP supplémentaire à chaque Force des nations concernées et qui sont repérées par des marqueurs SS, CS, "Démoralisé" (Demoralized), ou en déroute (Routed).

Exemple: le pion *Désertion pour Russie/Suède/Saxe/Danemark/Anglo-Alliés* est tiré au sort. Deux Forces Russes sont à plein ravitaillement (Full Supply) et une est marquée par SS-2; la force SS est également démoralisée. Le joueur Russe doit retirer un total de 4 SPs, dont au moins 2 doivent être prélevés à partir de la force SS/Démoralisée. Si aucun marqueur n'était présent sur le plateau, les pertes requises ne seraient que de 2.

6.4 Jour du Courroux : Dies Irae (2) ("Day of Wrath")

Lancer un dé sur la table "Dies Irae" et appliquer le résultat (Mauvais Temps ou relance de dés sur les tables *Deus Ex Machina* ou *Media Vita*).

6.5 Raids KK (2)

Dans l'ordre du jeu, chaque Puissance peut accumuler des Points de Pillage (Forage Points) contre des aires ennemies (enemy area(s)) comme si tous les SPs d'unités Lt situées dans la boîte "Théâtre" (Theater box) n'avaient fait qu'un pillage (Forage) à chaque raid [18.5.1]. Les avantages liés aux unités KK s'appliquent, mais il ne faut pas lancer de dé pour les Pertes lors de Raids (Raid Losses).

6.6 — "In the Midst of Life, We Are in Death" (1) (En Latin : Media Vita in Morte Sumus)

Utiliser la table correspondante avec les modificateurs demandés et appliquer les résultats.

6.7 Comète de Halley

Au début de l'étape "Hasards de Guerre" (Fortunes of War) concernant le Round 1 d'Été 1758, et tous les rounds suivants, le joueur Prussien lance un dé (+ modificateurs de la table). Sur 7 ou+, le jeu entre dans les parties tardives de la guerre comme cela est indiqué sur la table (on ne relancera plus ce dé par la suite).

7.0 Tours (Turns)

Pendant chaque Tour, une Puissance est autorisée à jouer une Carte de Stratégie (Strategy card), soit pour activer des forces (sur la carte ou dans une case KK (KK Theater box)), terminer un Armistice, influencer un Conflit Colonial (Colonial Conflict), soit en tant qu'Évènement (Event). Au lieu de jouer une carte, il peut conduire une Marche Spéciale (Admin March) [12.8]. Quand elles sont listées, il peut aussi réaliser les activités suivantes :

- Jouer une carte de stratégie pour mener des Actions de Ravitaillement (Supply Actions) [8.5].
- Dépenser des Actions de Ravitaillement (Supply Actions) pendant le segment correspondant (Supply Segment), afin de poursuivre les sièges (ainsi que pendant les segments de Ralliement et de Ravitaillement (Rally / Resupply Segment).
- Au début du Segment des Cartes de Stratégie (Strategy Card Segment), transférer des unités Lt entre la carte et les cases "Théâtres" (Theater boxes), ou vice versa [18.2].
- A tout moment, activer un leader sans aucun SPs, ou activer des unités (dans le but de les déplacer) [12.4].
- A la fin du Segment des Cartes de Stratégie (Strategy Card Segment), activer une Force Mineure (Minor Force) pour une Marche Spéciale (Admin March) [12.8].
- A tout moment, déplacer une Flotte (Fleet) [12.11].

8.0 Cartes de Stratégie (Strategy Cards)

8.1 Généralités

Elles sont le moteur de **CoM**. Chaque puissance (Power) a son propre deck de cartes (27 Pr, 23 Br, 25 Au/Imp/Sax, 12 Ru, 23 Fr/Sw), qui est divisé en 2 groupes "début / fin" : *Early / Wider War*. Dans les scénarios 1756 et 1757, les joueurs démarrent avec uniquement les cartes de début de partie. Les autres sont ajoutées quand l'évènement "Comète de Halley" apparaît. Les joueurs mélangent leurs decks, ensuite ils tirent les cartes pour chaque pouvoir (à partir du dessus de la pile). (**Exception:** les Decks "French" et "Russian" sont réunis quand les 2 nations forment une coalition). Une fois que les cartes sont jouées, elles sont défaussées dans leurs piles respectives, et les autres joueurs peuvent les inspecter. Une fois la pile de tirage de base épuisée, on récupère la défausse, on la mélange pour en faire une nouvelle pile de tirage.

Important: quand l'évènement "Comète de Halley" apparaît, chaque Puissance (Power) réunit immédiatement sa pile de cartes actuelle, sa défausse et éventuellement les cartes de fin de partie : toutes les cartes sont mélangées pour former une nouvelle pile de tirage.

(8.1.1) France et Russie: Quand, soit la France soit la Russie devient une Puissance Belligérante de la Coalition (Belligerent Coalition Power) alors que l'autre l'est déjà, il faut ajouter les cartes du Nouveau Pouvoir Belligérant (seulement les cartes de début de partie (Early War cards) avant l'évènement "Comète de Halley") à la pile de tirage de la Puissance qui était déjà Belligérante (les cartes sont mélangées). Les 2 nations utilisent maintenant ce deck combiné.

Important : Quand la France et la Russie sont en Guerre (*Belligerent*), ils jouent à partir d'une seule main combinée. La plupart de leurs cartes (repérées par la valeur d'opération (Ops #) de la couleur de l'autre Puissance - au niveau du sceau) peuvent être jouées pour des Opérations (Ops) ou des Actions de ravitaillement (Supply Actions) par l'une ou l'autre des Puissances. Par contre, chaque Puissance ne peut jouer que ses propres Evènements (Events), à l'exception de 7 cartes d'Evènements Françaises à titre vert : elles peuvent être jouées par la France ou la Russie.

8.2 Tirer et Défausser des Cartes de Stratégie (Drawing and Discarding Strategy Cards)

8.2.1 Phases de Tirage de Cartes d'Été et d'Automne (Summer and Fall Draw Phases) : A partir de la pile, tirer 6 cartes de stratégie pour chaque puissance belligérante (**Exceptions** : Prusse 7, Russie 4). Si une Puissance est Epuisée (Exhausted) [21.3.1], replacer au hasard dans son deck une Carte d'Evènement (Event card) jouable par cette Puissance, mélanger (sans ajouter la défausse). Si une main a plus de 8 Cartes de Stratégie après n'importe quelle Phase de Tirage (**Exceptions** : 6 Russie, 14 pour la combinaison France-Russie), il faut immédiatement se séparer de l'excédent. La limite est diminuée de 1 si la nation est Epuisée (Exhausted) [21.3.1], de 2 si France et Russie sont combinées. A tous les autres moments, les joueurs peuvent avoir n'importe quel nombre de Cartes de Stratégie.

8.2.2 Phases de Tirage de Cartes d'Hiver (Winter Draw) : Pendant la Phase de Stratégie d'Hiver (Winter Strategy Phase) [19.3], chaque puissance tire 1 Carte de Stratégie. Angleterre et France ajoutent les cartes "Royal Navy" et "Flotte Française" (French Fleet) à leurs mains respectives (**Exception** : La France ne peut plus le faire après l'Evènement "Typhus").

8.3 Jouer les Cartes de Stratégie (Playing Strategy Cards)

Chaque carte peut être jouée de 3 façons : Ravitaillement/Opérations/Évènement (Supply, Operations, Event). La carte doit être montrée quand elle est jouée, et ne peut exploiter que l'une des 3 possibilités (qui peut être différente à chaque utilisation).

8.4 Opérations

Toute valeur d'opération d'une carte (card's OPS value) peut être utilisée pour activer un seul Groupe Commandé (a single Command) [11.1] de cette Puissance ou de ses Clients (Power / Clients), ceci afin de mener des Opérations KK ou Coloniales (KK / Colonial Ops), ou bien de terminer un armistice.

8.4.1 Opérations KK (Raids) : Toute carte peut être utilisée pour des Opérations KK (KK Ops), ceci permettant à toutes les unités Lt de cette Puissance ou de ses Clients (Power / Clients) placées dans n'importe quelle case de Théâtre (KK Theater box) de mener des raids [18.3].

8.4.2 Opérations Coloniales : Si Angleterre ou France sont en Guerre (*Belligerent*) et que le marqueur de "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*) n'est pas sur sa face "Menace d'Invasion" (*Invasion Threat*), cette Puissance peut utiliser une Carte d'Opérations (Ops card) jouée dans un Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment) afin de commencer un "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*) ceci une fois par Phase d'Action (Action Phase).

Exception : seulement une fois par an si Epuisés (Exhausted [21.3.1]). Les joueurs Anglais et Français lancent chacun un dé, le joueur actif ajoutant la valeur d'opération de sa carte comme modificateur (OPS value). Si l'un des dés est plus grand (pas égal), déplacer le marqueur de "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*) d'un espace en faveur de la nation gagnante.

8.4.3 Fin d'armistice (Armistice Termination) : S'il existe un armistice entre Angleterre et France, les Puissances peuvent utiliser une Carte d'Opérations (Ops card) jouée pendant un Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment) afin de le terminer plus tôt [22.5.2].

8.5 Actions de Ravitaillement (Supply Actions)

Le Joueur Actif (Active Player) peut utiliser une Carte de Stratégie (Strategy card) pendant le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) ou la Phase Stratégique Hivernale (Winter Strategy Phase) pour "acheter" autant d'Actions de Ravitaillement (Supply Actions (SAs)) que la carte présente de Valeur d'Opération (OPS value). Les joueurs monnaient et suivent leurs SAs en utilisant (sur la piste de suivi VP/SA) leurs marqueurs SA correspondant à leur Puissance.

8.6 Evènements (Events)

Si un joueur choisi de jouer sa Carte Stratégique en tant qu'Evènement, il ignorera la valeur opérationnelle de la carte (OPS value) et ne tiendra pas compte des instructions de la partie "Evènement". Plusieurs Evènements possèdent des marqueurs afin de rappeler aux joueurs qu'ils ont eu lieu. Au moment de leur apparition, ils sont placés sur la piste d'enregistrement des années (Year track). Seules les Forces spécifiquement mentionnées dans le texte sont affectées par un évènement. Certaines cartes nécessitent des explications (elles sont données plus loin).

8.6.1 Restrictions d'utilisation (Restrictions on Play) : Une carte repérée par "Evènement Unique" (*One-Time Event*) ne pourra être utilisée qu'une seule fois en tant que carte "Evènement". Certaines cartes sont soumises à des évènements antérieurs ou à des conditions spéciales, mais cela ne concerne que la partie "Evènement" : ces cartes peuvent toujours être utilisées pour leurs aspects Opérations / Ravitaillement (Operations / Supply).

8.6.2 Offensives Combinées (Combined Offensive), Attaques Convergentes (Converging Attack), Campagnes Majeures (Major Campaign) :

Ces cartes permettent d'activer plusieurs forces à l'aide d'une seule carte Stratégique ; il n'y a pas de restriction sur les valeurs Opérationnelles (OPS value) ou les Initiatives des Commandants (Commanders' Initiatives). Les Forces doivent être activées et déplacées selon les instructions données sur la carte stratégique (mais elles respectent les règles de base concernant les activations classiques [11.2]). Un joueur doit désigner toute force qu'il activera avant de résoudre n'importe quelle activation. Une même force ne peut être activée ou bougée 2 fois dans le même tour.

8.6.3 Transferts : certains Evènements (Events) présentent l'information "Transfert de forces" (Transfer). Il faut prendre les forces en question et les relocaliser selon les instructions (ces transferts ne sont pas susceptibles de subir des interceptions).

8.6.4 Placement de Force (Force Placement) : Beaucoup d'Evènements (Events) demandent aux joueurs de placer sur la carte des forces, des leaders, des FDs. Ils ne peuvent être placés dans des forteresses assiégées ou bloquées (besieged / masked fortresses). A moins que cela ne soit précisé autrement, ces forces sont fraîches (new forces)— ne pas utiliser les forces déjà présentes dans la réserve (Force Pools).

8.6.5 Interruptions : Un joueur ne peut jouer qu'un seul Evènement Interruption par force activée dans un tour. Par contre, il peut utiliser plusieurs cartes d'évènements "interruption" dans un même tour lors d'une activation adverse multiple. Les Marches Spéciales (Admin Marches) [12.8] ne peuvent être interrompues.

8.6.6 Déficit (Treasury Deductions) : Un évènement peut conduire à des pertes financières (en Thalers) supérieures à la Trésorerie de la Nation (Nation's Treasury) : à ce moment-là, il faut utiliser le marqueur de Trésorerie qui a la face -Th (au verso).

Note de Jeu : Les cartes *AU Karl von Zinzendorf* et *FR En Avant!*, sont des cartes clés : bien réfléchir avant de les jouer pour des Opérations (Ops) ou des Actions de Ravitaillement (SAs) au lieu de les utiliser pour des Evènements (Events).

9.0 Ravitaillement (Supply)

9.1 Généralités

Les Forces seront toujours dans l'un des 3 Etats de Ravitaillement (Supply States) suivant :

- * Plein Ravitaillement (Full Supply),
- * Ravitaillement limité (Short Supply (SS-2 marqueur jaune)),
- * Ravitaillement Critique (Critical Supply (CS-4 marqueur orange)).

Utiliser ces marqueurs selon l'état de la force [9.4, 9.6, 12.5].

Les Forces Activées (Activated forces) gardent leur état de Ravitaillement (Supply States) même si elles s'écroulent (drop off?) ou perdent des SPs au cours d'une bataille. Les forces qui se combinent adoptent le taux de ravitaillement le plus bas. D'autre part, les Forces à 5 SPs ou moins ne sont pas affectées par les règles de ravitaillement et obtiennent leur Total de Ravitaillement (Full Supply) au cours de leur propre Segment "Ralliement et Reconstitution du Ravitaillement" (Rally & Resupply Segment), ou la Phase des Quartiers d'Hiver (Winter Quarters Phase) [9.6, 19.1].

(9.1.1) Effets du manque de Ravitaillement (SS and CS Reduced Supply Effects) : Les Forces Majeures (Major Forces) qui n'ont pas un Ravitaillement Complet (Full Supply) endurent des pénalités (marqueurs SS-2 ou CS-4) :

- Retirer -2 ou -4 à leur total de MP en cas d'activation ; et
- Appliquer ces modificateurs (DRM) négatifs aux lancés de dés de Marche Forcée (Forced March), de Combats et de Siège.

9.2 Sources de Ravitaillement (Supply Sources) :

Ce sont des Dépôts Majeurs (Major Depots : MDs), des Dépôts Avancés (Forward Depots : FDs), et (seulement pour les forces) les forteresses. Habituellement, ces sources ne fournissent du Ravitaillement (Supply) qu'aux forces de leurs propres nations ou aux FDs. Si ces sources sont assiégées (besieged), bloquées (masked), ou Désorganisées (Disrupted), elles sont inefficaces (Suppressed) et ne génèrent pas de Lignes de Ravitaillement (Supply Paths).

9.2.1 Dépôts Majeurs (Major Depots : MDs) : Ils sont représentés par des espaces avec des symboles de source de Ravitaillement. Les MDs génèrent des Lignes de Ravitaillement (Supply Paths) jusqu'à 4 MPs dans toutes les directions (**Exceptions** : les MD Suédois s'arrêtent à Stralsund, et les lignes quittant Londres s'arrêtent aux ports de la Mer du Nord - North Sea ports).

9.2.2 Dépôts Avancés (Forward Depots : FD) : Les pions FD génèrent des lignes qui atteignent 3 MPs dans toutes les directions, mais il faut qu'ils puissent tracer une Ligne de Ravitaillement (Supply Path) de 6 MPs ou moins vers une autre Source de Ravitaillement (Supply Source) qui n'est pas Inefficace (Suppressed), c'est-à-dire un MD (ou FD eux-mêmes reliés). Les FDs peuvent être déplacés grâce aux Actions de Ravitaillement (Supply Actions) [10.1] et certains Evènements (Events). Ils ne peuvent Fuir (Withdraw), par contre, ils peuvent Retraiter (sauf avec une Force en Déroute : Routed Force)



Exemple de Dépôt Avancé (FD : Forward Depot)

- **FD Suédois (Swedish FD) :** ils ne peuvent se déplacer. Si l'Anglais ou la flotte ennemie Danoise est en Mer Baltique (Baltic Sea) et non en mode FD, il faut retourner le marqueur FD Suédois sur son verso (face Perturbée : Disrupted side) [9.4.1].
- **FD de flottes (Fleet FDs) :** les unités de flottes Russes et Anglaises dans un port ami servent comme les Sources de Ravitaillement FD (FD Supply Sources) sans avoir à être reliées à d'autres FD/MD. Déplacer la Flotte vers un espace de port ami dans la même région maritime (sea area), consomme 1 Action de Ravitaillement (Supply Action) [10.1], et il faut aussi les retourner sur leur côté FD pendant un tour ami. Une flotte ne peut servir en tant que FD et fournit un DRM au dé de siège dans le même tour [17.4.7].

9.2.3 Forteresses et Ravitaillement Local (Fortress Local Supply) : les forteresses amies contrôlées sont des sources de Ravitaillement (Supply Sources) pour toute force alliée à l'intérieur, ainsi que pour les forces de la puissance qui les contrôle (et de ses Clients) quand elles sont dans un rayon d'un espace, si elles ne sont ni assiégées ni bloquées (besieged / masked).

9.2.4 Perturbation (Disruption) : Les Raids sur Ravitaillement (Supply Raids) peuvent entraîner des Perturbations au niveau des FDs (FDs Disrupted), des Evènements peuvent aussi perturber certains MDs. Les FDs Perturbés (Disrupted FDs) sont Cloués (Suppressed), mais ils peuvent être Distribués (Distributed) et peuvent se déplacer [9.8, 10.1].

9.3 Tracer des Lignes de Ravitaillement (Tracing Supply)

Une Force rejoint une Ligne de Ravitaillement correcte (Valid Supply Path) si, à partir de son espace, elle peut tracer un lien vers une Source de Ravitaillement non Clouée (Unsuppressed Supply Source). Une ligne peut être tracée (jusqu'à 4 MPs vers un MD, et 3 MPs vers un FD) **à travers** :

- Des espaces Non-forteresses qui ne sont pas occupés par l'ennemi ; ou
- Des espaces de forteresses contrôlés mais inoccupés par l'ennemi, si au moins 1 SP ami est dans l'espace ; ou
- Des espaces occupés par l'ennemi, si l'espace contient au moins autant de SPs amis non-assiégés que de SPs ennemis.

9.4 Des Problèmes pour se Ravitailler (How Supply States Worsen)

9.4.1 Lignes de Ravitaillement Coupées (Cut Supply Path) :

Cela arrive si :

- Une Force active se déplace délibérément dessus ; ou
- Une Force ennemie (mais pas les leaders seuls) se déplace dans un espace qui bloque la ligne [9.3]; ou
- Le MD ou FD qui servait de base devient Cloué (Suppressed), ou Capturé (Captured), ou Détruit (Destroyed), ou a été Distribué (Distributed).

Si l'un de ces 3 cas se produit, immédiatement abaisser de 1 le Niveau de Ravitaillement (Supply State) des forces touchées. Si une partie quelconque d'une force multi-nationale a ses lignes de ravitaillement coupées, c'est la force entière qui est concernée.

9.4.2 Evènements et Raids (Events and Raids) : Certains Evènements et les raids réussis par les unités KK contre des sources de Ravitaillement (KK Supply Raids) peuvent abaisser l'état de Ravitaillement des Forces (forces' Supply States), ceci même si elles ont toujours des lignes de ravitaillement ou des MDs et FDs Perturbés (Disrupted).

9.5 Tests de Ravitaillement (Supply Checks)

Pendant le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) du Tour de chaque Puissance, chaque force de la puissance concernée (et de ses Nations Clientes Mineures : Client minor nations) qui est en SS ou CS doit soit :

- Faire volontairement un Mouvement de Recul (Retrograde Movement (RM)) [12.12], **ou**
- Lancer un dé. Si ce dé est plus grand que l'Initiative du Commandant (Commander's Initiative), la force peut rester sur place. Par contre, si le résultat est inférieur ou égal, la force doit faire un RM (Mouvement de Recul : Retrograde Movement). Les forces sans leader sont testées avec une valeur d'initiative par défaut qui est de 4.

9.6 Améliorer l'Etat du Ravitaillement (How Supply States Improve)

Les Forces qui présentent les critères suivants dans les segments adéquats augmentent leur Etat de Ravitaillement (Supply State) d'un niveau (mais jamais plus d'un niveau par segment).

- **Pendant le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) :** si une force est dans un espace de Source de Ravitaillement non Cloué (Unsuppressed Supply Source space), ou fait un Mouvement de Recul (Retrograde Movement (RM)) [12.12] et a une Ligne de Ravitaillement Valable (Valid Supply Path).
- **Pendant le Segment de Ralliement et de Reconstitution du Ravitaillement (Rally et Resupply Segment) :** Si une force est dans (ou adjacente) à un espace de Source de Ravitaillement non Cloué (unsuppressed Supply Source space), ou prend une Action "augmentation du Ravitaillement" (Increase Supplies Supply Action) [10.2].
- **A tout moment :** Si un Groupe Commandé Intercepte, retourner vers une Source de Ravitaillement (Supply Source) qui vient d'être occupée par l'ennemi.

Certains évènements peuvent aussi augmenter le niveau de ravitaillement d'une force. (Supply State).

9.7 Capturer des Sources de Ravitaillement (Capturing Supply Sources)

9.7.1 Dépôts Majeurs (Major Depots) : Dès qu'une force contrôle un dépôt MD allié ou ennemi pendant son tour, il faut de suite, placer un marqueur "CC MD" dans cet espace. Ce MD fonctionne comme un FD immobile de la nation le contrôlant (jusqu'à ce qu'il soit repris). Il doit être relié à une source de ravitaillement amie et est sujet aux Raids contre Ravitaillement (Supply Raids) comme tout autre FD, par contre il n'a pas à être Soutenu (Sustained [9.2.2, 18.5.2, 20.3]).

9.7.2 Dépôts Avancés (Forward Depots) : Quand une force capture un FD après une dérouté (Rout) ou par Déferlement (Overrunning) [12.9.1, 15.9, 17.4.4], le joueur doit immédiatement distribuer les ressources (distribute: [9.8]).

9.8 Distribuer les Ressources des Dépôts Avancés (Distribution of Forward Depots)

Un joueur peut volontairement distribuer tout ou partie de ses propres FDs non-assiégés (unbesieged FDs) et reliés à son système de ravitaillement : ceci à tout moment pendant son propre tour (Power's Turn). De plus, il doit immédiatement distribuer un FD ennemi capturé. Replacer le FD dans la Réserve (Force Pool) de la nation, et ajouter 1 Thl à la Trésorerie (Treasury) de cette nation, ou lui ajouter 1 Action de Ravitaillement (Supply Action) [10.0].

Le suivi de la Trésorerie et des Actions de Ravitaillement (SAs) se fait sur la piste VP/SA. Les SAs s'accumulent à partir des Raids de Pillage (Forage Raids) ou la distribution de FDs [9.8, 18.5.1]. Il est possible d'acheter des SAs dans le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) [8.5], et de les sauvegarder pour une future utilisation.

10.0 Actions de Ravitaillement - Supply Actions (SAs)

Les SAs peuvent être dépensés pour réaliser des actions, comme indiqué ci-dessous, ceci à 3 moments pendant un tour :

- * pendant le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) [8.5] afin de poursuivre les Sièges,
- * pendant le Segment des Cartes Stratégiques (Strategy Card Segment) [10.3],
- * et pendant le Segment de Ralliement et de Reconstitution du Ravitaillement (Rally et Resupply Segment : R&R).

Ils peuvent également être dépensés pendant l'Hiver (Winter) pour des Ravitaillements Mixtes (Supply Sharing) [10.5], et au Printemps (Spring) pour soutenir ou reconstruire des FDs [10.7].

Pour tirer profit d'un SA, une force doit avoir une Ligne de Ravitaillement Valide (Valid Supply Path). La même action peut être choisie plusieurs fois, mais, la même force ou FD ne peut bénéficier de plus d'une action réussie par segment. Les joueurs ne peuvent dépenser des SAs d'une nation pour le bénéfice d'une autre (**Exception** : Autriche peut dépenser un SA pour déplacer le FD Impérial [10.1]).

Exemple : Un joueur ne peut dépenser des SAs Autrichiens pour réaliser des actions de forces Russes.

Un SA peut être appliqué à une force multi-nationale (multi-nation force) si la majorité des SPs sont de la même nationalité que le SA dépensé.

10.1 Déplacer des Dépôts Avancés (Move Forward Depot) : 1 SA

Cela permet de déplacer 1 FD non-assiégé (unbesieged FD) jusqu'à 5 MPs, ou déplacer 1 FD de flotte (Fleet FD) vers un port de la même région maritime (sea area), pendant un Segment de Ravitaillement ou de RR (Supply ou R&R Segment). Jusqu'à 2 SPs peuvent se déplacer gratuitement avec le FD, mais il faut que l'ensemble débute dans le même espace. Un FD ne peut se déplacer dans un espace qui contient une force ennemie (à moins que cette dernière soit assiégée ou bloquée (besieged ou masked)).

10.2 Augmenter le Ravitaillement (Increase Supplies) : 1 SA

Cela améliore de 1 le Niveau de Ravitaillement (Supply State) d'une force (ex : passer de CS à SS) : ceci pendant un Segment R&R [9.6].

10.3 Poursuivre un Siège (Prosecute Siege) : 1 SA

Cela permet de placer un marqueur *Siège 0* ou de lancer un dé sur la Table de Siège (Siege Table) pour un Groupe Commandé Activé : ceci pendant un Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment) [5.1.2b(2c)].

10.4 Augmenter les DRMs de Ravitaillement (Increase Rally DRMs) : 1 SA

Cela permet de placer un marqueur *Rally +2* sur une force pendant un Segment RR (R&R Segment). Une force qui possède un marqueur *Rally +2* ajoute +2 à ses Tentatives de Ralliement (Rally attempt) [16.4.1]. Après la tentative, retirer le marqueur.

10.5 Ravitaillement Mixte (Share Supply) : 2 SAs

Cela permet de placer le marqueur correspondant (*Shared Supply*) sur toute force multinationale pendant un Segment de Ravitaillement (Supply Segment) ou la Phase de Stratégie Hivernale (Winter Strategy Phase). Ceci permet à des SPs de nations alliées (allied-nation SPs) -jusqu'à 15- dans cette force de se relier aux stations de bases nationales FDs et MDs : ceci est valable pour toute la suite de cette année de campagne. Cela annule les pénalités de MP pour les forces mixtes (tant que le Commandant -Commander- est de la nationalité de la base : sharing nation). Une seule force par nation peut se mettre en situation de Ravitaillement Mixte (Share) dans un Round donné (bien que la force (et ses 15 SPs) puisse être différente à chaque Round).

Au sein de la coalition, seule Autriche et France peuvent bénéficier de cette action (Share Supply). Les forces Danoises et Suédoises ne peuvent jamais en bénéficier. A la fois Prusse et Angleterre peuvent en profiter.

Exemple: Année 1757 Round 3 : le joueur Français joue une carte de stratégie pour gagner 3 Actions de Ravitaillement (3 Supply Actions), déplace 1 FD Français, et procède à un Ravitaillement Mixte (Shares French Supply) en tant que seconde action. Pour le reste de cette année, jusqu'à 15 SPs Autrichiens et/ou de l'Empire peuvent relier leurs lignes de ravitaillement aux FDs et MDs : ces forces n'auront plus la pénalité de -1 MP si elles sont menées par un Commandant Français. Placer le marqueur "French Shared Supply" sur une force multinationale au choix du joueur Français.

10.5.1 Ravitaillement Mixte Russe (Russian Sharing) : Une force Russe ne peut le faire qu'avec du ravitaillement Autrichien (en utilisant le marqueur : *AU-RU Supply Co-op*). Cela fonctionne comme avec le marqueur "*AU Shared Supply*", avec les mêmes avantages et durées : mais cela ne bénéficie qu'aux Russes. Une force Client Russe peut utiliser du ravitaillement Prussien.

10.6 Construire des Dépôts Avancés (Build Forward Depot) : 4 SAs

Cela permet de placer un FD pendant un Segment de Ravitaillement Ami (Friendly Supply Segment). Placer le FD dans tout espace amicalement occupé ou dans une forteresse non assiégée/non bloquée (unbesieged / unmasked) qui a une ligne de Ravitaillement valide vers l'un des MDs de cette nation (ou vers un FD relié à un tel MD).

10.7 Soutenir/Reconstruire des Dépôts Avancés (Sustain/Rebuild Forward Depots) : 1 SA = 1 Thl

Cela se fait en utilisant les SAs en combinaison avec les Thalers, pendant la phase correspondante (Sustain/Recruit Phase) [20.3, 20.4.4].

10.8 Actions de Ravitaillement Russe : coût doublé (Russian Supply Actions—Doubled Costs)

Avant l'évènement "Amélioration du Ravitaillement Russe" (Improved Russian Supply Event), la Russie doit dépenser 2 SAs pour chaque SA normalement requis.

11.0 Activation

11.1 Généralités

Des Forces ne peuvent bouger, attaquer, conduire des sièges pendant le Segment des Cartes Stratégiques (Strategy Card Segment) sans être préalablement activées. Les joueurs doivent déclarer précisément quels sont les leaders, les unités, les SPs constituant une force quand il l'active. Pour activer un Leader ou un Groupe Commandé (Command), un joueur doit jouer une carte stratégique ayant une valeur opérationnelle (OPS value) supérieure ou égale à l'Initiative du Commandant (Commander's Initiative).

(**Exceptions** : Evènements (Events), Leaders seuls (Leaders Alone) [12.4], Marches Spéciales (Admin Marches) [12.8]).

Exemple: Pour activer une force ayant un Commandant à Initiative de 1, n'importe quelle carte stratégique fera l'affaire, car 1 est la plus petite valeur d'opération présente sur les cartes. Toutefois, si la Valeur d'Initiative du leader du Groupe Commandé était de 3, il faudrait faire intervenir des cartes stratégiques avec une valeur d'opérations de 3 ou 4 (OPS value). Une force sans leader ne peut être activée que par certains évènements, ou lors des marches spéciales (Admin March).

11.2 Activités durant les Activations, Fin des Activations (Activities During Activation, Ending Activations)

Quand une force est activée, elle peut se déplacer d'autant que le taux de MP de son Commandant (Commander's MP rating). La valeur par défaut pour les forces sans leader est de 4. S'il s'agit d'un Groupe Commandé (Command) et qu'il ne procède pas à une Marche Spéciale (Admin March) [12.8], il peut entrer dans un espace occupé par l'ennemi et/ou attaquer, et est autorisé à conduire des opérations de siège [17.4].

Après avoir terminé le mouvement et/ou résolu les combats ou poursuivi un siège, l'activation d'une force est terminée. Toutefois, l'activation d'un Groupe Commandé (Command's activation), se termine également si, pendant le mouvement, elle Fuit (Withdraws) suite à une Interception ennemie (Intercepting enemy Command) [14.0]. L'activation d'une force peut aussi se terminer suite à des cartes d'Evènements "Interception" (Interrupt Event card) jouées par l'adversaire [8.6.5]. Une fois l'activation d'une force terminée, ses leaders, unités, et SPs ne peuvent plus bouger ou être à nouveau activés dans le même tour.

11.3 Attaques Coordonnées (Coordinated Attacks)

De nombreuses cartes d'évènement permettent à un joueur d'activer plusieurs unités dans le même tour. Normalement, une activation doit être terminée avant qu'une autre ne commence. Les exceptions sont les **Attaques Coordonnées (Coordinated Attacks) et les Attaques Convergentes (Converging Attack)** : elles permettent à plusieurs Groupes Commandés (Commands) d'attaquer la même force ennemie. Pour ces 2 évènements, une fois qu'un Groupe Commandé termine son mouvement dans l'espace contenant une force ennemie, l'autre Groupe Commandé doit (au moment où il tente de rentrer dans le même espace) lancer un dé sur la table correspondante (Coordinated Attack Table). Tous les Groupes Commandés qui ont réussi à entrer dans l'espace se combinent en une seule force.

Les joueurs déplacent chaque Groupe Commandé ou force entre les espaces en dépensant 1 MP pour les lignes grises et 2 pour les lignes marrons. Il n'y a pas de coût pour entrer dans les espaces eux-mêmes (à moins qu'ils ne contiennent des unités Lt ennemies) [12.6]. Les espaces avec des forces ennemies ou des forteresses contrôlées par l'ennemi peuvent être envahis librement (**Exception** : **Marches Spéciales (Admin Marches)** [12.8]) ou traversés, (ces espaces n'obligent pas à cesser le mouvement). Les forces ne peuvent pas être déplacées par plus d'un leader dans le même round.

12.0 Mouvement

Quand elle est activée, une force peut normalement dépenser autant de MPs que le montant de MP de son Commandant (Commander's MP rating) : sans leader, cette valeur est de 4. Toutefois, plusieurs facteurs cumulatifs peuvent intervenir :

- si l'activation est <16 SPs ; le montant de MP est augmenté de 1 ;
- si elle est >27 SPs ou qu'elle inclut de l'Artillerie de Siège à un moment donné, la perte est de 2 ;
- si des forces de plusieurs nationalités interviennent, la perte est de 1 (mais voir aussi [12.2]) ;
- si elle est Démoralisée (Demoralized) ou en Déroute (Routed), réduire MP de 2 ;
- si des forces commencent leur activation à Court de Ravitaillement ou en Ravitaillement Critique (Short ou Critical Supply), réduire respectivement de 2 ou 4 [9.1.1].

Une force conduisant une Marche Spéciale (Admin March) [12.8] peut toujours utiliser jusqu'à 4 MPs—les facteurs précédents ne s'appliquent pas.

(12.1.1) Des Changements Durant l'Activation (Changed Allowance During Activation) : Durant le mouvement, l'Etat de Ravitaillement d'un Groupe Commandé [9.4] (Command's Supply State) peut se réduire. Bien que le Groupe Commandé (Command) reçoive tout de suite un marqueur SS ou CS (qui indique une baisse de ses possibilités de mouvement (reduced MP)), la force peut toujours dépenser la totalité de ses possibilités fixées au départ du tour. Toutefois, des Evénements liés aux Cartes d'Interruption jouées par l'adversaire peuvent faire baisser immédiatement des MPs.

12.2 Pénalités des Forces Multinationales (Multi-Nation Force Penalties)

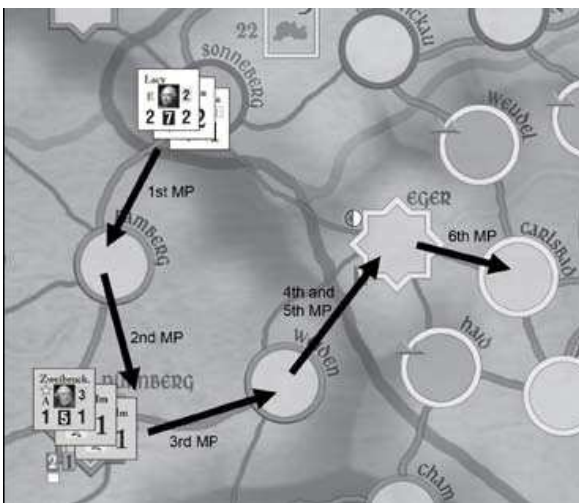
Les Leaders peuvent déplacer des SPs/unités/leaders d'autres nations (si elles sont présentement alliées). Ce type de force perd 1 MP par activation si le Groupe Commandé est mixte (à tout moment pendant l'activation), et est pénalisé d'un -1 DRM lorsqu'il tente d'intercepter (Intercept). Placer un marqueur "Mixed Force -1 MP" sur ce genre de force.

Exceptions:

- Leaders Anglo-Alliés et Prussiens : ils peuvent s'échanger leurs troupes mutuellement sans aucune pénalité, mais seulement après l'Evènement "Prince Ferdinand"
- Ravitaillement Mixte (Share Supply) [10.5].

12.3 Marches Forcées (Forced Marches)

A moins que de l'Artillerie de Siège (Siege Artillery) ne soit présente, un joueur peut tenter de procurer 2 MPs de plus à un Groupe Commandé (Command) via une Marche Forcée (Forced March). Après avoir fait le mouvement normal, retirer 1 SP du Groupe Commandé (Command) et lancer 1 dé, ajouter les possibilités de Mouvement de Commandant (Commander's MP rating) et soustraire 1 si la force est supérieure ou égale à 21 SPs. Si le résultat est supérieur ou égal à 11, le groupe commandé peut immédiatement utiliser 2 MPs de plus, mais il doit retirer 10% Supplémentaire de ses SPs (après le mouvement en arrondissant au dessus).



Exemple de Mouvement Multinational (Multi-Nation Movement) : un leader Autrichien possédant 7 mp et déplaçant des troupes Autrichiennes et Impériales n'a que 6 mp au total. S'il démarre avec une force uniquement Autrichienne, et se déplace de 2 MPs pour entrer dans un espace, où il prend avec lui des SPs Impériaux, il pourrait se déplacer de 4 MPs supplémentaires (mais il ne pourrait faire un 7°MP), et atteindre Carlsbad. Si la Coalition avait précédemment fait une Action de Ravitaillement Mixte (Share Supply) entre Autriche et Empire, cette pénalité ne s'appliquerait pas (Pilzen pourrait être atteinte).

12.4 Leaders Seuls (Leaders Alone)

Une fois dans son tour, à tout moment, une puissance peut activer un leader pour le déplacer sans SPs ou unités (avec un gain de 3 MPs supplémentaires).

12.5 Ramasser et Délaissier des Forces (Picking Up / Dropping Off Forces)

Un groupe commandé activé peut ramasser d'autres forces (dans la limite de son CIC) [4.4]. Les Forces ramassées ne peuvent se déplacer indépendamment du groupe commandé actif. Quand des Forces qui ont différents Niveaux de Ravitaillement (Supply States) sont combinées, la nouvelle force assume le niveau le plus bas [9.1]. Les Forces peuvent être délaissées sans coût. Ces Forces qui sont délaissées ne peuvent plus dépenser de MPs supplémentaires ou entamer / continuer des sièges pendant ce Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment). Une Force laissée derrière a le même Niveau de Ravitaillement (Supply State) que le Groupe Commandé Activé (Activated Command).

12.6 Unités Lt sur la Carte (Lt Units On Map)

Ces unités ont les caractéristiques suivantes :

- Ajoutent 1 MP au coût d'entrée des unités ennemies dans leur espace [12.0] ;
- Favorisent les Tentatives d'Interception [Intercept : 13.0] et de Recul [Withdrawal : 14.0].

De plus, elles peuvent intervenir dans différents DRMs (Tactiques) [15.4].

12.7 Retranchements (Entrenchments)

Toute force activée contenant 5 ou + SPs d'infanterie et qui n'assiège pas, peut tenter un retranchement. Les Groupes Commandés (Commands) peuvent faire plusieurs tentatives à chaque activation. Le joueur désigne 1 à 5 MPs pour tenter son retranchement (la force doit au moins les avoir...). Lancer 1 dé : l'ajouter à la valeur précédemment choisie et au DRM défensif (s'il y en a un) du Commandant (Commander's defensive DRM). Si le résultat est de 6 ou +, placer un marqueur *Entrenchment* dans l'espace. Les marqueurs Retranchements (*Entrenchment*) restent sur la carte et fournissent un DRM défensif pour les forces amies (jusqu'à ce que toutes quittent l'espace). Si des forces retranchées doivent retraiter, le marqueur est retiré.

12.8 Marche Spéciale (Admin March)

Une Force Mineure (Minor Force) peut être activée pour en réaliser une à chaque tour. Toute force additionnelle peut aussi faire une Marche Spéciale (Admin March) au lieu de jouer une carte stratégique. Une force qui fait une telle marche possède 4 MP, ceci quelles que soient les Possibilités de Mouvement du Commandant (Commander's MP rating). La force peut commencer dans un espace contenant une force ennemie, mais ne pourra arriver que dans un espace non occupé par l'ennemi si la force ennemie de départ est dans une forteresse assiégée ou bloquée (besieged or masked fortress). La force ne peut attaquer ou poursuivre un siège, mais par contre, elle peut abandonner ou ramasser des SPs et tenter des Retranchements (entrench). La force est sujette aux interceptions (Interception), mais elle ne peut être Interrompue (Interruption).

12.9 Déferlement (Overrun)

Si un Groupe Commandé Activé (activated Command) entre dans un espace occupé par l'ennemi et le surpasse en SP à partir d'un rapport 4 / 1, et que cet ennemi ne Recule (Withdraw) pas, alors la totalité de cette force est capturée et placée dans l'espace réservé aux prisonniers (Prisoners box), ceci à un coût de 0 MPs. La force activée peut alors continuer son mouvement. **Exceptions** : Les forces ennemies à l'intérieur de forteresses ne peuvent être envahies aussi facilement. Le déferlement coûte 1 MP par SP ennemi capturé dans les zones de Collines (Hill spaces).

(12.9.1) FDs: Toute force peut réaliser un Déferlement (Overrun) et capturer un FD ennemi, ceci si aucune force ennemie ne se trouve dans cet espace, cela est même possible au cours d'une Marche Spéciale (Admin March) [9.7.2, 17.4.4].

12.10 Séquences d'Actions dans un Espace (Sequence of Actions in a Space)

Quand une force en mouvement entre dans un espace, les joueurs ont plusieurs options.

La séquence pour les résoudre est la suivante :

- **Déplacement (Move)**— La force en mouvement entre dans l'espace (occupé par l'ennemi ou non)
- **Interception (Intercept)**—Un Groupe Commandé Ennemi peut faire une tentative d'interception
- **Recul (Withdraw)**—Si aucune interception n'a eu lieu, toute force ennemie présente dans l'espace peut tenter un recul; si par contre une interception avait réussi, c'est la force qui se déplaçait qui peut alors reculer
- **Déferlement (Overrun)**—Si l'ennemi a raté son recul, le Groupe Commandé en Mouvement peut choisir de réaliser un déferlement [12.9]
- **Combat (Battle)**—Si des forces opposées restent dans l'espace, un combat peut être mené
- **Abandon (Dropoff)**—Les forces en mouvement peuvent abandonner des leaders/SPs/unités
- **Ramassage (Pickup)**— Les forces en mouvement peuvent ramasser des leaders/SPs/unités

12.11 Mouvements de Flottes (Fleet Movement)

A tout moment de leurs tours respectifs, les Flottes Russes et Anglaises peuvent se déplacer (aucun coût nécessaire). Une Flotte peut soit :

- Se déplacer depuis une Mer (Sea) vers un Espace de Port Ami (Friendly Port Space) de la même Région Maritime (Sea Area) en utilisant un SA pour le retourner sur sa face FD [9.2.2] ; ou
- Contribuer à un DRM pour des lancers de dés de Siège concernant un seul port ennemi situé dans la même région maritime [17.4.7]; ou
- Se déplacer depuis un Espace de Port vers une Mer (Sea) ; ou
- Si Flotte Anglaise (Br), se déplacer depuis une région maritime (Sea) située dans la Mer de Nord (North Sea area) pour rejoindre la mer Baltique (Baltic Sea area) ou vice versa ; ou
- Retourner à la Réserve (Force Pool) : si Flotte Anglaise (Br), cela n'est possible qu'à partir de la mer du Nord (North Sea area).

Si la Flotte est Danoise : aucun mouvement n'est possible.

12.12 Mouvement Arrière (Retrograde Movement : RM)

Pendant le Segment de Ravitaillement (Supply Segment) d'un tour, la puissance active, peut déplacer toute force SS/CS/Démoralisée/en Déroute (Routed), et doit bouger toutes celles qui ont raté leurs Tests de Ravitaillement (Supply Check rolls), ceci gratuitement. Pendant la Phase des Quartiers d'Hiver (Winter Quarters Phase), toutes les Forces Majeures (Major Forces) qui ne sont pas dans un espace de forteresse ou MD doivent également se déplacer [19.1].

De telles forces se déplacent jusqu'à 2 MPs dans toute direction qui leur permettra de tracer un Ligne de Ravitaillement Valide (Valid Supply Path) [9.3]. Si c'est impossible, les 2 MPs seront utilisés pour aller dans la direction la plus proche (en MPs) d'une telle ligne (au choix du joueur s'il y a plusieurs possibilités équivalentes). Ces forces sont sujettes aux interceptions (Interception), et elles peuvent être Interrompues (Interruption). Les Forces RM peuvent laisser un total pouvant atteindre 5 SPs dans leur espace d'origine et/ou le long de leur trajet.

13.0 Interception

Un Groupe Commandé peut tenter d'Intercepter (Intercept) une force ennemie durant le tour ennemi, ceci à chaque fois qu'une force ennemie se déplace dans l'espace de ce groupe, ou qu'elle se déplace (ou tente un lancer de dé de siège) dans un espace adjacent.

13.1 Qui peut Intercepter (Who May Intercept) ?

Un Groupe Commandé interceptant peut être constitué de la force totale de l'espace (ou une partie si désiré) : mais, il doit être supérieure à 1/4 de la force se déplaçant ou faisant le siège (voir [12.9] pour les forces non sujettes à un Déferlement (Overrun)). Une Démoralisation, une Déroute empêchent les tentatives d'interception [16.1, 16.2].

13.2 Processus (Interception Process)

Une Interception ne nécessite pas l'utilisation d'une carte. L'interceptant annonce le Commandant et la Force qu'il veut utiliser, ainsi que l'espace visé. Il lance un dé, ajoute les DRMs appropriés :

- + le DRM offensif du Commandant (Commander) ;
- +1 si la force inclut une unité Lt ou si une unité Lt amie est dans l'espace intercepté ;
- -1 si son groupe Commandé (Command) inclut des forces de différentes nations sans avoir de marqueur "Ravitaillement Mixte" (*Supply Sharing*) ;
- -2 si la tentative d'Interception a lieu le long d'une ligne traversée par un symbole de rivière.

Sur un dé modifié de 6 ou +, placer le Groupe Commandé Interceptant (Intercepting Command) dans l'espace où il y avait les forces en mouvement ou en siège (moving/besieging). Un combat peut immédiatement avoir lieu si les forces interceptées refusent ou ratent un Recul (Withdraw) [14.1.2, 15.1.2].

13.3 Interception et Mouvement Stoppé (Halts Movement)

A partir du moment où la force en mouvement Recule (Withdraws), décline l'attaque, ou combat (quelque soit le résultat), alors son Activation / Marche Spéciale (Admin March) est terminée.

14.0 Recul (Withdrawal)

14.1 Qui peut Reculer (Who May Withdraw) ?

Les forces peuvent tenter un recul quand une force ennemie entre dans leurs espaces ou s'activent dans leurs espaces, sous certaines conditions. Les FDs ne peuvent le faire (à moins qu'ils ne se trouvent dans le même espace qu'une forteresse).

14.1.1 Forces Inactives (Inactive Forces) : Une telle force peut tenter un recul pendant le tour ennemi (seulement), soit quand le premier Groupe Commandé Activé entre dans son espace, ou, quand un Groupe

Commandé Ennemi qui a commencé dans son espace est désigné pour une activation (mais avant qu'il ne commence ce mouvement).

(Exception: Si le Joueur Autrichien a la tactique "Attaque Surprise" (*Surprise Attack* Tactic), il peut la révéler afin d'annuler les possibilités de recul pour l'Anglo-Prussien (Withdrawal). Les Forces peuvent Reculer plusieurs fois durant la partie. Si une force inactive échoue lors d'un recul face à l'entrée du premier Groupe Commandé Activé dans son espace (ou face à son activation dans l'espace), alors il est cloué "pinned" et ne pourra plus tenter de recul (même face à d'autres Groupes Commandés) durant ce tour.

14.1.2 Forces Interceptées (Intercepted Forces) : Si une force se déplaçant pendant une activation, ou réalisant une Marche Spéciale (Admin March), ou encore annonçant un lancer de dé de siège est Interceptée (Intercepted) [13.0] par l'ennemi, elle peut alors tenter un recul. En cas de réussite, ce recul termine le déplacement du Groupe Commandé, ou sa "Marche Spéciale" (Admin March).

14.2 Procédure (Withdrawal Procedure)

Une Interception ne nécessite pas l'utilisation d'une carte. Toute ou partie de la force peut automatiquement reculer dans une forteresse amie dans le même espace (s'il y en a une) ; ensuite, le joueur peut lancer un dé en ajoutant les DRM défensifs qui restent à la force du Commandant (force Commander's defensive DRM) et +1 DRM si au moins une unité Lt amie se trouve dans l'espace.

Si le dé modifié fait 6 ou +, cette force restante peut tout de suite s'éloigner d'un espace de la force activée ou interceptant (activated/ intercepting force), par contre, elle ne peut reculer dans l'espace que l'ennemi vient de quitter.

(14.2.1) Siège et Recul (Siege Withdrawal): Un Groupe Commandé (Command) qui Recule (Withdraws) lors d'une interception alors qu'il tentait un siège, doit perdre un pas d'Artillerie (Artillerie de Siège si possible).

14.3 Unités Lt et Recul (Lt Unit Withdrawal)

Les unités Lt seules dans un espace peuvent automatiquement reculer face à des Groupes Commandés qui n'ont pas d'unités Lt. Elles reçoivent un DRM supplémentaire de +2 quand elles tentent un recul face à des Groupes Commandés qui incluent des unités Lt.

15.0 Combat (Battle)

15.1 Généralités

Un combat a lieu quand un Groupe Commandé activé ou interceptant est dans le même espace qu'une force ennemie qui n'a pas reculé.

15.1.1 Activation : Si un Groupe Commandé Activé termine son mouvement dans le même espace qu'une force ennemie, l'un ou l'autre peut attaquer. Une force qui n'a pas de leader ne peut initier un combat. Le joueur qui a le Commandant à plus haute Initiative (Initiative Commander) a le premier choix pour attaquer.

(Exception : La Tactique Autrichienne "Attaque par Surprise" (*Surprise Attack*) empêche l'ennemi d'attaquer). Si ce joueur décline la possibilité d'attaquer, son adversaire peut attaquer, ou bien également décliner. En cas d'égalité au niveau des Initiatives, c'est le Commandant Activé qui a le choix d'attaquer en premier. Si les 2 camps ont décliné l'attaque, les forces adverses coexistent pacifiquement dans l'espace.

15.1.2 Interception : Quand un Groupe Commandé Intercepte (Intercepts) une force ennemie [13.2], le joueur qui a la plus haute Initiative (Initiative Commander), ou l'interceptant en cas d'égalité, est celui qui a la première option d'attaquer. Si ce joueur s'efface, l'autre peut le faire également (un Commandant Interceptant, qui présente une plus faible initiative est, lui, obligé d'attaquer...).

15.2 Procédure pour Résoudre les Combats (Battle Procedure)

Suivre, dans l'ordre, les étapes :

1. Déterminer l'Intensité de la Bataille (Battle Intensity) [15.3].
2. Tirer au sort les pions "tactiques" (Draw Tactics chits), jouer les Tactiques (Tactics) [15.4], puis calculer les DRM nets de chaque joueur (offensif ou défensif).
3. Ajouter le montant total ou modifié des SPs de chaque camp de façon à déterminer la colonne de force sur la Table des Résultats de Combat (Combat Results Table (CRT) strength columns).
4. Chaque joueur lance 1 ou 2 dés, puis consulte la CRT.
5. Les résultats doivent être appliqués.

15.3 Intensité de la bataille (Battle Intensity)

Si l'un des Commandants impliqués présente un carré rouge de DRM qui s'applique à cette bataille (attaquant ou défenseur), ce sera une bataille intense (sinon elle sera mesurée : *Measured battle*).



Exemple: *Apraxin a des valeurs attaque/défense (offense/defense) de 2/2+rouge. S'il est défenseur dans un combat il y aura Bataille Intense (Intense battle).*

- **Bataille mesurée (Measured Battle) :** Chaque joueur lancera uniquement 1 dé sur la CRT correspondante, et le DRM net maxi est de +/-5.
- **Bataille Intense (Intense Battle) :** Chaque joueur lancera 2 dés sur la CRT correspondante et le DRM net maxi est de +/-7.

15.4 Tactiques (Tactics)

Tous les Groupes Commandés peuvent utiliser des Tactiques au cours des Batailles. Chaque Pion Tactique (Each Tactics) présente un petit titre qui se retrouve (avec des explications) sur la Table Tactique des Aides de Jeu (Tactics Chart / Play Aids).

La colonne "Tactiques" de cette table est traduite ici :

Conseiller Valable (Able Advisor)
Subordonné Valable (Able Subordinate)
Artillerie & Ténacité (Artillery & Tenacity)
Importante Artillerie (Artillery Up Front)
Marche Explosive (Blown March)
Contre Charge (Counter Charge)
Position Défensive - Contre Marche (Defensive Position / Countermarch)
Prise de Risque (Desperate Gamble)
Manœuvre de Flanc (Flanking Maneuver)
Arrogance de Ferdinand ou de Frederick (Ferdinand's or Frederick's Arrogance)
Artillerie Perfectionnée (Improved Artillery)
Marche de Nuit (Night March)
Attaque Oblique (Oblique Attack)
Ralliement & Nouvelle Attaque (Rally & Re-attack)
Manteaux Rouges ! (Redcoats!)
Réaction lente (Slow Reaction)
Erreurs de Subordonné (Subordinate Errors)
Tir d'Infanterie Efficace (Superior Infantry Fire)
Manœuvre Opérationnelle Remarquable (Superior Operational Maneuver)
Attaque surprise (Surprise Attack!)
Entourés on se rend! (Surround Surrender!)
Efficacité de l'Artillerie (12 Pounders)
Sauvagerie Inattendue (Unexpected Savagery!)

Note : *les Tactiques "Marche Explosive" (Blown March) et Réaction Lente (Slow Reaction) ne procurent aucun avantage.*

15.4.1 Tirage/Rétention/Défausse (Draw/Retention/Discard) : laisser tous les marqueurs Tactiques des Puissances (Power's Tactics chits) dans 2 réserves (pools), Tactique et Défausse (Tactics / Discard), et Tirage aléatoire (Draw Randomly).

- Durant toute Phase de Tirage (Draw Phase), chaque Puissance (Power) peut garder un Marqueur Tactique (Tactics chit), et doit défausser le restant avant d'en tirer un de plus.
- Chaque joueur qui a 10 SPs ou plus qui sont impliqués dans une bataille tire 1 marqueur tactique de la nation du Commandant (Tactic of the Commander's nation).
- Immédiatement tirer 1 marqueur tactique pour Angleterre, France, et Russie quand ces puissances deviennent Belligérantes.
- Les joueurs ne peuvent détenir plus de 3 marqueurs tactiques par Puissance (ceci à tout moment). Si elles en ont déjà 3, elles ne doivent plus en tirer.
- Après utilisation, placer les marqueurs tactiques dans leurs Zones de Défausse (Discard pools). Quand cette zone, pour une Puissance, ne contient plus qu'un marqueur, replacer ceux qui avaient été défaussés dans la réserve Tactique (Tactic pool). Les marqueurs "*Marche Explosive*" (*Blown March*) et *Réaction Lente* (*Slow*

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

Reaction) sont utilisés comme les autres ; ils ne peuvent être défaussés que durant la phase de Tirage (Draw Phase).

15.4.2 Tactiques de fin de Guerre (Wider War Tactics) : Ajouter les marqueurs "WW" aux réserves Tactiques (Tactics pools) quand l'Evènement "Comète de Halley" a lieu.

15.4.3 Tactiques de Combat (Tactics in Battle) : Les Commandants avec un DRM de Combat (battle DRM) de 0 ou 1 (en se basant sur le DRM utilisé : offensif ou défensif) peuvent utiliser 1 Tactique par Combat (Battle). Ceux qui ont un DRM de Combat de 2 ou plus, peuvent en utiliser 2 par Combat.



Exemple : Schwerin a un DRM défensif de +2, un DRM offensif de +1; il pourrait utiliser 2 Tactiques en défense, mais seulement 1 en attaque.

- Les forces sans Leader (Leaderless) ou en Déroute (Routed) ne peuvent utiliser de Tactiques.
- Les Tactiques doivent correspondre aux couleurs du Commandant (Commander).
- Certaines Tactiques sont uniquement pour l'attaque ou la défense, d'autres sont destinées à des forces précises.
- Certaines Tactiques requièrent un lancer de dé réussi (avec certains DRMs). Si le résultat est un échec : ignorer les effets.
- Un joueur ne peut utiliser 2 fois la même Tactique en un seul Combat (Battle).

Exemple : Le joueur Autrichien ne peut jouer 2 fois la Tactique "12 Pound" (12 Pounders Tactics), le Prussien ne peut jouer 2 fois "Efficacité Supérieure des Tirs d'Infanterie" (Two Superior Inf Fire), etc.

L'attaquant révèle une Tactique et la résout. Ensuite, le Défenseur joue sa première Tactique et la résout. Si cela est possible (et voulu), l'attaquant peut jouer et résoudre sa seconde Tactique. Le défenseur peut faire de même.

15.4.4 Subordonnés (Subordinates) : Quand une Tactique fait référence à un leader subordonné (ex : *Able Advisor*), le joueur peut choisir n'importe quel Subordonné de toute nation sous commandement. Un leader subordonné ne peut intervenir pour plus d'une Tactique par bataille (battle).

15.5 Effets des Terrains (Terrain Effects)

- **Combats en Collines (Battles in Hills) :** la valeur maxi de la colonne SP que les joueurs peuvent utiliser est de 9–11 dans les espaces de collines (ceci est marqué sur la CRT), quelle que soit la force actuelle. L'attaquant est pénalisé par un DRM de -4
- **Espace à Forteresse Ennemie (Enemy Fortress Space) :** Un groupe Commandé (Command) attaquant un ennemi dans une forteresse appartenant à cet ennemi est pénalisé d'un DRM de -1.

15.6 Autres Considérations sur les DRM

- **Artillerie : Chaque Unité d'Artillerie de Campagne** (Field Artillery unit) présente permet d'ajouter un DRM de +1.
- **Force constituée en Majorité de Cavalerie (Cavalry Majority Force) :** Si la majorité des SPs d'une force d'un Groupe Commandé est constituée de Cavalerie, l'attaquant est pénalisé d'un DRM de -4, à moins que le défenseur ait également une telle force.
- **Supériorité de Cavalerie (Cavalry Superiority) :** Un joueur qui a 3 SPs (ou +) de Cavalerie de ligne (Line Cavalry SPs) de plus que l'ennemi obtient un DRM de +1 (DRM de -1 pour l'adversaire).
- **Retranchements (Entrenchments) :** Les avantages liés au DRM correspondant [12.7] ne concernent que le défenseur. Les forces Assiégeantes (Besieging forces) ne peuvent en aucun cas bénéficier du marqueur de Retranchement (Entrenchment marker) situé dans l'espace assiégé (besieged space).
- **Leaders :** Les DRM de Commandant (Commanders' offensive / defensive DRMs) sont toujours utilisés pour les calculs de DRM.

15.7 Résultats des Combats (Combat Results)

Les Résultats infligés à une force ennemie peuvent être des pertes en SPs, en Pas d'Artillerie, des pertes de leader, une baisse du niveau de moral (Demoralization : D level).

15.7.1 Pertes liées au Combat (Combat Losses) : Le premier nombre qui apparaît dans le résultat (ex : '7' pour un résultat 7 D3) correspond au nombre de pertes en SPs que l'ennemi subit.

La force de la nationalité [4.1.1] détermine quel joueur choisit cette perte de force, comme suit :

- La majorité des SPs perdus doivent (si possible) appartenir à la nation du Commandant (Commander's nation)
- Chaque 4^e SP perdu doit être un SP de Cavalerie (s i possible).

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

- Chaque unité Lt ou de Cavalerie qui est retournée sur sa face réduite (ou qui était déjà réduite et qui est éliminée) compte comme une perte de 1 SP.
Pour chaque symbole "+", réduire n'importe quelle unité d'Artillerie (Artillery unit), ou la détruire si elle est déjà réduite (si possible).
Remettre toutes les pertes de SPs et les unités détruites dans la Réserve de Force (Force Pools).

15.7.2 Pertes de Leader (Leader Losses) : Pour un total naturel des dés qui fait '6' ou pour les résultats indiquant un '*' [voir la CRT], les joueurs affectés lancent un dé, deux fois, sur la table des Dégâts Causés aux Leaders (Leader Casualty Tables). Le premier dé détermine qui est affecté.

* Si moins de 3 leaders sont engagés dans le combat, un résultat 2–6 affecte le 2^o en commandement (se cond in command);

* Si seul un leader est impliqué : tous les dés l'affectent.

Le second dé intervient au niveau de la règle [21.1]— voir la Table des Conséquences des Dégâts sur le Leader le Plus Expérimenté (Senior Leader Casualty Consequences Chart).

15.7.3 REGLE OPTIONNELLE "Frederick s'échappe" (OPTIONAL RULE —Frederick Escapes) : Si tous les joueurs sont d'accord, la règle suivante peut être utilisée :

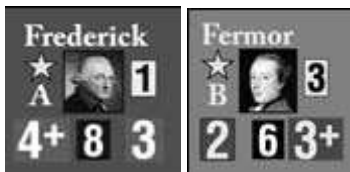
Le joueur Prussien commence le jeu avec les marqueurs "La Tabatière de Frederick" (*Frederick's Snuff Box*) et "Intervention d'un Capitaine Hussard" (*Prittwitz's Hussars*) disponibles. Chacun peut être utilisé pour sauver le roi une fois par partie. Le joueur Prussien peut annuler un résultat "Tué" ou "Blessé" (*Killed / Wounded*) concernant Frederick en utilisant le marqueur "*Frederick's Snuff Box*". Il peut annuler un résultat "POW" pour Frederick en utilisant le marqueur *Prittwitz's Hussars*.

Retourner chaque marqueur après utilisation.

Note de conception: La perte de Frederick peut avoir un effet catastrophique pour le Prussien. Ce n'est pas arrivé historiquement au cours de cette guerre de 7 ans, mais le Roi échappa au pire par 2 fois (avec de la chance). A Kunersdorf, une balle potentiellement mortelle fut arrêtée grâce à une Tabatière située dans l'une de ses poches. Au cours de la même bataille, l'intervention d'un Capitaine Hussard (Captain Prittwitz's compagnie Ziethen Hussars) le sauva d'une capture par les Cosaques.

15.7.4 Niveaux D (D Levels), Endurance de l'Armée (Army Endurance), Démoralisation (Demoralization) et Déroute (Rout) :

Une fois que les pertes ont été appliquées, chaque joueur compare le niveau D (D level) indiqué dans le résultat à l'Endurance Militaire de sa force (Army Endurance) - ceci étant déterminé par la nationalité de la force. Si le Commandant utilisé dans un combat est repéré avec un signe "plus", il faut considérer que l'endurance de ce Groupe Commandé (Command's Endurance) est augmentée de 1 pour cette bataille.



Exemple : Frederick, commandant une force Prussienne, utilise sa valeur offensive 4+ pour augmenter l'Endurance Prussienne qui est normalement de 3 (pour la faire passer à 4).

Fermor, commandant un Groupe Russe devrait utiliser sa valeur défensive de 3+ pour augmenter l'Endurance Russe de 3 à 4 pour cette bataille.

Niveaux D (D Levels),

- **No D number**— Pas d'effet (No effect).
- **D#**— Une force qui a une endurance égale à # est Démoralisée (Demoralized). Une force avec une endurance inférieure entre en Déroute (Routs).
- **R**— La force entre en Déroute (Force Routs).

15.7.5 Déroutes simultanées (No Dual Routs) : Si les 2 forces sont soumises à une Déroute (Rout), l'une des déroutes est toujours changée en Démoralisation (Demoralized). C'est le Commandant (Commander) qui a la plus haute valeur en DRM qui est en quelque sorte épargné. Si les DRM sont égaux (Commander DRM ratings), c'est l'attaquant qui fait passer son résultat de Déroute (Rout) à Démoralisation (Demoralized).



Exemple : Frederick (valeur offensive rouge 4+) attaque Daun (valeur défensive rouge 4+); les 2 camps infligent un R à l'ennemi : Frederick : Déroute (Rout).

Mais, pour Daun, le résultat passe à Démoralisation (Demoralized).

15.7.6 Prisonniers (Prisoners)

Si une force Déroute (Rout) alors que l'autre n'est pas Démoralisée (Demoralized), il faut convertir certaines des pertes déjà infligées en prisonniers : cela est fait en plaçant un nombre de SPs = DRM du Commandant Gagnant (Winning Commander's DRM) dans la boîte réservée aux prisonniers (Prisoners Box) au lieu de les placer dans la Réserve de Force (Force Pool).

Exemple: Si Ferdinand, en tant qu'attaquant, Déroute (Routs) l'ennemi, il faudrait convertir 3 SPs ennemis en prisonniers Anglo-Prussiens au lieu de les laisser pour tués (killed).

Au moins 1 SP doit toujours être considéré comme perdu; si le nombre de prisonniers est égal au total des pertes pour cette bataille (battle), le réduire d'1 SP. Si tous les SPs d'infanterie et de cavalerie sont perdus (qu'ils aient été détruits ou faits prisonniers), toutes les unités d'artillerie et les leaders restants sont également capturés.

15.8 Bataille et Victoire (Victory in Battle)

- Si l'une des forces est Démoralisée (Demoralized) ou en Déroute (Rout), alors la force opposante gagne.
- Si l'une des forces est Démoralisée (Demoralized) et que l'autre Déroute (Rout), alors la force Démoralisée (Demoralized) gagne.
- Si les deux forces sont Démoralisées (Demoralized), alors celle qui inflige le plus haut Niveau D (higher D level) à l'ennemi l'emporte. En cas d'égalité de Niveaux D, c'est la force qui entraîne le plus de pertes en SPs qui gagne. Si les résultats en SPs et Niveaux D sont identiques : il y a égalité (Draw).

Exception—Frederick est Déterminant (Frederick's Determination) : si un Groupe Commandé dirigé par Frederick ainsi que la force ennemie, provoquent tous deux des résultats en SPs et Niveaux D identiques, alors Frederick gagne (ceci quelles que soient les différences de pertes en SPs.)

- Si aucun camp n'est Démoralisé ou en Déroute, et que les Niveaux D sont différents, c'est celui qui en inflige le plus qui gagne.
- Si aucun camp n'est Démoralisé ou en Déroute, et que les Niveaux D sont identiques : il y a égalité (Draw).

(15.8.1) Victoire ou Défaite Sévère (Crushing Victory and Defeat) : Une bataille, un Déferlement (Overrun), ou un Siège au cours duquel une force avait au départ, au moins 10 SPs, ou qui perd au moins 5 SPs (y compris les prisonniers), ET qui entre en Déroute (Routed), ou qui est complètement éliminée alors que le gagnant n'est pas Démoralisé (Demoralized), entraîne une Victoire ou une Défaite Sévère pour la puissance (gagnante/perdante) concernée. Cela entraîne une augmentation de la MW du gagnant de 1, de plus, le perdant doit réduire la MW de sa puissance d'une valeur de 2.

15.9 Retraites (Retreats)

Suivre la démarche suivante :

- Une force perdante, mais non Déroutée (non-Routed) et tous les FDs avec elles doivent retraiter d'un espace; la force gagnante restant à sa place.
 - Les forces en Déroute (Routed) doivent retraiter et terminer à 3 **espaces** (pas 3 MPs) du lieu de bataille, ou dans une espace de forteresse amicalement contrôlé (rayon de 3 espaces également). **Note:** si la force occupe déjà un tel espace, et qu'il n'y a pas de force ennemie à l'intérieur, cette force amie peut rester. L'Artillerie de Siège et tous les FDs accompagnant une force en Déroute (Routed force) sont capturés [9.7.2, 17.4.6].
 - les Forces Retraitantes doivent si possible rester empilées.
 - Les Retraites doivent se faire en direction d'une forteresse non assiégée amicalement contrôlée, des FD ou MD.
 - Les Forces déjà situées dans un espace de forteresse amicalement contrôlé peuvent retraiter à l'intérieur de la forteresse. La Force peut se scinder : une partie peut rejoindre l'intérieur de la forteresse (attention aux limites d'empilement) et l'autre peut rester sur place.
- Note:** Si un Commandant de secours (relieving) attaque une force assiégeante ennemie et qu'il est battu, il ne pourra retraiter dans la forteresse assiégée. Si la garnison (garrison) a participé à l'attaque ratée, elle doit reculer dans sa forteresse [17.5.1].
- Les Forces Retraitantes doivent tenter d'éviter les espaces occupés par l'ennemi. Celles qui retraitent à l'intérieur ou à travers de tels espaces ne peuvent faire de Déferlement (Overrun), de plus, elles perdent 1 SP supplémentaire par 5 SPs ennemis présents (arrondir à l'inférieur).
 - Les Forces Retraitantes ne peuvent être Interceptées (Intercepted).

(15.9.1) Absence de Victoire et Retraite Volontaire (Drawn Battle Voluntary Retreat)

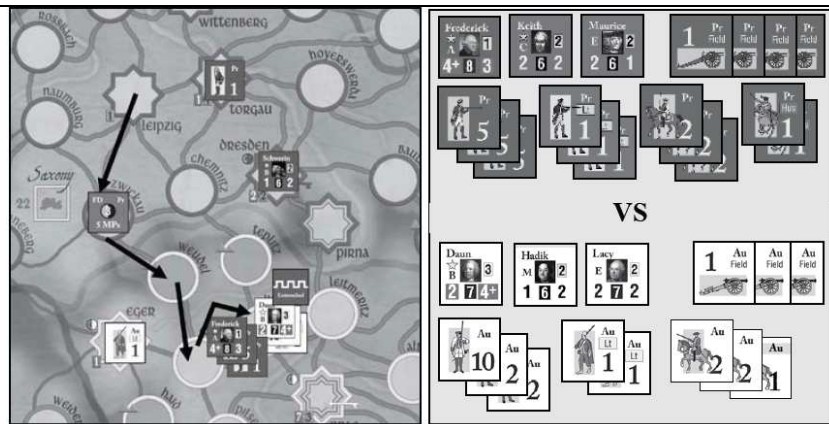
S'il y a Egalité (Draw) au cours d'une bataille, l'attaquant, puis le défenseur, peuvent (ce n'est pas une obligation) choisir de retraiter dans un espace adjacent.

15.10 Combat Naval (Fleet Combat)

Il peut avoir lieu quand des flottes opposées sont simultanément dans la Mer Baltique (Baltic Sea) ou quand des Cartes Evénements particulières interviennent (British). Le joueur Franco-Russe lance un dé et observe les résultats sur la table correspondante : Table de Combat Naval (Fleet Combat Table). Appliquer un +1 DRM avant

l'Evènement "Typhus" si le lancer concerne une flotte Française. Toujours appliquer un -1 DRM si la flotte opposante est Anglaise.

Exemple Détailé de Bataille (Detailed Battle Example)



Le joueur Prussien avec Frederick, Keith, et Maurice, avec 15 inf, 3 Lt inf, et 8 SPs de cav (6 Line, 2 Hussar Line/Lt), plus 4 unités d'art de campagne (Field arty), se déplace de 3 MPs, il entre dans l'espace Daun (1MP, +1 pour entrer dans un espace contenant Lt) pour un total de 5 MPs. Le joueur Autrichien ne tente pas de Recul (Withdrawal). Dans la phase de Combat (Combat phase), le Prussien a la possibilité d'attaquer en premier puisqu'il (1) a une meilleure initiative que Daun (3). Daun est Retranché (entrenched), et il a 14 inf, 2 Lt inf, et 5 SPs de cav, plus 3 unités d'art de campagne (Field arty), il est accompagné des leaders Hadik et Lacy. Frederick utilisera la colonne 26-30 SP, Daun celle de 23-25 SP. Puisque Frederick a son DRM offensif dans un carré rouge et qu'il est attaquant (ou que Daun a son DRM défensif dans un carré rouge et qu'il est défenseur), il s'agit d'une Bataille Intense (Intense battle : 2 dé, jusqu'à +7 net de DRMs). Les 2 forces sont à Plein Ravitaillement (Full Supply), et Daun n'occupe pas un espace fortifié ami.

Le joueur Prussien joue sa première Tactique (first Tactic) : une Tentative d'Attaque de Flanc (Oblique Attack attempt). Il lance un dé et obtient 3. Il ajoute le modificateur offensif de Frederick (offensive modifier) +4, ainsi que +1 (du fait qu'il détient dans sa force de la Lt cav). Ceci fait donc pour l'instant un total de 8. Mais Daun a 2 Lt, ce qui produit un -1 DRM. Le résultat est donc de 7.

La Tentative d'Attaque de Flanc (Oblique Attack attempt) de Frederick rate donc de justesse. Le joueur Autrichien joue sa première Tactique (first Tactic) "Erreur des Subordonnés" (Subordinate Errors), elle procurera un -2 au dé Prussien. Le joueur Prussien joue sa seconde tactique "Subordonné Efficace" (Able Subordinate), et choisit Keith (offensive +2).

Les DRMs totaux du Prussien sont : +4 Frederick (offensive), +2 Keith, +4 pour 4 art, +1 pour Supériorité de la cavalerie de ligne (Line cav superiority : 8 SPs de Line cav et 5 seulement pour Aus), mais -2 pour les Retranchements (Austrian entrenchments), et -2 pour la Tactique (Austrian Tactic) : DRM net +12-5 = +7. Les DRMs totaux pour l'Autrichien sont : +4 pour Daun (défense), +3 pour 3 art, mais -1 pour la Supériorité de cavalerie (Prussian cav superiority) : DRM net +7-1 = +6.

Le Prussien fait un total de dé égal à 6; +7 = 13 ; 6 D4 est donc le résultat obtenu. L'Autrichien lance un 11; +6 = 17; un 8 D4 + est donc le résultat obtenu. Les Autrichiens doivent perdre 6 SPs ; le 4^e doit être cav ; donc 5 SPs inf sont retirés et 1 Line cav est retournée sur sa face réduite. Le résultat de Niveau D est 4; L'Endurance de l'Autrichien qui est de 3 est augmentée à 4 grâce à la valeur défensive de Daun (+). Donc, les Autrichiens sont Démoralisés (Demoralized), un marqueur D est placé sur eux. Le joueur Autrichien doit vérifier ses pertes de leader car le dé naturel du Prussien a fait 6. Il lance un 4 : Hadik est donc la victime ; un second lancer de 3 indique qu'il est capturé (placé dans la case correspondante : Prisoners Box).

Les Prussiens doivent perdre 8 SPs, dont 2 doivent être de la cavalerie. Le joueur Prussien enlève 6 SPs d'inf, et retourne 1 Line et 1 Hussar cav sur leurs faces réduites. Le résultat de Niveau D est 4. L'endurance est de 3 (Prussian army endurance), mais elle est passée à 4 grâce à la valeur offensive + de Frederick (Offensive + rating) : les conséquences sont qu'un marqueur D est également placé sur Frederick. Pour réaliser le résultat +, le joueur Prussien doit aussi retourner une de ses unités d'artillerie sur sa face réduite.

Les 2 camps sont donc Démoralisés (Demoralized). Si la bataille n'impliquait pas Frederick, les Autrichiens auraient gagné, puisque les résultats D sont égaux et qu'ils ont infligé le plus haut niveau de pertes en SPs. Toutefois l'Exception 15.8 "Frederick est Déterminant" (Frederick's Determination) s'applique ici : les Prussiens emportent donc une victoire mineure (minor victory). Les Autrichiens doivent retraiter d'un espace. Si Frederick avait Dérouté (Routed) Daun (résultat R), et qu'il n'était pas lui-même Démoralisé (D3 au lieu de D4 par exemple), la victoire aurait été éclatante (Crushing Victory). La MW Prussien aurait augmenté de 1 (baisse de 2 pour MW de l'Autrichien). De plus, un résultat R aurait provoqué la transformation de 4 SP Autrichiens en prisonniers (valeur offensive de Frederick), et Daun aurait dû retraiter de 3 espaces au lieu d'1.

16.0 Moral

Suite aux Batailles, les Forces peuvent subir des Démoralisations et des Déroutes (Demoralization / Rout) [15.7.4] et donc cesser d'être en Bon Ordre (Good Order). Placer les marqueurs *DM* ou *Rout* sur les forces concernées.

16.1 Effets d'une Démoralisation (Effects of Demoralization)

- Les forces subissent -2 MP de pénalité si elles sont activées ;
- Elles ne peuvent Intercepter (Intercept), ou tenter le Coup de Main de Loudon (Loudon's Coup de Main). Une force Démoralisée peut faire des Déferlements (Overrun) ou entamer et conduire un siège. Si une force Démoralisée scinde ses forces, elles sont toutes considérées Démoralisées (placer les marqueurs). Une force Démoralisée qui subit à nouveau un résultat DM devient en Déroute (Rout).

16.2 Effets d'une Déroute (Effects of Rout)

- Les mêmes effets que la démoralisation, en ajoutant :
- La Force ne peut être activée, ni entamer ou conduire un siège, ni utiliser de Tactiques (Tactics).

16.3 Combinaison de Forces (Combining Forces)

Quand deux forces à différents status de Moral se combinent en une seule, la nouvelle assume le moral de la plus importante (ou, en cas d'égalité, celui de la plus affaiblie moralement).

Exception : si la plus petite force est en Bon Ordre (Good Order), la nouvelle force combinée est dans un état de Démoralisation.

16.4 Ralliement (Rally)

Pendant le Segment de Ravitaillement et de Reconstitution de Ressources (Rally & Resupply Segment) de chaque puissance, le joueur peut tenter de Rallier chaque force en Déroute (elle passera à l'état Démoralisé). Pendant la Phase de Récupération de Printemps (Spring Recovery Phase), toutes les forces sont automatiquement ralliées en Bon Etat (Good Order).

(16.4.1) Tentative de Ralliement (Rally Attempt) : lancer un dé en ajoutant +2 DRM si un marqueur "*Rally +2*" est sur la force [10.4]. Si le dé modifié est plus haut que l'Initiative du Commandant (Commander's Initiative), la force se rallie. Sinon la force reste Démoralisée. Les forces sans leader utilisent une valeur de 4 pour ces tentatives (Rally attempts).

16.5 Unités Lt

Elles ne sont pas concernées, elles ne portent jamais les marqueurs "*Demoralized*" ou "*Rout*". Elles ne sont pas non plus affectées quand elles font parties d'unités Démoralisées ou en Déroute. Leurs SPs comptent normalement au sein d'une force [16.3].

17.0 Forteresses

17.1 Généralités

Une forteresse est "amie" pour un joueur s'il a une garnison à l'intérieur. Quand un Groupe Commandé Ennemi (Enemy Command) entre pour la première fois dans un espace de forteresse amie, un joueur peut automatiquement Reculer (Withdraw) tout ou partie de sa (ou ses) forces(s) et FDs présents dans cette forteresse [14.2]. Une force située en dehors peut être attaquée (battle). Une force située à l'intérieur ne peut pas être attaquée, mais elle peut être assiégée (besieged) ou bloquée (masked).

17.2 Garnison Intrinsèque (Intrinsic Garrisons)

Quand elle n'est pas occupée par une force amie, une forteresse est toutefois occupée par une garnison intrinsèque. Si une force ennemie se déplace dessus et stoppe sur une forteresse amie placer un marqueur de forteresse "Tenu" (*Held*) sous l'ennemi pour montrer que la forteresse est toujours amicalement contrôlée. Les Groupes Commandés Ennemis (Enemy Commands) doivent toujours assiéger une forteresse amie inoccupée pour en prendre le contrôle.

Si un Groupe commandé Ennemi prend une forteresse, puis évacue volontairement ses forces (pas si la cause est une chute de MW à 0), cette forteresse a toujours une garnison intrinsèque et devrait posséder un marqueur *Held*.

17.3 Blocus (Masking)

Quand une force active entre dans un espace de forteresse ennemi, la force est considérée bloquée (masked) si les critères suivants sont remplis :

- Pas de force ennemie avec plus de 25% de SPs de la force bloquante (masking) présente dans l'espace extérieur à la forteresse ; **et**
- Le joueur actif possède le nombre de SPs requis pour faire le siège (voir la Table Forteresse : Fortress Data Chart).

Les forces Bloquantes (Masking forces) ne peuvent faire de lancer de Siège (siege roll [17.4.1])

Exception : Evènement "Loudon's Coup de Main". Placer un marqueur ami "Held" au dessus de toute garnison afin de montrer qu'elle est en forteresse.

17.4 Mener des Sièges (Formal Sieges)

Durant son Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment), le joueur actif peut installer un siège sur une forteresse ou faire un "lancer de dé de Siège" (Siege roll) [17.4.1] si les critères suivants sont respectés :

- Un Groupe Commandé Activé (Activated Command) [4.1] a le nombre de SPs requis pour assiéger (besiege), y compris au moins une unité d'artillerie -de plus il ne doit pas avoir combattu ce tour-, **ET**
- La Puissance (Power) doit dépenser 1 SA (Action de Ravitaillement : Supply Action) [10.3]; **et**
- Pas de force ennemie, avec plus de 25% de SPs du Groupe Commandé (Command) assiégeant, présente dans l'espace extérieur à la forteresse.

17.4.1 Lancers de dé de Siège (Siege Rolls) : Pendant un Segment de Carte de Stratégie (Strategy Card Segment), si un Groupe Commandé Activé (Activated Command) situé dans un espace de forteresse avec un marqueur "siège" réunit tous les critères nécessaires (y compris la dépense d'1 SA [17.4]), le joueur peut tenter un lancer contre la forteresse (voir la Table des Sièges (Siege Table, en appliquant tous les DRMs)) : appliquer ensuite les résultats. Pendant un Segment de Siège (Siege Segment), tous les Groupes Commandés (Commands) contrôlés par la Puissance active (active Power) dans les espaces contenant des marqueurs de Siège et sans force ennemie à l'extérieur de la forteresse peuvent faire un lancer de dé par forteresse.

17.4.2 DRMs de Garnison (Garrison DRMs) : S'il n'y a pas de force dans la forteresse, l'assiégeant (besieger) bénéficie d'un +3 pour Garnison Faible (Tiny Garrison DRM). S'il y a 2 fois plus de SPs que la classe de la forteresse à l'intérieur, le DRM "Garnison Importante" intervient (Large Garrison) : -1 DRM.

Exemple: Le joueur Prussien n'a pas de force de garnison à Schweidnitz (Class 2). Un dé de siège de la coalition (siege roll) donnerait un +3 DRM (en plus des autres). S'il y avait à l'intérieur de la forteresse de classe 2 une garnison de 1, 2, ou 3 SP, aucun DRM ne s'appliquerait. Par contre, si la garnison était de 4 SPs, un DRM de -1 serait à prendre en compte.

17.4.3 DRMs de Poursuites de Sièges (Continued Siege DRMs) : Si un dé de siège (siege roll) n'entraîne pas de Brèches (Breach), de Dysenteries (Dysentery), ou de Sorties (Sorties), augmenter le marqueur de Siège d'une valeur de 1, et l'utiliser en tant que DRM positif pour chaque lancer ultérieur.

17.4.4 Table de Résultats de Sièges (Siege Table Results) :

- **Dysenteries (Dysentery)**—1 SP: le joueur actif doit retirer 1 SP du Groupe Commandé Assiégeant (Besieging Command).
- **Sortie—Siège +0**: aucun effect.
- **Progrès (Progress)** : le Marqueur de Siège est augmenté de +1.
- **Brèches (Breach)—Honneurs de la guerre (Honors of War)** : la forteresse capitule, mais la garnison bénéficie automatiquement des Honneurs de la guerre. Transférer les forces qui étaient assiégées dans l'espace de forteresse amie le plus proche. Toutefois, l'assiégeant capture tous les FDs de la forteresse qui vient de se rendre.
- **Brèches (Breach)—Reddition (Surrender)** : la forteresse capitule, l'assiégeant réalise un Déferlement (Overruns) avec des conséquences sur les FDs qui étaient à l'intérieur [9.7.2], et la garnison et ses leaders sont capturés (placés dans la case POW).

17.4.5 Honneurs de la guerre Accrus (Extended Honors of War) Siège : Si le siège s'est poursuivi et que le marqueur de siège arrive à +3 (ou>) au moment où les brèches se créent et qu'un Commandant n'est pas en défense dans le fort, convertir tous les résultats "Se Rendre" (Surrender) en Résultats "Honneurs de la guerre" (Honors of War).

17.4.6 Artillerie de Siège (Siege Artillery) : [voir la Table des sièges -Siege Table- pour les avantages]. Elle n'intervient pas dans les batailles en terrain découvert (field battles). Si elle est dans une force quand une bataille est perdue, elle est capturée si elle était en déroute, sinon elle retraite avec la force. Replacer l'Artillerie de Siège dans la Réserve (Force Pool). La nation qui capture reçoit 1 Thl, et (ou son "Patron") gagne 1 SA.

17.4.7 Flottes et Sièges de Forteresses Côtières (Fleets and Coastal Fortress Sieges) : Une flotte peut utiliser son DRM pour le siège d'une forteresse en port (si elle est dans la même région maritime : *sea area*), ceci dans chaque tour ami. Elle peut être en Mer, ou dans un espace de port ami, elle doit être retournée sur sa face FD (et ne pourra servir en tant que FD ce tour).

17.4.8 Lever un siège (Raising a Siege) : Retirer le marqueur *Siège* si le Groupe Commandé Assiégeant (Besieging Command) se retrouve sans leader, n'a plus d'artillerie, a ses SPs qui sont sous la valeur requise, ou quitte l'espace de forteresse (pour quelque raison que ce soit).

17.5 Restrictions de Siège et de Blocus (Siege and Masking Restrictions)

17.5.1 Garnisons (Garrisons): Quand elle est bloquée (masked) [17.3] ou assiégée (besieged) [17.4], une force en forteresse ne peut sortir, à moins qu'elle ne conduise déjà un combat dans l'espace lui-même. Une force bloquée (masked) [17.3] ou assiégée (besieged) [17.4], peut sortir du fort dans n'importe quel Segment des Cartes Stratégiques (Strategy Card Segment) de son propre tour ou de celui qui mène les blocus et les sièges (besieging/masking). Si un joueur décide que ses forces sortent lors du tour ennemi, une bataille doit être menée en suivant les règles normales de combat. Une force immobilisée (blockaded/masked) peut sortir et ajouter sa puissance à un Groupe Commandé Libérateur (relieving Command) qui est dans l'espace pour livrer bataille contre l'ennemi. Quelque soit le cas, si l'ennemi retraite ou si ses SPs deviennent insuffisants pour bloquer ou assiéger (besieging/masking), la garnison peut quitter l'espace et tout marqueur de *Siège* est retiré. Si l'ennemi gagne, la garnison est toujours retenue à l'intérieur et ne peut sortir, et le Groupe Commandé de Secours (relieving Command) ne pourra pas retraire dans la forteresse assiégée (besieged fortress).

17.5.2 Placements et Transferts: Forces, leaders, et FDs ne peuvent être placés dans une forteresse assiégée ou bloquée (besieged/masked forteresse) [8.6.4], et ne peuvent être transférés à l'intérieur ou vers l'extérieur [8.6.3, 18.2].

17.5.3 Retranchements (Entrenchments) : Une force assiégeante (besieging force) ne peut dépenser de MPs pour se Retrancher (Entrench) [12.7], et ne bénéficie pas des Retranchements si elle est attaquée.

17.6 VPs pour Forteresses Capturées (Captured Fortress VPs)

Une forteresse rapporte autant de VPs que la valeur indiquée (le défenseur perd ces VPs).

Exception : les VPs pour les forteresses Impériales marquées par des carrés bleus ou blancs qui reviennent respectivement à l'Autriche ou à la France, quand elles changent de contrôle.

Si une forteresse capturée procure au moins 5 SPs de prisonniers, cela est considéré comme une Victoire Éclatante (Crushing Victory) : +1 MW (et -2 MW pour le perdant). Tout ceci étant cumulatif.

17.7 Lignes de Ravitaillement à Travers des Espaces de Forteresses Ennemies (Supply Paths Through Enemy Fortress Spaces)

Pour cela, il faut que les joueurs respectent la règle sur la supériorité des SPs [9.3], mais au moins 1 SP ami doit être présent dans ce genre d'espace. Ils n'ont pas à assiéger (besiege) ou bloquer (mask) une forteresse pour faire traverser la ligne de Ravitaillement à travers l'espace en question.

18.0 *Kleiner Krieg*— Opérations avec Unités Légères (*Kleiner Krieg*—Light Unit Operations)

18.1 Généralités

Les Unités Légères (Lt) sont recrutées par le biais de cartes d'Évènements (Event cards), et récupérées à partir de la Réserve de la Puissance (Powers' Force Pools). Une fois recrutées, placer chaque unité dans les Théâtres KK appropriés (KK Theater Box), ou alors sur la carte elle-même dans le même espace que n'importe quelle force amie présente sur le champ de bataille (field force). Quand elles sont activées dans une zone de Théâtre donné "KK Theater Box " elles conduisent les Pillages (Forage Raids) et les Raids sur Ravitaillement (Supply Raids). Toutes les Unités Lt ne sont pas valables au départ ; beaucoup sont ajoutées à l'aide des Évènements (Events).

18.2 Transferts Sur et Hors Cartes (On Map/Off-Map Transfers)

Au début de chaque Segment de Carte Stratégique (Strategy Card Segment), les Unités Légères (Lt) de cette Puissance et de ses Associés (Power and its Clients) peuvent être librement transférées depuis la carte vers les Zones KK (Theater boxes) et depuis les Zones KK (Theater boxes) vers les espaces de la carte qui contiennent des forces amies.

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

Ces 2 types de transfert doivent correspondre aux boîtes (boxes) ou régions (areas) listées pour chaque Théâtre (Theater), et ne doivent faire intervenir les forteresses assiégées ou bloquées (besieged / masked fortresses). Les Unités Lt ne peuvent commencer dans un Théâtre donné (Theater box), se déployer sur la carte, puis retourner vers un Théâtre (ou vice versa) dans le même Round.

18.3 Activation des Unités Lt (Lt Unit Activation)

Chaque fois qu'une carte est jouée pour des Opérations KK, cette Puissance (Power), peut activer toutes ses Unités Lt (et celles de ses "Clients") dans n'importe quel Théâtre (1 Theater box) pour mener des Raids.

18.4 Avantages des Marqueurs KK (KK Advantage Markers)

Note : La Coalition a commencé la guerre avec de meilleures unités légères, mais à partir de 1758, Hanovre et la Prusse reprisent l'avantage (du fait d'une doctrine plus performante, d'une meilleure utilisation des forces et des leaders).

Chaque scénario donnera la liste des avantages liés aux marqueurs KK. Pour le début, ceci est indiqué dans les Théâtres (Theaters) *Border / German*. Ces marqueurs ont 2 faces :

* *Coal +1/A-P -1* une fois retiré des boîtes, ou

* *A-P +1/Coal -1*.

Chaque marqueur :

- Compte comme 1 SP Lt supplémentaire dans cette boîte pour le "plus" Alliance, et soustrait 1 SP à partir du "moins" Alliance total; et
- Est un DRM positif pour le "plus" Alliance, et est un DRM négatif pour le "moins" Alliance : ceci sur tous les lancers de dés concernant KK.

En jouant une Carte Evènement "Anglo-Prussienne", un marqueur d'avantage "KK Advantage" peut être transformé de *Coal +1/A-P -1*, à *A-P +1/Coal -1* (entre sortie de boîte et retour en boîte) -

NDT : Coal : pour Coalition

18.5 Mener des raids (Raiding)

Chaque Unité Lt ne peut faire qu'un Raid par tour. Les joueurs peuvent tenter des raids contre plusieurs régions (areas) ou forces, en divisant les unités de raid comme désiré. Les Unités Lt peuvent prendre pour cible n'importe quelle région (area) de leur Théâtre.

Exception : voir les précisions inscrites dans les Théâtres respectifs des Russes, Anglo-Alliés, et Français.

Désigner tous les raids d'un Théâtre, tenir compte des avantages liés aux unités KK, puis lancer une fois le dé pour voir les Pertes infligées par les Raids dans ce Théâtre (Raid losses) [18.5.3]. Ceci est fait avant de résoudre les Raids individuellement. L'avantage KK ajoute ou soustrait 1 SP au nombre total de SPs menant le Raid (Raiding) dans le Théâtre ; attention ce n'est pas du +/-1 SP pour chaque raid!

18.5.1 Raids de Pillage (Forage Raids) : Les Unités Lt ne peuvent mener des raids que contre des régions (areas) ennemies : il est impossible de mener des raids sur ses propres régions, ou celles d'alliés. Appliquer 1 FP à la région (area) ciblée pour chaque SP d'unité Lt qui a survécu au raid. Les Puissances menant les raids suivent l'évolution des SAs selon [18.6].

18.5.2 Raids sur le Ravitaillement (Supply Raids) : Les Unités Lt peuvent mener des raids sur une force ennemie, ou un Fd, qui n'est pas sur, ou adjacent à, sa Source de Ravitaillement (Supply Source). Lancer un dé, en utilisant les DRMs indiqués sur la table des Raids sur le Ravitaillement (Supply Raid Table) et appliquer les résultats.

18.5.3 Pertes suites aux Raids (Raid Losses) : Après avoir désigné tous les Raids dans un Théâtre (Theater), mais avant d'avoir déterminé les conséquences, lancer un dé pour chaque Boîte de Théâtre (Theater Box), en utilisant les DRMs et appliquer les résultats.

Le joueur perdant choisit le premier pas à perdre : ce doit être, si possible, à partir d'un Raid de Pillage (Forage Raid). Le second joueur choisit le second pas (s'il y en a). Les pas perdus par l'ennemi doivent être pris à partir de la nation qui a le plus d'unités Lt dans cette Boîte (au choix du joueur ; Autrichien/Prussien en cas d'égalité). S'il n'y a pas d'unité ennemie dans la boîte, la perte doit provenir d'une unité de la région (area) correspondante (Lt si possible ; SPs d'Infanterie de Ligne (Line Infantry) si les Unités Lt sont absentes).

18.6 Points de Pillage (Forage Points) : FPs

Les Régions de la Carte (Map Areas) accumulent les FPs en raison des Pillages (Forage Raids) ou d'Evènements (Events). Chaque région, a une case de Valeur de Niveau de Dévastation (Devastation Level box/number). Pour suivre l'évolution des FPs, il faut placer un marqueur *FP* ceci jusqu'à ce que la région soit dévastée (Devastated). La Puissance (Power) menant le raid (raiding) ou jouant un évènement particulier gagne 1 SA pour chaque 3ème, 7ème, 12ème, 18ème, et 25ème FP rapporté par la région affectée.

Note: ces chiffres sont en rouge sur les marqueurs *FP*, ceci afin de s'en souvenir.

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

Certaines Régions perdent des FP pendant la Phase de Récupération (Recovery Phase) [5.4.5].

(18.6.1) Dévastation : Si les FP d'une Région atteignent le Niveau de Dévastation (Devastation level) :

- Retirer le marqueur *FP* et placer un marqueur de *Dévastation*.
- Retirer 1MW à la puissance (Power) ou "Patron" concerné.
- A chaque Printemps (Spring), soustraire 1 Thl à la trésorerie concernée (pendant la phase de Trésorerie : Treasury Phase) [20.2.4].
- Les Forces Majeures, dans la région concernée, peuvent subir des pénalités supplémentaires [6.1].

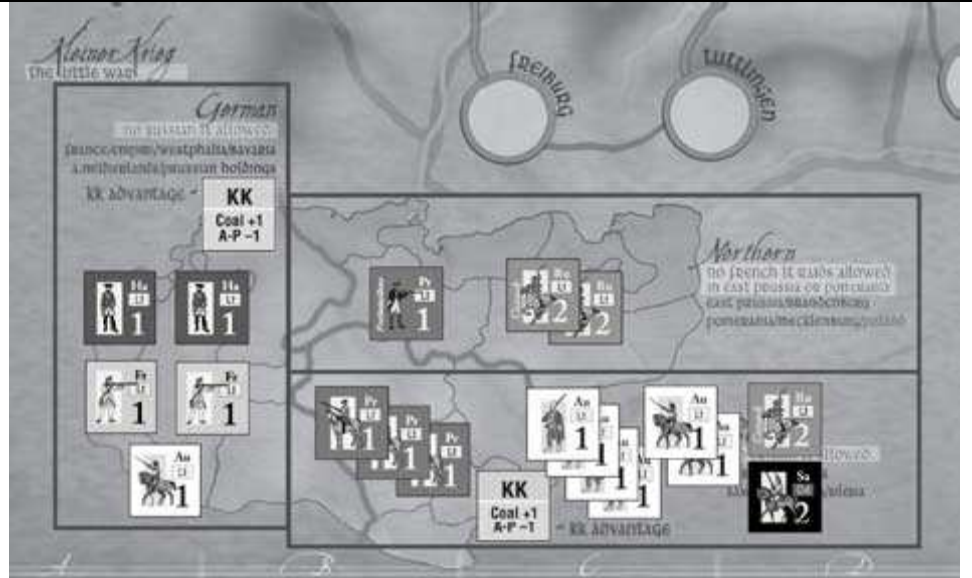
Exemple concernant les KK

* 1757 Round 4 d'automne *

Le marqueur d'avantage KK est "Coalition +1" pour les Théâtres German et Border. Le joueur Autrichien bouge 2 unités d'infanterie AU Lt dans le Théâtre Border au début de son tour. Il joue ensuite la carte Generalstab (1-Ops) pour faire des raids KK.

Les Boîtes de Théâtre KK (KK Theater boxes) contiennent :

- German—2 French Lt inf, 1 Austrian Lt cav; 2 Hanoverian Lt inf units
- Border Theater—4 Aus Lt inf, 2 Aus Lt cav; 1 Cossack Lt cav; 1 Saxon cav; 3 Pruss Lt cav units
- Northern Theater—2 Cossack Lt cav; 1 Pruss Lt inf units



Le joueur Autrichien active ses unités du *Border Theater* (toutes sont à pleine puissance).

Il assigne :

* les 4 Lt infantry à un Raid de Pillage (Forage raid) en Silésie,

* les 3 cavaleries (en incluant les unités de la Saxe, mais pas les Cosaques) à un Raid sur Ravitaillement (Supply Raid) en Saxe contre une force Prussienne à Rossbach : avec 1 Lt unit, 2 MPs à partir d'un MD, en Plein Ravitaillement (Full Supply).

Il choisit d'ajouter son SP d'avantage KK à son Raid sur Ravitaillement (Supply Raid).

Pertes de Raid (Raid Losses)—Le joueur Autrichien lance un 4, ajoutant +1 pour l'avantage KK, et +1 car les Prussiens ont au moins 5 fois moins de pas de perte Lt que la Coalition dans cette boîte.

Le résultat net est de 6 : 2 pas de perte pour les unités Lt Prussiennes.

Le Prussien réduit 1 Lt Cav unit à 0 SP ; l'Autrichien choisit de réduire une seconde unité à 0 SP pour le second pas de perte.

Raid de Pillage (Forage raid)— L' Autrichien inflige 1 FP par SP de "raiders" (total de 4 FP en Silésie), faisant passer son total de 5 à 9. L'Autriche gagne 1 SA pour le 7ème FP infligé dans la région.

Raid sur Ravitaillement (Supply Raid)— L'Autrichien avait choisi d'ajouter son avantage KK aux SPs des 3 "raiders" pour un total de 5 SPs de raid.

Il fait un 3, avec +5 DRM pour ses SPs, +1 en raison de l'avantage KK, +1 pour la valeur d'opération (Ops value) de la carte KK utilisée, +1 pour moins de 12 pas de pertes Prussiennes Lt (steps) dans la Boîte KK que les 8 unités de la Coalition, mais -1 en raison de la présence de l'unité Prussienne Lt dans l'espace. Le résultat net est 10, c'est un succès— la force Prussienne devient à Court de Ravitaillement (Short Supply).

19.0 Hiver (Winter)

Mener les phases suivantes dans l'ordre du jeu :

19.1 Quartiers d'Hiver (Winter Quarters)

Toutes les Forces Majeures (Major Forces) doivent terminer cette phase dans un espace ami de forteresse ou un MD. Si elle n'y est pas déjà, chaque Force Majeure doit exécuter un Mouvement Arrière (Retrograde Movement : RM) [12.12] en direction d'un tel espace (le plus proche). Une force peut laisser un total qui peut atteindre 5 SPs le long de ce chemin : ceci peut se faire dans un ou plusieurs espaces avec FDs, mais, attention, pas plus de 5

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

SPs ne peuvent être lâchés à partir de la force originale. S'il reste des forces qui ne peuvent atteindre de tels espaces avec leurs RMs, elles subissent une Usure de 20% (Attrition) [6.1] : elles se déplacent ensuite vers les espaces requis. Aucune Interception ne peut avoir lieu. Quand tous les mouvements nécessaires ont été faits et les pertes liées à la fatigue appliquées, remettre les Niveaux de Ravitaillement (Supply States) de toutes les forces et garnisons (garrisons) à leur maximum (Full Supply).

Exemple: Un Groupe Commandé Autrichien (Command) de 16 SPs rate la conclusion d'un siège à Glatz dans le Round 5 d'Automne (Fall Round 5). Pendant la Phase des Quartiers d'Hiver (Winter Quarters) suivante, la totalité de ce Groupe Commandé doit réaliser un RM. Puisque seulement 2 MPs lui permettent d'atteindre Muglitz, il subit une Usure de 3 (Attrition : 3-SP de pertes, avant de consommer le MP additionnel pour rejoindre Olmütz). S'il y avait eu un FD à Mittelwalde, le joueur Autrichien aurait pu y laisser jusqu'à 5 SPs et il n'aurait perdu que 2 SPs par Usure (Attrition).

Les FDs et les forces de 5 SPs ou moins peuvent aussi faire un RM. Les unités Lt peuvent être transférées vers n'importe quel espace contenant des forces amies, ou vers les Cases de Théâtre (Theater Boxes).

19.1.1 Forces Russes (Russian Forces) : Les Forces Majeures Russes (Russian Major Forces) ne peuvent prendre leurs quartiers d'hiver qu'à : Grodno, Vilna, Gdansk (après un Succès Diplomatique -Diplomatic Coup: Evènement "Danzig"), Berlin, ou encore les forteresses Prussiennes du Théâtre Nord (Northern Theater).

19.1.2 Flottes (Fleets) : Celles situées dans la région "Baltic Sea" doivent être transférées vers la réserve (Force Pool) - sinon, à la place, les Flottes Anglaises peuvent être transférées vers la région "North Sea".

Note: Une grosse partie de "Baltic Sea" est recouverte de glace durant l'hiver (d'où des problèmes pour les opérations navales).

19.2 Phase de Nouvelle Année (New Year Phase)

Avancer le marqueur "Année" (Year) et retirer tous les pions "Hasards de la Guerre" (*Fortunes of War chits*), "Ravitaillement Mixte" (*Shared Supply*) et tous ceux qui sont sur la Piste des Tours (Turn Track). Retourner le marqueur "Menace d'Invasion" (*Invasion Threat*) sur sa face "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*). Placer les leaders situés sur la Piste des Tours dans des forteresses ou espaces carrés contrôlés de la nation correspondante.

(19.2.1) Cités-Clés (Key Cities) : Elles sont 8 (repérées par (□)) : Hanover, Magdeburg, Berlin, Stettin, Königsberg, Dresden, Prag, et Wien. Elles causent des pertes de MW si elles sont contrôlées par l'ennemi. Note: Königsberg et Stettin sont des Cités-Clés Ru (*Russian Key*), et Dresden l'est pour le "Patron" de la Saxe. A la fin de la Phase de Nouvelle Année (New Year Phase), retirer aux puissances concernées 1 MW pour chaque cité-clé qui est perdue (non contrôlée ou neutre (Neutral)) [22.1].

Exemple: La Prusse contrôle Stettin, Dresden et Prag à la fin de la Phase 1759 Nouvelle Année (Saxe est un client de l'Autriche). Réduire le MW Autrichien de 2 et celui du Russe de 1.

19.3 Phase Stratégique d'Hiver (Winter Strategy Phase)

Chaque Puissance tire au hasard une Carte Stratégique (Strategy card) ; de plus, France et Angleterre récupèrent les cartes "Flottes Françaises" (à moins que l'Evènement Typhus ait eu lieu) et "Royal Navy" dans leurs mains. Chaque Puissance peut ensuite jouer 1 carte Evènement (Event) ou Action de Ravitaillement (Supply Action). Les Forces ne peuvent être activées ... Exception : Evènements "Winter Operations" ou "East Prussian Stände Collaboration".

19.4 Phase Diplomatique (Diplomacy Phase)

Les joueurs choisissent les options de leurs puissances en fonction de l'année (Voir la Table Diplomatique : Diplomacy Chart). A moins d'utiliser les Règles Avancées (Advanced Rule) [24.3], tous les joueurs doivent sélectionner l'Option A (bien que comme cela soit indiqué, Angleterre et France peuvent choisir de modifier leurs Engagements (Commitments) et Subventions (Subsidies)).

Une fois qu'elles sont choisies, les options gardent leurs effets jusqu'aux prochains changements éventuels. Les joueurs ne sont pas obligés de choisir une option (différente) si une est déjà en cours. Les Puissances ne sont pas limitées strictement aux actions de la table...

Ex :

* l'option Française A "Attaquer Hanovre" (Attack Hanover) ne signifie pas que le joueur Français doive attaquer les Anglo-Alliés en Westphalia (bien qu'il puisse être amené à le faire)

* l'option B n'interdit pas à la Prusse d'attaquer la Saxe (Saxony).

(19.4.1) Engagements (Commitments) : les choix, les actions des Autrichiens, Russes et Prussiens déterminent si Angleterre et/ou France suivent des Engagements (Commitments) envers leurs alliés : engagements qui (chaque année) demandent de combattre des ennemis communs, fournissent des subventions (subsidies) voir

les deux en même temps. Les choix Anglais et Français peuvent annuler ces Engagements. En cas de non respect des engagements, des pénalités apparaissent...
Voir la Table Diplomatique (Diplomacy Chart) et les règles correspondantes.

20.0 Printemps (Spring)

Au cours du printemps, les joueurs doivent mener les phases suivantes dans l'ordre indiqué :

Russie—France—Autriche—Angleterre—Prusse

Note: le but est que la coalition mène ses actions avant les Anglo-Prussiens. Les jours Alliés peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils veulent, ou même en simultanée. L'ordre indiqué n'est à respecter qu'en cas de désaccord.

20.1 Echange de Prisonniers (Prisoner Exchange)

Rendre les Prisonniers en suivant les étapes dans l'ordre :

1) Echange de **leaders sans DRM** en case rouge, un par un. S'il n'y a plus de leader ennemi correspondant, échanger 1 leader capturé pour un équivalent en SPs égal au meilleur DRM de combat (battle DRM).

■ les **leaders avec DRM** en case rouge et les **Unités d'Artillerie de Campagne (Field Artillery units)** ne sont échangés qu'avec des accords mutuels.

2) Echange des **SPs Inf/Cav** sur une base de 1 pour 1, en incluant les unités Lt et quelque soit la nationalité des SPs, de façon à ce qu'il reste un minimum de prisonniers pour chaque alliance.

3) Retourner toutes les **Unités Lt** restantes dans les boîtes correspondantes (Prisoner boxes) vers leurs réserves (Force Pools).

Placer les SPs/unités/leaders dans les forteresses non assiégées des nations correspondantes ou les MDs.

20.2 Les Thalers (monnaie) et la Trésorerie (Tally and Treasury Adjustment)

Au cours de chaque phase de Trésorerie (Treasury Phase), les Nations Belligérantes ajoutent des Thalers pour toutes les forteresses/espaces qu'elles contrôlent, pour tous les Crédits (Credits) qu'elles décident de faire, ajoutent ou retirent les Subventions (Subsidy Thalers), et déduisent 1 Thl pour chaque région Dévastée (Devastated area) de leurs nations. Ajuster chaque marqueur de Trésorerie en conséquence. Les Thalers ne peuvent être échangés entre nations qu'à certaines conditions [20.2.3, 20.3.1, 24.2].

Les Thalers peuvent être accumulés pour des usages futurs.

20.2.1 Contrôle des Espaces (Space Control) : la nation originellement propriétaire de l'espace ne récupère les Thalers correspondant que s'il n'est pas uniquement occupé par des forces ennemies. Si plusieurs nations alliées contrôlent un espace ou une forteresse rapportant des Thalers, c'est celle qui a le plus de SPs qui Collecte (tallies) les Thalers. Les Forteresses doivent être amicalement contrôlées (friendly-controlled) : voir aussi [9.7.1] pour les VPs et les MDs.

20.2.2 Crédit : Autriche, Angleterre, France, et Russie ont des Crédits comme cela est indiqué sur leurs Tables de Puissance (Power Displays). Elles peuvent (mais ne sont pas obligées) choisir de collecter ces Thalers, à moins que cela ne soit interdit par les événements indiqués (sauf en payant les pénalités de MW listées).

20.2.3 Subventions (Subsidies) : Des choix diplomatiques faits au début des scénarios débutant en 1756/1757 et dans les Phases Diplomatiques suivantes (Diplomacy Phases) déterminent si des subventions existent, ainsi que leurs montants éventuels (voir [19.4] et les Tables de Diplomatie et de Subventions : *Diplomacy and Subsidy Charts*). Ajouter/Soustraire les Thalers aux Nations concernées (à moins que la Puissance ne soit neutre).

Note: Prussien et Français choisissent ensemble les Subventions Françaises qui sont en cours (French Subsidy). Ceci peut changer à tout moment.

20.2.4 Dévastation: Déduire 1 Thl de la trésorerie d'une nation pour chacune de ses régions dévastées (Devastated).

20.2.5 Thaler et Dévaluation (Devaluing the Thaler) : Le joueur Prussien peut choisir de dévaluer (Devalue the Thaler) une fois à tout moment durant chaque Phase de Trésorerie (Treasury Phase). Immédiatement ajouter 10 Thl à la trésorerie Prussienne, et retirer 1 Thl à celles des Autrichiens et des Russes (si belligérante). Réduire le MW Prussien de 1 (voir de 2 si le marqueur de Dévaluation du Thaler (*Devalued Thaler*) est dans l'espace actuel de l'année en cours (sur la piste des Années (Year Track)), et placer le marqueur "*Devalued Thaler*" sur le prochain espace de la piste des Années.

20.2.6 Effets des Conflits Coloniaux (Colonial Conflict Effects) : A la fin de la Phase de Trésorerie (Treasury Phase), ajouter/soustraire les Thalers et MW indiqués aux Puissances (Powers) concernées.

20.2.7 La Saxe : Si la Saxe est un "Client" de l'Autriche et que Prusse contrôle Dresden, retirer le marqueur Thl de la Saxe. La Saxe ne maintient plus ni ne recrute de SPs. Si la coalition regagne le contrôle de Dresden, ou que la Saxe devient un allié de Prusse, alors, la Saxe peut de nouveau réunir des fonds (tallies) normalement.

20.3 Entretien/Maintien (Sustainment)

Les nations Belligérantes (seulement elles) déduisent des Thalers de leurs trésoreries (treasuries) pour l'entretien de leurs forces.

- Les joueurs doivent payer en Thaler ces coûts pour entretenir leurs SPs d'Infanterie de Ligne (Line infantry) ou de Cavalerie (Cavalry). Ces coûts sont définis sur la Table de Maintien (Sustainment Chart), quelque soit le nombre de SPs en jeu.
- Pour entretenir des FDs, les joueurs peuvent payer en Thalers et/ou SAs (en toute combinaison). Les MD Capturés/ **Commandeered?** (Captured/Commandeered) MDs [9.7.1] et les FDs Anglais sont entretenus gratuitement. Tout autre FD non entretenu doit être distribué [9.8].
- Les Unités Lt et l'Artillerie sont soutenus gratuitement.

20.3.1 Alliés Mineurs (Minor Allies) : Holy Roman Empire, Saxony (si Dresden n'est pas contrôlé par l'ennemi), et Suède entretiennent leurs forces et leurs Fds (s'il y en a) grâce à leurs propres Trésoreries (Treasuries). Si elles ne le peuvent, leurs "Patrons" [22.3] doivent utiliser leurs Thalers pour compléter ce qui manque. Danemark (et Russie quand elle est Client Prussien) ne nécessite pas d'entretien.

Saxe : Quand Dresden est contrôlée par Prusse, les forces de la Saxe comptent en tant qu'Autrichien et/ou Français en ce qui concerne l'entretien. Si la Coalition regagne le contrôle de Dresden ou que Saxony est un allié Prussien, Saxony entretien normalement.

Anglo-Alliés : Les forces Hanoverian et Anglaises sont toutes entretenues et recrutées (recruited) grâce aux Thalers Anglais.

20.3.2 Entretien "dans le Rouge" ("In The Red" Sustainment) : chaque fois qu'une Puissance (Power) voit sa trésorerie (Treasury) tomber sous 0 pendant l'Entretien des troupes, il doit suivre les règles "In the Red" pour le maintien [20.5.1].

20.4 Recrutement (Recruiting)

Les joueurs peuvent lancer une fois les dés, chaque Printemps (Spring), sur la Table de Recrutement (Recruiting Table) de chaque nation belligérante qu'ils contrôlent. Les joueurs peuvent utiliser tous les dés attribués, mais peuvent aussi en choisir moins dans l'espoir de sauver leurs Thalers. Ils peuvent même sauter cette étape en ne lançant pas de dé du tout. Si la Trésorerie d'une nation est déjà à 0 au départ du recrutement, il peut quand même recruter (Recruit).

20.4.1 Dés Utilisés et Utilisation de la Table de Recrutement (Dice Used and Recruiting Table Procedure) :

- Prusse, Autriche, et France peuvent lancer jusqu'à 3 dés avec un +6 DRM s'ils ne sont pas en Epuisement (Exhausted) [21.3.1]. Une fois dans cette situation (Exhausted), ces nations utilisent normalement 2 dés et un +4 DRM. Toutefois, chacune peut payer 3 Thalers supplémentaires et lancer 3 dés avec un +6 DRM.
- Angleterre et Russie lancent 2 dés, et peuvent toujours payer 3 Thl avant d'utiliser le dé supplémentaire (et le DRM indiqué pour ces nations).
- Toute autre nation n'utilise qu'un seul dé.
- Les colonnes de la table montrent les SPs d'infanterie de ligne par nation, les pas (steps) de cavalerie (Ligne ou Lt), et les coûts totaux en Thaler. Lancer le dé puis lire les résultats. Enregistrer les nouveaux CPs d'Infanterie, noter les pas de cavalerie (cavalry steps) pour les placer sur la carte, et déduire les Thalers.

Coûts (Costs) : Si les joueurs recrutent, ils doivent payer les sommes indiquées.

Voir aussi [20.5.1] pour les cas où la trésorerie passe sous 0 : "dans le Rouge" ("In The Red" Sustainment).

Excès de SPs (Excess SPs) : Si un résultat fournit des SPs/pas de cavalerie (cavalry steps) qui feraient dépasser la Limite de Taille (Size Limits) [20.4.2] d'une nation, alors l'excès de SPs est perdu.

20.4.2 Limite de Taille d'une Armée (Army Size Limits) : Chaque armée nationale en a une. Au départ de chaque saison de campagne, les joueurs ne peuvent avoir plus de SPs d'Infanterie de Ligne sur la carte et/ou dans la Boîte de Prisonniers (Prisoner box) qu'indiqué sur la Table des Limites de Taille d'une Armée (Army Size Limits Chart).

Note de jeu : la somme des pions 1-, 3-, et 5-SP disponibles pour chaque nation correspond à sa limite en SP. Les joueurs qui ne veulent pas recompter leurs SPs à chaque Printemps (Spring) peuvent rester dans leurs limites autorisées en suivant cela au niveau de la réserve (Force Pool) (ex : retirer un pion 1-SP quand on utilise la face 2-SP d'un autre).

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

La cavalerie, les unités Lt, l'artillerie et les pions FD fournis dans la boîte correspondent à une limite pour toutes les nations. De plus, seules les unités situées dans la réserve (Force Pools) sont disponibles pour le recrutement ou la reconstruction (rebuilding).

Note de jeu : de nombreuses forces ne sont recrutables que par l'intermédiaire de divers Evènements.

20.4.3 Cavalerie de la Saxe (Saxon Cavalry) : Si Dresden est contrôlée par Prussien, alors, Autriche ou France peuvent utiliser leurs propres pas de recrutement de cavalerie (recruited cavalry steps) pour reconstruire l'unité de Cavalerie de la Saxe.

20.4.4 Reformer de l'Artillerie et des FDs (Artillery and FD Rebuilds) : Après avoir fait le Recrutement (Recruiting), les joueurs peuvent retourner les unités d'artillerie réduites sur leur face de pleine puissance, et/ou former des FDs situés dans la réserve (Force Pool) : suivre les dépenses à l'aide de la Table "Reformation" : Rebuilding Chart.

20.4.5 Table des Nouveaux Leaders (New Leaders Table) : Chaque nation belligérante peut (mais n'est pas obligée) lancer les dés sur cette table. Pour le "Remplacer 2 Leaders" (Replace 2 Leaders), il faut choisir 2 leaders en jeu et les remettre dans la Réserve (Force Pool), ensuite, il faut tirer au sort 2 leaders (ceux qui ont "débarrassé" le terrain peuvent être remis dans la réserve). Si une nation a moins de 2 leaders sur la carte, les joueurs peuvent quand même rendre 1 leader et en tirer 2. Pour "Ajouter Leader(s)" (Add New Leader(s)), prendre au hasard dans la réserve. Suède et Empire peuvent uniquement avoir un maximum de 2 leaders sur la carte au même moment (ignorer les résultats qui iraient à l'encontre de cette règle).

20.4.6 Déploiement des Nouvelles Forces (Deployment of New Forces) : Placer les nouveaux SPs, la cavalerie, l'artillerie, les leaders, et les FDs dans n'importe quel MD ou espace de forteresse de la nationalité correspondante qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement Valide (Valid supply path) en direction d'un MD de la même nationalité qui n'est pas occupé par l'ennemi. Les Pas de Cavalerie (Cavalry Steps) peuvent être utilisés pour retourner des unités réduites de cavalerie qui sont en jeu, ou encore pour recruter de nouvelles unités (Ligne, Lt, ou mixte).

Les résultats excédentaires sont perdus.

20.5 Difficultés Financières (Financial Straits) : FS

L'entretien (Sustainment) ou le Recrutement (Recruiting) peuvent nécessiter la dépense de plus de Thalers que la nation n'en possède dans sa Trésorerie (Treasury). A ce moment-là, il faut prendre en compte la règle [20.3.2] Entretien "dans le Rouge" ("In The Red" Sustainment) - [20.5.1]. Si c'est la Trésorerie d'une Nation Mineure (Minor nation) qui tombe sous 0, c'est la règle des "Patrons" [22.3] qui entre en jeu : ce sont eux qui doivent régler le manque.



20.5.1 Comptes dans le Rouge ("In the Red" Finance) : Chaque fois qu'une Puissance tombe dans le rouge pour l'Entretien (Sustainment) ou le Recrutement (Recruiting), il faut réduire son MW d'1, et traiter les cartes une par une, face visible, à partir de la pile de tirage (Draw pile).

Retirer du jeu, de façon permanente, chaque carte "Difficultés Financières" FS (Financial Straits) face visible (elles ont le symbole précédent en haut à gauche), jusqu'à ce qu'une ait été enlevée pour chaque part de 5 Thl de déficit (shortfall) - arrondir au dessus. S'il n'y a pas assez de cartes FS dans la Pile de Tirage (Draw Pile), inverser la Pile de Défausse (Discard Pile) et poursuivre la procédure. Si les cartes FS ne sont toujours pas assez nombreuses, il faut aléatoirement retirer des cartes FS à partir de la main du joueur (Power's hand). Placer la Trésorerie de cette Puissance (Power's Treasury) à 1 Thl, puis remélanger sa Pile de Tirage (Draw Pile) - y compris la Pile de Défausse (Discard Pile) si elle a été utilisée : replacer le tout en "face cachée". Si toutes les cartes FS d'une Puissance ont été retirées et qu'elle est toujours Dans le Rouge (In the Red), alors réduire le MW à 0 [21.3.2].

20.5.2 Limites de Crédit (Credit Limits) : Quand Autriche ou France entrent Dans le Rouge (In the Red) pour la première fois, les premières cartes qui sont retirées sont respectivement "Karl von Zinzendorf" et "Monmartel & Laborde", même si elles sont actuellement dans les mains des joueurs ou les piles de défausse.

20.5.3 Réduction de la Force Autrichienne (Austrian Force Reduction) : Une fois par partie, le joueur Autrichien peut choisir de Réduire la Force (Reduce the Force) avant de réaliser l'Entretien obligatoire (Sustainment).

Abaisser le MW Autrichien de 1, et immédiatement/définitivement retirer des forces 1 unité de Cavalerie de Ligne AU (1 AU Line cavalry unit) et 1 unité Lt de Ligne AU (1 AU Lt unit) qui sont en jeu (elles peuvent être réduites).

Remplacer le marqueur Thl Autrichien par le marqueur "Thl-Réduction de Force" (*Reduced Force Thl*). Pour le reste de la partie :

- L'Entretien obligatoire Autrichien (mandatory sustainment) coûte 8 Thl au lieu de 12 ; de plus
- La limite de SP Autrichien est réduite de 10 et passe à 55 SPs d'infanterie [20.4.2].

Si cette limite est dépassée : retirer du jeu, de façon permanente, les excès de SPs sur la carte.

Le Recrutement (Recruiting) Autrichien n'est pas autorisé durant la phase ou cet événement apparaît.

20.6 Redéploiement (Redeployment)

Tous les leaders, les unités Lt, et les FDs, ainsi que (pour une Puissance donnée) jusqu'à 3 SPs d'unités de cavalerie et/ou artillerie et 3SPs d'Infanterie de Ligne peuvent librement se redéployer (entre des Espaces ou/et des Théâtres occupés par la même Puissance).

21.0 Volonté Monarchique (Monarchial Will) : MW

21.1 Généralité

Cette partie prend en compte la tendance que pouvaient avoir les Puissances à se lasser de cette guerre. Au fur et à mesure que cette MW baisse, les Puissances peuvent subir un Epuisement (Exhaustion), des Pénalités (penalties), une possible sortie de la guerre, voir la fin du jeu.

21.2 Piste MW (MW Track)

Utiliser cette piste pour suivre les niveaux de MW. Cette valeur peut évoluer suite à des Evènements, des Batailles [15.7.2, 15.8.1], à des Dévastations [18.6.1], la perte de Cités-Clés (Key Cities) [19.2.1], des Choix Diplomatiques (Diplomatic choices), des Engagements (Commitments) [19.4], des Crédits pris (Credit) [20.2.2], des Conflits Coloniaux (Colonial Conflict) [20.2.6], des Problèmes Financiers (Financial Straits) [20.5.1].

21.3 Niveaux de MW, Pénalités et Effets (MW Levels, Penalties, and Effects)

21.3.1 Epuisement (Exhaustion) : Quand la MW d'une Puissance atteint (ou passe sous) le niveau d'Epuisement (Exhaustion) qui est indiqué sur la piste, alors elle doit rendre une carte au Paquet (Deck) à chaque Phase de Tirage (Draw Phase) [8.2.1]. Elle ne pourra commencer chaque Phase d'Action (Action Phase) avec plus de 7 cartes (13 si France ou Russie sont l'une ou l'autre Epuisées (Exhausted), 12 si les 2 le sont). De plus, toutes les pénalités indiquées sur les Cartes d'Evènements et les Tactiques doivent être prises en compte. Si Angleterre ou France sont Epuisées (Exhausted), la Puissance ne peut jouer de carte pour des Opérations coloniales qu'une fois par an (au lieu d'une par Phase d'Action) [8.4.2].

21.3.2 Effondrement (Collapse) :

- Quand à la fois Autriche et Prusse voient s'effondrer leurs MWs, il y a **Effondrement (Collapse)** : entrée dans la zone rouge, le jeu se termine à la fin de l'Automne (Fall).
- Si, soit pour Prussien ou Autrichien, le marqueur MW entre dans la case 0, alors le jeu se termine immédiatement.
- Si, soit pour Anglais, Français, ou Russe le marqueur MW entre dans la case 0, alors cette Puissance (Power) et ses Clients deviennent Neutres (Neutral), sont amicaux vis-à-vis des 2 alliances et sortent immédiatement du jeu. Retirer toutes leurs forces, FDs, Marqueurs "Tenu" (*Held*), ainsi que leurs cartes et tous les revenus qui étaient produits. Transférer toutes les forces et les FDs en dehors de leurs espaces en direction de la plus proche forteresse amie (au choix du joueur) qui n'est ni bloquée ni assiégée (unmasked/unbesieged) ; retirer également les Marqueurs "Tenu" (*Held*), mais ne pas modifier les marqueurs VP. Augmenter de 1 la MW de la principale Puissance Opposante (Autriche ou Prusse). Si la MW de France ou Angleterre est à 0, l'autre gagne 1VP s'il n'est pas Neutre (Neutral).

Note de jeu : les joueurs devraient noter quels espaces à VP ont été évacués (afin d'éviter des désaccords ultérieurs au niveau du score).

22.0 Considérations Géo- Politiques (Geo-Political Considerations)

22.1 Neutralité (Neutrality)

- Chaque Scénario liste les Nations Neutres (Neutral nations). Tous les Neutres (excepté l'Angleterre : Britain) sont amis avec la Coalition au départ.
- Les Belligérants ne peuvent jamais attaquer ou assiéger (besiege) des amis Neutres.

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

- Une Puissance Neutre (Neutral Power) ne peut tirer ou jouer des cartes, ou mener toute action avant de devenir Belligérante. Les Puissances Neutres sont toutefois sujettes aux pertes MW liées aux Cités-Clés (Key City MW) [19.2.1].

22.1.1 Fin de la Neutralité (Ending Neutrality) : Une nation reste neutre jusqu'à ce qu'une Force Belligérante non amie entre volontairement, ou reste, dans l'un de ses espaces. Un Choix Diplomatique (Diplomatic choice) ou des Evènements (Event) peuvent également la rendre Belligérante. Si une force Belligérante met fin à sa neutralité, la nation rejoint l'alliance adverse. Immédiatement, tirer une main complète de cartes de stratégie pour une Puissance Neutre qui devient Belligérante, elle inclut toutes les cartes garanties (*) à moins que les Options Diplomatiques (Diplomacy Option) ne s'y opposent.

Exemple: Au début d'un Scénario de Campagne (1756) Autriche et Prusse choisissent l'Option A, tandis que Russie choisit la B.

Le Joueur Autrichien (Austrian) prendra les cartes A1 et A2 dans sa main avant de tirer 4 cartes du paquet "Début de Guerre" (Early War). La Prusse (Prussia) prendra P1, P2, et P3 puis tirera 3 autres cartes, pendant que la Russie (Russia) tirera 4 cartes à partir de son paquet complet "Début de Guerre" (Early War).

22.1.2 Retraiter dans un Espace Neutre (Retreat Into a Neutral Space) : Si une Force Belligérante ne peut retraiter que dans un espace d'une Nation Neutre Inamicale (Unfriendly Neutral nation's space), elle doit terminer son propre prochain tour dans un espace non neutre, sinon, la nation non-neutre rejoint l'alliance opposée [22.1.1].

22.1.3 Prisonniers (Prisoners) : Si une nation Belligérante a des forces dans la Boîte des Prisonniers (Prisoner Box) quand elle devient neutre, ces unités et SPs restent là, à moins qu'elles ne soient échangées (Exchanged) [20.1].

22.2 Angleterre et Prusse (Britain and Prussia)

Pas plus de 6 SPs Prussiens (Prussian) de tout type ne peuvent être en Westphalia ou en territoire Impérial, ou en Théâtre (Theater Box) German, à moins qu'ils ne fassent partie d'un Groupe Commandé (Command) Prussien [4.1.1]. Le Joueur Prussien peut immédiatement placer ces excès de SPs à Berlin ou Magdeburg.

De même, pas plus de 6 SPs Anglo-Alliés de tout type ne peuvent être en Saxony ou en Théâtre (Theater Box) Northern, à moins qu'ils ne fassent partie d'un Groupe Commandé (Command) Anglo-Allié [4.1.1]. Si des excès de SPs sont découverts, le joueur Anglais (British) doit immédiatement placer ces excès de SPs à Hanover. Tant qu'elle est neutre, l'Angleterre (Britain) est amicale vis-à-vis de la Prusse (Prussia).

22.3 Nations Mineures (Minor Nations)

Quand une Nation Mineure devient belligérante, elle devient un "Client" de son "Patron" et ses forces sont toujours contrôlées par l'une des 5 Puissances. Les MW et VP liés à une Nation Mineure Cliente (Client minor nation) affectera son "Patron" excepté ce qui suit.

22.3.1 Saint Empire Romain (Holy Roman Empire) : L'Autriche (Austria) est considérée comme le Patron de l'Empire (Empire's Patron). Toutefois, les VPs pour perte/recapture de Düsseldorf, Frankfurt, Köln, et Venlo (villes repérées sur la carte par des carrés bleus) reviennent à la France.

22.3.2 Saxe (Saxony) : Si elle rejoint la Coalition (suite à l'entrée de la Prusse ou à un évènement), c'est un Client de l'Autriche (Austrian Client). La Saxe (Saxony) peut, à la place, s'allier à la Prusse si elle est envahie par la Coalition alors qu'elle est neutre, ou via la Table d'Intervention de la Saxe (Saxon Intervention Table). Si la Saxe devient Belligérante après le Round 1 de l'Automne 1756 (1756 Fall Round 1), alors le déploiement a lieu selon la table en question. La Saxe ne peut encaisser de Thalers ou recruter si Dresden est contrôlée par l'ennemi.

22.3.3 Suède (Sweden) : La France est le "Patron" de la Suède, à moins que la France ne soit neutre, auquel cas, la Suède est un Client pour la Russie (Russian Client).

22.3.4 Danemark (Denmark) : L'Angleterre (Britain) ou la France est le "Patron" comme indiqué sur la Table d'Intervention Danoise (Danish Intervention Table). Les forces Danoises n'ont pas besoin d'être soutenues, mais elles peuvent être recrutées avec les Thalers de la nation "Patron".

22.3.5 La Russie (Russia) : Après la mort d'Elizabeth (Death of Elizabeth) et avant celle de Peter III (Death of Peter III), La Russie (Russia) est un Client de la Prusse (Prussian Client). Les forces Russes (Russian forces) n'ont pas besoin d'être soutenues, mais elles peuvent être recrutées avec les Thalers de la Prusse.

22.4 Pologne (Poland)

Les forces de la Coalition peuvent librement entrer dans n'importe quel espace Polonais (Polish space) excepté Gdansk. Si des unités de la Coalition entrent à Gdansk avant un Coup Diplomatique (Diplomatic Coup) réalisé avec succès, l'Évènement "Danzig" est joué : ajouter 1 VP pour le Prussien (une seule fois par partie). La Coalition ne peut jamais utiliser Gdansk en tant que port (à moins d'un Coup Diplomatique (Diplomatic Coup) réalisé avec succès. Seules les forces Russes peuvent terminer une Phase de Quartiers d'Hiver (Winter Quarters Phase) en Pologne [19.1.1].

Les forces Prussiennes peuvent librement entrer dans des espaces Polonais qui ne sont pas garnis de forteresses. Si la Saxe (Saxony) est un Client Prussien (Prussian Client), elle peut aussi entrer dans des espaces de forteresses Polonais.

Sinon, les Prussiens ne peuvent entrer à Warsaw ; et si une force Prussienne entre à Torun, Poznan, ou Gdansk avant qu'une force de la Coalition n'y soit entrée : retirer 2 VPs Prussiens (une fois par partie, pas par espace). Les Groupes Commandés Prussiens doivent assiéger ces forteresses pour les contrôler.

22.5 Angleterre et France (Britain and France)

22.5.1 Conflit Colonial (Colonial Conflict) : il représente une lutte pour dominer des terres et des mers situées en dehors de la carte et est suivi par le biais de la piste du Conflit Colonial Anglo/Français (Anglo-French Colonial Conflict Track). Il est actif, même si l'Angleterre et la France sont neutres, ou qu'un armistice est en cours. Si l'une de ces puissances s'écroule (Collapses) et quitte le jeu [21.3.2], l'autre peut toujours jouer des Évènements et mener des Opérations Coloniales (Colonial Ops) de façon à déplacer le marqueur de "Conflit Colonial" (*Colonial Conflict*).

22.5.2. Armistice Anglo-Français (Anglo-French Armistice) : plusieurs événements peuvent y conduire.

Quand il est en cours, aucune Puissance ne peut déplacer des forces dans des espaces occupés par l'autre; par contre, elles peuvent tracer des lignes de ravitaillement (Supply) à travers ces espaces [Exception à 9.3]. Elles ne peuvent mener des Raids de Ravitaillement (Supply Raids) contre les autres forces, ou leurs sources de ravitaillement, faire des sièges, ou encore attaquer leurs alliés respectifs. Une force française peut se déplacer dans un espace Westphalien. Une force Anglo-Alliée peut se déplacer dans un espace de Lorraine, Autrichien Netherlands, ou Rhineland, ceci seulement si la force entière termine son mouvement en espace(s) ami(s).

Aucune de ces Puissances ne peut conduire des Raids de Pillages (Forage Raids) dans ces 4 régions (areas). Note: ceci n'exclut pas les Opérations Coloniales (Colonial Ops).

Chaque Évènement indiquera une valeur d'armistice (Armistice #) qui représente sa durée en Rounds.

Durant tous les Segments de Cartes Stratégiques (Strategy Card Segments) suivants, l'une ou l'autre des Puissances peut jouer une Carte d'Opérations (Ops card) pour raccourcir la trêve [8.4.3].

A partir du début du tour de cette puissance, dans le Round indiqué (ou, si la trêve n'a été abrégée par aucune des 2 nations dans le tour de la Puissance dont l'évènement a initié l'armistice), alors les restrictions de l'Armistice ne s'appliquent plus. Si le Round prévu arrivait au Printemps de l'Année suivante (Summer / next Year), l'Armistice se termine, à la place, pendant la Phase de Nouvelle Année (New Year Phase).

Exemple: La France joue Kloster-Zeven (Armistice # = 4) pendant le Round 3 d'Automne 1757 (1757 Fall Round 3). L'Anglais joue Livres Astray (2 Ops) durant le même Round. Donc l'Armistice se termine au début du Tour Anglais au Round 5 (4-2 = 2 Rounds plus tard). Si les Anglais avaient joué une carte 1-Ops à la place, la trêve se serait terminée pendant la Phase de Nouvelle Année (New Year Phase) au lieu de se terminer au Round 1 de l'Été 1758 (1758 Summer Round 1).

23.0 Comment Gagner (How to Win)

La victoire est déterminée grâce aux Points de Victoire (Victory Points : VPs). Ces derniers sont accumulés ou perdus en fonction du contrôle d'espaces donnés [20.2.1], de combats Navals (Fleet combat) [15.10], de Cartes Évènements (Event cards), du bilan des Conflits Coloniaux (Colonial Conflict status) à la fin du jeu.

23.1 Piste des Points de Victoire (Victory Points Track)

C'est sur elle que sont suivis les VP à l'aide de 7 marqueurs : un pour chaque Puissance et chaque Alliance (Power / Alliance). Quand une Puissance a ses VPs qui évoluent, il faut l'enregistrer par l'intermédiaire de son marqueur VP (son total + celui de ses Alliances) : ces marqueurs sont plus ou moins décalés.

(23.1.1) Mort d'Elizabeth (Death of Elizabeth) : Quand cet Évènement se produit, le marqueur VP *RUSSE* (seulement lui) "gèle" : les actions qui concernent les Russes n'affectent plus ce marqueur. Continuer d'ajuster les marqueurs VP des autres Puissances et des Alliances normalement (mais, encore une fois, pas le marqueur *RU VP*).

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

Note: Cet évènement (Mort d'Elizabeth) "Death of Elizabeth" est sous l'influence des joueurs, et paraît inévitable. Il retire la Russie du contrôle du joueur Franco-Russe. Il a une importance capitale dans la détermination du vainqueur.

23.2 Fin de Partie et VPs supplémentaires (Game End Additional VPs)

23.2.1 Fin Immédiate (Immediate End) : Si le jeu se termine soit à cause d'une chute de la MW Autrichienne ou Prussienne à 0, alors l'autre Puissance récupère autant de VPs qu'elle a de MW (ceci jusqu'à un maximum de 3).

23.2.2 Jeu de Campagne / Scénario 1762 (Campaign Game/1762 Scenario) : Si, soit l'Autriche, soit la Prusse a réussi à éviter l'effondrement (MW 4 ou +) pendant que l'autre n'a pas réussi, alors il faut augmenter de 1 les VPs de la Puissance à plus haut MW avant de vérifier une nouvelle fois les conditions de victoire. Si la MW de cette Puissance est de 7 ou +, ajuster ses VPs par +2 au lieu de +1.

23.2.3 Conditions Spéciales liées au Scénario (Scenario Specific Conditions) : Plusieurs scénarios ont des règles spéciales à ce sujet (Niveaux des VPs des Alliances).

Exemple: Dans le Scénario 1757, 2 régions (areas) Autrichiennes doivent être Dévastées (Devastated) pour déterminer une victoire Anglo-Prussienne décisive (Decisive Victory).

23.3 Fin de Partie (End of Game)

Chaque scénario, ou campagne peut se terminer de différentes façons. Dans tous les cas, pour faire le bilan, il faut comparer les VPs totaux obtenus aux conditions de victoire indiquées...

23.3.1 Fin Immédiate (Immediate End) : c'est le cas si les MW combinés des Alliances tombe à 1, **OU**, que soit l'Autriche, soit la Prusse voient tomber leur MW à 0.

23.3.2 Fin d'Année (End of Year) : Le jeu peut aussi se terminer si à la fin d'une Phase d'Action d'Automne (Fall Action Phase) les conditions suivantes s'appliquent :

• **Victoire Décisive (Decisive Victory) :** Si la Prusse à +19 (ou +) VPs, c'est une victoire Anglo-Prussienne décisive (Decisive Victory). Si la Prusse arrive à un total de -11 (ou-) VPs : c'est une Victoire Décisive de la Coalition (Decisive Coalition Victory).

• **Effondrement Mutuel (Mutual Collapse) :** Si l'Autriche et la Prusse s'effondrent (Collapse : MW dans la zone rouge), c'est la fin du jeu.

23.3.3 Fin d'un Scénario (End of Scenario) : Si rien de ce qui est décrit ci-dessus n'arrive, le jeu s'arrête à la Phase précisée dans le scénario.

23.4 Victoire (Victory)

Calculer le total de VPs de chaque Alliance (Alliance's combined VP total) comme indiqué, puis déterminer le niveau de victoire :

	<i>Anglo-Prussiens</i>	<i>Coalition</i>
<i>Victoire Décisive (Decisive Victory)</i>	<i>+14 (ou+)</i>	<i>+18 (ou+)</i>
<i>Victoire Substantielle (Substantial Victory)</i>	<i>+10 à 13</i>	<i>+13 à 17</i>
<i>Victoire marginale (Marginal Victory)</i>	<i>+8 à 9</i>	<i>+9 à 12</i>
<i>Egalité (Draw)</i>	<i>+6 à 7</i>	<i>+6 à 8</i>
<i>Défaite (Defeat)</i>	<i>+5 ou moins</i>	<i>+5 ou moins</i>

L'Alliance qui a atteint le plus haut total est victorieuse. En cas d'égalité, la coalition gagne pour les scénarios se finissant entre 1756-58 (1759-62 pour les Anglo-Prussiens).

Exemple : A la conclusion du scénario 1756-58, L'Anglo-Prussien a 6 VPs et la coalition 0 VP. Le scénario donnait les instructions (A-P +1, Coalition +6):

- augmenter le total A-P à 7 VPs

- celui de la Coalition à 6

C'est donc une égalité entre les 2. Mais comme elle intervient en 1758 : victoire de la Coalition.

(23.4.1) Le Joueur Gagnant (Winning Player) : C'est celui qui contrôle la ou les Puissance(s) avec le plus haut niveau de VP dans l'Alliance victorieuse. En cas d'égalité, c'est l'Autrichien ou le Prussien.

24.0 Règles Avancées (Advanced Rules)

24.1 Pression de l'Empire (Imperial Pressure)

Après chaque tirage d'Été et d'Automne (Summer / Fall Draw), le joueur Autrichien doit Retirer les marqueurs "Louis/M-T Veut des Victoires!" (Louis/M-T Wants Victories!) et utiliser la Table de Pression Impériale (Imperial Pressure Table) [24.1]. Si le résultat est "Louis Veut des Victoires!" (Louis Wants Victories!), "Maria Theresa Veut des Victoires" (Maria Theresa Wants Victories!), ou les 2 à la fois, alors il faut placer les marqueurs appropriés dans la boîte de Round 3 correspondant à cette saison (sur la Piste des Tours : Turn Track). L'un ou l'autre de ces événements doit être atteint en forçant les activations : utiliser les cartes d'opérations nécessaires (OPS cards) au Round 3 d'Été ou d'Automne (Summer / Fall)..., à moins que cette nation ait déjà subi une Défaite Terrible (Crushing Defeat) cette année [15.8.1].

Le joueur de la Coalition doit dépenser tous les MPs d'un Groupe Commandé (Command) approprié pour

- a) se déplacer directement vers l'espace cible
- b) entrer dans cet espace,

et c) attaquer ou assiéger la force/fortification.

Le Groupe Commandé de la Coalition peut être de n'importe quelle taille, et n'est pas obligé d'utiliser de marche forcée (Force March). Si un joueur Anglo-Prussien joue une carte d'interruption pour affecter ces Rounds ou faire reculer (Withdraws) sa force quand le Groupe Commandé de la Coalition entre dans l'espace cible, alors les conditions sont considérées remplies pour cette saison.

Si l'Autrichien ou le Français choisissent d'ignorer ces obligations, voir les pénalités indiquées sur la table (défausse d'une carte au 4^e round/perte du 4^e round).

24.1.1 "Maria Theresa Veut des Victoires" (Maria Theresa Wants Victories!) : Si Charles est toujours le CIC [4.4] Autrichien, ignorer les effets de la Table.

Les obligations sont progressives : c'est à dire que si les Autrichiens détiennent à la fois Prag et Dresden et que Frederick n'est pas dans un rayon de 6 espaces du CIC Autrichien, ce dernier doit tenter de marcher vers Breslau de façon à remplir la condition suivante. Si le CIC Autrichien commence le tour dans le même espace que Frederick, il doit s'activer et déclarer son intention d'attaquer [15.0].

24.1.2 "Louis Veut des Victoires!" (Louis Wants Victories!) : Jouer une carte pour activer le CIC Français et un second Groupe Commandé (Français ou Mixte), les deux ayant +1MP comme indiqué sur la table. Si le CIC Français est actuellement en train d'assiéger (Besieging) une forteresse ennemie quand l'Évènement arrive, le joueur doit alors laisser des SPs derrière lui pour maintenir le siège (s'il le désire). Il doit toujours avancer vers, et attaquer, une force Anglo-Prussienne (6 SPs ou +) ou capturer la forteresse d'Hanover si elle est actuellement contrôlée par l'ennemi (à moins que la plus grande force Anglo-Prussienne située en Théâtre "German" soit déjà à l'intérieur de l'espace assiégé). Une force Anglo-Alliée peut compter en tant que plus proche force ennemie, ceci même si l'Angleterre est toujours neutre (Britain Neutral).

24.2 Dons Impériaux (Imperial Donations)

Après que tous les maintiens et recrutements (sustainment / recruiting) aient été réalisés, le joueur Autrichien peut déplacer des Thalers du Trésor Impérial (Imperial Treasury) vers la Trésorerie Autrichienne (Austrian Treasury). Si cette règle est utilisée, l'Empire doit recruter tout ce qui lui est possible.

24.3 Diplomatie Variable (Variable Diplomacy)

Les joueurs ne sont plus obligés de choisir l'Option A au début des scénarios qui débutent en 1756/1757, ainsi que lors de Phases Diplomatiques.

24.4 Leader Ferdinand

Ferdinand peut passer d'une armée Anglo-Alliée à une armée Prussienne (ou inversement). Le joueur contrôlant la Puissance remplace les pions au début de son tour, ou durant la Phase de Redéploiement (Redeployment Phase).

24.5 Informations Limitées (Limited Intelligence)

Note: Cette règle introduit la notion de brouillard de guerre et élimine donc une part de certitude dans la connaissance des forces et positions ennemies. Elle accélère également le jeu!

Les joueurs doivent utiliser des marqueurs de Forces Majeures (Major Force) quand cela est approprié [4.5], et doivent empiler leurs pions, dans un espace, de haut en bas selon l'ordre suivant :

- 1) FDs (s'il y en a)
- 2) Commandant -Commander- (s'il y en a)
- 3) Marqueur de Force Majeure -Major Force marker- (s'il y en a)

Le Choc des Monarques - la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763

4) Artillerie de Siège -Siege Train- (s'il y en a)

5) Toutes les autres forces

Les joueurs ne peuvent examiner que (1), (2), et le pion de la pile ennemie qui est dessous.

Quand il tente d'intercepter Force Majeure (Major Force), le joueur inactif doit, avant le lancer de dé, annoncer la taille en SPs du Groupe Commandé interceptant.

Le joueur actif déclare ensuite si ce Groupe Commandé est suffisant pour intercepter (+ d'1/4 de la taille de la force cible [13.1]).

Le Groupe Commandé interceptant doit ensuite lancer un dé et, si c'est possible intercepter ; si la force est insuffisante, il ne lui sera plus possible de faire d'autres tentatives (Intercept attempt).

Lors d'une tentative de Déferlement (Overrun), vous devez annoncer la taille en SPs du Groupe Commandé Activé (Activated Command).

24.6 REGLE OPTIONNELLE : Forces Supplémentaires (OPTIONAL RULE—Additional Forces)

Dans le but d'intervenir sur l'équilibre des parties, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour utiliser les options suivantes (une ou deux à la fois).

24.6.1 Montcalm (Avantage FR): Ajouter Montcalm à la réserve des leaders Français (Leader Pool) à partir du moment où l'Évènement "Comète de Halley" est passé, ou au moment de l'installation du scénario 1759.

24.6.2 Unité d'Artillerie de Siège Russe (Russian Siege Train - Avantage RU): L'ajouter à Vilna quand vous jouez l'Évènement "Renforts Russes" (Russian Reinforcements), ou à Königsberg au moment de l'installation du scénario 1759.

NdT : N'ayant pas encore pratiqué le jeu, et ne désirant pas connaître ses "ficelles" avant la première partie, les Notes du Concepteur ne seront traduites qu'ultérieurement.



Le Choc des Monarques la guerre de sept ans en Europe, 1756-1763



FIN des Règles