1

OBLIGATOIRE

L'Armee de la Ligue et Accord Solennels

UNE SEULE FOIS

A retirer du jeu après usage

L'armée convenantaire est disponible pour le Parlement (6.5)

2

OBLIGATOIRE

Armee Nouveau Modele

UNE SEULE FOIS

A retirer du jeu après usage

L'armée nouveau modèle se forme (6.5) Le joueur parlementaire choisit qui joue la première carte à chaque tour (5.5). Les règles de recrutement royaliste changent (7.1.1)

3

OBLIGATOIRE

La Levée de l'Etendard Royal

UNE SEULE FOIS

A retirer du jeu après usage

Voir les règles pour le début des hostilités (6.5).

4

2 CARTE DE BASE

Operations Royaliste

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

5

1 CARTE DE BASE

Operation Parlement

Recrutez jusqu'au maximum OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1, OU *Raidez* avec 1 notable local, OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

6

1 CARTE DE BASE

Operation Royaliste

Recrutez jusqu'au maximum OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1, OU *Raidez* avec 1 notable local, OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

7

2 CARTE DE BASE

Operations Parlement

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

8

3 GUERRE PRECOCE

Trois Operations

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

9

3 GUERRE PRECOCE

Trois Operations

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

10

3 GUERRE PRECOCE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

11

3 GUERRE PRECOCE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

12

3 GUERRE PRECOCE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

13

3 GUERRE PRECOCE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

14

3 GUERRE PRECOCE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

15

3 GUERRE MOYENNE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

16

3 GUERRE TARDIVE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

17

3 GUERRE TARDIVE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

18

3 GUERRE MOYENNE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

19

3 GUERRE MOYENNE

TROIS OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, **OU** *Activez* ou *Bombardez* avec un général, **OU** *Raidez* avec au plus 3 notables locaux, **OU** *Placez* jusqu'à 3 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

20

2 GUERRE PRECOCE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

21

2 GUERRE PRECOCE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

22

2 GUERRE PRECOCE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

23

2 GUERRE PRECOCE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

24

2 GUERRE PRECOCE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

25

2 GUERRE MOYENNE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

26

2 GUERRE MOYENNE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

27

2 GUERRE MOYENNE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum, OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2 OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux, OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

28

2 GUERRE MOYENNE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

29

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

30

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

31

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

32

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

33

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

34

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

35

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

36

2 GUERRE TARDIVE

DEUX OPERATIONS

Recrutez jusqu'au maximum,
OU *Activez* ou *Bombarder* avec un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2
OU *Raidez* avec au plus 2 notables locaux,
OU *Placez* jusqu'à 2 marqueurs de CP dans des zones libres ou avec des armées amies ou des notables locaux dans des zones non-fortifiées.

37

1 GUERRE PRECOCE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

38

1 GUERRE PRECOCE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

39

1 GUERRE PRECOCE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

40

1 GUERRE MOYENNE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

41

1 GUERRE MOYENNE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

42

1 GUERRE MOYENNE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

43

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

44

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

45

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

46

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

47

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

48

1 GUERRE TARDIVE

UNE OPERATION

Recrutez jusqu'au maximum
OU *Activez* ou *Bombardez* avec un général avec une valeur de stratégie de 1,
OU *Raidez* avec 1 notable local,
OU *Placez* 1 marqueur de CP dans une zone libre ou avec une armée amie ou un notable local dans une zone non-fortifiée.

49

GUERRE PRECOCE

CAMPAGNE MINEURE

Activez à la suite jusqu'à **deux** généraux ou notables locaux. Peut permettre au joueur de jouer en premier dans un tour (5.5).

50

GUERRE PRECOCE

CAMPAGNE MAJEURE

Activez à la suite jusqu'à **trois** généraux ou notables locaux. Peut permettre au joueur de jouer en premier dans un tour (5.5).

51

GUERRE MOYENNE

CAMPAGNE MINEURE

Activez à la suite jusqu'à **deux** généraux ou notables locaux. Peut permettre au joueur de jouer en premier dans un tour (5.5).

52

GUERRE TARDIVE

CAMPAGNE MINEURE

Activez à la suite jusqu'à **deux** généraux ou notables locaux. Peut permettre au joueur de jouer en premier dans un tour (5.5).

53

GUERRE PRECOCE

ROLAND LAUGHARNE

GARNISON DE NEWARK

(Evènement royaliste ou parlementaire)

Le joueur parlementaire place le marqueur de notable local Laugharne
OU
le joueur royaliste place le marqueur de la Garnison de Newark dans leur zone respective selon la règle 13.0 si ce marqueur n'est pas déjà en jeu.

54

P GUERRE PRECOCE

ASSOCIATION DE L'EST

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi non-fortifiée sans brigades ennemies dans la région Est. Retirez les marqueurs CP royalistes remplacés OU
Placez deux brigades parlementaires de l'Est sur l'écran de commandement d'un général de camp ou de l'Est dans la région Est.

55

P GUERRE PRECOCE

LES CAMPAGNES DE LORD FAIRFAX

(Evènement parlementaire)

Retirez deux marqueurs CP royalistes non-fortifiés dans le Nord. NE les remplacez PAS par des marqueurs CP parlementaires

56

P GUERRE PRECOCE

LORD STRANGE SE DECLARE POUR LE ROI

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi non-fortifiées à une distance de trois zones de la zone de Manchester (Midlands) qui ne contiennent pas de brigades royalistes.

57

P GUERRE PRECOCE

OLIVER CROMWELL

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi non-fortifiées dans la région Est. Retirez les marqueurs CP royalistes remplacés.

58

P GUERRE PRECOCE

LE COMTE DE STAMFORD

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi non-fortifiées dans la région Sud. Retirez les marqueurs CP royalistes remplacés.

59

P GUERRE PRECOCE

JOHN HAMPDEN

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région des Midlands. Retirez les marqueurs royalistes remplacés.

60

P GUERRE PRECOCE

LA VILLE DE LONDRES

(Evènement parlementaire)

Tirez deux cartes de stratégie supplémentaires de la pioche en jouant cette carte.

61

P GUERRE PRECOCE

TRÉSOR VIDE

(Evènement parlementaire)

Retirez au hasard jusqu'à deux cartes de stratégie royalistes si disponible (voir 6.4)

62

GUERRE PRECOCE

PSAUME CHANTANT

LE DROIT DIVIN DES ROIS

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Ajoutez deux à votre total de bataille. Elle compte dans les six cartes requises ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive

63

R GUERRE PRECOCE

HENRIETTA MARIA S'INSTALLE

(Evènement royaliste)

Placez deux brigades royalistes du Nord sur l'écran de commandement d'un général du Nord ou de camp dans la région Nord ou dans une forteresse royaliste du Nord. La Reine Marie s'installe (6.6).

64

GUERRE PRECOCE

LE MARQUIS DE WINCHESTER

(Evènement royaliste)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP royalistes dans des zones libres ou sous-contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région Sud. Retirez les marqueurs CP parlementaires remplacés.
OU
Placez deux brigades royalistes du Sud sur l'écran de commandement d'un général du Sud ou de camp dans la région Sud.

65

GUERRE PRECOCE

CHARLES CAVENDISH

(Evènement royaliste)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP royalistes dans des zones libres ou sous-contrôle ennemi et non-fortifiées dans les régions Nord ou Est. Retirez les marqueurs CP parlementaires.

66

GUERRE PRECOCE

LA FONTE DE LA VAISSELLE DES UNIVERSITES

(Evènement royaliste)

Tirez une carte de stratégie supplémentaire de la pioche en jouant cette carte

67

GUERRE PRECOCE

LE COMPLOT DE HOTHAM

(Evènement royaliste)

Retirez au hasard jusqu'à deux cartes de stratégie parlementaires, si disponibles. Scarborough devient royaliste si ce n'est pas déjà fait (La garnison parlementaire se disperse).

68

GUERRE PRECOCE

LE SOULEVEMENT DE LYNN "POUR LE ROI"

(Evènement royaliste)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP royalistes dans des zones libres ou sous contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région Est. Retirez les marqueurs CP parlementaires remplacés.

69

GUERRE PRECOCE

LE MARQUIS DE WORCESTER

(Evènement royaliste)

Le joueur royaliste tire une carte de stratégie supplémentaire de la pioche et place une brigade galloise sur l'écran de commandement de Lord Herbert (Si les deux sont disponibles)

70

GUERRE PRECOCE

LE KENT POUR LE ROI

(Evènement royaliste)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP royalistes dans des zones libres ou sous contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région Sud. Retirez les marqueurs CP parlementaires remplacés.

71

GUERRE PRECOCE

LE COMTE DE NORTHAMPTON

(Evènement royaliste)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP royalistes dans des zones libres ou sous contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région des Midlands. Retirez les marqueurs CP parlementaires remplacés.

72

GUERRE PRECOCE

ROLAND LAUGHARNE

GARNISON DE NEWARK

(Evènement royaliste ou parlementaire)

Le joueur parlementaire place le marqueur de notable local Laugharne
OU
le joueur royaliste place le marqueur de la Garnison de Newark dans leur zone respective selon la règle 13.0 si ce marqueur n'est pas déjà en jeu.

73

P GUERRE PRECOCE

TURNHAM GREEN

(Evènement parlementaire)

Voir règle 6.6. Cette carte permet au joueur parlementaire de transférer des armées amies ou des brigades non-commandées qui sont à une distance de trois zones de Londres, vers la zone de Londres, pourvu que cette zone soit sous contrôle parlementaire.

CARTE REPONSE

74

GUERRE PRECOCE

LES COMMANDANTS DE CAVALERIE : SIR WILLIAM BALFOUR SIR CHARLES LUCAS

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Jusqu'à deux brigades amies peuvent être déplacées d'une armée amie ou d'un notable local vers une armée amie non-assiégée à une distance de 5 zones. (Ignorez les armées ennemies et les marqueurs CP pour compter les zones).

75

GUERRE PRECOCE

LES COMMANDANTS DE CAVALERIE : SIR CHARLES LUCAS SIR WILLIAM BALFOUR

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Jusqu'à deux brigades amies peuvent être déplacées d'une armée amie ou d'un notable local vers une armée amie non-assiégée à une distance de 5 zones. (Ignorez les armées ennemies et les marqueurs CP pour compter les zones).

76

R GUERRE PRECOCE

MANTEAUX BLANCS !

(Evènement royaliste)

Ajoutez deux à votre total de bataille si vous êtes le joueur royaliste et avez au moins une brigade royaliste du Nord dans la bataille. Cette carte compte parmi les six cartes requises dans ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive

77

R GUERRE PRECOCE

LES PIQUES DE CORNOUAILLES

(Evènement royaliste)

Ajoutez deux à votre total de bataille si vous êtes le joueur royaliste et avez au moins une brigade royaliste du Sud dans la bataille. Cette carte compte parmi les cartes requises ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive

78

P GUERRE PRECOCE

IRONSIDES!

(Evènement parlementaire)

Ajoutez deux à votre total de bataille si vous êtes le joueur parlementaire et avez au moins une brigade parlementaire de l'Est dans la bataille. Cette carte compte parmi les cartes requises ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive

79

P GUERRE PRECOCE

LES BANDES ENTRAINÉES

(Evènement parlementaire)

Ajoutez deux à votre total de bataille si vous êtes le joueur parlementaire et avez au moins une brigade parlementaire du Sud dans la bataille. Cette carte compte dans les six cartes requises ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive

80

R GUERRE MOYENNE

LA CESSATION

(Evènement royaliste)

Le joueur royaliste place 3 brigades 'Irlandaises' selon 6.6. Cette carte ne peut pas être jouée si la carte 'Recrutement des Grands' a été jouée ce tour. Aucune carte 'recrutement des Grands' ne peut être jouée pour le reste du tour où cette carte a été jouée.

81

R GUERRE MOYENNE

LIEUTENANT-GENERAL DES ARMÉES DE SA MAJESTÉ

(Evènement royaliste)

Rupert devient immédiatement un général de niveau Un et le reste pour toute la durée du jeu (6.6)

82

R GUERRE MOYENNE

LE COMTE DE BRENTFORD

(Evènement royaliste)

Voir la règle 'Comte de Brentford' (6.6). En outre, le joueur royaliste peut activer le Roi Charles comme si c'était une carte d'opérations.

83

R GUERRE MOYENNE

"A LA MAISON, A LA MAISON !"

(Evènement royaliste)

Le joueur parlementaire doit retirer deux brigades parlementaires dans la région du Sud qui ne sont pas dans une zone fortifiée (peuvent être retirées si avec un notable local). Ce ne sont pas des pertes permanentes.

84

P GUERRE MOYENNE

LE MAITRE-FAGOTIER BROWNE

(Evènement parlementaire)

Le joueur parlementaire peut placer une brigade des Midlands ou de l'Est dans une armée parlementaire qui est dans ou adjacente à une zone de l'infrastructure économique *"Supplies for the City"*

85

P GUERRE MOYENNE

BLAKE DÉFIE LE ROI

(Evènement parlementaire)

Placez le marqueur notable local Blake dans la zone de Lyme selon la règle 13.0.

86

P GUERRE MOYENNE

SIR JOHN MELDRUM A NEWARK

(Evènement parlementaire)

Le joueur parlementaire peut immédiatement faire un bombardement gratuit contre un notable local royaliste (6.6).

87

P GUERRE MOYENNE

LE COMITÉ DES DEUX ROYAUMES

(Evènement parlementaire)

Le joueur parlementaire peut activer Waller et Essex comme une campagne mineure OU Essex peut être activé et doit subordonner Waller ce tour. La fois prochaine qu'un de ces généraux est activé il doit s'éloigner de l'autre général.

88

GUERRE MOYENNE

FACTION: PRESBYTERIENS ET INDEPENDANTS

LE ROI ET SES COURTISANS

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Lorsque votre adversaire joue une carte de campagne ou d'opérations vous annulez cette carte avant qu'elle puisse être utilisée en jouant immédiatement cette carte.

CARTE REPONSE

89

R GUERRE TARDIVE

JAMES GRAHAM, COMTE DE MONTROSE

(Evènement royaliste)

Retirez jusqu'à deux cartes de stratégie parlementaires (si disponible, voir 6.4), le général Callander et jusqu'à deux brigades convenantaires sur la carte ou les écrans de commandement.

90

R GUERRE TARDIVE

LE CHEVAL DU NORD

(Evènement royaliste)

Placez une brigade de vétérans du Nord avec soit Newcastle soit Langdale, si disponible (Il est possible d'utiliser une brigade qui fait partie des pertes définitives)

91

R GUERRE TARDIVE

COMPLOTS: LES HOTHAMS & SIR JOHN CAREW

(Evènement royaliste)

Placez un marqueur CP royaliste à Hull ou Plymouth selon votre choix. Les garnisons parlementaires dans la forteresse choisie se dispersent.

92

R GUERRE TARDIVE

LE ROI VIDE LES GARNISONS

(Evènement royaliste)

Si neuf brigades royalistes ou moins sont sur la carte, placez deux brigades sur l'écran de commandement du Roi Charles et/ou de Rupert. Les brigades doivent venir de la région où se trouve le général les accueillant.

93

P GUERRE TARDIVE

SIR JOHN MELDRUM

(Evènement parlementaire)

Placez jusqu'à deux marqueurs CP parlementaires dans des zones libres ou sous contrôle ennemi et non-fortifiées dans la région du Nord. Un de ces marqueurs CP peut être placé dans une forteresse de classe 1 ennemie non-occupée. Retirez les marqueurs CP royalistes remplacés.

94

P GUERRE TARDIVE

LES RAVITAILLEMENTS PARLEMENTAIRES DE L'OUEST

(Evènement parlementaire)

Durant la phase de désertion et d'attrition, le parlement souffre d'une désertion de moins que ce qui est requis sur la piste de tour.

95

P GUERRE TARDIVE

DAVID LESLIE A PHILIPHAUGH

(Evènement parlementaire)

Jusqu'à deux brigades convenantaires (si disponibles) sont ajoutées à une ou plusieurs piles convenantaires, ou elles sont placées dans une forteresse parlementaire dans la région du Nord.

96

P GUERRE TARDIVE

LE PRINCE RUPERT EST DÉMIS

(Evènement parlementaire)

Retirez Rupert du jeu immédiatement. Il peut être replacé (6.6)

97

GUERRE TARDIVE

LES CLUBISTES

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Retirez une brigade ennemie (qui ne peut pas être dans une forteresse ou avec un notable local) dans les régions du Sud et des Midlands. Ce n'est pas une perte définitive.

98

R GUERRE TARDIVE

AIMEZ LOYAUTÉ

(Evènement royaliste)

Placez le marqueur du notable local Basing House sur la zone de Basing House selon la règle 13.0.

99

ALT-HIST

CHARGE AU GALOP

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Ajoutez deux au total de votre bataille. Cette carte compte dans les six cartes requises ce tour.

Carte de Combat

100

R ALT-HIST

LE COMPLOT DU COMTE DE HOLLANDE

L'ACCORD DE LA DAME D'AUBIGNY

(Evènement royaliste)

Testez pour un soulèvement de Londres (6.6)

101

ALT-HIST

BRIGADE SUÉDOISE

ARMÉE DES FLANDRES

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Ajoutez trois à votre total de bataille si vous avez des brigades de vétérans dans la bataille. Cette carte compte dans les six cartes requises ce tour.

Carte de Combat | Victoire décisive

102

P ALT-HIST

LE COMPLOT DE LORD WILMOT

(Evènement parlementaire)

Le parlement place un marqueur CP à Oxford (Les brigades royalistes présentes se dispersent). Rupert ne peut pas être activé pour le reste du tour.

103

ALT-HIST

UNE TUILE TOMBE SUR LA TÊTE DU GOUVERNEUR

(Evènement parlementaire ou royaliste)

Celui qui joue cette carte peut relancer un de ses jets de dés. Jouable à tout moment. Cette carte compte parmi les six cartes requises ce tour.

104

ALT-HIST

CAMPAGNE MINEURE

Activez à la suite jusqu'à **deux** généraux ou notables locaux. Peut permettre au joueur de jouer en premier dans un tour (5.5).

105

R ALT-HIST

LES ORANGISTES SOUTIENNENT LES STUARTS

(Evènement royaliste)

Changez le résultat naval de deux en faveur du joueur royaliste.

106

P ALT-HIST

LES ETATS DE HOLLANDE SOUTIENNENT LES SAINTS

(Evènement parlementaire)

Changez le résultat naval de deux en faveur du joueur parlementaire.

107

R ALT-HIST

LE ROI ABANDONNE LES EVEQUES

(Evènement royaliste)

Retirez toutes les brigades convenantaires sur la carte, disponibles sur les écrans de commandement ou dans les renforts (6.6)

108

R ALT-HIST

CHARLES DE LORRAINE

(Evènement royaliste)

Placez les lorrains (6.6)

109

P ALT-HIST

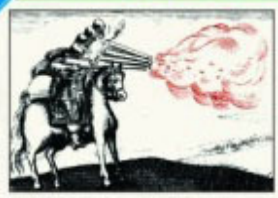
LE PARLEMENT AIDE LES COLONS IRLANDAIS

(Evènement parlementaire)

Une fois que cette carte est jouée, la carte 'Cessation' ne peut plus être jouée comme évènement mais seulement défaussée. Le joueur parlementaire retire une brigade royaliste de son choix comme une perte définitive.

110

ALT-HIST



LES REITRES

(Evènement royaliste ou parlementaire)

Ajoutez deux à votre total de bataille. Cette carte compte dans les six cartes requises ce tour.

Carte de Combat Victoire décisive