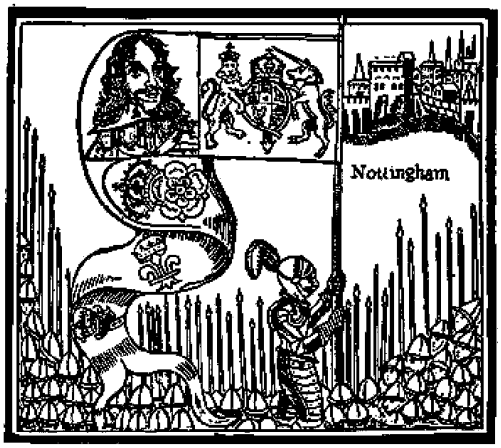
UNHAPPY KING CHARLES!



LIVRE de REGLES

Deſtiné à eſtre

Une VRAYE et EXACTE

Relation de

la GUERRE

de sa Majesté contre

les COMMUNES

Ce travail parfait par

Charles Vaſey Eſq., London

© 2008 GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, USA
www.GMTGames.com

Traduit de l'anglais en 2011
v1.0 October 2008
#0814

CONTENU

1.0 **INTRODUCTION** 3
Résumé du jeu 3
2.0 **COMPOSANTES DU JEU** 4
2.1 La Carte 4
2.2 Les pièces de jeu 5
3.0 **GLOSSAIRE** 5
4.0 **MISE EN PLACE DU JEU** 6
4.1 Composition du paquet de cartes 6
4.2 Mise en place des unités 6
4.3 Marqueurs de contrôle politique 7
4.4 Mise en place restante 7
5.0 **SEQUENCE DE JEU** 7
5.1 Phase de maisonnée 7
5.2 Phase de contrôle politique 7
5.3 Phase de recrutement 7
5.4 Phase de tirage de cartes de stratégie 7
5.5 Phase de campagne 7
5.6 Phase de blocus 8
5.7 Phase de désertion et d'attrition 8
5.8 Phase de base de puissance 8
5.9 Phase de fin de tour 8
6.0 **CARTES DE STRATÉGIE** 8
6.1 Cartes de stratégie Opérations 8
6.2 Armées Majeures 9
6.3 Carte : procédure 9
6.4 Cartes de stratégie Événement 9
6.5 Cartes de stratégie Évènement obligatoires 10
6.6 Cartes Evènement spécial unique 11
6.7 Ajout à la pioche originale 12
6.8 Ajout à la deuxième pioche 13
7.0 **RECRUTEMENT** 13
7.1 Règles communes de recrutement 13
7.2 La phase de recrutement 14
7.3 Cartes de recrutement 14
8.0 **LES GÉNÉRAUX** 15
8.1 Introduction des généraux dans le jeu 15
8.2 Les généraux solitaires 15
8.3 Départ, transfert et acquisition de brigades 15
8.4 La taille limite des armées 15
9.0 **MOUVEMENT ET INTERCEPTION** 15
9.1 Cartes de stratégie Opérations 15
9.2 Procédures de mouvement 15
9.3 Lignes de mouvement 16
9.4 Bataille et mouvement 16
9.5 Armées subordonnées 16
9.6 Changement de contrôle marqueur CP 17
9.7 Interception 17
10.0 **LES BATAILLES** 18
10.1 Esquive et dispersion 18
10.2 Résolution des batailles 19
10.3 La retraite 19
10.4 La reddition 19
10.5 Les dépouilles de la victoire 19
10.6 Les renégats 19
10.7 Victoires majeures et décisives 19
10.8 Enchaînement du jeu des cartes bonus 19
11.0 **CONTRÔLE POLITIQUE** 20
11.1 Placement des marqueurs CP dans la phase de campagne 20
11.2 La phase de contrôle politique 20
11.3 Isolement politique 20
12.0 **LA DÉSERTION et LES HORREURS DE LA GUERRE** 20
12.1 Limitation des désertions 20
12.2 Processus de sélection des désertions 20
12.3 L'attrition 21
12.4 Exemple de désertions 21
13.0 **LES NOTABLES LOCAUX** 21
14.0 **LES FORTERESSES** 22
14.1 Occupation de forteresses 22
14.2 Assiéger 23
14.3 Le bombardement 23
14.4 La reddition de siège 23
14.5 Les assauts et assauts immédiats 23
14.6 Batailles dans les zones de siège 24
15.0 **RÈGLES NAVALES** 24
15.1 Force diplomatique 24
15.2 La Reine 24
15.3 Effets 24
16.0 **BROUILLARD DE LA GUERRE** 25
17.0 **GAGNANT DU JEU** 25
17.1 Victoire automatique 25
17.2 Victoire de base de puissance 25
17.3 Victoire à la fin du jeu 25
18.0 **RÈGLES OPTIONNELLES** 26
18.1 Les vaillants hommes de Cornouailles 26
18.2 Ordre aléatoire des désertions 26
18.3 Manchester 26
18.4 Les rires de la cour 26
18.5 Lostwithiel 26

CRÉDITS 26
BIBLIOGRAPHIE 26
INDEX 27
SEQUENCE DU JEU 28

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

1.0 **INTRODUCTION**

A l'automne 1642, le long affrontement annoncé entre le Parlement et les partisans de l'Etendard Royal se précipita. A Nottingham, avant une audience généralement sans intérêt, le Roi leva l'Etendard Royal en indiquant que tous ceux qui s'opposaient à lui étaient des traîtres et des rebelles. Le parlement chercha à défaire militairement le Roi (ou plutôt les mauvais conseillers du Roi car ils se croyaient les serviteurs les plus fidèles de Sa Majesté) afin de renverser l'Etendard Royal en matière d'imposition et de défense. Ainsi le Parlement avait le large soutien de la majorité de l'aristocratie, de la classe marchande et des anti-papistes. L'objectif du Roi était de battre le Parlement et de renforcer son contrôle sur les finances afin de permettre le plein épanouissement de ce qu'il concevait comme ses pouvoirs de droit divin. Dans cet impétueux tumulte intervinrent des papistes (recherchant la liberté de religion), des sectaires protestants, des nobles irlandais en rébellion, des écossais presbytériens (auréolés de leur victoire sur l'Angleterre dans la guerre des évêques) et beaucoup d'autres partis. Heureusement pour l'Angleterre, les grandes nations d'Europe étaient engagées par ailleurs.

Unhappy King Charles! permet à deux joueurs de décider qui des Communes ou des Cavaliers feront la loi en Angleterre. Chacun cherchera à établir son contrôle sur le pays et sur ses structures économiques. Ils chercheront non seulement à battre leurs adversaires dans la bataille, mais aussi à prendre le contrôle du gouvernement local en Angleterre et au Pays de Galles.

NB : Dans ces règles, les commentaires ou explications données *en italique* ne font pas partie des règles elles-mêmes. Les références à d'autres règles sont données avec la règle numérotée entre parenthèses (e.g.7.0).

Résumé du jeu

Nouveaux joueurs, lisez d'abord le livret de jeu
Unhappy King Charles! se joue au plus en onze tours, chacun représentant environ quatre mois. Les brigades de troupes se combinent pour former des armées (comme défini en 3.0) ou des garnisons de forteresses (voir 14.0). Seules les brigades sans chef sont sur la carte; les autres sont placées sur la case de leur général sur l'espace de commandement. Les marqueurs « Général » se placent sur les cartes.

Le mouvement et les autres activités exigent une activation en utilisant une carte de stratégie Opérations (6.0); chaque carte Opérations porte un chiffre indiquant la valeur de la carte en point d'opérations. La valeur de la carte Opérations doit être supérieure ou égale à la valeur de stratégie du général (2.2). Les armées de cinq brigades ou plus doivent utiliser une carte Opérations de valeur 3 (6.2). Les cartes de campagne peuvent être utilisées pour activer plusieurs généraux avec des armées de n'importe quelle taille. Les autres cartes sont des cartes de stratégie Evènement. Ces cartes permettent au joueur de faire un certain nombre de choses – prendre le contrôle des zones, transfèrer des brigades, recevoir de nouvelles cartes, etc (6.4) – qui reflètent des évènements réels. L'évènement décrit sur chaque carte Evènement peut être joué par le joueur Royaliste ou le joueur Parlementaire (le graphisme des cartes fait la distinction), bien que quelques cartes puissent être jouées par l'un ou l'autre joueur. Si un joueur tient une carte avec un évènement qui ne le concerne pas, il peut la défausser pour faire des actions mineures (6.4).

Les cartes sont tirées chaque tour. Il y a six paquets de cartes; la mise en jeu de trois d'entre eux se fait en fonction du tour de jeu.

(1) Les Cartes d'Histoire alternative (**Alt-Hist**)
(2) Les Cartes de base (Les deux joueurs reçoivent deux cartes de base à chaque tour, garantissant un niveau minimal d'activité) (**Core Cards**)
(3) Cartes de guerre précoce (**Early War**)
(4) Cartes de guerre moyenne (**Mid-War**)
(5) Cartes de guerre tardive (**Late War**)
(6) Cartes obligatoires (**Mandatory**)

Vous pouvez conserver une ou plusieurs cartes selon certaines circonstances pour constituer une réserve (5.5).

Chaque joueur doit jouer au moins six cartes par tour s'il a assez de cartes disponibles. Voir la règle 5.5 pour les détails. Habituellement, le joueur Royaliste joue en premier pendant les premiers tours de jeu et le joueur Parlementaire joue en premier lors des derniers tours. Voir également 5.5.

Chaque carte obligatoire doit être jouée pour son évènement pendant le tour où elle a été tirée (6.5). La guerre ne commence pas en réalité tant que la carte obligatoire "Raising the Royal Standard" (Levée de l'Etendard Royal) n'est pas jouée, bien qu'une activité limitée puisse arriver avant cela.

Les marqueurs chef (8.0) sont soit des généraux (avec une valeur de stratégie et de bataille) soit des notables locaux (gouverneurs de forteresses). Les généraux peuvent être des généraux de camp qui opèrent partout, ou des généraux régionaux qui peuvent subir des malus quand ils sont à l'extérieur de leur région. Les généraux ne peuvent pas transférer de brigades à d'autres généraux à moins que des cartes Evènement ne le permettent; les brigades restent avec leur général d'origine jusqu'à ce qu'elles désertent ou soient éliminées ou dispersées. Les notables locaux peuvent transférer des brigades à des généraux amis.

Les brigades sont de deux types : les Vétérans (Valeur de combat : 2) et la Milice (Valeur de combat : 1). Normalement, les unités de milice doivent être recrutées avant les vétérans de la région. Les zones et les brigades de chaque région portent la même couleur. Le recrutement est en temps normal limité à la région d'origine. Les brigades perdues dans le combat ne sont plus disponibles pour le recrutement (bien que certaines cartes Evènement puissent les rendre disponibles).

Le contrôle sur la carte est une partie importante du jeu. Il se fait avec des marqueurs Contrôle Politique (CP) que l'on place sur les zones pour en noter le contrôle. Chaque zone est neutre (aucun marqueur CP) ou contrôlée (marqueur CP Royaliste à carreaux ou marqueur CP Parlementaire orange). Ces marqueurs sont placés :

- avant le début du jeu,
- pendant la phase de Maisonnée,
- au moyen de cartes Evènement ou Opérations,
- par le placement de marqueurs notable local,
- par conversion lorsque les armées se déplacent sur la carte,
- en gagnant des batailles, ou
- par occupation pendant la phase de Contrôle Politique.

Les zones contenant une forteresse ne peuvent être converties que par l'utilisation de cartes Evènement ou par reddition suite à un siège.

Vous pouvez perdre le jeu en n'ayant pas assez de zones sous contrôle (17.2). Le contrôle de zones peut être perdu si elles sont isolées (11.3).

Les nouvelles brigades s'obtiennent par le recrutement (7.0). Pendant la phase de recrutement un certain nombre de brigades sont levées en fonction des niveaux historiques (soumis à la

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

disponibilité) propres aux zones de recrutement ou aux notables locaux. Le contrôle de ces zones est essentiel. Seules les unités de la bonne région peuvent être recrutées dans une zone de recrutement (7.2). De plus, l'utilisation d'une carte Opérations ou la défausse d'une carte Evènement par tour permet un recrutement supplémentaire (7.3). Le recrutement Royaliste en dehors de la phase de recrutement est limité uniquement aux généraux régionaux, avec toutefois l'option de pouvoir recruter directement les brigades dans l'armée du général plutôt que dans une zone de recrutement (7.3.1). Certaines cartes Evènement permettent aussi de lever des brigades (6.4). Le nombre de brigades recrutées à chaque tour diminue pendant la guerre. Les brigades qui se dispersent plutôt que de combattre peuvent revenir pendant le recrutement (7.1.7).

Les armées sont en temps normal limitées à quatre brigades sauf pour quelques généraux qui peuvent commander jusqu'à neuf brigades (8.4). Les armées peuvent être subordonnées à d'autres armées (c'est-à-dire, les armées se combinent en une plus grande armée) si le général en chef a un niveau de commandement supérieur (9.5). Les armées avec des généraux de même niveau ne peuvent pas se combiner. Pendant l'association d'armées, les brigades restent toujours avec leur général d'origine.

Le mouvement est basé sur la taille de l'armée. Plus petite est l'armée, plus rapide est le déplacement (9.2). Le déplacement sur la carte s'effectue au moyen des zones reliées par des lignes de mouvement. Il y a trois sortes de lignes de mouvement (9.3). Le contrôle de zones peut changer pendant le mouvement si des points de mouvement sont dépensés (9.6). Les armées qui ne sont pas déplacées peuvent essayer d'intercepter (9.7), en se plaçant sur le chemin de l'armée en déplacement pour engager la bataille.

Les batailles sont résolues en utilisant la valeur de combat des brigades, la valeur de bataille des généraux et (quand elles sont jouées) les cartes de combat. Mais avant que le combat commence, un camp peut essayer d'esquiver (quitter la zone) ou de se disperser (se retirer avant le combat) – voir 10.1. Les pertes dues au combat ne sont plus disponibles pour le recrutement, bien que certaines cartes permettent de les remettre en jeu. Les batailles nulles et les victoires décisives détruisent en premier les brigades de vétérans (s'il y en a). Le perdant doit retraiter et peut subir de nouvelles pertes s'il retraite à travers des marqueurs CP ennemis. Les victoires majeures et décisives font gagner des cartes de stratégie supplémentaires.

A chaque tour, des désertions se produisent selon un niveau prédéterminé qui entraîne la réduction de la force des armées en jeu. Les désertions sont réalisées selon des critères qui assurent que les pertes arrivent normalement dans les armées les plus grandes et qui sont les plus proches de l'ennemi (12.0). Les armées de 5 brigades ou plus subiront aussi des pertes d'attrition.

Les forteresses couvrent une grande variété d'emplacements. Elles sont rangées par classe et selon leur capacité à résister au bombardement. La reddition se produit par carte Evènement ou par siège. Le siège exige la présence d'une armée pendant un certain temps (la plupart des forteresses nécessiteront plus d'une activation pour être capturées). S'il est attaqué pendant ce temps, l'assiégeant peut être contraint d'abandonner le siège (14.6). Des assauts (14.5) peuvent être tentés (avec un coût en pertes).

Les règles navales utilisent le tirage d'un pion une fois par an pour déterminer le niveau global de support naval pour chaque camp (15.0). Le statut naval peut affecter les sièges et le recrutement.

La partie peut se gagner par une victoire automatique, si un camp échoue à contrôler assez de zones, ou à la fin du onzième tour (17.0).

2.0 COMPOSANTES DU JEU

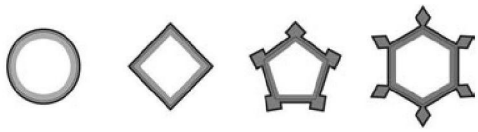
Unhappy King Charles! est composé de :

Une carte
Une feuille de marqueurs de 1,6 cm
Une feuille de marqueurs de 1,27 cm
Deux aides de jeu de 21 x 29 cm
Un livret de règles
Un livret de jeu.
110 cartes de stratégie

2.1 La Carte

La carte de jeu se compose de zones reliées entre elles par des lignes. Les zones sont en forme de :

- Cercle : **zone standard**
- Losange : **zone d'installation des notables locaux**
- Pentagone : **forteresse limitée**
- Hexagone : **forteresse de ravitaillement**



Toutes les zones ont leurs limites à la couleur de leur région. Les régions sont séparées par des limites en pointillé.

Une zone qui possède un port a un symbole en forme d'ancre. (par exemple Londres). Les ports sont utilisés uniquement pendant certains événements et affectent le bombardement (jamais pendant un mouvement régulier).

Les zones d'un rose délavé sont des infrastructures économiques – voir les règles de victoire.

Les lignes reliant les zones peuvent être une route (ligne verte), montagneuse (double ligne marron), ou maritime (ligne pointillée bleue) (voir le mouvement, ci-dessous). Deux zones qui sont raccordées par une ligne sont considérées adjacentes entre elles.

Route Montagne Maritime

Certaines zones sont imprimées avec un fond bleu et un symbole de marqueur de CP royaliste; d'autres ont un fond orange et un symbole de marqueur de CP Parlementaire. Ces indicateurs graphiques désignent les zones de soutien initial pour aider à la mise en place du jeu. Les marqueurs de contrôle politique correspondants à ces couleurs sont placés sur ces zones.

Les zones de recrutement ont un symbole représentant un tambour à la couleur de la région et un drapeau indiquant quel camp peut utiliser cette région pour le recrutement. Une zone de recrutement peut être à l'extérieur de sa propre région.

Par exemple : Londres est une zone de recrutement pour les parlementaires du Sud et de l'Est et Shrewsbury une zone de recrutement royaliste pour le Pays de Galles (même si elle n'est pas au Pays de Galles).

Les zones de forteresse ont deux chiffres, le premier indique la classe de la forteresse, le deuxième la valeur de reddition.

Par exemple : Londres porte les chiffres 3/11, soit une forteresse de classe 3 exigeant une valeur de bombardement de 11 pour se rendre.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

2.2 Les pièces de jeu

LES BRIGADES

Chaque unité de combat (qui est illustrée avec des soldats) représente environ 3000 hommes (force de base).

Certaines brigades sont illustrées avec de la cavalerie et certaines avec de l'infanterie, mais çà n'a aucun effet sur le combat. Chaque brigade a la valeur de combat qui y est imprimée (un ou deux) et son nom est imprimé dans la couleur d'une région. Les noms des brigades sont surtout là pour donner une couleur historique, bien que quelques unes soient nommées spécifiquement dans les règles.

Chaque unité a un chiffre et une lettre. Le chiffre indique sa valeur de combat. La lettre désigne sa région de recrutement, également désignée par la couleur du texte qui correspond à la couleur des limites de toutes les zones de cette région :

S = **Sud** (bleu)

E = **Est** (vert)

W = **Pays de Galles** (orange)

N = **Nord** (rouge)

M = **Midlands** (violet)

La bande colorée indique l'affiliation de l'unité :

La bande verte (et la croix de St-André) est Covenantaire,

La bande violette est Lorraine,

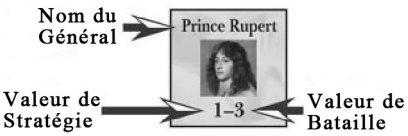
La bande orange est Parlementaire, et

La bande bleue est Royaliste.

Un marqueur avec un petit drapeau de St-Georges est une unité royaliste de l'armée située en Irlande (dorénavant "irlandaise").

LES GÉNÉRAUX

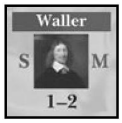
Les généraux sont de deux sortes : Les généraux de camp et les généraux régionaux. Les notables locaux ont des capacités de commandement limitées, mais ce ne sont pas des généraux (13.0).



- Les généraux de camp ont leurs indicateurs en noir.

  Exemple : le Prince Rupert est un général de camp.

- Les généraux régionaux ont leur nom en blanc sur un fond à la couleur de leur région et leur région ou la (ou les) lettre(s) identifiant leur région à côté du portrait.



  Exemple : Newcastle est un général régional du Nord. Waller est un général régional tant du Sud que des Midlands.

- Les notables locaux n'ont aucun indicateur. Leur nom est imprimé dans la couleur de leur région sur fond blanc et la lettre identifiant leur région est à côté du portrait.

  Exemple : Massey est un notable local.

Les indicateurs présents sur les marqueurs Généraux sont la valeur de stratégie à gauche et la valeur de bataille à droite. Un général portant les indicateurs 2/3* a une valeur de stratégie de 2 pour l'activation (6.1) et de 3 pour tous les autres actions (par exemple, l'esquive et l'interception).

> *Note historique : comme administrateur ces généraux n'étaient pas plus mauvais que d'autres généraux, mais ils étaient moins rapides dans la manoeuvre.*

MARQUEURS DE CONTROLE POLITIQUE

Le contrôle d'une zone est indiqué avec des marqueurs de contrôle politique - abrégé dans ces règles en "marqueurs CP".

AUTRES MARQUEURS

D'autres marqueurs sont utilisés pour indiquer divers états de jeu, comme le tour en cours, le statut naval, les armées majeures et les autres conditions de jeu.

3.0 GLOSSAIRE

Tous les termes utilisés dans les règles ont une signification précise. Les termes suivants sont utilisés dans ce jeu.

1d6 : Un dé à six faces. (2d6 font référence à deux dés à six faces.)

Armée : Une armée est constituée d'un général (8.0) et d'une ou plusieurs brigades amies (qui sont placées sur son espace de commandement). Une armée peut aussi inclure des généraux subalternes et les brigades situées sur l'espace de commandement de ces généraux subalternes (9.5). Les brigades sans général, ou les brigades avec seulement un notable local, ne forment jamais une armée. Les références faites aux brigades dans les règles visent les brigades constituées en armée.

Assaut : Après le bombardement, une armée assiégeante peut essayer de forcer une forteresse à se rendre en lançant un assaut (14.5). Un assaut n'est possible que quand une valeur de bombardement de 5 ou plus a été rassemblée. Les notables locaux ne peuvent jamais être soumis à un assaut.

Assaut immédiat : un assaut immédiat est une variante d'assaut qui n'exige pas qu'une armée bombarde une forteresse (14.5). Seuls certains généraux peuvent réaliser un assaut immédiat.

Bombardement : les armées assiégeantes peuvent bombarder des forteresses pour essayer de les forcer à se rendre (14.3). La valeur de reddition d'une forteresse est la valeur de bombardement que l'armée assiégeante doit accumuler pour forcer la reddition.

Brigade de milice : Ce sont les brigades avec une valeur de combat de 1. Normalement, toutes les brigades de milice appartenant à une région spécifique doivent être recrutées avant les brigades de vétérans de cette même région.

Brigade de vétérans : Ce sont les brigades avec une valeur de combat de 2. Tant dans les batailles nulles que dans les victoires décisives, les brigades de vétérans (si elles sont impliquées dans la bataille) sont perdues avant les brigades de milice.

Cartes de base : les deux cartes de stratégie Opérations (valant respectivement 1 Opération et 2 Opérations) sont disponibles pour chaque joueur à chaque tour. Quand elles sont jouées, les cartes de base sont posées en dehors de la défausse pour qu'elles puissent être facilement reprises par les joueurs lors de la

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

prochaine phase de tirage de cartes de stratégie. Les cartes de base ne peuvent pas être conservées comme des cartes « Atout » (voir 6.0).

Cartes de combat : les cartes portant la mention "Combat Card" sont utilisées pour influer sur la bataille pendant laquelle elles sont jouées.

Carte de réponse : Ce sont les cartes portant la mention "Response" – celles-ci sont jouées pendant l'activation de l'autre joueur (bien qu'une d'entre elles, « Turnham Green », peut être jouée à la place d'une carte de stratégie Evènement standard).

Carte de stratégie : nom générique pour les deux types de cartes : carte de stratégie Opérations et carte de stratégie Evènement.

Carte de stratégie Evènement : une carte de stratégie Evènement (souvent abrégé en "Carte Evènement") est une carte qui N'est PAS une carte Opérations (voir ci-dessous). C'est une carte de stratégie qui représente un évènement historique (ou alternatif) qui peut être déclenché par le joueur jouant la carte pendant un round de campagne.

Carte de stratégie Opérations : une carte de stratégie Opération (souvent abrégé en "Carte Opérations" ou "Carte d'Ops") est une carte de stratégie qui porte un titre de 1, 2 ou 3 opérations OU est une carte de campagne mineure ou majeure.

Contrôle politique : un joueur a le contrôle politique d'une zone quand un de ses marqueurs CP est sur cette zone. La présence d'armées ennemies ou de brigades dans une zone n'affecte pas immédiatement le contrôle politique.

Espace de commandement : les cartes de référence du joueur comportent des espaces de commandement imprimés. Ces espaces sont des cases pour chaque général ou notable local en jeu. Toutes les brigades sur l'espace de commandement d'un général et sur les espaces de commandement de n'importe quel subalterne sont "sous le commandement" du général présent sur la carte.

Région : Chaque zone sur la carte appartient à une des cinq régions (Nord, Midlands, Est, Sud et Pays de Galles) distinguées chacune par une couleur différente (respectivement rouge, violet, vert, bleu et orange). La couleur de la limite d'une zone indique la région à laquelle elle appartient.

Siège : les brigades et les armées à l'intérieur des forteresses ne peuvent pas être contraintes à la bataille. Cependant, des armées ennemies peuvent les assiéger, soit en les assaillant ou en les bombardant pour qu'elles se rendent (14.0).

Subalternes : Ce sont les armées qui ont été mises sous le commandement d'un autre général (9.5). Le marqueur du général subalterne est placé sur l'espace de commandement du général en chef pour indiquer la subordination. Les subalternes agissent comme une partie de l'armée du général en chef (bien qu'aucun transfert de brigades entre les espaces de commandement ne puisse se faire) jusqu'au moment où leur général subordonné s'active séparément ou si le subalterne est laissé derrière. Les subalternes ne peuvent pas entreprendre d'autre action que celle de quitter l'armée à laquelle ils sont subordonnés.

Zone amie : Une zone est amie si elle est marquée avec un marqueur CP ami.

4.0 MISE EN PLACE DU JEU

4.1 Composition du paquet de cartes

Au début du jeu, faites la chose suivante :

1. Divisez les cartes de stratégie en paquets suivants :
   a. Les quatre cartes de base (**Core Card**).
   b. Les cartes "guerre précoce" (**Early War**),
   c. Les trois cartes obligatoires (**Mandatory**),
   d. Les cartes "guerre moyenne" (**Mid-War**)
   e. Les cartes "guerre tardive" (**Late War**)
   f. Les cartes "Histoire alternative" (**Alt-Hist**).
2. Mettez les paquets (d), (e) et (f) de côté pour plus tard.
3. Donnez les deux cartes de base Royaliste au joueur Royaliste et les deux cartes de base Parlementaire au joueur Parlementaire.
4. Placez la carte obligatoire "Levée de l'Etendard Royal" ("Raising of The Royal Standard") et placez les deux autres cartes obligatoires de côté pour plus tard.
5. Mélangez les cartes "guerre précoce" et tirez les neuf premières cartes ; ajoutez la carte obligatoire "Levée de l'Etendard Royal ("Raising of The Royal Standard") à ces neuf cartes et mélangez à nouveau ; distribuez cinq cartes à chaque joueur. Le reste des cartes « Guerre précoce » forme la pioche.

4.2 Mise en place des unités

Mettez en place les unités comme écrit ci-dessous. L'installation suit ce format :

Nom de la zone, région de la zone, général (s'il y en a un), nom de la brigade (lettre de la région et force entre crochets) ou nom du notable local.

Les unités avec un général sont placées dans son espace de commandement sur la carte de référence du joueur, et non sur la carte.

MISE EN PLACE PARLEMENTAIRE

Wakefield (North) : Lord Fairfax [Cloth Towns' Militias (N1)]

London (East) : Essex [Eastern Association (E1), Eastern Association (E1), Fiennes (M1) et Assheton (M1)]

London (East) : London Trained Bands (E1) dans London (placer sous le marqueur CP)

Exeter (South) : Bedford [Hesilrigg's Lobsters (S1) et Pophams's (S1)]

Portsmouth (South) : Waller [Western Association (S1)]

Gloucester (Midlands) : Le notable local Massey*

Macclesfield (Midlands) : Le notable local Brereton*

Peterborough (East) : Le notable local Willoughby

Emplacement des renforts parlementaires : Vide

> **Faites attention à utiliser les marqueurs notable local pour Massey et Brereton, et non les marqueurs généraux régionaux.*

MISE EN PLACE ROYALISTE

York (North) : King Charles [King's Lifeguard (M2) et Rupert's Lifeguard (S2)]

Newcastle (North) : Newcastle [Whitecoats (N2)]

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Note historique : William Cavendish a porté plusieurs titres pendant sa vie. Il a été nommé Comte de Newcastle en 1628, Marquis de Newcastle en 1643 et Duc de Newcastle en 1665.

St Austell (South) : Hopton [Grenvile's Cornish (S2)]

Shrewsbury (Midlands) : [Lord Herbert's (W1), Wilmot's (M1) et Northern Levies (W1)]

Cardiff (Wales) : Le notable local Lord Herbert

Preston (Midlands) : Le notable local Earl of Derby

Emplacement des renforts royalistes : Byron, Prince Rupert et Prince Maurice

Pour faciliter la mise en place, le général, la brigade et les marqueurs notables locaux ont leurs zones de départ ou leur espace de commandement initial imprimés sur leur verso. Les généraux placés sur la piste d'enregistrement des tours (voir 4.4) ont leur tour d'arrivée imprimé sur leur verso.

4.3 Marqueurs de contrôle politique

Placez sur la carte les marqueurs CP sur chaque zone marquée du même symbole (par exemple, Royaliste à Oxford et Parlementaire à Londres). Chaque zone est remplie avec la couleur appropriée.

4.4 Mise en place restante

1. Placez les cinq marqueurs de statut naval dans un récipient opaque.
2. Placez le marqueur de tour de jeu sur le 1 de la piste d'enregistrement des tours.
3. Placez les généraux nommés sur le bon emplacement de la piste d'enregistrement des tours, prêt à entrer en jeu.
4. Placez tous les autres généraux inutilisés dans leurs cases sur l'espace de commandement.
5. Triez vos brigades par région, en plaçant les brigades de valeur 2 (vétérans) au fond de chaque pile pour rappeler que toutes les brigades de valeur 1 (milice) doivent d'abord être recrutées si elles sont disponibles (7.4).

5.0 SEQUENCE DE JEU

Unhappy King Charles! se joue en plusieurs tours, chacun couvrant quatre mois historiques. Chaque tour est joué en phases successives selon l'ordre indiqué ci-dessous :

5.1 Phase de maisonnée

Dans la phase de maisonnée :

1. Chaque joueur transfère tous ses généraux de la case « généraux non employés » à la case « renforts ». Les généraux sur le tour en cours sur la piste d'enregistrement des tours sont déplacés vers la case « Renforts ».
2. Ensuite, chaque joueur doit placer un marqueur CP sur une zone neutre (le joueur Parlementaire en premier). La zone doit être adjacente à un marqueur CP ami, mais non adjacente à un marqueur CP, un notable local ou une armée ennemis, et son changement de contrôle ne doit pas causer l'isolement politique des autres marqueurs CP (11.3). Les brigades sans chef n'empêchent pas le placement. S'il n'y a aucune zone disponible pour un joueur, le joueur passe.

   Note de conception : le placement d'un marqueur CP représente ici l'action des comités locaux étendant l'influence de chaque faction loin des armées.
3. Ensuite, si c'est la fin de l'année 1642 (c'est-à-dire, au tour de Jeu 1), 1643, 1644 ou 1645, le joueur Parlementaire tire un pion naval et ajuste le statut naval (empilez les pions navals avec le marqueur de statut naval sur le Diagramme de statut naval). Voir 15.0 pour plus de détails sur le statut naval.

   Note de jeu : les tours où un pion naval doit être tiré sont marqués avec une ancre sur la piste d'enregistrement des tours.

5.2 Phase de contrôle politique

(Il n'y a aucune phase de contrôle politique lors du premier tour.)

Pendant la phase de contrôle politique :

1. Les deux joueurs placent des marqueurs CP dans toutes les zones sans forteresse qui sont occupées par une de leurs armées ou notables locaux (11.2), si un de leurs marqueurs CP n'est pas déjà présent et
2. Les joueurs enlèvent les marqueurs isolés politiquement (11.3).

5.3 Phase de recrutement

En commençant par le joueur Parlementaire, chaque camp place ses brigades nouvellement recrutées (7.0) et, s'il le souhaite, des marqueurs de blocus & siège (14.2).

5.4 Phase de tirage de cartes de stratégie

(Il n'y a pas de phase de tirage de cartes de stratégie lors du premier tour.)

Cette phase crée "la main de cartes" de chaque joueur qui sera utilisée pendant la phase de campagne du tour. Dans un premier temps, chaque joueur récupère ses deux cartes de base. Ensuite le joueur Parlementaire distribue à chaque joueur quatre cartes de stratégie tirées de la pioche. Ces cartes sont distribuées une par une alternativement, en commençant par le joueur Royaliste. La main de chaque joueur pour le tour de jeu consistera donc en au moins six cartes : quatre tirées de la pioche et les deux cartes de base. Les cartes "Atout" (5.5 et 6.2) font aussi partie de l'arsenal du joueur.

S'il n'y a pas assez de cartes pour en distribuer quatre à chaque joueur, on distribue aux deux joueurs le même nombre de cartes, le joueur Royaliste obtenant la dernière carte en cas de nombre impair. Les instructions pour ajouter de nouvelles cartes sont décrites aux paragraphes 6.7 et 6.8.

Note de jeu : être à court de cartes dans la pioche est rare et n'arrive que quand il y a un nombre exceptionnel de batailles majeures ou décisives. Notez, cependant, que l'ajout des cartes de « guerre tardive » (6.8) n'arrive seulement que quand toutes les cartes « précoce » et « moyenne » de Guerre ont été tirées.

5.5 Phase de campagne

Les joueurs jouent alternativement ou défaussent des cartes de stratégie une par une jusqu'à ce que les deux joueurs passent. Un joueur peut passer à tout moment après qu'il ait joué (ou défaussé) six cartes – les cartes de combat et les autres cartes de réponse sont comptées. Il n'est contraint de passer que quand il n'a plus de cartes en main.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

EXCEPTIONS

- La défausse forcée de cartes ne compte pas dans les six cartes exigées sauf pour les cartes obligatoires (« Mandatory »).
- Le jeu de cartes résultant de victoires ne compte pas parmi les six cartes requises.
- Si un joueur passe, l'autre joueur peut continuer à jouer et à défausser jusqu'à ce qu'il passe aussi . Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus jouer ou défausser une autre carte pendant cette phase. Un joueur qui tient une carte de stratégie Obligatoire (6.5) ne peut pas passer jusqu'à ce qu'il l'ait joué. Si un joueur est à court de cartes avant d'en avoir joué six (en raison d'évènements), il passe tout simplement quand sa main est vide.

  Note de jeu : si vous avez beaucoup de mal à suivre le nombre de cartes que vous avez jouées, gardez-les face visible devant vous jusqu'à la fin du tour et placez-les ensuite dans la défausse. Cependant, si le joueur Parlementaire est autorisé à tirer une carte dans la défausse (10.7), assurez-vous d'y avoir ajouté toutes les cartes encore face visible.

JOUER EN PREMIER

Le joueur Royaliste choisit qui joue la première carte lors d'un tour jusqu'à ce que l'événement « New Model Army » (Armée nouveau modèle) (6.5) ait été joué. Après cet évènement le choix passe au joueur Parlementaire.

Exception : Quand le joueur choisi pour jouer en second ne veut pas faire ainsi, il peut insister pour jouer en premier s'il a une carte "campagne majeure" ou "campagne mineure". Il devra ensuite jouer cette carte en premier.

ATOUT

Toutes les cartes non jouées à la fin d'une phase de campagne sont mises de côté (face cachée) et pourront être jouées aux tours suivants (voir 6.0). On nomme celles-ci des cartes "Atout".

5.6 Phase de blocus

Les armées avec un marqueur "Blocus & Siège" (pas seulement un marqueur siège) peuvent maintenant bombarder la forteresse sur laquelle le marqueur est placé (aucune carte Opérations n'est exigée). Voir 14.2 et 14.3 pour des détails.

5.7 Phase de désertion et d'attrition

Regardez la piste d'enregistrement des tours et infligez le nombre de désertions requises (12.0). Enlevez ensuite les brigades qui sont soumises à l'attrition (12.3). Les brigades ayant déserté et celles perdues suite à l'attrition sont disponibles pour le recrutement au tour suivant.

5.8 Phase de base de puissance

Vérifiez les conditions pour la victoire (17.0).

5.9 Phase de fin de tour

Si la partie n'est pas finie, récupèrez les cartes de base de chaque joueur (elles font partie de la main des joueurs pour le tour suivant), placez les cartes de stratégie utilisées pour les recrues dans la défausse et avancez le marqueur de tour d'une case sur la piste d'enregistrement des tours. Il y a trois façons pour finir la partie :

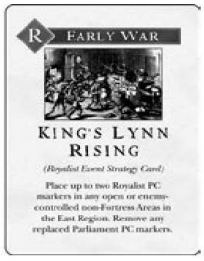
- La partie s'achève immédiatement si l'un ou l'autre joueur réalise les conditions d'une victoire automatique pendant la phase de base de puissance.
- La partie se termine immédiatement si le Roi Charles se rend suite à un siège (8.2 et 14.4) ou une bataille (10.4).
- La partie finit automatiquement pendant la phase de fin de tour du tour d'hiver 1645. Les points de victoire sont alors comptés selon 17.3 et on déclare un gagnant.

6.0 CARTES DE STRATÉGIE

Dans *Unhappy King Charles!*, les deux joueurs bougent, combattent, bombardent des forteresses, placent des marqueurs CP, recrutent des brigades et activent des événements en jouant des cartes de stratégie. Chaque tour, chaque joueur reçoit quatre cartes de stratégie du haut de la pioche; le joueur Parlementaire les distribue une par une, en commençant par donner la première au joueur Royaliste, la deuxième au joueur Parlementaire, et ainsi de suite. Les deux cartes de base sont disponibles pour chaque joueur à chaque tour. Il y a deux types de cartes de stratégie :

- Les cartes de stratégie Opérations (y compris les cartes de stratégie de campagne) et,
- Les cartes de stratégie Evènement.

Carte Opérations



Carte Evènement

Certaines cartes de stratégie Evènement peuvent causer la perte de cartes de stratégie (les deux joueurs peuvent les voir) ou le tirage de cartes de stratégie supplémentaires de la pioche (seul le propriétaire peut les voir).

ATOUT

Chaque joueur commence le jeu avec sept cartes, mais seulement six cartes au moins doivent être jouées à chaque tour. Les cartes restantes peuvent être mises de côté pour plus tard. Ces cartes sont considérées comme faisant partie de la main du joueur et peuvent être jouées normalement, sauf qu'elles sont gardés face cachée, à côté de la carte, à la vue de tous jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Elles ne peuvent pas être enlevées par l'adversaire par le jeu d'une carte Evènement. Vous ne pouvez pas y mettre de cartes de base ou des cartes de combat. Les cartes stockées ainsi ne peuvent jamais être utilisées au tour d'Hiver 1645.

Note de jeu : les cartes "Atout" sont gardées à l'extérieur de la main normale. L'adversaire peut ainsi confirmer qu'aucune carte illégale n'a été gardée. De plus, Cela sert à rappeler que ces cartes sont immunisées contre toutes défausses forcées.

6.1 Cartes de stratégie Opérations

Une carte de stratégie Opérations permet à un joueur d'entreprendre une des choses suivantes :

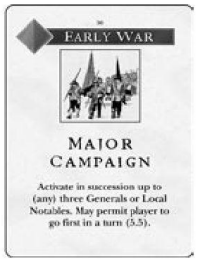
1. Amener des recrues dans le jeu (7.0). Les procédures utilisées par les joueurs Royaliste et Parlementaire sont différentes. Une telle carte peut être jouée une seule fois par tour par chaque joueur.
2. Bombarder une forteresse (14.2) dans la même zone qu'un général ami avec une armée ayant les brigades suffisantes pour assiéger cette forteresse ET dont la valeur de stratégie est inférieure ou égale au chiffre imprimé sur la carte de stratégie Opérations (mais voir Armées Majeures ci-dessous).

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

3. Activer pour faire un raid avec un nombre de notables locaux égal au nombre imprimé sur la carte de stratégie Opérations (13.0).
4. Activer pour bouger (9.0) un général dont la valeur de stratégie est inférieure ou égale au nombre imprimé sur la carte de stratégie Opérations (mais voir 6.2 ci-dessous). Ce général peut être amené sur la carte depuis la case de renforts (8.1) :
   a. Une carte de stratégie Opérations de 1 peut seulement activer un général avec une valeur de stratégie de 1.
   b. Une carte de stratégie Opérations de 2 peut activer un général avec une valeur de stratégie de 1 ou 2, ou un chef "(2/3*)".
   c. Une carte de stratégie Opérations de 3 peut activer n'importe quel général et est requise pour activer une armée majeure (6.2).
5. Réaliser les actions multiples des paragraphes 2 à 4 ci-dessus en jouant une carte de campagne mineure ou majeure (voir immédiatement au-dessous de cette liste pour les détails).
6. Placer un certain nombre de marqueurs CP sur la carte égaux à la valeur de la carte de stratégie (11.1).

CARTES DE CAMPAGNE MINEURES ET MAJEURES

Les cartes de campagne permettent au nombre de généraux indiqués sur la carte – sans tenir compte de leur valeur de stratégie – de se déplacer ou de bombarder. Pour une ou toutes les activations permises par la carte, un notable local peut être activé à la place d'un général (13.0). Les généraux se déplacent et combattent un par un - il n'y a aucun mouvement simultané ou coordonné.



Campagne mineure Campagne majeure

Notez que les mêmes brigades ne peuvent jamais être déplacées par plus d'un général par le jeu d'une seule carte et chaque général peut être activé seulement une fois par carte. Les cartes de campagne permettent aussi à un joueur de jouer en premier ce tour (5.5).

> *Note de jeu : un joueur peut activer librement n'importe quel mélange d'armées et de notables locaux, dans n'importe quelle combinaison ou ordre et peut mélanger le bombardement et des actions de mouvement. Si le bombardement est choisi la pile doit toujours respecter les conditions de bombardement.*

6.2 Armées Majeures

Les armées de cinq brigades ou plus exigent une carte d'Opérations de 3 ou une carte de campagne pour les activer pour le mouvement ou le bombardement sans tenir compte de la valeur de stratégie du général. Une armée majeure peut être scindée pendant l'activation de deux façons et seulement s'il y a des subalternes : Premièrement, en activant l'armée avec une carte Opérations de 3 ou une carte de campagne mais en laissant en arrière suffisamment de subalternes pour faire tomber l'armée au-dessous des cinq brigades (9.5). Deuxièmement, en activant un ou plusieurs subalternes et en les déplaçant ailleurs, en laissant moins de cinq brigades avec l'ancienne armée majeure. La limite de cinq brigades s'applique à l'activation d'armée et concerne des brigades ou des subalternes qui seraient pris pendant qu'elle est activée (si elle est activée avec une carte Opérations de moins de 3, un général ne peut pas prendre de brigades qui augmenteraient son total à 5 ou plus pendant cette activation). Placez un marqueur « Armée majeure » pour indiquer ces piles. Seuls les généraux listés dans la règle 8.4 peuvent commander des armées majeures; tous les autres généraux sont limités à quatre brigades. Les brigades des armées subordonnées sont à compter pour déterminer le statut d'armée majeure.

6.3 Cartes : procédure

Quand une carte de stratégie de n'importe quelle sorte est jouée ou défaussée, lisez son texte et placez-la ensuite sur la défausse. Les cartes de base une fois jouées ne sont pas défaussées, mais mises de côté pour être récupérées au prochain tour. Quand une carte de stratégie Opérations est utilisée pour amener des recrues dans le jeu, elle est placée face visible sur la case appropriée « Carte de recrutement royaliste » (Royalist Recruitment Card) ou « Carte de recrutement Parlementaire » (Parliament Recruitment Card). Ces dernières cartes sont déplacées à la fin de chaque tour vers la défausse.

6.4 Cartes de stratégie Evènement

Le jeu d'une carte de stratégie Evènement entraîne la réalisation d'un événement particulier. Chacune des cartes de stratégie Evènement a des instructions qui décrivent l'effet particulier. Celles-ci doivent être suivies précisément (conditionnées par les paragraphes suivants). Quand un joueur reçoit une carte qui ne le concerne pas – les cartes sont graphiquement codées pour indiquer quel joueur en bénéficie – et si ce n'est pas une des trois cartes de stratégie Evènement obligatoires (6.5), alors il peut la défausser (en la plaçant face visible sur la défausse) et réaliser certaines actions spécifiques liées à la défausse d'une carte (Voir « Cartes de stratégie Evènement défaussées » ci-dessous).

> *Note de conception : Un événement défaussée se produira tout de même, mais il aura clairement eu moins d'effet qu'il n'en a eu historiquement.*

CARTES DE RÉPONSE

Deux cartes de stratégie Evènement portent l'étiquette "Response Card" (Carte de réponse). Les cartes de réponse sont jouées pendant l'activation de l'autre joueur, interrompant cette activation jusqu'à ce que l'événement indiqué sur la carte soit réalisé. Ce n'est qu'après que le joueur en phase continue son activation. Une des cartes de réponse – Turnham Green (voir 6.6) – peut être jouée comme une carte Evènement normale ou comme une carte de réponse.

PLACEMENT DE MARQUEURS CP

Quand une carte de stratégie Evènement demande de placer des marqueurs CP, le joueur peut placer ses propres marqueurs n'importe où et, à moins que la carte ne précise que les marqueurs CP doivent être placés dans des zones libres (« Open areas »), il peut remplacer des CP ennemis par les siens (11.1, mais voir le paragraphe suivant). Une carte spécifiant "zones libres" (Open areas) désigne des zones qui n'ont pas actuellement de marqueurs CP.

ENLEVEMENT DE MARQUEURS CP

Un marqueur CP ennemi ne peut pas être enlevé d'une zone de forteresse à moins que ce soit clairement indiqué sur la carte (ou dans les règles), ou d'une zone occupée par une armée ennemie, une brigade ou un notable local.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

PLACEMENT DE BRIGADES

Toutes les brigades placées comme indiqué par une carte Evènement, doivent être de la région dans laquelle elles sont placées. Comme lors du recrutement, la milice doit être placée si elle est disponible (7.4), à moins que la carte ne spécifie des brigades de vétérans. Si aucune brigade spécifiée n'est disponible, celles perdues de façon permanente lors des combats (10.2) peuvent être utilisées. Si aucune de ces dernières n'est disponible, le reste est perdu. Les brigades doivent être placées avec une armée, un notable local ou un marqueur CP ami(e), mais pas avec une garnison assiégée. S'il n'y a aucun de ces placements possibles, les brigades sont perdues. Cela diffère du processus de recrutement normal.

ENLÈVEMENT DE BRIGADES

Quand une carte de stratégie Evènement demande l'enlèvement de brigades de la carte, le joueur subissant cette perte choisit celles-ci à sa guise parmi les brigades présentes dans la région indiquée. À moins qu'il en soit indiqué autrement, les pertes ne sont pas permanentes et les brigades sont immédiatement disponibles pour le recrutement.

ENLÈVEMENT DE CARTES DE STRATÉGIE

Quand un événement demande l'enlèvement d'une ou plusieurs cartes de stratégie de la main d'un joueur, le joueur qui a joué l'évènement choisit au hasard les cartes enlevées. Les cartes conservées d'un tour à l'autre sont protègées de cet enlèvement. Les cartes qui sont ainsi enlevées de la main d'un joueur sont défaussées après avoir été examinées par les deux joueurs.

Exception : si une carte de stratégie Evènement obligatoire est tirée, elle doit être immédiatement jouée (voir ci-dessous) et est considérée comme ayant été jouée par le joueur qui la possédait.

DEFAUSSE DE CARTES DE STRATÉGIE EVENEMENT

Les joueurs peuvent défausser des cartes de stratégie non obligatoire. Une carte Evènement défaussée peut être utilisée comme une Carte Opérations de valeur 1 : elle ne peut pas être utilisée pour activer des généraux de camp ou des généraux régionaux afin de les faire se déplacer ou bombarder, mais elle peut être utilisée pour placer un marqueur CP, lancer un raid avec un notable local ou pour le recrutement, de la même façon qu'avec les autres cartes Opérations.

CARTES DE COMBAT

Les cartes de combat doivent être jouées ou défaussées pendant le tour où elles ont été tirées. Elles ne peuvent jamais être gardées comme "Atout". Comme tous les autres évènements, une carte de combat défaussée peut être utilisée comme une carte Opérations de valeur 1 (voir le paragraphe ci-dessus). Notez qu'une carte de combat, même si elle est jouée au cours d'une bataille, compte parmi les six cartes jouées dans le tour.

6.5 Cartes de stratégie Évènement obligatoires

Le joueur qui a reçu des cartes de stratégie Evènement obligatoires doit les jouer pendant le tour où elles ont été distribuées. Elles ne peuvent pas être défaussées ou gardées. Elles peuvent être défavorables au joueur — il ne peut pas l'éviter. Il peut seulement décider du moment où la jouer. Si la carte a été choisie pour être enlevée suite au jeu d'une carte Evènement, l'évènement obligatoire survient immédiatement et est considéré comme ayant été joué par le joueur à qui elle a été enlevée. Dès qu'une carte de stratégie Evènement obligatoire est jouée, elle est enlevée du jeu définitivement, mise de côté et elle n'est pas rebattue avec le paquet.

Il y a trois cartes de stratégie Evènement obligatoires, avec les effets suivants :

LEVÉE DE L'ÉTENDARD ROYAL (RAISING OF THE STANDARD)

Avant que cette carte ne soit jouée, les armées ne peuvent pas entrer dans les zones contenant des brigades ennemies, intercepter des armées ennemies ou essayer de bombarder ou d'assaillir des forteresses ennemies. Les deux camps peuvent placer des marqueurs CP, bouger, jouer des cartes Evènement (ces cartes ne sont pas limitées, même si l'Etendard Royal n'a pas été jouée ; par conséquent ils peuvent ôter des marqueurs CP ennemis) et recruter. Les notables locaux peuvent réaliser des raids. Aucun camp ne peut enlever de marqueurs CP ennemis pendant le mouvement. Sir William Waller ne peut pas bouger. Dès que la carte est jouée, toutes ces restrictions disparaissent.

> *Note de jeu : Waller assiège Portsmouth au début de jeu. Il n'y a pas besoin d'un marqueur de siège, puisqu'il est déjà marqué pour le Parlement (La ville tombe quand la carte « Etendard » est jouée).*

Si le joueur Parlementaire joue cette carte ou si elle est jouée après avoir été enlevée de sa main par une carte Evènement Royaliste, il faut la traiter comme étant aussi un recrutement au profit du Parlement ; Ce dernier peut placer une brigade dans un endroit autorisé pendant la phase de recrutement.

ARMÉE DE LA LIGUE ET ACCORD SOLENNELS (ARMY OF THE SOLEMN LEAGUE AND COVENANT)

Le joueur Parlementaire place les cinq brigades Covenantaires sur l'espace de commandement de Leven et ensuite (sans tenir compte de celui qui a joué la carte), active immédiatement Leven pour le placer. Leven commence à Carlisle ou Berwick (au choix du joueur Parlementaire). Ce placement est considéré comme un mouvement normal (bien que le placement lui-même ne coûte aucun point de mouvement), donc il peut déclencher l'interception (9.7) ou la bataille. Si Leven combat dans une bataille et perd ou obtient un nul, son activation est arrêtée normalement et il est ôté de la carte. Il peut essayer d'entrer à nouveau lors d'une activation ultérieure de la même façon.

De plus, à la fin de 1644, le joueur Parlementaire peut activer Callander et deux brigades Covenantaires (il place les brigades sur l'espace du général Callander). Callander commence son activation à Carlisle ou Berwick selon les mêmes conditions que Leven. Autant Callander que Leven peuvent commander des brigades du Parlement, mais aucun général Parlementaire ne peut commander des brigades Covenantaires ou subordonner des généraux Covenantaires.

Les armées Covenantaires ne peuvent pas se disperser, mais elles peuvent sortir de la carte (en se retirant en Ecosse) depuis Carlisle ou Berwick et en dépensant un mouvement de plus. Une fois parties, elles ne peuvent pas revenir et les cartes demandant le retrait ou l'arrivée de Covenantaires sont ignorées.

Si cette carte est jouée par le joueur Royaliste ou si elle est enlevée de sa main suite à une carte Evènement, après que le joueur Parlementaire ait achevé l'activation de Leven, le joueur Royaliste obtient immédiatement un recrutement (supplémentaire), comme pendant la phase de recrutement, de 2 brigades (mais aucune ne peut être du Nord).

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

ARMÉE NOUVEAU MODÈLE

Quand la carte 'Armée nouveau modèle' (« New Model Army ») est jouée le joueur Parlementaire suit cette procédure :

(1) Enlevez les marqueurs 'Willoughby', 'Essex', 'Manchester', 'Waller' et 'Lord Fairfax' de la carte ou des cartes de référence pour le reste de la partie et placez leurs brigades et les armées subordonnées dans la zone que ces généraux occupaient avant l'enlèvement.

(2) Ensuite ôtez du jeu pour le reste de la partie quatre brigades Parlementaires (celles-ci peuvent porter n'importe quelle désignation de région). Celles-ci doivent être des brigades de vétérans (valeur 2). Quand il n'y a pas assez de brigades de vétérans, ôter des brigades de milice pour atteindre le nombre de brigades à supprimer (C'est un nombre de brigades qu'il faut enlever, PAS une valeur de combat). Quand il n'y a pas quatre brigades Parlementaires sur la carte enlever alors les brigades qui existent et ensuite des brigades Parlementaires de vétérans non-recrutées pour atteindre le total de quatre. S'il n'y a toujours pas assez de brigades pour arriver à quatre alors on supprime uniquement celles qui existent.

Note historique : Ces pièces sont enlevées en raison de l'ordonnance pleine d'abnégation (Self-Denying Ordinance) : "A été ordonné par les Lords et les Communes assemblés en Parlement, que tous et chacun des membres de l'une ou de l'autre maison du Parlement seront et par l'autorité de cette ordonnance sont déchargés à la fin de quarante jours après l'adoption de cette ordonnance, de tous et chacun des offices ou commandements militaires ou civils, accordés ou conférés par les deux ou par l'une desdites chambres de ce présent Parlement, ou par n'importe quelle autorité dérivée des deux ou de l'une d'entre elles depuis le 20ème jour de novembre 1640."

(3) Remplacez le marqueur du général régional du Nord « Tom Fairfax » (qu'il soit sur ou hors de la carte) par son marqueur de « Lord Général » (voir le paragraphe suivant pour savoir comment le « Lord Général » entre sur la carte). Remplacez ensuite les marqueurs notables locaux de « Massey » et de « Brereton » par leurs marqueurs généraux régionaux si les marqueurs de notables locaux sont toujours en jeu. Si « Lord Herbert » est toujours en jeu, Remplacez son marqueur notable local avec celui de « Gerard ». Si l'un de ces notables locaux est assiégé, le nouveau général doit immédiatement livrer bataille ou se disperser (l'ordre des batailles est choisi par le joueur Parlementaire). Jusqu'à la fin de cette procédure, les généraux ne sont pas enlevés simplement parce qu'ils manquent de brigades (des brigades sans chef pourront les rejoindre, voir paragraphe (6) ci-dessous), et les trains de sièges ne sont pas non plus enlevés simplement parce qu'ils ne sont plus menés par une armée amie.

(4) Placez maintenant Cromwell à Londres avec deux brigades « armée nouveau modèle » sur son espace de commandement. Si Londres est assiégée ou masquée, placez-les dans ce cas dans une autre zone de la région Est avec un marqueur CP Parlementaire. S'il n'y a aucune zone de cette région de disponible, placez la pile sur n'importe quelle zone avec un marqueur CP Parlementaire. Les trois autres brigades « armée nouveau modèle » sont placées sur l'espace de commandement du « Lord Général ». Si cela lui donne plus de brigades qu'il ne peut en commander, le surplus est perdu. Si le « Lord Général » est hors de la carte placez-le immédiatement sur n'importe quelle zone avec un marqueur CP Parlementaire des régions Est, Sud ou Nord. S'il n'y a aucune zone de ces régions de disponible placez-le sur n'importe quelle zone disposant d'un marqueur CP Parlementaire.

(5) Placez maintenant le marqueur Général 'Poyntz' avec n'importe quelle pile Parlementaire (ou gardez-le dans la case des renforts).

(6) Les brigades Parlementaires restées sans général suite aux changements 'armée nouveau modèle', ou les brigades qui causeraient l'existence d'une nouvelle armée majeure (6.2) et les trains de siège, peuvent être déplacées dans la limite de trois zones (mais jamais au travers ou dans des zones contenant des armées ou des brigades ennemies) au choix du joueur Parlementaire. Les généraux Parlementaires peuvent maintenant commander des brigades (ou des trains de siège) qui sont positionnées dans leurs zones.

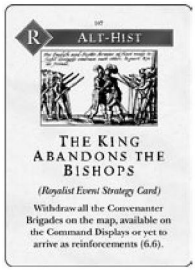
(7) Les armées subalternes qui ne peuvent pas rester empilées suite à l'enlèvement d'un général, doivent être déplacées dans la limite de trois zones (mais jamais au travers ou dans des zones contenant des armées ou des brigades ennemies) au choix du joueur Parlementaire. Si ce mouvement n'est pas possible, les généraux sont déplacés vers la case « généraux non employés » (Unemployed Generals) et les brigades sont enlevées de la carte.

(8) Enlevez les généraux restés sans brigades.

6.6 Cartes Evènement spécial unique (« Individual Special Event Cards »)

Les cartes listées ici contiennent des évènements spéciaux. Une fois que l'évènement indiqué par la carte est arrivé, la carte est défaussée normalement, mais l'évènement ne pourra pas se reproduire.

LE ROI ABANDONNE LES EVEQUES ("THE KING ABANDONS THE BISHOPS")



Enlevez toutes les brigades et généraux Covenantaires de la carte. Les forteresses gardées uniquement par des Covenantaires et qui sont assiégées se rendent (autrement le Parlement en conserve simplement le contrôle). Les armées subalternes laissées suite à l'enlèvement d'un général qui ne peuvent plus s'empiler doivent alors être déplacées dans la limite de trois zones (mais jamais au travers ou dans des zones contenant des armées ou des brigades ennemies) au choix du joueur Parlementaire. Si ce mouvement n'est pas possible, les généraux sont déplacés vers la case « généraux non employés » (*Unemployed Generals*) et les brigades sont enlevées de la carte.

CHARLES DE LORRAINE

Le joueur Royaliste place les brigades lorraines sur la case de Charles de Lorraine sur l'espace de commandement et il place Charles de Lorraine à Bristol ou à Newcastle. La zone de placement doit être contrôlée par le Royaliste à ce moment-là autrement la carte n'a aucun effet. Tant que les Lorrains sont en Angleterre, les Royalistes ne peuvent pas utiliser une carte de recrutement des Grands ('*Grandee Recruitment*') (7.3.1). Charles de Lorraine peut subordonner d'autres généraux, mais peut seulement avoir des brigades lorraines et des généraux sur son propre espace de commandement.

SOULEVEMENT DE LONDRES

Pour tester le soulèvement de Londres, jetez 1d6 et modifiez-le comme suit :

- **moins** le nombre d'infrastructures économiques contrôlées par le Parlement.
- **moins** le nombre de brigades Parlementaires dans la forteresse de Londres.
- **plus** le nombre d'infrastructures économiques contrôlées par le Royaliste.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Si le résultat est 5 ou plus, Londres est capturée par un coup d'état Royaliste. Le joueur Parlementaire peut placer les brigades Parlementaires qui étaient à Londres (s'il y en a) dans une zone inoccupée adjacente à Londres de son choix (si aucune zone n'est disponible, dispersez les brigades). Un autre résultat n'a aucun effet.

LA CESSATION

Les brigades "irlandaises" peuvent être placées dans n'importe quelle zone portuaire des Midlands ou du Pays de Galles qui n'a pas de marqueur CP Parlementaire. Si le statut naval est négatif, la zone de débarquement est étendue pour inclure le Sud. Les brigades "irlandaises" peuvent être commandées par n'importe quel général Royaliste.

PRINCE RUPERT DEMIS

Enlevez le marqueur « Prince Rupert » du jeu de manière définitive. Il peut être remplacé par n'importe quel général Royaliste disponible dans la case « Généraux non employés » (« Unemployed Generals ») - le général remplaçant est placé dans la même zone et les brigades de Rupert sont transférées vers l'espace du nouveau général (s'il peut vraiment commander ce nombre de brigades). Si aucun général n'est disponible, les brigades de Rupert sont laissées sans commandement dans la zone qu'il occupait avant l'enlèvement. Si Rupert a déjà été enlevé, cet événement n'a aucun effet.

LA REINE MARY

La Reine Mary arrive dans le jeu avec la carte Evènement "*Henrietta Maria lands*". Placez le marqueur "la Reine" à York ou dans une zone portuaire sur la côte orientale de la région Nord. La Reine n'est pas un général et ne peut pas être enlevée de la carte jusqu'après la fin de l'année 1644 (depuis une zone portuaire contrôlée par le Royaliste). La Reine peut seulement voyager avec une armée Royaliste. Si à un moment la Reine est dans une forteresse qui se rend ou avec une armée qui se disperse ou subit une défaite, elle est capturée et enlevée du jeu. Au dernier tour de l'année 1644 elle ne peut pas être déplacée. Si la Reine apparaît dans le jeu et sort sans avoir été capturée, alors déduisez 1 du statut naval. Si la Reine apparaît dans le jeu et est capturée ajoutez alors 2 au statut naval.

> *Note historique : Elle était enceinte et à la fin de 1644 elle accoucha d'une fille, la Princesse Henriette Anne qui devait devenir Madame, la première femme de Philippe d'Orléans, le frère de Louis XIV.*

ROLAND LAUGHARNE / GARNISON DE NEWARK

Si elle est jouée par le Royaliste et que le notable local Newark n'est pas encore apparu, placez le marqueur « Garnison de Newark » (Newark Garrison) à Newark. Si elle est jouée par le joueur Parlementaire et que le notable local Roland Laugharne n'est pas encore apparu, placez le marqueur « Laugharne » à Pembroke.

LIEUTENANT-GÉNÉRAL DES ARMÉES DE SA MAJESTÉ

Marquez cela en plaçant le marqueur Lieutenant-Général sur l'espace de commandement du Prince Rupert. Si Rupert est actuellement subordonné à un général de niveau 2, il subordonne ce général. S'il est actuellement subordonné à un général de niveau 1, utilisez les règles 9.5 pour résoudre ce cas de subordination illégale.

COMTE DE BRENTFORD (« EARL OF BRENTFORD »)

Après avoir joué la carte, le joueur Royaliste prend le marqueur « Comte de Brentford » *(« Earl of Brentford »)* et le réserve (placez-le sur l'espace de commandement du Roi Charles). À n'importe quel tour avant l'hiver 1644 quand Charles I^{er} commande dans une bataille, le joueur Royaliste peut défausser le marqueur pour ajouter 1 à son total de bataille après avoir jeté le dé. Ce point NE peut PAS convertir une victoire indécise en une victoire majeure.

Sir JOHN MELDRUM à NEWARK

Cette carte peut être jouée contre une forteresse inoccupée de classe 1 qui n'est pas assiègée par une armée.

TURNHAM GREEN

L'évènement « Turnham Green » peut être joué comme une carte de stratégie Evènement Parlementaire normale ou pendant une activation Royaliste (interrompant ainsi le jeu). Dans l'un ou l'autre cas, une armée Royaliste doit être dans une des six zones directement connectées à Londres. Si elle est jouée pendant une activation Royaliste, l'armée Royaliste s'arrête temporairement jusqu'à ce que le joueur Parlementaire mette en place l'évènement.

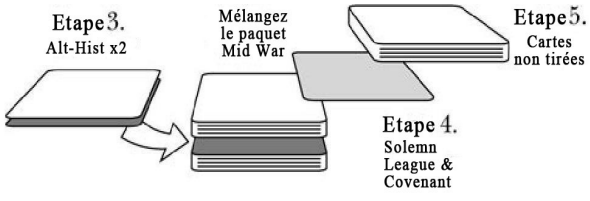
L'évènement permet au joueur Parlementaire de prendre toutes ou partie des brigades et généraux Parlementaires dans un rayon de trois zones autour de Londres et de les placer dans la zone « Londres » - ils ne peuvent pas être interceptés, ni être arrêtés par des forces ennemies sur leur chemin. Après cela (si la carte a été jouée comme une carte Réponse), l'activation Royaliste continue. Le jeu de cette carte pendant l'activation Royaliste compte parmi les six cartes exigées dans un tour, mais le joueur Parlementaire joue la carte suivante (s'il en a une) dans ce tour.

Chaque fois que « Turnham Green » est jouée la pile qui s'est formée à Londres ne doit pas contrevenir aux règles d'empilement des armées. Comme il est permis dans les règles en général, les brigades sans chef bougées par cette carte peuvent être placées à l'intérieur de la forteresse.

6.7 Ajout à la pioche originale

Au début de l'hiver 1643 suivez la procédure suivante :

1. Mélangez les cartes "Alt-Hist" (Histoire alternative)
2. Tirez face cachée les deux premières cartes "Alt-Hist" et mettez les autres de côté pour plus tard.
3. Mélangez ensemble les cartes "Mid-War" (guerre moyenne) et les deux cartes "Alt-Hist" juste tirées.
4. Sur le dessus de ces cartes placez la carte "Army of the Solemn League and Covenant " (Armée de la ligue et de l'accord solennels).
5. Placez la pile de cartes, ainsi mélangée, au-dessous de la pioche restante.
6. Distribuez les cartes comme d'habitude.



© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

6.8 Ajout à la deuxième pioche

Quand la deuxième pioche est entièrement tirée alors suivez la procédure suivante :

1. Tirez face cachée les deux premières cartes "Alt-Hist"; Le reste des cartes "Alt-Hist" est mis de côté et ne sera plus utilisé,
2. Mélangez ensemble les cartes "Late-War" (guerre tardive) et les deux cartes « Alt-Hist » tirées. Celles-ci deviennent maintenant la pioche.
3. Si la dernière carte distribuée était au joueur Royaliste alors donnez la carte de stratégie obligatoire " New Model Army " (Armée nouveau modèle) au joueur Parlementaire.
4. Si la dernière carte distribuée était au joueur Parlementaire alors échangez-la avec la carte de stratégie obligatoire " New Model Army " (Armée nouveau modèle) et passez la dernière carte distribuée au joueur Royaliste.
5. Continuez la distribution pour atteindre quatre cartes pour chaque joueur.

7.0 RECRUTEMENT

De nouvelles brigades peuvent être amenées dans le jeu de trois façons :

(a) Elles peuvent être placées pendant la phase de recrutement de chaque tour. Cette méthode n'exige pas le jeu d'une carte.

(b) Les deux camps peuvent jouer une carte Opérations ou défausser une carte par tour pour amener des recrues dans le jeu à moins que certains évènements ne soient en jeu. La carte est placée sur l'espace dédié sur la carte du joueur pour se rappeler qu'elle a été jouée. Cette action est appellée « Grandee Recruitment » chez le joueur Royaliste ou « Assessment and Sequestration Recruitment » chez le joueur Parlementaire.

(c) Quelques cartes Evènement introduisent de nouvelles brigades dans le jeu. Voir la règle 6.4 pour les détails.

À moins qu'il en soit noté autrement – avec l'exception principale des pertes de bataille (10.2) – dès le moment qu'une brigade est perdue ou enlevée elle est disponible immédiatement pour le recrutement. Seules les pertes indiquées comme permanentes ne peuvent plus être recrutées (voir toutefois 6.4, Placement des brigades).

7.1 Règles communes de recrutement

7.1.1 VÉTÉRANS OU MILICE ?

Quand des brigades dans une région sont disponibles comme recrues, les brigades de milice (unités de valeur 1) doivent être recrutées en premier, les brigades de vétérans (unités de valeur 2) le sont uniquement si aucune milice n'est disponible. Les règles navales (15.0) et celles du pont de Powicke (7.1.2), ainsi que certaines cartes Evènement, peuvent créer des exceptions. Cette règle ne s'applique plus aux Royalistes une fois que la carte « New Model Army » (Armée nouveau modèle) est jouée.

7.1.2 PONT DE POWICKE

Une fois lors des deux premiers tours du jeu, pendant la phase de recrutement, le joueur Royaliste peut recruter une brigade de vétérans au lieu d'une brigade de milice.

Note historique : le pont de Powicke fut la première action significative de la guerre (le 23 septembre 1642), avec le Prince Rupert couvrant l'évasion de Sir John Byron avec le trésor d'Oxford et gagnant une réputation de commandant de cavalerie invincible.

Note de jeu : une question qui surgit avec cette règle est : Pourquoi le joueur Royaliste ne choisit pas automatiquement une brigade de vétérans à chacun des deux premiers tours ? La réponse est qu'une stratégie disponible pour le joueur Royaliste est de garder les vétérans hors de la carte aussi longtemps que possible, car ils seront nécessaires lorsque le Parlement deviendra plus fort plus tard dans le jeu.

7.1.3 LE NOUVEAU MODÈLE

Les brigades « Armée nouveau modèle » peuvent être recrutées dans n'importe quelle région sauf le Pays de Galles.

7.1.4 LES TRAINS DE SIÈGE

Au lieu d'une brigade de recrutement un joueur peut poser sur la carte un marqueur de train de siège. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de ce type en jeu pour chaque camp. Le marqueur doit être placé dans une forteresse amie n'importe où sur la carte et peut être placé dans la même zone qu'une brigade nouvellement recrutée.

Note historique : les canons pour un train de siège étaient d'habitude stocké dans les forteresses.

Un joueur peut enlever un train de siège de la carte en même temps qu'il joue une carte de stratégie. Le marqueur est alors placé sur la piste d'enregistrement des tours sur le tour suivant pour indiquer qu'il peut être de nouveau recruté n'importe quand après la fin du tour en cours. Un train de siège ne peut en aucun cas être transféré à un autre général ou abandonné - il doit être enlevé et recruté à nouveau. N'importe quelle armée amie peut prendre un train de siège sans chef situé dans une de ses forteresses.

Un train de siège ne compte pas comme une brigade pour l'empilement ou pour toute autre question. Il doit rester avec une armée amie ou dans une forteresse; enlevez le marqueur et placez-le sur la piste d'enregistrement des tours si ce n'est plus le cas.

7.1.5 MANQUE D'INFRASTRUCTURES ÉCONOMIQUES

Un joueur qui ne contrôle aucune infrastructure économique (17.3) ne peut pas jouer de carte de recrutement. Il reçoit toujours ses recrues pendant la phase de recrutement.

7.1.6 RECRUTEMENT COVENANTAIRE, IRLANDAIS ET LORRAIN

Aucune brigade Covenantaire, irlandaise ou lorraine ne peut être recrutée. Ces unités arrivent seulement par le jeu de cartes Evènement.

7.1.7 BRIGADES DISPERSÉES

Reformation de brigades : les brigades dispersées (voir 10.1) sont placées sur la case « Généraux non employés ». À la phase de recrutement suivante, le joueur propriétaire choisit la moitié de ces brigades (en arrondissant à l'inférieur) pour les placer pendant cette phase comme s'il s'agissait de recrues en plus du nombre inscrit pour ce tour. Les brigades dispersées non choisies sont disponibles pour le recrutement normal.

Placement de brigades reformées : la reformation des brigades dispersées n'affecte pas le nombre de brigades disponibles pour le recrutement selon 7.2 ou 7.3. Chacune des brigades reformées doit être placée sur un marqueur CP ami de sa région, en précisant qu'elles ne sont pas placées dans la même zone qu'une autre brigade placées lors de la phase de recrutement (soit la recrue soit la brigade reformée). La reformation de brigades "irlandaises" peut se faire dans n'importe quelle région.

Note historique : les armées pouvaient fuir pendant cette période, mais elles étaient souvent reformées. Rappelez-vous que seules les brigades anglaises et "Irlandaises" (qui étaient en fait anglaises) peuvent se disperser, Les brigades Covenantaires et Lorraines ne peuvent pas profiter de cette solution (voir 10.1). Étant des étrangers chaque camp était contre eux.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

7.2 La phase de recrutement

Dans la phase de recrutement les deux joueurs peuvent recruter le nombre de brigades inscrites pour ce tour sur la piste d'enregistrement des tours, Voir la règle 7. 2. 2 (comme modifié par le tableau Naval, voir 15.3).

Ordre de recrutement : le Parlement recrute toujours en premier, ensuite le Royaliste.

Sous le commandement : si un général ou un notable local ami est dans la même zone que la brigade nouvellement recrutée, la brigade peut être immédiatement placée sur l'espace de commandement sans tenir compte de la région du général.

Limites régionales : Pas plus d'une brigade de chaque région ne peut être recrutée par phase de recrutement

Où recruter : le recrutement exige une zone de recrutement contrôlée amie ou neutre (marquée sur la carte avec un tambour) ou un notable local ami (représenté par un marqueur). Chaque tambour de zone de recrutement porte le symbole du parti qui peut l'utiliser (un drapeau Parlementaire ou Royaliste) et les couleurs de sa région.

Siège : Aucune brigade ne peut être recrutée dans une zone avec un marqueur de siège.

7.2.1 PLACEMENT DES BRIGADES RECRUTÉES

Les brigades recrutées doivent être placées soit :

- Sur une zone de recrutement contrôlée amie ou neutre de la région d'origine de cette brigade (les zones de recrutement capturées ne peuvent pas être utilisées par leur conquérant) OU
- Avec un notable local ami non assiégé de la même région que la brigade recrutée (placez la brigade sur l'espace de commandement du notable local)

  Note de jeu : la limite est d'une brigade par zone de recrutement régionale. Les Royalistes peuvent placer deux brigades dans le Midlands en plaçant une brigade galloise à Shrewsbury, qui est une zone de recrutement galloise et une brigade des Midlands à Chester. Notez que les images des tambours pour chaque zone sont différemment colorées. De même le Parlement peut placer deux brigades à Londres, pourvu que l'une soit de l'Est et l'autre du Sud.

  Note de jeu : les brigades peuvent être placées dans n'importe quel espace de commandement dans la zone cible, y compris des espaces subalternes.

7.2.2 NOMBRES DE RECRUTEMENT

Le nombre de brigades que chaque camp recrute à chaque phase de recrutement est inscrit sur la piste d'enregistrement des tours, mais il est récapitulé comme suit :

Recruté dans ou au moyen de	***Fin 1642***	***Hiver 1642***	***1643 à 1644***	***1645***
Phase de recrutement	1	3	2	1
Carte Opérations	2	2	2	2
Carte Evènement défaussée	1	1	1	1

7.2.3 PLACEMENT DES GÉNÉRAUX

N'importe quel nombre de généraux présents dans la case des renforts peut être placé gratuitement pendant la phase de recrutement. Les généraux peuvent seulement être placés dans une zone sans aucun marqueur ennemi (marqueur CP, brigade ou général). Les généraux de camp peuvent être placés dans une zone de ce type. Les généraux régionaux doivent être placés dans n'importe quelle zone de ce type dans leur propre région ou là où les brigades de leur région peuvent être recrutées. Les généraux placés pendant la phase de recrutement doivent être placés avec des brigades amies et doivent constituer une armée (même s'ils sont subordonnés, 9.5) sur le lieu de placement. Ils peuvent prendre des brigades d'un notable local dans la même zone et/ou prendre des brigades non contrôlées sur la carte pour y arriver. Notez que les généraux peuvent aussi entrer en jeu selon 8.1.

7.2.4 LA CASE DE RENFORTS

Chaque joueur a une case de renforts sur son espace de commandement sur laquelle il garde ceux de ses généraux qui restent disponibles comme renforts.

7.3 Cartes de recrutement

Les joueurs peuvent jouer une carte de stratégie par tour pour recruter. Le Royaliste peut seulement recruter de cette façon comme décrit dans la règle 7.3.1; le Parlementaire le peut uniquement selon la règle 7.3.2.

7.3.1 CARTE DE RECRUTEMENT DES GRANDS ROYALISTES (ROYALIST GRANDEE RECRUITMENT CARD)

A chaque tour, le joueur royaliste peut jouer une carte Opérations (de n'importe quelle valeur) comme une carte de recrutement pour recruter deux brigades ou défausser une carte Evènement pour recruter une brigade. Le jeu d'une telle carte peut aussi apporter n'importe quel nombre de généraux régionaux dans le jeu. Cette carte, qui devient connue comme « Carte de recrutement des Grands » ("*Grandee Recruitment Card*") pour ce tour seulement, peut être n'importe quelle carte sauf une carte Evènement obligatoire. Les limites suivantes pour recruter s'appliquent :

- les brigades recrutées doivent être placées sur l'espace de commandement d'un général régional non-subordonné ou d'un notable local. La brigade recrutée doit être de la même région que le général régional ou que le notable local avec lequel elle est placée. La brigade doit être de la même région que la zone de placement. Aucune brigade ne peut être placée dans une zone avec un marqueur de siège.
- Une seule brigade peut être placée par général ou notable local pour chaque carte jouée, mais plus d'une brigade peut être recrutée dans une même région.
- Seuls des généraux régionaux peuvent être placés avec la carte « Grandee » et ils sont placés comme en 7.2.3.

  Note historique : les généraux de camp ne peuvent pas recruter selon cette règle parce qu'ils manquent du soutien local et des propriétés considérables des Grands (« Grandee »). Le Parlement avait plus de succès à percevoir des fonds en espèce, pour le Roi c'était souvent en nature – des unités levées par des nobles loyaux mais inexpérimentés.

7.3.2 CARTE DE RECRUTEMENT PAR JUGEMENT ET REQUISITION DU PARLEMENT (PARLIAMENT ASSESSMENT AND SEQUESTRATION RECRUITMENT CARD)

A chaque tour, le joueur Parlementaire peut jouer une carte Opérations (de n'importe quelle valeur) comme une carte de recrutement pour recruter deux brigades ou défausser une carte Evènement pour recruter une brigade. Cette carte, qui devient connue comme « Carte de recrutement par jugement et réquisition » ("Assessment and Sequestration Recruitment Card"), peut être n'importe quelle carte sauf une carte Evènement obligatoire. Le jeu d'une telle carte peut aussi apporter n'importe quel nombre de généraux dans le jeu.

Les brigades recrutées sont placées selon la règle 7.2.1, sauf que plus d'une brigade peut être placée dans la même région (mais pas dans la même zone). Notez que le placement des brigades, résultant d'une carte de jugement et réquisition du Parlement, diffère de celui d'une carte des Grands Royalistes.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

8.0 LES GÉNÉRAUX

Une armée ne peut pas exister sans un général. Les généraux requièrent des cartes de stratégie Opérations pour s'activer et les piles de brigades sans généraux ne peuvent pas être activées. Les marqueurs généraux ne sont jamais empilés dans la même zone que d'autres marqueurs généraux (en raison de la subordination, voir 9.5). Les généraux sont de deux types : Les généraux de camp et régionaux. Voir 2.2 sous « Les généraux » pour identifier les types.

8.1 Introduction des généraux dans le jeu

Les généraux peuvent être amenés sur la carte lors de la phase de recrutement (7.2.3) et/ou par une carte de recrutement (7.3), des cartes Evènement et des cartes Opérations (6.1). Avec une carte Opérations (qui doit avoir assez de points de stratégie pour activer le général normalement), le général est placé comme lors de la phase de recrutement (7.2) et ensuite il doit être activé par la carte juste jouée. Une carte de stratégie défaussée ne peut pas être utilisée à cette fin.

8.2 Les généraux solitaires

Le joueur propriétaire doit déplacer vers la case des « généraux non employés » les généraux (y compris les généraux subalternes ou supérieurs) qui n'ont aucune brigade à n'importe quel moment après le placement, à moins qu'il n'en soit précisé autrement. Si le général est assiégé, il se rend automatiquement (10.4); si cela arrive au Roi Charles, le joueur Parlementaire gagne immédiatement la partie.

8.3 Départ, transfert et acquisition de brigades

Les généraux ne peuvent pas abandonner de brigades lorsqu'ils se déplacent. Un général ne peut jamais enlever une brigade de son espace de commandement sauf si la brigade est éliminée lors d'une bataille, d'une désertion, ou d'un enlèvement ou transfert suite au jeu d'une carte Evènement. Vous ne pouvez sous aucun prétexte ignorer des brigades dans une armée (pour éviter des pertes dans le combat, par exemple).

> *Note de jeu : certains évènements enlèveront des brigades, comme « Clubmen ». Certaines permettent un enlèvement volontaire (et le transfert), comme les cartes « Commandant de Cavalerie ».*

Bien que des brigades ne puissent pas être abandonnées, des brigades sans chef et celles avec des notables locaux peuvent être (il n'y a aucune obligation) prises par des généraux et placées sur leur espace de commandement dans trois cas :

1. Là où un général est actif dans une zone avec de telles brigades
2. Là où une armée ennemie entre dans une zone contenant une armée amie et des brigades éligibles et
3. Quand un général est placé avec des brigades éligibles (par exemple des brigades recrutées dans une zone de recrutement).

COVENANTAIRES ET LORRAINS

Les brigades covenantaires et lorraines peuvent être abandonnées, mais peuvent seulement être respectivement sous un commandement covenantaire ou lorrain.

> *Note historique : les Ecossais ont détaché des forces pour assiéger Newcastle tandis que l'armée principale se déplaçait vers le sud. Etant donné qu'elles ne sont pas de nature "nationale", des règles particulières semblent correctes.*

8.4 La taille limite des armées

La plupart des généraux ne peuvent pas avoir plus de quatre brigades dans leur armée (y compris les armées subordonnées, voir 9.5). Seuls les généraux suivants peuvent avoir un maximum de neuf brigades dans leur armée :

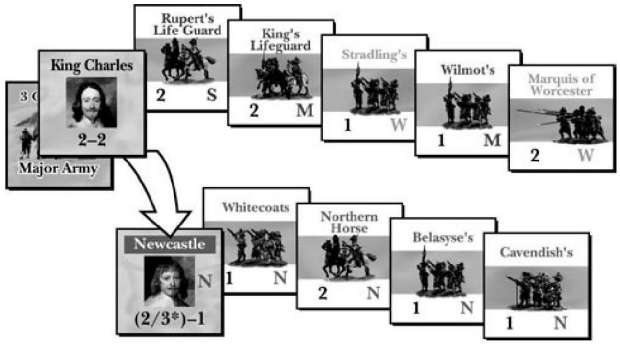
(Royaliste) Le Roi Charles, Rupert en tant que Lieutenant-Général (voir la carte Evènement) et Newcastle,

(Lorrain) Charles de Lorraine,

(Covenanter) Leven,

(Parlementaire) Essex et le Lord Général.

Les joueurs ne peuvent pas prendre ou recruter des brigades qui violeraient cette limite de taille.



Aussi bien Charles que Newcastle peuvent commander 9 brigades chacun. Cependant, si Charles subordonne Newcastle, comme ici, Charles ne peut toujours pas commander plus de 9 brigades au total réparties entre eux.

9.0 MOUVEMENT ET INTERCEPTION

Les brigades ne peuvent pas se déplacer à moins qu'elles ne soient sur un espace de commandement. Un général, actif, peut seulement se déplacer quand une carte de stratégie est jouée pour l'activer (voir 9.1). Un général peut être déplacé plusieurs fois dans un tour, le nombre maximum de mouvements étant limité seulement par le nombre des cartes Opérations et de Campagne que le joueur a. Les brigades peuvent seulement être déplacées avec un seul général par carte jouée.

9.1 Cartes de stratégie Opérations

Les généraux peuvent être activés par le jeu d'une carte Opérations (6.1) ou d'une carte de campagne mineure ou majeure (6.1). Les armées majeures de cinq brigades ou plus exigent le jeu d'une carte Opérations de 3 ou d'une carte de campagne pour être activé (6.2).

9.2 Procédures de mouvement

Un général de camp ou régional a un nombre de points de mouvement (PM) basé sur la taille de son armée :

Nombre de brigades dans l'armée	Nombre de points de mouvement disponibles pour cette armée	Nombre de zones que l'armée peut parcourir en esquivant
Une à trois	4	2
Quatre à six	3	1
Sept à neuf	2	1

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Pendant le déplacement de l'armée le nombre de brigades peut augmenter ce qui entraîne une diminution du nombre de points de mouvement disponibles. À tout moment après une augmentation ou une diminution de la taille de l'armée où le nombre de points de mouvement dépensés égale ou excède le nombre disponible à cet instant, alors le mouvement s'arrête immédiatement.

Exemple : une armée avec trois brigades se déplace de 2 points de mouvement (elle a un maximum de 4 points de mouvement) et prend une brigade. Comme il a déjà dépensé 2 PM, elle n'a plus maintenant qu'un seul point de mouvement.

Exemple : Waller et 2 brigades sont activés. Il a quatre points de mouvement. Il se déplace de trois zones et prend deux brigades de plus. Sa consommation de mouvement est maintenant de trois et il ne peut donc plus se déplacer plus loin. Notez, cependant, que s'il avait voulu dépenser la totalité de ses quatre points de mouvement pour entrer dans la zone avec ses deux brigades d'origine, il pourrait toujours le faire.

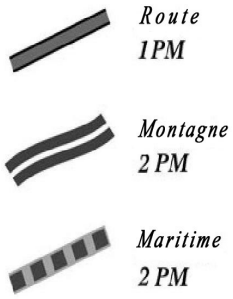
RUPTURE DES LIGNES DE SIÈGE

Une armée avec un marqueur de siège doit payer un point de mouvement pour l'enlever, à moins qu'il ne soit attaqué, auquel cas où il peut l'enlever pour optimiser sa défense (14.6).

9.3 Lignes de mouvement

Le mouvement peut seulement se faire entre des zones connectées par une ligne de mouvement. Les lignes de mouvement sont de trois sortes : la Route (lignes vertes), la Montagne (double-lignes brunes) et Maritime (lignes pointillées bleues).

- le mouvement sur route coûte un point de mouvement pour se déplacer vers une zone adjacente,
- les lignes de montagne ou maritimes coûtent deux points de mouvement pour se déplacer vers une zone adjacente.



Un général doit pouvoir payer le nombre complet de points de mouvement pour achever chaque mouvement. Il ne peut pas finir son tour entre deux zones.

LIGNES MARITIMES

En plus des 2 points de mouvement, pas plus de 2 brigades ne peuvent traverser une ligne maritime pour chaque carte Opérations jouée. L'interception (9.7) ne peut pas avoir lieu à travers une ligne maritime et seulement 2 Brigades peuvent esquiver (10.1) ou retraiter (10.3) à travers une ligne maritime. Enfin, une ligne maritime ne peut pas être utilisée pour éviter l'isolement politique (11.3).

9.4 Bataille et mouvement

Le mouvement d'un général est temporairement interrompu par l'entrée dans une zone contenant des brigades ennemies. Le général peut continuer à se déplacer s'il gagne la bataille et s'il lui reste des points de mouvement après le paiement d'un point de mouvement pour quitter la zone de bataille. Ce point de mouvement ne s'applique pas si l'armée adverse esquive ou se disperse; auquel cas le général continue simplement son mouvement (s'il le souhaite).

9.5 Armées subordonnées

Si une armée amie entre et quitte une zone avec une autre armée amie, une des armées peut être subordonnée à l'autre.

Si deux armées du même camp finissent leur mouvement, leur interception, leur esquive ou leur retraite dans la même zone, l'une d'elles doit être subordonnée à l'autre.

Note de jeu : les choses qui peuvent empêcher la subordination sont les généraux de même niveau, l'incapacité à commander les brigades, le trop de brigades à commander ou le mouvement insuffisant pour enlever un marqueur de siège.

Si elles ne peuvent pas être subordonnées, elles ne peuvent pas finir empilées ensemble dans la même zone (voir aussi "Position illégale" ci-dessous).

NIVEAUX DE SUBORDINATION

Le choix du subalterne dépend du niveau des deux généraux commandants. Deux généraux de même niveau ne peuvent pas combiner leurs armées (ils ne peuvent donc pas s'empiler ensemble). Quand les généraux ont des niveaux différents alors le général de niveau inférieur se soumet au général de niveau supérieur même si ce dernier ne se déplaçait pas. Si le général actif est subordonné, il finit son activation. La subordination n'est jamais obligatoire jusqu'à ce que le mouvement soit terminé. Les subalternes peuvent être de même niveau entre eux, mais doivent être inférieurs au général auquel ils sont subordonnés.

Les brigades commandées par un subalterne restent avec le subalterne sur l'espace de commandement du subalterne et ne peuvent pas être transférées. Placez plutôt le subalterne sur l'espace de commandement de son nouveau commandant. Dans tous les cas, quand on compte les brigades d'une armée, toutes les brigades de tous les subalternes comptent dans le total (c'est vrai même quand le général supérieur perd toutes ses brigades). La taille de l'armée est la seule limitation au nombre de généraux et de brigades dans une armée (quatre ou neuf brigades, voir 8.4).

QUITTER UNE ARMÉE

Un subalterne peut être activé séparément par une carte Opérations appropriée et peut s'éloigner d'une armée combinée OU un subalterne peut être laissé sur place par le général en chef pendant un mouvement, une esquive ou une interception. Notez qu'un subalterne ne peut pas intercepter ou esquiver tout seul.

EXCEPTION DE LA GARNISON

Deux généraux amis peuvent être dans la même zone de forteresse sans qu'il y ait de subordination si l'un d'eux est assiégé ou masqué (14.0) et l'autre non. Si les armées ennemies s'en vont et que la subordination n'est pas possible, utilisez la règle "Position illégale" pour résoudre la question.

POSITION ILLÉGALE

Suite à une interception, à des batailles nulles, à des évènements et à d'autres situations, une armée peut être dans une position de subordination illégale. Si cela arrive à la fin de l'activation, refaites le mouvement de cette armée en sens inverse jusqu'à ce qu'il soit dans une position légale. Dans d'autres circonstances, le joueur propriétaire déplace une armée vers une zone adjacente sans brigades ennemies (si aucune zone n'est disponible, dispersez-la), en continuant jusqu'à ce que la situation illégale soit résolue.

RIVALITÉS

Waller ne peut pas se subordonner à Essex.

Note de jeu : la carte Evènement "Comité des deux royaumes" peut temporairement lever cette restriction et permettre une entreprise conjointe entre Waller et Essex.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

COVENANTAIRES ET LORRAINS

Les brigades Covenantaires peuvent seulement être sous le commandement de généraux Covenantaires et les généraux Covenantaires ne peuvent être subordonnés qu'à d'autres généraux Covenantaires (c'est-à-dire Callander peut se soumettre à Leven). Les brigades Lorraines peuvent seulement être sous le commandement de Charles de Lorraine.

NIVEAUX DE SUBORDINATION

(Le niveau UN est le plus haut, le niveau QUATRE est le plus bas)

Niveau	***Généraux Royalistes***
Un	Roi Charles I[er], Charles de Lorraine, Rupert (si Lieutenant-Général)
Deux	Goring, Newcastle
Trois	Maurice, Rupert (si pas Lieutenant-Général)
Quatre	Byron, Hopton, Langdale, Gerard

Niveau	***Généraux Parlementaires***
Un	Essex, Leven, Lord Général (NMA)
Deux	Manchester, Waller, Cromwell
Trois	Tom Fairfax (Nord)
Quatre	Bedford, Poyntz, Lord Fairfax et Massey et Brereton (quand ils sont des généraux régionaux)

Exemple : Leven (5 brigades) est installé devant York. Au cours des deux activations suivantes, Manchester (2 brigades) et Tom Fairfax (2 brigades) entrent dans la zone de York. Les deux sont de niveau inférieur à Leven et tous les deux doivent se soumettre à lui. Les brigades ne sont pas déplacées, mais les marqueurs Général sont placés sur l'espace de commandement de Leven.

9.6 Changement de contrôle d'un marqueur CP

Une armée active peut placer un marqueur CP ami (et, si nécessaire, enlever simultanément un marqueur CP ennemi) dans la zone où elle se trouve (mais sans forteresse) en dépensant 1 point de mouvement (11.1) – C'est en plus du point de mouvement qu'elle dépense pour entrer dans la zone ou c'est le premier point de mouvement si elle commence l'activation dans cette zone.

Note de conception : le placement des marqueurs CP pendant le mouvement représente la capture des petites garnisons et la suppression des partisans ennemis qui était la marque de cette époque.

9.7 Interception

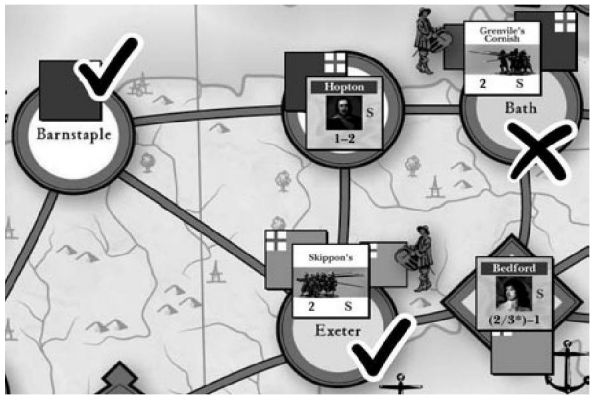
L'interception arrive pendant le mouvement d'une armée. Pour intercepter, l'armée inactive se déplace dans une zone pour interrompre le mouvement d'une armée active opposée, forçant ainsi la bataille.

9.7.1 QUAND PEUT ARRIVER UNE INTERCEPTION ?

Une interception peut arriver quand une armée active entre dans une zone adjacente à une armée ennemie. Une armée ne peut pas intercepter dans une zone qui contient des brigades de son propre camp. Chaque armée inactive peut essayer d'intercepter une seule fois par général ennemi activé et une seule armée peut essayer d'intercepter un même général ennemi dans une des zones où il entre. L'interception est toujours volontaire. L'interception ne peut être tentée que pendant une phase de mouvement normale (jamais pendant l'esquive, les retraites ou une autre forme de mouvement). L'interception ne peut pas se faire à travers une ligne maritime. Les généraux subordonnés ne peuvent pas intercepter tout seuls, mais ils peuvent le faire comme partie de l'armée de leur général en chef.

Note de jeu : aucune double interception n'est permise, à la différence d'autres card-driven.

Note de jeu : la restriction sur la non interception où une armée amie occupe la zone cible potentielle est due au fait que les armées de cette période n'étaient pas du tout coordonnées et avaient tendance à rester loin les unes des autres. C'est différent des autres card-driven et cela exige un jeu différent. Les armées anglaises de cette période ne pouvaient pas former de cordons.



Si Bedford se déplace, Hopton peut l'intercepter à Exeter et à Barnstaple, mais pas à Bath, qui est occupé par une brigade Royaliste. S'il intercepte à Exeter, la bataille a lieu immédiatement (voir 9.7.5) avant que Bedford ne puisse prendre la brigade Parlementaire de Skippon.

9.7.2 RESOLUTION DES INTERCEPTIONS

Pour déterminer si une tentative d'interception réussit ou non, le joueur interceptant jette 1d6 et :

- **ajoute 1** si la **valeur de stratégie** du général interceptant (pas la valeur de bataille) est numériquement plus basse que celle du général actif OU
- **déduit 1** si la **valeur de stratégie** du général interceptant (pas la valeur de bataille) est numériquement plus haute que celle du général actif ET
- **déduit 1** si la tentative d'interception se fait au travers d'une ligne de montagne

NB : meilleur est le général plus basse est sa valeur de stratégie.

Si le résultat modifié est **4 ou plus**, l'interception réussit, autrement l'armée inactive reste à sa place et ne peut pas intercepter de nouveau pendant la phase d'activation actuelle.

Note de jeu : les montagnes gênent autant l'interception que les tentatives d'esquive (voir 10.1 pour ce dernier point).

9.7.3 LES EFFETS DE L'INTERCEPTION

Si une tentative d'interception réussit, l'armée interceptant se déplace dans la zone cible et une bataille est engagée avec l'armée active qui est aussi entrée dans cette zone (voir 10.0) – il ne peut y avoir aucune esquive, mais il peut y avoir dispersion. L'armée active (pas l'armée interceptant) est toujours considérée comme l'attaquant.

Note de conception : l'intercepteur est traité comme s'étant déplacé par anticipation et est arrivé sur place le premier.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

9.7.4 INTERCEPTION DANS UNE ZONE AMIE OCCUPÉE

Les armées ne peuvent pas intercepter dans une zone contenant une armée ou des brigades amies.

9.7.5 INTERCEPTION DANS UN ZONE ENNEMIE OCCUPÉE

Quand une armée intercepte avec succès dans une zone contenant une armée ou des brigades ennemies alors seulement l'intercepteur et l'armée active participent immédiatement au combat. Si l'intercepteur gagne cette bataille il est replacé dans la zone d'où il a intercepté. S'il perd il recule normalement. Voir 9.5 pour la façon de traiter une armée en déplacement forcée d'être dans une position illégale.

10.0 LES BATAILLES

Une bataille se produit quand une armée se déplace ou intercepte (9.7.3) dans une zone qui contient des brigades ennemies qui ne sont pas dans une forteresse ennemie. L'armée active est toujours l'attaquant. Si l'armée active gagne une bataille, elle peut continuer son mouvement si elle a encore des points de mouvement disponibles, mais elle doit dépenser un point de mouvement pour la bataille (9.4). Si une armée active entre dans une zone de bataille avec son dernier point de mouvement elle peut toujours combattre. Le point de mouvement pour la bataille est payé seulement si l'armée souhaite se déplacer plus loin lors de cette activation. Si l'armée active perd ou fait une bataille nulle, son activation se termine immédiatement après le jet de dé.

Note de jeu : parce que l'activation se termine immédiatement après le jet de dé, l'armée perdante ou obtenant un résultat nul ne peut pas prendre les brigades déjà situées dans la zone où elle termine son mouvement.

10.1 Esquive et dispersion

Chaque fois qu'une armée attaque une armée ennemie, l'armée en défense peut tenter d'esquiver. Les tentatives d'esquive arrivent toujours après l'interception (donc vous ne pouvez pas esquiver et essayer ensuite d'intercepter avec une autre armée). Les armées interceptant et les brigades sans chef ne peuvent pas esquiver. Quand une armée esquive, l'armée active peut continuer à se déplacer (puisqu'aucune bataille n'a eu lieu) sans coût de mouvement supplémentaire – elle peut essayer d'attaquer l'armée qui vient d'esquiver à nouveau si elle a les points de mouvement suffisants et l'armée esquivante peut à nouveau essayer d'esquiver (et ainsi de suite).

RESOLUTION DES ESQUIVES

Le joueur esquivant jette 1d6 et

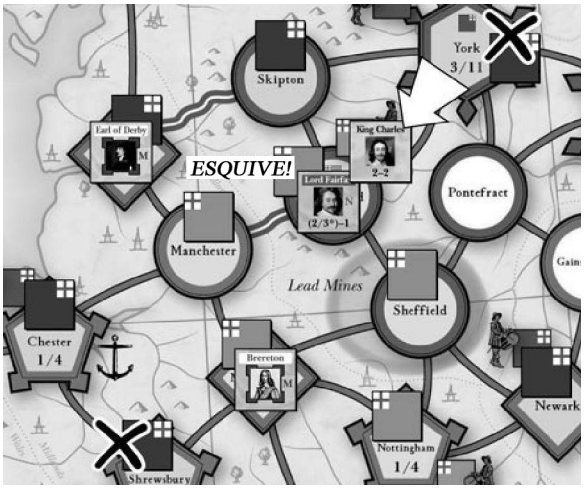
- **ajoute 1** si la **valeur de stratégie** du général esquivant (pas la valeur de bataille) est numériquement plus basse que celle du général actif OU
- **déduit 1** si la **valeur de stratégie** du général esquivant (pas la valeur de bataille) est numériquement plus haute que celle du général actif ET
- **déduit 1** si l'armée active est entrée dans la zone via une une ligne de montagne ou maritime.

NB : Meilleur est le général, plus basse est sa valeur de stratégie.

Note de jeu : la déduction de 1 du jet de dé si l'armée active entre via une ligne de montagne ou maritime représente la plus grande difficulté à savoir qu'une armée s'approche.

Si le résultat modifié est **4 ou plus**, l'armée esquivant peut se déplacer du nombre de zones connectées (indépendamment du coût de point de mouvement) indiqué dans la colonne d'esquive de la table de mouvement (9.2). L'armée esquivant peut se déplacer dans n'importe quelle zone qui ne contient pas de brigades ennemies. Si l'armée contient plus de 2 brigades, elles ne peuvent pas esquiver à travers une ligne maritime. Les brigades esquivant ne peuvent pas entrer dans la zone d'où vient l'armée active.

Sur un autre résultat (ou quand aucune zone n'est disponible pour esquiver) la bataille est résolue normalement.



Lord Fairfax a juste une brigade dans son armée et fait face au Roi, marchant depuis York. Si son jet d'esquive est réussi, Fairfax pourra aller vers n'importe quelle zone affichée, sauf Shrewsbury (trop loin) ou York (la zone d'où vient l'armée active). Il est même autorisé à entrer dans la zone du notable local 'Earl of Derby' (Comte de Derby), pourvu que le Comte n'y ait aucune brigade.

LES FORTERESSES

Si une armée est attaquée dans une zone de forteresse et si l'armée peut occuper la forteresse, l'armée peut se retirer dans la forteresse (après avoir échoué ou décliné l'esquive).

Note de Jeu : Dans ce cas, l'armée qui rate son esquive n'a simplement pas détecté les forces ennemies, mais a toujours assez de temps pour se retirer dans la forteresse.

DISPERSION

Quand une esquive n'a pas réussi, ou n'est pas possible, ou n'est pas tentée, l'un ou l'autre camp peut choisir de se disperser, le défenseur choisit en premier. Les deux camps révèlent leurs brigades avant que ces choix ne soient faits.

Si un joueur choisit la dispersion, tous ses généraux et leurs brigades se dispersant de la zone sont placés dans la case « Généraux non employés »; un général dispersé n'est pas considéré comme s'étant rendu. Quand la zone de dispersion n'est pas une forteresse, l'armée attanquante peut y placer un marqueur CP ami (en remplaçant le marqueur ennemi) sans coût en points de mouvement (11.1). L'armée active peut continuer à se déplacer après la dispersion de l'autre armée; il n'a dépensé aucun point de mouvement supplémentaire à cause de la tentative d'esquive ou de la dispersion.

Les brigades Covenantaires et Lorraines ne peuvent jamais se disperser volontairement ; si elles sont forcées de le faire (suite à la résolution d'une position illégale), elles sont éliminées. Dans une armée contenant un mélange de brigades Covenantaires, Lorraines et Parlementaires, seules les brigades Parlementaires peuvent se disperser, les autres se battront toujours.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

10.2 Résolution des batailles

Avant la résolution de la bataille, chaque joueur (en commençant par l'attaquant) peut jouer une carte de combat (et pas plus d'une). Après le jeu de ces cartes, chaque joueur ajoute :

- le résultat de 1d6,
- la valeur de combat de toutes ses brigades présentes dans la zone,
- la valeur de bataille de son général (Quand une pile n'a aucun général la valeur de bataille est de 0) et
- les modificateurs des cartes de combat jouées (Elle compte parmi les six cartes qui doivent être jouées).

Ces deux résultats de bataille sont ensuite comparés et la différence est calculée.

Les résultats qui sont égaux ou ont une différence de 1 sont des batailles nulles : chaque camp perd une brigade (de vétérans si disponible). Les batailles nulles où l'attaquant obtient un résultat supérieur à celui du défenseur sont dites des batailles nulles attaquantes, toutes les autres batailles nulles, des batailles nulles défensives (voir ci-dessous pour la différence de traitement).

Les résultats avec une différence de deux à quatre sont des victoires indécises : le plus haut résultat gagne et le perdant perd une brigade (de milice si disponible). Le gagnant ne perd aucune unité.

Les résultats avec une différence de cinq ou plus sont des victoires majeures : le plus haut résultat gagne (le gagnant ne perd aucune unité) et le perdant perd deux brigades (de milice si disponible). Cela peut devenir une victoire décisive selon 10.7. Cependant, dans une victoire décisive les pertes doivent être des brigades de vétérans si elles sonts présentes lors de la bataille.

BATAILLES NULLES

Batailles nulles défensives : l'armée attaquante retourne dans la zone d'où elle est partie pour entrer dans la zone de la bataille et son activation (s'il y a) est terminée (Utilisez la règle 9.5 pour résoudre une position de subordination illégale). Ce retrait ne compte pas comme la retraite ou le mouvement.

Batailles nulles attaquantes : le défenseur retraite comme le perdant dans la règle 10.3 ci-dessous.

VICTOIRE DÉCISIVE

Si un camp obtient une victoire majeure ET avait joué une carte de combat marquée "Victoire Décisive", la victoire majeure devient une victoire décisive (10.7).

LES PERTES

Les pertes de bataille (pas celles de la dispersion, de la retraite, de la désertion, ou de l'attrition) sont permanentes ; l'unité détruite ne peut plus être recrutée de nouveau dans cette partie. (Toutefois des cartes Evènement peuvent rappeler ces unités - voir 6.4, Placement des brigades). Mettez la ou les unité(s) éliminée(s) de côté.

10.3 La retraite

Après une bataille qui n'était pas une bataille nulle, le perdant doit retraiter au moins d'une zone, mais (à la discrétion du perdant) il peut retraiter plus loin jusqu'à la distance indiquée sur la table d'esquive (9.2) en fonction de sa taille après réduction. Une pile de brigades sans chef est traitée comme si elles étaient combinées dans une armée pour déterminer leur distance de retraite). Toutes les brigades doivent retraiter dans la même zone. La retraite ne peut pas se faire dans une zone contenant des brigades ennemies. Si une retraite entre dans une zone avec un marqueur CP ennemi, une brigade supplémentaire est perdue (une au maximum par retraite entière et cette brigade est immédiatement disponible pour le recrutement). Une retraite du défenseur ne peut pas se faire vers la zone d'où l'attaque a été lancée. Si le perdant était l'attaquant, la première zone de retraite doit être la zone d'où la pile est venue dans la zone de bataille. Si une pile qui retraite a plus de 2 brigades, elle ne peut pas utiliser une ligne maritime. Une retraite ne peut pas violer des règles de subordination (9.5). Une pile qui ne peut pas retraiter doit se rendre (10.4). La retraite n'est pas une activation, ainsi les subalternes ne peuvent pas se désempiler.

Note de jeu : À la différence des card-driven, Les retraites PEUVENT finir dans des zones neutres ou contrôlées par l'ennemi.

10.4 La reddition

Si le perdant ne peut pas retraiter alors il doit se rendre. Les brigades qui se rendent sont éliminées du jeu. Celles-ci sont des pertes permanentes et elles ne peuvent plus être recrutées de nouveau. Les généraux qui se sont rendus sont mis dans la case des « Généraux non employés ».

Un général se rend aussi si toutes ses brigades sont perdues dans la bataille, à moins qu'il ne soit empilé avec un subalterne qui conserve au moins une brigade. Si le Roi Charles se rend le joueur Parlementaire obtient une victoire automatique.

10.5 Les dépouilles de la victoire

Une armée gagnante (pas les brigades sans chef) peut placer un marqueur CP ami dans la zone de bataille (en remplaçant le marqueur ennemi si nécessaire) si la zone de bataille n'était pas une forteresse (11.1).

10.6 Les renégats

Dans un tour de 1644 ou 1645, le gagnant d'une victoire majeure ou décisive peut ajouter une brigade amie supplémentaire à ses armées parmi celles éliminées lors de la bataille (notez que ce sera une unité ennemie, puisque le gagnant ne perd aucune unité dans de telles batailles). Les généraux Lorrains ou Covenantaires n'obtiennent pas ce bonus de brigade.

Note historique : Alors que la guerre s'installait, il devint plus commun pour les soldats de changer de camp.

10.7 Victoires majeures et décisives

Le gagnant d'une victoire majeure tire une carte de stratégie de la pioche et le gagnant d'une victoire décisive tire deux cartes de stratégie aussitôt que la bataille est achevée. Il termine ensuite son activation originale si des points de mouvement sont encore disponibles. Immédiatement à la fin de cette activation, il doit jouer ou défausser ses « cartes de victoire ». Le jeu revient maintenant dans son déroulement normal.

Le joueur Royaliste tire ses cartes de stratégie supplémentaires sur le dessus de la pioche. Le joueur Parlementaire tire des cartes de la défausse (celles-ci sont tirées aléatoirement après les avoir mélangées). Ces cartes ne comptent pas parmi les six cartes exigées avant de pouvoir passer (5.0). S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pile, les cartes supplémentaires sont perdues.

10.8 Enchaînement du jeu des cartes bonus

Il est possible qu'il arrive plus d'une victoire majeure/décisive lors d'une activation. Tirez des cartes pour chaque victoire majeure/décisive (le gagnant peut les examiner) et placez-les de côté. Chaque lot est joué dans l'ordre de tirage. Si, pendant le jeu des cartes bonus une nouvelle victoire majeure/décisive arrive, alors ces cartes seront jouées quand tous les lots précédents seront épuisés (en résumé, jouez toujours chaque lot dans l'ordre où ils sont gagnés quand le lot précédent est fini).

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

11.0 CONTRÔLE POLITIQUE

Le contrôle des zones est indiqué par les marqueurs de contrôle politique (CP). Une zone est soit : neutre ou ouverte (aucun marqueur), Royaliste (marqueur bleu) et Parlementaire (marqueur orange).

11.1 Placement des marqueurs CP dans la phase de campagne

Les marqueurs CP peuvent être placés pendant la phase de campagne

- Suite au jeu d'une carte Opérations (6.1) ou de la défausse d'une carte Evènement (6.4) pour placer des marqueurs CP ;
- Suite à la dépense par une armée d'un point de mouvement supplémentaire dans une zone sans forteresse (9.6) – avec cette méthode les marqueurs CP peuvent être placés sur des zones libres ou des marqueurs CP ennemis peuvent être remplacés par des marqueurs amis ;
- Suite à un raid de notable local (13.0) ;
- Suite au jeu d'une carte Evènement appropriée (6.4) ;
- Suite à la réalisation d'une dispersion (10.1) ;
- Suite à une victoire lors d'une bataille ou la reddition d'une forteresse (10.4 et 14.4).

CARTES OPÉRATIONS

Les cartes de stratégie Opérations peuvent être jouées pour placer un certain nombre de marqueurs CP jusqu'à la valeur imprimée dessus (Les cartes de campagne mineures/majeures ne permettent pas de placer des marqueurs CP). Une carte Evènement défaussée peut être utilisée pour placer un marqueur CP.

Un marqueur CP peut être placé dans n'importe quelle zone libre ou dans une zone sans forteresse avec une armée amie ou un notable local (qui peut remplacer un marqueur CP ennemi). Les nouveaux marqueurs doivent être placés adjacents à un marqueur CP ami qui existait avant le jeu de la carte actuelle.

> *Note de jeu : le contrôle ne peut pas être imposé par une succession de placements dans des zones connectées pendant la même activation, c'est une affaire plus graduelle.*

CONTRÔLE DE FORTERESSE

Les zones de forteresse changent de contrôle seulement par reddition (14.4) ou par une carte Evènement qui permet explicitement un changement de contrôle de forteresse. Notez que des zones de notable local ne sont pas des zones de forteresse par elles-mêmes ; cependant, le marqueur notable local fait de la zone une zone de forteresse.

> *Note de jeu : les événements qui peuvent causer un changement de contrôle de forteresse sont : le complot d'Hotham (Hotham's Plot), le Complot de Lord Wilmot (Lord Wilmot's Plot), Sir John Meldrum, Les complots : le complot des Hothams & Sir John Carew et du Comte de Holland (The Hothams & Sir John Carew and the Earl of Holland's Plot) / L'arrangement de la Dame d'Aubigny (Lady d'Aubigny's Scheme).*

11.2 La phase de contrôle politique

Lors de la phase de contrôle politique, les joueurs placent d'abord des marqueurs CP dans toutes les zones sans forteresse qui sont occupées par des brigades amies ou des notables locaux amis (en remplaçant un marqueur ennemi s'il y en a un).

Ensuite, les joueurs enlèvent tous les marqueurs CP isolés (11.3). En premier, le joueur Parlementaire identifie ses zones isolées. Il enlève alors ses marqueurs CP isolés. Le joueur Royaliste fait ensuite de même. L'enlèvement des marqueurs CP Parlementaires pourrait aboutir à éviter l'enlèvement de marqueurs CP Royalistes.

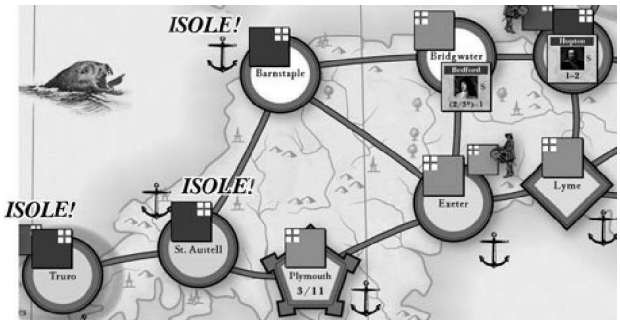
11.3 Isolement politique

Un marqueur CP est isolé quand il ne peut pas tracer une ligne de ses propres marqueurs CP contigüe et/ou de zones vides jusqu'à :

- une forteresse de ravitaillement contrôlée amie (pas une simple forteresse) qui n'est pas masquée ou assiégée par une armée ennemie (14.0),
- un notable local ami non assiégé, ou
- une armée amie

Cette chaîne ne peut pas utiliser la ligne maritime entre Hull et Gainsborough.

Les forteresses elles-mêmes, autant les forteresses de ravitaillement que les simples forteresses, ne sont jamais isolées.



Truro, St-Austell et Barnstaple ont été coupées de l'armée d'Hopton par Bedford et une barrière de zones contrôlées par le Parlement. Lors de la phase de contrôle politique suivante l'ensemble des trois marqueurs CP Royalistes seront enlevés.

12.0 LA DÉSERTION et LES HORREURS DE LA GUERRE

La désertion a lieu pendant la phase de désertion et d'attrition de chaque tour. Consultez sur la piste d'enregistrement des tours; le nombre de désertions pour le tour en cours. C'est le nombre de brigades qui doivent être enlevées par chaque camp. Le joueur Parlementaire choisit les brigades à enlever en premier, bien qu'aucune brigade ne soit vraiment enlevée jusqu'à ce que les deux camps aient choisi lesquelles enlever. Les brigades enlevées sont immédiatement disponibles pour le recrutement.

12.1 Limitation des désertions

Le nombre de désertion ne peut pas réduire le total des brigades d'un joueur présentes sur la carte en-dessous de cinq. Les désertions non satisfaites qui pourraient exister sont alors ignorées. Les unités "Irlandaises" ou Covenantaires doivent être utilisées pour atteindre le nombre de désertion quand le nombre total des autres brigades amies est à cinq ou moins. (Elles ne désertent pas autrement). Les brigades Lorraines peuvent toujours être utilisées pour atteindre le nombre de désertions.

12.2 Processus de sélection des désertions

Les brigades sont choisies pour la désertion en utilisant les catégories suivantes (et dans l'ordre qui suit), mais le nombre total de brigades enlevées n'excède jamais le nombre de désertions pour le tour en cours.

Pour chaque catégorie trouvez les zones qui remplissent les conditions puis enlevez une brigade dans chacune des zones (jusqu'à la limite exigée). Quand un choix existe le joueur

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

propriétaire peut choisir laquelle des brigades est perdue. Cependant, une zone avec seulement une brigade ne doit pas être choisie s'il en existe une autre avec plus de brigades.

Si de nouvelles désertions sont exigées, descendez à la catégorie suivante et répètez le processus. Si nécessaire, retournez à la première catégorie et passez en revue la liste autant de fois qu'exigé jusqu'à ce que toutes les désertions soient enlevées (ou que la principale limitation soit atteinte).

La même zone peut apparaître sous chaque catégorie et perdre ainsi de multiples brigades en un tour (si la limite pour le tour le permet).

LES CATÉGORIES D'ORDRE DES DÉSERTIONS

1. Les armées avec des généraux régionaux (y compris subordonnés) à l'extérieur de la région de ces généraux sans tenir compte de la région de leurs brigades. Un général Covenantaire avec des brigades Parlementaires à l'extérieur du Nord subit aussi des pertes sous cette catégorie.
2. Les armées de plus de trois brigades.
3. Les armées dans une zone adjacente ou dans le même espace qu'une armée ennemie qui n'est pas masquée ou assiégée (13.0).
4. Les armées dans une zone avec un marqueur CP ennemi (y compris celles qui sont masquées ou assiégées (13.0).
5. Toutes les zones avec des brigades amies. C'est la seule façon pour des brigades sans chef de subir des désertions.

   Note historique : la tendance pour les armées du 17ème siècle à se défaire était forte. Les troupes préféraient ne pas se déplacer trop loin de leur maison, particulièrement dans le territoire ennemi. La proximité de l'ennemi réduisait les occasions de fourager et pouvait aboutir au combat. Le risque de la maladie était toujours plus fort dans les grandes armées.

LES GÉNÉRAUX SOLITAIRES

Si un général est laissé sans brigades après la désertion, il est déplacé vers la case des « Généraux non employés » selon 8.2.

12.3 L'attrition

Après que la désertion soit achevée, toutes les zones avec 5 brigades amies ou plus doivent perdre des brigades à cause de l'attrition.

Note historique : les grandes armées de la guerre de Trente ans vivant du pillage n'existaient pas en Angleterre.

12.4 Exemple de désertions

C'est la fin de l'année 1644 et il y a les armées suivantes en jeu :

Le Parlement : Essex (7 brigades), Waller (3 brigades), Manchester (1 brigade) et Fairfax (2 brigades)

Les Royalistes : Rupert (3 brigades), Roi Charles (4 brigades), Herbert (1 brigade) et Newcastle (3 brigades).

Rupert et Charles Ier sont adjacents à Essex et Manchester. Toutes les autres armées ne sont adjacentes à aucune autre. Tous les généraux régionaux sauf Fairfax sont dans leurs propres régions. Les deux camps doivent avoir 3 désertions de brigades.

Le Parlement choisit ses désertions en premier (bien que le processus soit simultané dans son effet). Fairfax doit perdre une brigade car il est à l'extérieur de sa région à cause de la catégorie 1.

Essex perd une brigade à cause de la catégorie 2 (grandes armées). Essex perd une nouvelle brigade à cause de la catégorie 3. Bien que Manchester soit aussi dans cette catégorie il a seulement une brigade et ne peut donc pas être choisi avant Essex. Cela termine la désertion du Parlement. Cependant, comme Essex a 5 brigades de reste, il subira aussi l'attrition (12.3) – perdant une autre brigade. Pour les Royalistes aucune armée ne remplit les conditions de la catégorie 1. Le Roi Charles est dans la catégorie 2 et il perd une brigade. Autant le Roi Charles que Rupert respectent les conditions de la catégorie 3 et toutes les deux perdront une brigade, complétant la désertion Royaliste.

13.0 LES NOTABLES LOCAUX

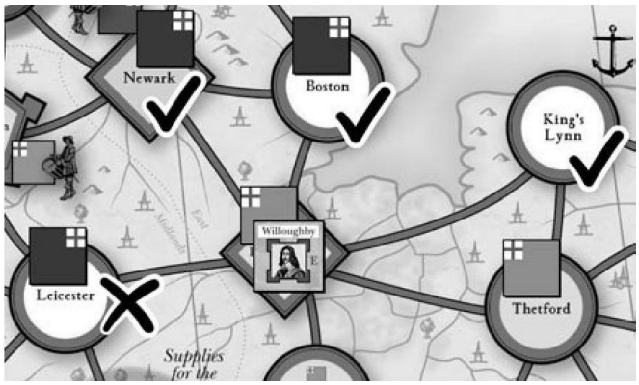
Les marqueurs de notables locaux (LN) sont placés seulement sur des zones de notables locaux, avant le début du jeu (s'ils sont signalés par les instructions d'installation) ou par le jeu de cartes Evènement spécifiques (voir ci-dessous). Une zone de notable local sans un marqueur LN est simplement une zone normale ; une fois qu'un marquer LN a été placé dans cette zone, la zone devient une forteresse jusqu'à ce que le marqueur LN soit éliminé.

Si un notable local est assiégé et se rend, le marqueur est enlevé du jeu pour le reste de la partie – l'assiégeant n'obtient pas le marqueur comme une forteresse. Les notables locaux ont un -2 automatique contre tous les bombardements. Les notables locaux ne se déplacent, ne combattent, n'esquivent ou n'interceptent jamais et ils ne peuvent pas subordonner ou être subordonnés. Les recrues peuvent être placées avec eux.

Note de conception : Les notables locaux ne représentent pas de simples lieux ou des individus, mais ce sont plutôt un certain nombre de postes fortifiés et de châteaux. Ils sont beaucoup plus un produit de leur propre région, c'est pourquoi ils ne peuvent pas piller en dehors de leur région (aucun, Derby ne peut pas piller dans le Nord).

LES GARNISONS

Les notables locaux peuvent avoir jusqu'à quatre brigades sur leurs espaces de commandement. Ils peuvent librement transférer des brigades aux généraux amis dans la même zone, même si le général passe simplement par la zone (elles peuvent aussi être transférées via le jeu de cartes spécifiques). Ces brigades comptent comme une garnison de forteresse pour le notable local. Aucun général de camp ou régional ne peut être dans cette forteresse.



Le notable local Parlementaire Willoughby peut piller (voir au verso) Newark, Boston et King's Lynn. Cependant, il ne peut pas faire un raid sur Leicester, puisqu'il est un LN de l'Est et ne peut pas piller au-delà de la frontière dans les Midlands. Il peut échanger le marqueur CP sur Newark, puisque le marqueur du NL de la garnison de Newark n'a pas été placé et donc la zone n'est pas encore une forteresse.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

LES RAIDS

Un notable local non-assiégé, quand il est activé, peut placer ou échanger un marqueur CP dans les zones sans forteresse de la même région et à deux zones de leur marqueur qui n'ont aucune brigade ennemie (11.1). Une carte Opérations peut être utilisée pour activer un nombre de notables locaux égal à la valeur de la carte Opérations. Ils s'activent l'un après l'autre comme avec des cartes de campagne mineures ou majeures. Une carte Evènement défaussée peut activer un notable local. Le marqueur notable local n'est pas déplacé quand il fait un raid.

LES NOTABLES LOCAUX ET LES CARTES EVENEMENT

Certains notables locaux apparaissent à la suite d'une carte Evènement (Laugharne, Newark Garnison, Blake, Aimez Loyauté). Le marqueur notable local est placé dans la zone en losange respective comme suit :

- **Laugharne** : Pembroke
- **Newark Garrison** : Newark
- **Blake** : Lyme
- **Basing House** : Basing House

Le placement se fait sans tenir compte des unités ennemies. S'il y a des unités ennemies ou une armée dans la zone le marqueur notable local est placé sous ces unités. Si l'espace est sous contrôle ennemi, alors le contrôle est remplacé par celui du notable local.

14.0 LES FORTERESSES

Les zones de forteresse sont indiquées avec un pentagone ou un hexagone (il n'y a aucune différence pour les sièges, mais voir Isolement, 11.3). Les marqueurs notables locaux agissent aussi comme des forteresses. Les armées dans une zone de forteresse ennemie sont soit assiégeant soit masquant la forteresse. Voir la règle 14.2 pour les conditions de siège. Quand une armée occupe une zone de forteresse ennemie même si la zone n'est pas assiégée (voir 14.2), la zone est considérée comme masquée.

Note de conception : une forteresse masquée est celle qui est sous la surveillance d'une armée ennemie. Le ravitaillement et les mouvements de troupe seront affectés. Cependant, le siège formel exige beaucoup plus d'action de la part de l'armée ennemie.

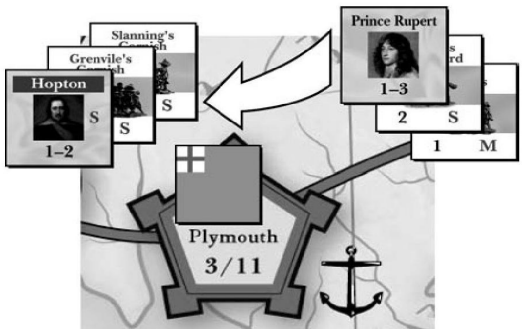
14.1 Occupation de forteresses

Un nombre limité de brigades peut se trouver à l'intérieur d'une forteresse (Placez les marqueurs sous le marqueur CP pour indiquer qu'elles sont à l'intérieur) ce qui n'est pas le cas si c'est seulement dans la même zone. Cette limite maximale est fixée par la classe de la forteresse de la zone (ainsi une armée de deux brigades, ou deux brigades sans chef, ou un mélange peut occuper Oxford) à moins que ce ne soit une forteresse limitée (celles dans une zone pentagonale), où la limite maximale est toujours d'une brigade. Les brigades et les armées peuvent être placées à l'intérieur de la forteresse seulement quand elles sont activées, recrutées ou quand une armée est attaquée (10.1).

On considère que toutes les brigades sur l'espace de commandement d'un notable local sont dans leur forteresse si le chef y est. Les brigades à l'intérieur d'une forteresse sont à l'abri des batailles (10.0).

14.2 Assiéger

Une forteresse ennemie peut être seulement assiégée par une armée avec un nombre de brigades qui égale ou excède la classe de la forteresse PLUS le nombre de brigades dans la forteresse. Une telle armée peut bombarder une forteresse en utilisant une carte Opérations qui peut l'activer (le bombardement ne peut pas être combiné avec une autre activité). Une forteresse n'est pas assiégée jusqu'à ce qu'un marqueur de siège soit placé.



L'armée d'Hopton est trop petite pour assiéger les Parlementaires de Plymouth, une forteresse de classe 3. Cependant, si Rupert arrive et subordonne Hopton, l'armée combinée est plus qu'assez grande pour le travail.

LES ZONES DE NOTABLE LOCAL

Un notable local ennemi peut être assiégé par une armée constituée d'au moins autant de brigades que celles empilées avec le notable local. Quelque soit le nombre de brigades, le notable local a une valeur de reddition de 4.

LES MARQUEURS DE SIÈGE

Un marqueur de siège peut être placé sur n'importe quelle armée apte à assiéger pendant son mouvement ou quand elle est activée pour le bombardement. Une armée avec un marqueur de siège ne peut pas se déplacer (bien que les subalternes puissent rejoindre ou quitter l'armée), engager le combat, être subordonnée ou essayer une interception sans devoir enlever le marqueur. L'enlèvement d'un marqueur de siège pendant le mouvement coûte un point de mouvement. Ceci inclut l'enlèvement d'un marqueur de siège d'une armée qui subordonne. Si une armée n'a plus assez de brigades, le marqueur de siège est enlevé immédiatement sans coût.

Note de jeu : Les subalternes et les marqueurs de siège : un marqueur de siège est toujours placé sur l'armée sur la carte. Les subalternes sont libres d'aller et venir sans déranger le marqueur. Cependant, si une autre armée veut subordonner l'armée assiègeante, le marqueur sera enlevé (et cela coûtera un point de mouvement - si le PM ne peut pas être payé, le mouvement ne peut pas être achevé). C'est parce que les lignes de siège sont installées par l'armée originale et que la coordination des armées était insuffisante pour permettre de commuter simplement ceux qui tenaient les lignes. Les armées du 17ème siècle anglais étaient des modèles d'improvisation, pas d'expérience.

LES MARQUEURS DE BLOCUS & SIÈGE

Pendant la phase de recrutement, vous pouvez placer un marqueur de Blocus & Siège sur des armées qui peuvent assiéger une forteresse (vous pouvez remplacer un marqueur de siège normal de cette façon) dans la même zone. Un marqueur de Blocus & Siège agit comme un marqueur de siège normal mais permet aussi un bombardement gratuit dans la phase de blocus. Le placement d'un marqueur de Blocus & Siège ne compte pas parmi le recrutement; c'est simplement un placement gratuit.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Note de conception : les marqueurs de Blocus & Siège représentent les installations à long terme des fortifications qui sont mises en place pendant tout le tour. Ils permettent aussi les grands sièges Covenantaire sans dépenser 3 cartes Opérations.

LES GARNISONS

Une armée à l'intérieur d'une forteresse, alors qu'elle est assiégée ou masquée, peut être activée normalement. Elle doit immédiatement attaquer l'armée assiégeante, qui peut esquiver ou se disperser normalement (10.1) (si l'armée assiégeante renonce au marqueur de siège). Si toutes les brigades d'une garnison sont enlevées d'une forteresse assiégée, la forteresse se rend immédiatement (14.4).

LES EFFETS DU SIÈGE

Un marqueur de siège sur une forteresse a les effets suivants : aucun recrutement ne peut arriver à la forteresse (7.2), les brigades ne peuvent pas non plus être placées ici par Evènement (6.4) ; la forteresse ne peut pas être utilisée pour empêcher l'isolement (11.3) ; Les notables locaux ne peuvent pas piller (13.0) et elle ne compte pour aucun camp si c'est une infrastructure économique (17.3).

LES EFFETS DU MASQUAGE

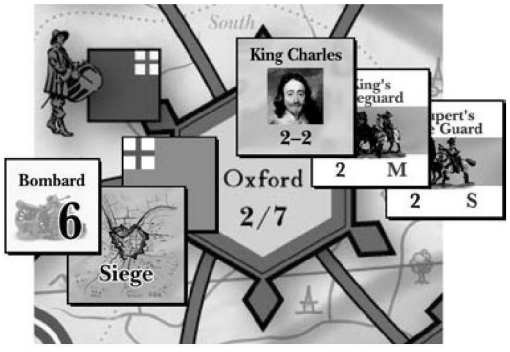
Une forteresse masquée ne peut pas empêcher l'isolement (11.3) et ne compte pour aucun camp si c'est une infrastructure économique (17.3).

14.3 Le bombardement

Chaque bombardement accumulera une valeur de bombardement égale à :

- le jet de 1d6.
- **plus 1** si le train de siège ou au moins trois brigades « Armée nouveau modèle » sont présents.
- **moins 2** si la forteresse est dans une zone de port et le résultat naval est en faveur de l'assiégé (positif pour le Parlementaire, ou négatif pour les Royalistes). Cela ne s'applique pas aux notables locaux.
- **moins 2** si la forteresse est un notable local.

Si le résultat est un nombre positif, cette valeur de bombardement est ajoutée à la valeur de bombardement déjà accumulée contre cette forteresse (s'il y en a une) – placez un marqueur de bombardement sur la carte indiquant la valeur accumulée, ou enregistrez-le sur un bloc-note. Une armée assiégeante qui perd son marqueur de siège perd immédiatement toute la valeur de bombardement accumulée (voir aussi 14.6).



Le Roi a mis le siège devant Oxford, ayant été capturée par les dévôts. Juste un bombardement de plus et la forteresse se rendra.

14.4 La reddition de siège

Quand la valeur de bombardement accumulée égale ou excède la valeur de reddition indiquée sur la table ci-dessous (et imprimée sur la carte pour les forteresses) alors la forteresse se rend.

(1) Testez pour les honneurs de la guerre; jetez un 1d6 et sur un résultat de :

1-2 la garnison se disperse

3-6 la garnison est éliminée. Ce n'est pas une perte permanente et les brigades sont immédiatement disponibles pour le recrutement.

Les notables locaux qui se rendent sont éliminés du jeu de manière permanente. Les cartes de stratégie autorisant les placements de notables locaux éliminés ne peuvent plus être utilisées pour leur évènement.

(2) Les trains de siège ennemis dans la forteresse sont enlevés du jeu.

(3) Un marqueur CP ami est placé sur la forteresse (11.1).

(4) Les généraux dans la forteresse sont déplacés vers la case des « Généraux non employés ». Au cas où le Roi Charles se rend, les Royalistes perdent immédiatement le jeu.

LES VALEURS DE BOMBARDEMENT EXIGÉES

Classe de forteresse	Valeur de reddition	Emplacements
Notable local (Classe 0)	4	Nombreux
Classe 1	4	Shrewsbury, Reading, Chester, Nottingham, Worcester, Scarborough
Classe 2	7	Newcastle, Oxford, Bristol, Carlisle
Classe 3	11	York, Hull, Londres, Plymouth, Dover, Portsmouth

14.5 Les assauts et assauts immédiats

Une armée bombardant peut choisir d'assaillir une forteresse gratuitement après une activation de bombardement. Cela peut normalement être fait seulement quand le siège en cours a accumulé une valeur de bombardement de 5 ou plus. Cependant, Sir Thomas Fairfax, le Lord Général, Cromwell, le Prince Rupert ou le Prince Maurice peuvent assaillir avec n'importe quelle activation de bombardement, même si une valeur de bombardement inférieure à 5 (et même à zéro) a été accumulée ; cette action est appelée un assaut immédiat. Comme lors d'un autre assaut, toutefois, un marqueur de siège doit être en place.

Un notable local ne peut jamais faire l'objet d'un assaut.

Note de conception : Les notables locaux sont des zones de forteresses / de points fortifiés et exigent plus qu'un assaut courageux.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Calculez l'effet des assauts comme suit :

2d6 sont jetés et le résultat total est modifié comme suit :

- **Ajouter le nombre**, pas la valeur de combat, **de brigades attaquant** (maximum trois) ;
- **Ajouter 1** pour une forteresse de **classe 1** ;
- **Soustraire 2** pour une forteresse de **classe 3** ;
- **Soustraire le nombre de brigades en défense** ;
- **Soustraire 2** pour un assaut contre un emplacement avec une **valeur de bombardement** accumulée **inférieur à 5**.

Si le résultat modifié est **10 ou plus** alors la forteresse se rend. Suivez les règles pour 14.4, sauf que les généraux dans la forteresse sont éliminés pour le reste de la partie et qu'il n'y a aucune possibilité d'obtenir les honneurs de guerre.

Si le résultat est inférieur à 10, l'assaut est repoussé et le général assaillant ne peut pas faire de nouveaux assauts pour le reste de la partie ; placez un marqueur « May Not Assault » (Ne peut pas assaillir) sur son espace de commandement sur la carte du joueur. Si Sir Thomas Fairfax échoue à un assaut, le Lord Général (qui le remplace) ne peut pas faire d'assaut non plus.

Qu'un assaut réussisse ou non, il cause toujours la perte définitive de la brigade avec la valeur de combat la plus haute sous le commandement du général assaillant. En raison de la perte des "cadres" essentiels, elle ne peut pas être recrutée ou formée de nouveau dans cette partie ; elle ne peut même pas revenir via une carte Evènement.

14.6 Batailles dans les zones de siège

L'armée assiégeante confrontée à une attaque choisit si elle :

(a) lève le siège (enlevez le marqueur de siège) et engage la bataille. Les brigades de la garnison sont ajoutées à l'armée attaquante pour déterminer la force totale de combat (les pertes seront appliquées selon ce que choisit le joueur propriétaire) et le général avec le niveau de subordination plus haut utilise sa valeur de bataille. Cependant, si la subordination (9.5) empêche l'empilement des armées, ignorez la garnison, OU

(b) combat sans le nombre de brigades nécessaire pour maintenir le siège (dans ce cas, la garnison n'est pas utilisée dans la bataille). Si l'assiégeant est battu, le marqueur de siège et la valeur de bombardement sont perdus tous les deux.

Note historique : Marston Moor est un exemple excellent d'une bataille dans une zone de siège. Le Prince Rupert marcha vers les hauteurs d'York (qui contenait l'armée de Newcastle), qui était assiégée par Leven, Manchester et Tom Fairfax. Le Parlement leva le siège et combattit, contre les forces Royalistes commandées pour leur désastre par Newcastle à qui Rupert était subordonné.

Si l'armée assiégeante remporte une victoire majeure/décisive alors la forteresse se rend automatiquement (voir 14.4).

Après la levée d'un siège, une position de subordination illégale peut arriver, utilisez 9.5 pour la résoudre.

15.0 RÈGLES NAVALES

A chaque phase de maisonnée d'un tour de fin d'année (ces tours sont marqués avec des ancres sur la piste d'enregistrement de tour), le joueur Parlementaire tire un pion naval parmi ceux restant des cinq pions d'origine. Les pions navals ne sont jamais remis dans le tas après avoir été tirés. Le pion naval nouvellement tiré ajuste le statut naval, qui commence le jeu à zéro (0). Les cartes Evènement peuvent aussi modifier le statut naval. Placez le marqueur de statut naval sur la case appropriée du diagramme de statut naval pour indiquer le statut en cours et empilez tous les pions tirés avec lui.

Note de conception : les pions navals ne sont pas équilibrés, parce que la marine soutenait généralement le Parlement pendant la guerre.

15.1 Force diplomatique

Si le Royaliste tient Londres ou Bristol, soustrayez 1 du niveau du diagramme de statut naval tant que cette condition s'applique.

15.2 La Reine

Si la Reine apparaît dans le jeu et sort sans être capturée alors déduisez 1 du statut naval (6.6). Si la Reine apparaît dans le jeu et est capturée alors ajoutez 2 au statut naval. Placez le marqueur de la Reine sur le diagramme de statut naval comme rappel.

15.3 Effets

Le contrôle de la mer affecte les sièges et le recrutement pour le tour en cours :

EFFETS SUR LE RECRUTEMENT

Statut naval	*Effet sur le recrutement*
-5 ou moins	Une brigade supplémentaire peut être recrutée par tour par le Royaliste, OU utilisez les avantages de la case "-4 à -3" ci-dessous.
-4 à-3	Une (seule) brigade recrutée ce tour par les Royalistes peut être une unité de vétérans, même si une unité de milice est disponible dans cette région.
-2 à +2	Aucun effet sur le recrutement
+3 à +4	Une (seule) brigade recrutée ce tour par les Parlementaires peut être une unité de vétérans, même si une unité de milice est disponible dans cette région.
+5 ou plus	Une brigade supplémentaire peut être recrutée par tour par les Parlementaires, OU utilisez les avantages de la case "+4 à +3" ci-dessus.

EFFETS SUR LE SIÈGE

Statut naval	*Effet sur le bombardement*
-1 ou moins	Les armées Parlementaires assiégeant des forteresses Royalistes dans des zones de port soustraient 2 à tous les jets de dé de bombardement.
0	Aucun effet sur le siège
+1 ou plus	Les armées Royalistes assiégeant des forteresses Parlementaires dans des zones de port soustraient 2 à tous les jets de dé de bombardement.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

Notez que si, pendant la phase de campagne, le statut naval atteint un niveau permettant un recrutement supplémentaire, le joueur peut le faire seulement s'il n'a pas déjà joué sa carte de recrutement pour ce tour.

16.0 BROUILLARD DE LA GUERRE

Vous ne pouvez pas examiner les brigades de votre adversaire (sur l'espace de commandement, sur la carte ou les piles de brigades non recrutées) sauf quand elles sont disposées pour la bataille ou lors d'une tentative pour placer un marqueur de siège. Vous pouvez demander et exiger le nombre de brigades dans chaque armée (et votre adversaire doit fournir ces informations), mais pas quelles brigades ni quelle force.

17.0 GAGNANT DU JEU

Il y a plusieurs façons pour un joueur de gagner.

17.1 Victoire automatique

Le joueur Parlementaire gagne immédiatement si le Roi Charles se rend. Voir 8.2, 10.4 et 14.4 pour savoir comment cela peut arriver.

> *Note de conception : si vous trouvez cette asymétrie inacceptable vous pouvez mutuellement convenir de ne pas utiliser cette règle.*

Le joueur Royaliste gagne immédiatement si, à la fin de deux tours consécutifs, il contrôle Londres et a le contrôle de trois régions; voir "Victoire à la fin du jeu" ci-dessous pour le contrôle de régions. Les régions contrôlées n'ont pas besoin d'être les mêmes à chaque tour.

17.2 Victoire de base de puissance

Dans la phase de base de puissance de chaque tour les deux joueurs comptent le nombre de marqueurs CP amis sur la carte. Si le total est inférieur à la base de puissance indiquée sur la piste d'enregsitrement des tours pour ce tour de jeu, alors le jeu se termine et le joueur (ou les joueurs) qui n'obtiennent pas la base de puissance ont perdu (les deux joueurs peuvent perdre conformément à cette règle).

> *Note de conception : les niveaux de base de puissance pour les premiers tours sont définis pour refléter la détermination des deux camps à poursuivre la guerre.*

Tour	*Base de puissance #*
Fin 1642	14
Hiver 1642	15
Début 1643	16
Fin 1643	17
Hiver 1643	18
Début 1644	19
Fin 1644	20
Hiver 1644	21
Début 1645	22
Fin 1645	23
Hiver 1645	24

17.3 Victoire à la fin du jeu

À la phase Fin du dernier tour de jeu, si aucune victoire de base de puissance n'est arrivée, le joueur Parlementaire double le nombre de ses régions contrôlées et ajoute le nombre d'infrastructures économiques qu'il contrôle (pour un maximum de 19) pour obtenir le nombre de points de victoire. Il gagne s'il a 12 points de victoire ou plus. Autrement le Roi a gagné. Il ne peut y avoir aucun match nul à la fin de la partie.

Le contrôle de région est défini comme ayant des marqueurs CP dans la majorité des zones d'une région.

LES NOMBRES DE ZONES

Région	*Zones dans la région*	*# Exigées pour le contrôle*
Sud	21	11
Est	13	7
Pays de Galles	9	5
Midlands	17	9
Nord	15	8

LES INFRASTRUCTURES ÉCONOMIQUES

Il y a un certain nombre de zones clés de la carte, indiquée par un rose délavé, qui sont nécessaires pour maintenir le moral et les finances des deux factions. On appelle ces zones des infrastructures économiques et elles sont comptées dans les conditions de victoire à la fin de la partie. De plus, si vous n'avez aucune infrastructure économique sous votre contrôle, votre recrutement est réduit (7.1.5).

> *Note de jeu : si vous ne contrôlez aucune infrastructure économique, vous ne pouvez pas jouer de carte de recrutement, mais vous obtenez toujours des recrues pendant la phase de recrutement.*

Les infrastructures économiques sont contrôlées si vous avez votre marqueur CP sur chaque zone de l'infrastructure et si aucune zone de l'infrastructure ne contient de brigade ennemie.

> *Exemple : si Newcastle est masquée ou assiégée, elle ne compte pas comme appartenant à un camp.*

1. **Le bassin houiller de Northumbrie** (*Northumbrian Coalfield*) : Newcastle (charbon pour Londres)
2. **Mines de plomb** (*Lead Mines*) : Sheffield (munitions)
3. **Approvisionnement pour la ville** (*Supply for the City*) : une ligne de zones contrôlées Northampton-Bedford (commerce général)
4. **La forêt de Dean** : Forêt de Dean (sidérurgie)
5. **Le commerce du vin** (*Wine Trade*) : Bristol (la deuxième ville du royaume et le pays du vin et du commerce des esclaves)
6. **Le Great-Wen** : Londres (commerce général)
7. **La route de la laine** (*Wool Road*) : une ligne de zones contrôlées Salisbury-Newbury-Reading (commerce de la laine)
8. **Le Weald** : Reigate (sidérurgie)
9. **Les mines d'étain de Cornouailles** (*Cornish Tin Mines*) : Truro (Étain)

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

18.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles peuvent être utilisées si les deux joueurs sont d'accord. Elles améliorent le récit historique, aux dépens d'une complexité accrue.

18.1 Les vaillants hommes de Cornouailles (Stout Cornish Men)

Seules les brigades Royalistes portant le mot "Cornish" (Slanning et Grenvile) peuvent être recrutées dans la zone de recrutement de Truro. Toutes les autres brigades Royalistes du Sud doivent être recrutées dans la zone de recrutement de Bath pendant la phase de recrutement.

18.2 Ordre aléatoire des désertions

Si vous voulez changer l'effet de la désertion, jettez 1d6 avant d'ôter les déserteurs, le nombre obtenu correspond à la catégorie où les deux joueurs commencent (plutôt que de commencer à la catégorie 1 à chaque fois). Traitez les 6 comme des 1.

18.3 Manchester

Pour mieux sentir le rôle de Manchester pendant la guerre, les brigades Parlementaires de l'Est nommées "Eastern association" ou "Ironsides" peuvent être recrutées seulement :

- dans la zone de recrutement de Cambridge,
- avec Lord Willoughby, ou
- avec le comte de Manchester (Earl of Manchester) s'il est dans la région Est ; elles doivent être placées directement sur son espace de commandemment.

Quand plus d'une de ces brigades est recrutée, elles n'ont pas besoin d'être placées ensemble.

> *Note historique : Edward Montagu, comte de Manchester, était le commandant de l'armée pour une des organisations Parlementaires les plus importantes – l'association de l'Est.*

18.4 Les rires de la cour

Si Newcastle fait partie d'une pile qui subit une défaite décisive OU qu'il n'y a aucun marqueur CP Royaliste dans la région du Nord, le jeu est immédiatement suspendu, enlevez du jeu le marqueur de Newcastle et remplacez-le par Langdale. Deux brigades Royalistes du Nord (si disponibles) sont aussi enlevées de manière permanente parmi celles disponibles pour le recrutement et/ou parmi celles présentes dans le jeu (au choix du joueur Royaliste).

> *Note historique : Newcastle a été si embarrassé par sa défaite à Marston Moor qu'il a quitté l'Angleterre.*

18.5 Lostwithiel

Si le comte d'Essex subit une défaite décisive tandis qu'il se trouve à quatre zones ou plus de Londres, son armée entière se disperse après qu'il ait subit ses pertes.

> *Note historique : En se laissant prendre au piège par le Roi sur la péninsule de Fowey, Essex aurait pu annuler l'effet de Marston Moor.*

CRÉDITS

Conception : Charles Vasey.

Développeurs : Joshua Buergel, Andy Lewis, Neil Randall

Testeurs : Gareth Simon, Ian Notter, Steve Crowley, Gary Philips, Mike Reeves, Stan Buck, Paul Heldrup, Michael Gouker, Steve Lampon, Ronald Mayer-Opificius, Joshua Buergel, Neil Randall, Andrew Young, Robin Griller, Dirk Heinz, Andy Daglish

Gardien des images du Roi : Lee Brimmicombe-Wood.

Maître des artistes du Roi : Garry Haggerty.

Collection de portraits : Nick Farrell. (Photos par John Carroll.)

Remerciements : Mike Siggins, Matthew Hayes, Olivier Clementin, Guillaume Daudin et trois testeurs d'une version précédente qui n'ont pas aimé le jeu et dont la mention est faite ici en guise de remerciements pour leurs efforts (Nick Barker, Tony Ferrari et Tom Kassel). Mes remerciements vont aussi à Ian Wedge, Steve Crowley et Joshus Buergel pour l'index ; Ronald Mayer-Opificius pour la permission de reproduire le portrait de Montrose ; Steve Carey pour avoir regardé les règles et Ian Notter pour son plaidoyer inlassable.

Traduction française : Franck Aguggiaro (*AToutHasard@gmail.com*)

Relecture française : Stéphane (alias *Dupleix*)

BIBLIOGRAPHIE

The King's War : C.V. Wedgwood.

All The King's Armies : Stuart Reid

Leaders of The English Civil War : Toynbee and Ridsdill-Smith

1066 and all that : Sellars and Yeatman

Atlas of the Civil War : P.R. Newman

The Irish and British Wars 1637-1654 : James Scott Wheeler

The Civil Wars of England : John Kenyon

The Royalist War Effort 1642-1646 : Ronald Hutton

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

INDEX

Les entrées principales sont en gras.

Activation **6.1**, 9.1, 10.0, 13.0
Armée nouveau modèle 5.5, **6.5**, 6.8, 7.1.1, 7.1.3, 14.3
Armées majeures **6.2**
Armées **6.2**, 8.4
Assaut immédiat voir Assauts
Assauts 3.0, **14.5**
Atout 5.5, **6.0**
Attrition 5.7, **12.3**
Levée de l'Etendard 4.1, **6.5**
Bataille 9.4, 9.7.3, **10.0**, 14.6
Batailles nulles **10.2**
Bombardement 3.0, 14.2, **14.3**
Brigades **2.2**, 3.0, 4.4 (5), 6.2, 7.0, 7.1.1, 7.2.1, 8.3, 8.4, 10.2, 15.3
Brigades, enlèvement 6.4, 7.1.7, 10.4
Brigades, placement 6.4, 7.1.7, 7.2.1
Brouillard de guerre **16.0**
Campagne majeure 3.0, 5.5, **6.1**, 9.1, 11.1, 13.0
Campagne mineure voir Campagne majeure
Carte de recrutement 7.1.5, **7.3**, 7.3.1, 7.3.2, 8.1
Cartes de base 3.0, 4.0, 5.4, 6.3
Cartes de combat 3.0, 6.4, **10.2**
Cartes de guerre moyenne 4.0, **6.7**
Cartes de guerre précoce **4.1**
Cartes de guerre tardive 4.0, **6.8**
Cartes de réponse **6.4**
Cartes de stratégie **6.0**, 9.0, 10.7
Cartes obligatoires 4.1, 5.5, 6.4, **6.5**
Case de carte de recrutement **6.3**
Case de renforts 4.2, 6.1 (4), 7.2.3, **7.2.4**
Case des généraux non employés 6.5 (7), 6.6, 7.1.7, **8.2**, 10.1, 10.4, 12.2, 14.4
Cessation **6.6**
Charles de Lorraine **6.6**
Comte de Brentford **6.6**
Contrôle politique 2.2, 3.0, 4.3, 5.2, 9.6, 10.5, **11.0**, 13.0, 17.2
Cornouailles voir Hommes vaillants de Cornouailles
Covenantaire **6.5**, 6.6, 7.1.6, 8.3, 9.5, 10.1, 12.1
Dépouilles de victoire **10.5**
Désertion 5.7, **12.0**, 18.2
Dispersion 7.1.7, **10.1**, 18.5
Earl of Brentford **6.6**
Enchaînement des cartes bonus **10.8**
Enlèvement des cartes de stratégie **6.4**
Esquive 9.7.3, **10.1**
Evènements 3.0, **6.4, 6.5, 6.6**
Force diplomatique **15.1**
Forteresse de ravitaillement 2.1, **11.3**
Forteresse limitée voir Forteresses
Forteresses 2.1, 10.1, 11.1, 11.3, **14.0**
Gagnant **17.0**
Garnison de Newark **6.6**
Garnisons 13.0, **14.2**, 14.4, 14.6
Généraux régionaux 2.2, 6.4, 6.5 (3), 7.2.3, 7.3.1, 9.2, 12.2, 13.0
Généraux solitaires **8.2**, 12.2
Généraux 2.2, 4.4, 7.2.3, **8.0**
Grands (Les) (Grandees) **7.3.1**
Hommes vaillants de Cornouailles **18.1**
Infrastructure économique 2.1, 6.6, 7.1.5, **17.3**
Interception **9.7**
Irlandais 2.2, **7.1.6**, 7.1.7, 12.1
Isolement politique 5.1, 5.2, **11.3**
Isolement voir Isolement politique
Jugement et réquisition **7.3.2**
Laugharne voir Roland Laugharne
Leven **6.5**, 8.4, 9.5
Lieutenant Général **6.6**, 8.4
Lignes de montagne 2.1, **9.3**, 9.7.2, 10.1
Lignes maritimes 2.1, 9.3, 9.7.1, 10.1, 10.3, 11.3
Limites régionales 7.2
Londres 15.1, **17.3**
Lord Général **8.4**, 14.5
Lorraine 2.2, **6.6**, 7.1.6, 8.3, 8.4, 9.5, 10.1, 10.6
Lostwithiel **18.5**
Manchester **18.3**
Milice 3.0, **7.1.1**, 10.2, 15.3
Mise en place **4.2**
Mouvement 6.1, **9.0**, 10.1, 14.2
Newcastle 8.4, **18.4**
Notable local 2.1, 2.2, 6.1, 7.2, 11.1, 11.3, **13.0**, 14.1, 14.2, 14.3, 14.4, 14.5
Opérations **6.1**, 6.2, 9.1, 11.1, 13.0, 14.2
Paquet de cartes **4.1**, 6.7, 6.8
Parlement (Le) **4.2**, 7.3.2, 17.3
Pays de Galles 2.2, 6.6, 7.1.3, **17.3**
Phase de blocus 5.3, **5.6**, 14.2
Phase de campagne **5.5**, 11.1
Phase de maisonnée **5.1**
Phase de recrutement 5.3, 6.5, 7.0, 7.1.2, 7.1.5, 7.1.7, **7.2**, 7.2.1, 7.2.3, 8.1, 14.2, 15.3, 17.3, 18.1
Phases (Les) **5.0**
Placement de brigades par événement **6.4**
Placement de généraux 7.2.3, 7.3, **8.1**
Points de mouvement **9.2**
Points de victoire 5.9, **17.3**
Ports **2.1**, 14.3
Position illégale **9.5**
Powicke Bridge (Pont de Powicke) **7.1.2**
Prince Rupert 6.6, **8.4**, 9.5, 14.5
Raids **13.0**
Raising of the Standard voir Levée de l'Etendard
Recrue 5.9, 6.1 (1), 6.3, 6.5, **7.0**, 7.1.7, 7.2
Reddition 5.9, 8.2, 10.3, **10.4**, 11.1, 14.2, 14.4, 14.5, 17.1
Reformation de brigades **7.1.7**
Région **2.1**, 2.2, 7.1.7, 7.2.3
Reine Mary 6.6, **15.2**
Renégats **10.6**
Retraite 9.3, **10.3**
Rires de la Cour **18.4**
Rivalités **9.5**
Roi abandonne les évêques (Le) **6.6**
Roi Charles **8.4**, 10.4, 17.1
Roland Laugharne **6.6**
Routes 2.1, **9.3**
Rupture du ravitaillement voir Attrition
Siège 7.1.4, 9.2, 14.0, **14.2**, 14.4, 14.6, 15.3, 16.0
Sir William Waller 6.5 (1), 9.5
Soulèvement de Londres **6.6**
Sous le commandement **7.2**
Statut naval 4.4, **15.0**
Subordination 3.0, 6.5 (7), 7.2.3, 7.3.1, 8.0, 8.2, 8.4, **9.5**, 9.7.1, 13.0, 14.2, 14.6
Train de siège 6.5 (3), 6.5 (6), **7.1.4**, 14.3, 14.4
Turnham Green **6.6**
Valeur de combat **2.2**, 10.2, 14.5
Valeur de reddition 2.1, **14.4**
Valeur de stratégie 2.2, **6.1 (4)**, 6.2, **9.7.2**
Valeur de bataille **10.2**, 14.6
Vétérans 3.0, 4.4, 6.5 (2), **7.1.1**, 7.1.2
Victoire automatique 8.2, 10.4, 14.4, **17.1**
Victoire de base de puissance **17.2**
Victoire majeure 10.2, **10.7**
Victoire décisive 10.2, 10.6, **10.7**
Waller voir Sir William Waller
Zones de recrutement 2.1, 7.2, **7.2.1**, 8.3 (3)
Zones 3.0, **2.1**, 5.1 (2), 11.0

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1

SEQUENCE DU JEU

PHASE DE MAISONNEE

Pendant la phase de maisonnée :

1. Chaque joueur transfère tous ses généraux de la case des « Généraux non employés » à la case de renforts. Les généraux sur la piste d'enregistrement des tours pour le tour en cours sont aussi déplacés vers la case de renforts.
2. Ensuite chaque joueur doit placer un marqueur CP dans une zone neutre (le joueur Parlementaire en premier).

   La zone doit être adjacente à un marqueur CP ami, mais pas adjacente à un marqueur CP, à un notable local ou à une armée ennemis et le changement de contrôle ne doit pas entraîner d'isolement politique (11.3) pour les autres marqueurs CP.

   Les brigades sans chef n'empêchent pas le placement.

   S'il n'y a aucune zone disponible pour un joueur, le joueur saute son placement.
3. Ensuite, si c'est la fin de l'année 1642 (c'est-à-dire, du tour de jeu 1), la fin de l'année 1643, 1644 ou 1645, le joueur Parlementaire tire un pion naval et ajuste le statut naval (voir 15.0).

PHASE DE CONTROLE POLITIQUE

(Il n'y a aucune phase de contrôle politique pendant le premier tour)

Pendant la phase de contrôle politique :

1. Les deux joueurs placent des marqueurs CP dans toutes les zones sans forteresse qui sont occupées par une de leurs armées ou un de leurs notables locaux (11.2), si un de leurs marqueurs CP n'est pas déjà là et
2. Les joueurs enlèvent des marqueurs pour refléter l'isolement politique (11.3).

PHASE DE RECRUTEMENT

En commençant par le joueur Parlementaire, chaque camp place des brigades juste recrutées (7.0) et, s'il le souhaite, des marqueurs de Blocus & Siège (14.2).

PHASE DE TIRAGE DE CARTES STRATEGIE

(Il n'y a pas de phase de tirage de cartes de stratégie au premier tour)

Cette phase crée la main de cartes de chaque joueur pour être utilisée lors de la phase de campagne de ce tour de jeu. D'abord, chaque joueur récupère ses deux cartes de base. Le joueur Parlementaire distribue ensuite quatre cartes de stratégie de la pioche, l'une après l'autre à chaque joueur alternativement, en commençant par le joueur Royaliste. La main de chaque joueur pour le tour de jeu consistera donc en au moins six cartes : les quatre tirées de la pioche et les deux cartes de base. En plus, il pourrait tenir des cartes "Atout" (5.5, 6.2).

S'il n'y a pas assez de cartes pour en distribuer quatre à chaque joueur, distribuez aux deux joueurs le même nombre de cartes ; Le joueur Royaliste obtient la dernière carte en cas de nombre impair.

PHASE DE CAMPAGNE

Les joueurs jouent alternativement ou défaussent les cartes de stratégie une par une jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé. Un joueur peut passer à tout moment après qu'il ait joué six cartes (y compris celles défaussées) – les cartes de combat et d'autres cartes de réponse sont comprises dans ce total. Ils ne sont forcés de passer que quand ils n'ont plus de cartes.

EXCEPTIONS

- les enlèvements forcés de cartes ne comptent pas dans les six cartes exigées sauf les cartes obligatoires.
- le jeu de cartes résultant de victoires ne compte pas dans les six cartes requises.
- si un joueur passe, l'autre joueur peut continuer à jouer et à défausser jusqu'à ce qu'il passe aussi. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus jouer ni défausser une autre carte pendant cette phase. Un joueur qui détient une carte de stratégie obligatoire (6.5) ne peut pas passer jusqu'à ce qu'il l'ait jouée. Si un joueur est à court de cartes avant le jeu des six cartes (en raison des évènements), il passe simplement une fois que sa main est vide.

PREMIER JOUEUR

Le joueur Royaliste choisit qui joue la première carte lors d'un tour jusqu'à ce que l'évènement « Armée nouveau modèle » (6.5) ait été joué. À ce moment, le choix passe au joueur Parlementaire.

Exception : Quand le joueur choisi pour jouer en second ne veut pas se satisfaire de cette place, il peut insister pour jouer en premier s'il a une carte "Campagne majeure" ou "Campagne mineure", qui doit être alors la première carte jouée.

ATOUT

Toutes les cartes non jouées à la fin d'une phase de campagne sont mises de côté (à l'abri des regards) et pourront être jouées aux tours suivants (voir 6.0). On les appellent des cartes "Atout".

PHASE DE BLOCUS

Les armées avec un marqueur "Blocus & Siège" (pas juste un marqueur de siège) peuvent maintenant bombarder la forteresse sur laquelle le marqueur est placé (aucune carte Opérations n'est exigée) (voir 14.2 et 14.3).

PHASE DE DESERTION ET D'ATTRITION

Regardez la piste d'enregistrement des tours et infligez le nombre de désertions exigé (12.0). Enlevez alors les brigades qui sont sujettes à l'attrition (12.3). Les brigades désertant et celles perdues par attrition sont disponibles pour le recrutement au tour de jeu suivant.

PHASE DE BASE DE PUISSANCE

Vérifiez les conditions de victoire (17.0).

PHASE DE FIN DE TOUR

Si le jeu n'est pas fini, récupérez les cartes de base pour chaque joueur, placez les cartes de stratégie utilisées pour des recrues dans la défausse et avancez le marqueur de tour d'une case la piste d'enregistrement des tours. Il y a trois façons de finir le jeu :

- le jeu finit immédiatement si l'un ou l'autre joueur réalise une victoire automatique pendant la phase de base de puissance.
- le jeu finit immédiatement si le Roi Charles se rend suite à un résultat d'un siège (8.2 et 14.4) ou d'une bataille (10.4)
- le jeu finit automatiquement lors de la phase de fin de tour du tour d'hiver 1645. Les points de victoire sont alors comptabilisés selon 17.3 et on déclare un gagnant.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011 – v 1.1