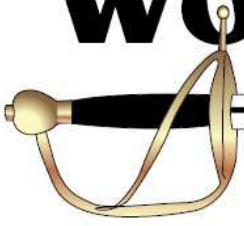


# Won by the Sword



Great Campaigns of the Thirty Years War, Vol. I



## LIVRET DE REGLES

*2<sup>ème</sup> édition - révisée en février 2016  
et clarifications de mars 2016*



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

*Cette seconde édition inclut les erratas et clarifications aux règles originales. Pour plus de lisibilité, les erratas sont rédigés en bleu.*

## Table des matières

<b>1.0 Introduction</b> .....	<b>3</b>	7.5 Détruire des points de bagages .....	9
1.1 La victoire .....	3	<b>8.0 Le mouvement</b> .....	<b>9</b>
1.2 Les cartes .....	3	8.1 Le mouvement sur route régulière .....	10
1.3 La carte .....	3	8.2 Le mouvement sur route accidentée .....	10
1.4 Règles générales et glossaire .....	3	8.3 Entrée dans un espace occupé par l'ennemi .....	10
1.5 Les unités .....	3	8.4 Mouvement à travers une patrouille ennemie .....	10
1.6 Les marqueurs .....	4	8.5 Traverser des rivières .....	10
1.7 Les dés .....	5	<b>9.0 Les patrouilles</b> .....	<b>10</b>
1.8 Les composants .....	5	9.1 Définition des patrouilles et utilité .....	10
1.9 Abréviations .....	5	9.2 Déployer et rappeler des patrouilles .....	10
<b>2.0 Initiative</b> .....	<b>6</b>	9.3 Combat entre patrouilles .....	10
<b>3.0 Séquence de jeu</b> .....	<b>6</b>	<b>10.0 Fourrager</b> .....	<b>11</b>
3.1 Mise en place .....	6	<b>11.0 Les sièges</b> .....	<b>11</b>
3.2 Changement de saison .....	6	11.1 Initier un siège .....	11
3.3 Distribution des cartes .....	6	11.2 Offre de reddition initiale .....	11
3.4 Rounds 1 à 5 .....	6	11.3 Construire des travaux de siège .....	11
3.5 Fin de campagne .....	7	11.4 Bombardement .....	12
3.6 Avance du marqueur de tour .....	7	11.5 Sortie .....	12
<b>4.0 Les colonnes</b> .....	<b>7</b>	11.6 Escalade (assaut surprise).....	12
4.1 Créer des colonnes .....	7	11.7 Offre finale de reddition .....	12
4.2 Absorber des colonnes .....	7	11.8 Assaut .....	12
4.3 Taille de colonne .....	7	11.9 Disposition de la garnison .....	12
4.4 Colonne de cavalerie.....	8	11.10 Conclure un siège et établir une garnison .....	13
4.5 Retrait de colonne.....	8	11.11 Batailles avec une colonne assiégeante .....	13
<b>5.0 Les garnisons</b> .....	<b>8</b>	<b>12.0 Les batailles</b> .....	<b>13</b>
5.1 Créer des garnisons .....	8	12.1 Types de batailles .....	13
5.2 Absorber des garnisons .....	8	12.2 Jetons d'avantage tactique .....	13
5.3 Combat avec des garnisons .....	8	12.3 Procédure de bataille mineure .....	13
<b>6.0 Les chefs</b> .....	<b>8</b>	12.4 Procédure de bataille majeure .....	13
6.1 Les types de chef .....	8	12.5 Recruter des prisonniers .....	14
6.2 Les aptitudes des chefs .....	8	12.6 Artillerie et PB abandonnés.....	14
6.3 Les pertes et remplacements de chef.....	9	<b>13.0 Pertes et renforts</b> .....	<b>14</b>
<b>7.0 Les bagages</b> .....	<b>9</b>	<b>14.0 Carte d'actions spéciales</b> .....	<b>15</b>
7.1 Acquérir des points de bagages .....	9	<b>15.0 La fatigue</b> .....	<b>15</b>
7.2 Dépenser des points de bagages .....	9	<b>16.0 Nationalité d'unité</b> .....	<b>15</b>
7.3 Dérober des points de bagages .....	9		
7.4 Transport des points de bagages .....	9		

### Echelle du jeu

**1 tour** = 5 rounds (5 à 7 jours d'activité chacun) pour un mois.

**Un jeu de bataille** dure 3 tours et peut être joué en 3 heures environ. Une saison de pleine campagne dure entre 7 et 9 tours et demande 5 à 6 heures de jeu.

**L'échelle de la carte** est d'environ 1:480 000 ou 1 cm = 4,8 km.

**Les régiments d'infanterie** représentent 800 à 1000 hommes, la face réduite est de 400 à 600 hommes.

**Les régiments de cavalerie** représentent 400 à 500 hommes, la face réduite est de 200 à 300 hommes.

**Les unités d'artillerie** représentent 8 à 10 canons.

**Les détachements** représentent 2 à 3 compagnies de 200 à 300 hommes.

**Les points de bagages** représentent la nourriture, les munitions (principalement la poudre) et l'argent, ainsi que les charriots, les personnels, les chevaux nécessaires et les suiveurs du camp.

### CRÉDITS

**Concepteur** : Ben Hull

**Développeur** : Stephen Brasseur

**Directeur artistique** : Rodger B. MacGowan

**Illustration de l'emballage** : Rodger B. MacGowan

**Carte** : Knut Grünitz

**Autres matériels du jeu** : Charles Kibler

**Testeurs** : Mike Welker (développeur originel), David Fox, Robert Hinson, James "HeavyD" Dauphinais, Jim Bonomo, Karl P Mueller, Pawel Koziorowski

**Correcteurs** : Andy Lewis, Rich Simon

**Coordination de la production** : Tony Curtis

**Producteurs** : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

**Traduction française** : franck aguggiaro

(atouthasard\_at\_gmail.com)

# Won by the Sword

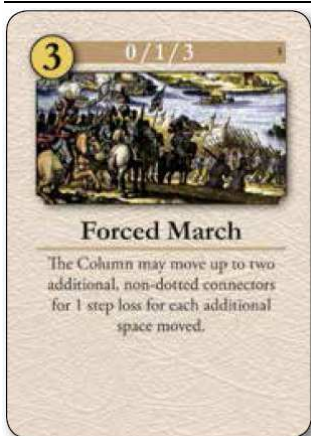
## 1.0 Introduction

*Won by the Sword* est un jeu de guerre à deux joueurs qui explore le niveau de commandement opérationnel au cours de la guerre de trente ans. Les limites de la technologie et de la logistique rendait impossible de gagner ou de perdre la guerre de cette importance en une campagne donnée. Cela a forcé les chefs à planifier et à exécuter plusieurs campagnes en cherchant à porter atteinte à la capacité économique de leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus se permettre de continuer à se battre. Plus précisément dans ce jeu, la Bavière est le plus fort allié allemand à la cause des Habsbourg. Une série de campagnes, d'abord menées par les suédois, puis les français eurent pour but de sortir la Bavière de la guerre. Le jeu offre aux joueurs des campagnes entières ou des scénarios de "bataille" plus courts aux joueurs afin qu'ils puissent choisir en fonction de la situation et de leur temps disponible pour jouer. Une campagne entière couvre 8 à 9 mois d'activité et prend généralement deux ou trois séances pour être jouées entièrement. Un scénario de "bataille" dure trois tours construits autour de la situation d'une bataille majeure, cela donne aux joueurs une possibilité de jouer sur une seule séance.

### 1.1 La Victoire

La façon de gagner une campagne consiste à capturer des bourgs et des villes et à piller la campagne de l'ennemi. Ces tactiques mettront une pression économique sur l'ennemi pour se le concilier. Les joueurs gagnent des points de victoire (PV) par l'accomplissement de ces tâches et en préservant leur armée tout en ce faisant. La table des points de victoire énumère les PV attribués pour chaque action. Les deux joueurs commencent à 0 et à la fin d'un scénario, le joueur avec le plus de PV gagne.

### 1.2 Les cartes



Le jeu se joue à l'aide d'un talon de cartes. Une des cartes est la carte d'initiative et a une fonction spéciale, elle est mise de côté. Les 54 autres cartes de campagne sont mélangées et distribuées selon les règles et un tour est joué en une série de cinq rounds de jeu de cartes. Chaque carte de campagne est divisée verticalement en trois sections. La section des points de campagne (PC) est le

cercle/ovale jaune dans le coin supérieur gauche. C'est le nombre de PC disponible quand la carte est jouée. La section des points de bagages (PB) est la bannière à droite de la section des CP. Elle indique le nombre de PB dépensés par la colonne (petite/moyenne/large) après avoir été activée. La section de l'action spéciale est en-dessous de l'image sur chaque carte et

est disponible au joueur quand la carte est jouée. Contrairement à certains autres jeux de cartes, les trois sections sont utilisées quand une carte est jouée, il n'y a pas de choix à faire entre les opérations ou les événements.

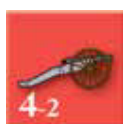
### 1.3 La carte

La carte est une carte d style point à point. Il existe cinq types de points/*espaces* : village, bourg, bourg fortifié, forteresse et grande forteresse. Un village est un point non fortifié et les autres sont fortifiés comme détaillé sur la table de fortification. Les lignes entre les points sont appelées des liaisons. Il existe deux types de liaisons : terrain normal et terrain accidenté. Les liaisons de terrain difficile sont en pointillés et indiquent un transit difficile. La carte est divisée en neuf régions et quatre archevêchés. Les archevêchés de Mayence, de Strasbourg, d'Ulm et d'Augsbourg sont traités comme des régions d'un seul espace. Bâle (*Basel*) est un espace neutre de façon permanente et ne peut pas être assiégée ou garnisonnée par aucun camp.

### 1.4 Règles générales et glossaire

Ce qui suit est un glossaire des principaux concepts du jeu, des termes, des composants et des règles générales :

**Activités** : Une colonne achète des activités avec PC obtenus en jouant des cartes. Les activités consistent en mouvement, en fourrage, en ramassage de traînards, en retranchement, en création de nouvelles colonnes, de garnison et en formation de bataille.



**Artillerie** : ces unités représentent un train d'artillerie comprenant environ 10 canons, les équipages et les charriots avec l'équipement nécessaire. Chaque unité d'artillerie a deux pas de taille, mais n'est jamais réduite. L'artillerie ne peut jamais être utilisée pour satisfaire des pertes. L'artillerie peut être capturée puis l'unité est échangée avec une unité d'artillerie amie. Une artillerie n'est jamais placée dans la case des cadres. Quand elle est éliminée, elle est placée parmi les pions.

**Avantage tactique (AT)** : c'est une abstraction d'une colonne qui occupe ou utilise le terrain ou une bonne situation. Un jeton d'AT est attribué à une colonne par une action spéciale ou une aptitude de chef.

**Carte des forces** : Une carte de 22 sur 28 cm, une pour chaque joueur où le joueur peut cacher la composition de ses forces. Elle dispose de cases pour les quatre colonnes.

**Cases des cadres** : Une case pour chaque joueur pour garder les unités qui ont été éliminées, de laquelle des renforts peuvent être tirés si autorisé par les instructions de la campagne, les événements de la carte ou la dépense de PC.



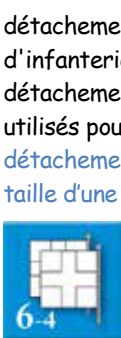
**Chef** : ce sont les commandants d'armée historique ainsi que des chefs "génériques".



**Colonne** : ce sont les éléments de manœuvre d'une armée. Les composants d'une colonne sont maintenus hors carte sur la carte des forces du joueur. Sur la carte, une colonne est représentée par un marqueur *de colonne*, chaque joueur est limité à un maximum de quatre colonnes en jeu.



**Détachement** : ce sont les plus petites unités (deux à trois compagnies) d'infanterie qui sont utilisées pour les garnisons lorsque le joueur estime que tout un régiment est de trop. Un détachement peut être créé en réduisant un régiment d'infanterie à pleine puissance sur sa face réduite. Les détachements peuvent être ramassés par des colonnes et utilisés pour remettre un régiment réduit à pleine puissance. **Un détachement peut aussi être créé quand une colonne ajuste la taille d'une garnison qui n'est pas actuellement un détachement.**



**Double régiment** : ce marqueur est l'équivalent de deux régiments et les joueurs peuvent librement échanger ce marqueur avec deux régiments. Le verso représente deux régiments réduits. Si un double régiment prend un pas de perte, il doit être remplacé par un marqueur de régiment complet et un marqueur de régiment réduit. Le propos de ces marqueurs est seulement de réduire l'encombrement des marqueurs. Les détachements ne sont jamais placés dans la case des cadres, ils peuvent être réutilisés si nécessaire.



**Garnison** : Ce sont les forces immobiles détachées pour tenir des points fortifiés importants. Un marqueur *Garrison* cache les forces placées dessous lui. Une garnison de 0 pas reste contrôlée par le joueur propriétaire actuel.

**Initiative** : Un joueur gagne l'initiative représentée par la carte d'initiative qui lui donne la possibilité d'influencer sur une variété d'activités pour souligner l'élan d'une armée donnée.



**Jetons d'aptitude spéciale** : Chaque chef dynamique dispose d'un ensemble unique de jetons d'aptitude spéciale. Si le chef est en jeu, le joueur tire au hasard un jeton d'aptitude spéciale à chaque tour et peut utiliser l'aptitude spéciale tirée une seule fois pendant ce tour.

**Patrouille** : un régiment de cavalerie placé sur un connecteur pour aider au fourrage, à la reconnaissance et au ralentissement de l'ennemi.

**Piste combinée de siège et de PV** : une piste de nombres où différents marqueurs sont placés pour garder une trace de tous les sièges en cours. La piste est également utilisée pour suivre le total des points de victoire en cours.



**Piste de tour** : un marqueur *de tour* est placé pour indiquer le mois en cours. Les couleurs indiquent les saisons qui peuvent avoir des instructions spéciales associées à la campagne donnée.

**Point neutre** : villes et forteresses qui se trouvaient dans les zones de campagne, mais qui n'agissent pas directement pour l'un des deux camps pendant un scénario particulier.



**Points de bagages (PB)** : c'est une abstraction de la nourriture, de la poudre à canon, de l'argent, des transports associés et des suiveurs du camp nécessaires pour soutenir une armée sur le terrain. Une carte jouée lors d'un round donné indique combien de PB sont dépensés par la colonne activée.



**Points de campagne (PC)** : La carte jouée indique le nombre de PC disponibles à une colonne lors d'un round. Les PC sont échangées contre des activités telles que le mouvement, le fourrage et la construction de travaux de siège. Chaque PC représente environ un jour ou deux de travaux. Chaque carte a un nombre de PC entre 3 et 6.



**Régiment** : ce sont les unités de combat qu'un joueur utilise dans les colonnes, les garnisons ou les patrouilles. Les régiments sont soit de cavalerie (RC) ou d'infanterie (RI). Les régiments ont deux pas, à pleine force et réduit. Les régiments sont des abstractions, mais une évaluation suffisamment précise du nombre réel, comme la force régimentaire individuelle diverse. Un régiment d'infanterie à pleine force représente environ 800 hommes, un régiment de cavalerie environ 400. **Voir l'échelle du jeu en page 2 de ce manuel pour plus d'informations.**

**Round** : Un tour a cinq rounds où chaque colonne doit jouer une carte. Les cartes jouées pour un round donné sont placées dans la pile de défausse.

**Tableau de fortification** : Chaque bourg ou forteresse est classé comme un bourg, bourg fortifié, forteresse ou grande forteresse. Le tableau de fortification indique toutes les informations pour chaque type.

**Territoire ennemi** : Ce sont les régions listées dans les scénarios sous la rubrique "guerre économique" où vous recevez des PV pour le fourrage.

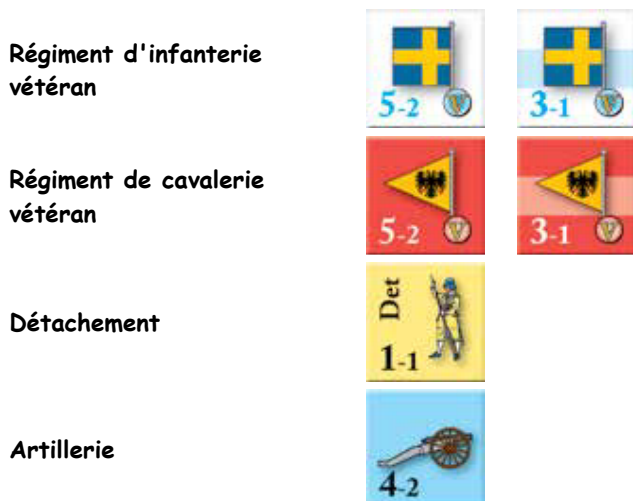
**Territoire national** : Ce sont les régions listées dans les scénarios sous la rubrique "guerre économique" où votre adversaire reçoit des PV pour le fourrage.

**Tour** : une campagne donnée aura généralement huit ou neuf tours, chaque tour représente un mois selon le début et la fin historique de la campagne. Chaque tour a cinq rounds de jeu de cartes qui représentent chacun environ cinq à six jours d'activité.

**Travaux de siège** : Chaque type de fortification a une valeur numérique sur le tableau de fortification qui indique le nombre de travaux de siège qui doivent être réalisés avant un assaut sur une fortification assiégée.

## 1.5 Les Unités

Type d'unité	Recto	Verso
<b>Chef</b>		
<b>Régiment d'infanterie</b>		
Puissance de feu → Pas →		
<b>Régiment de cavalerie</b>		
Puissance de feu → Pas →		



Combattant majeur	Couleur de fond	
Suède		Blanc
France		Bleu
Impériaux		Rouge
Bavière		Bleu clair
Espagne		Jaune pâle
Hesse		Gris clair
Weimar		Marron

## 1.6 Les marqueurs

Type d'unité	Recto	Verso
Fourragé 1 & 2		
Point de bagages 1 & 2		
Jeton d'aptitude		
Fatigue 1 & 2		
Garrison		
Jeton d'avantage tactique		
Rejet de reddition		
Siège		

Travaux de siège construits



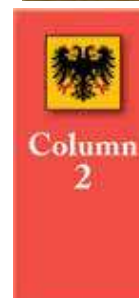
Travaux de siège réalisés



Marqueurs de PV



Pions de colonne



## 1.7 Dés de jeu

Le jeu utilise un dé à 10 faces où le zéro vaut zéro (*pas dix*), de sorte que les résultats vont de zéro à neuf.

## 1.8 Liste des matériels

Un jeu complet de *Won by the Sword* contient les éléments suivants :

Une carte de 86 sur 56 cm

Quatre planches de pions

Un jeu de 55 cartes

Un livret de règles

Un livret [de jeu](#)

Une carte de bataille de 22 sur 28 cm

Deux cartes de force de joueur de 22 sur 28 cm

Deux cartes d'aide de jeu de 43 sur 28 cm

Un dé à 10 faces

[Huit supports en plastique pour les colonnes](#)

## 1.9 Les abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ces règles :

PB Point de bagages

PC Point de campagne

PF Point de fatigue

AT Avantage tactique

PV Point de Victoire

## 2.0 Initiative

L'initiative est une représentation de l'élan d'une armée. Le scénario indique quel joueur commence avec l'initiative. Ce joueur reçoit la carte initiative. La tenue de la carte initiative permet au joueur de choisir qui va commencer chaque round. Lorsque le joueur utilise l'initiative, il le fait en annonçant la façon dont elle doit être utilisée et la remet à l'autre joueur. L'autre joueur ne peut pas utiliser l'initiative pendant le round où il l'a reçu. L'initiative peut être utilisée de la manière suivante :

- Pour modifier un résultat de reddition lors d'un siège
- Pour lancer un deuxième dé de combat cumulatif au cours d'une bataille
- Pour modifier le jet de dé de fin de campagne (lors d'un scénario de campagne complète)

Le joueur sans initiative peut prendre l'initiative s'il accomplit une des actions qui suivent :

- Il utilise l'aptitude spéciale d'initiative d'un chef dynamique
- Il gagne une bataille majeure.
- Il capture un bourg fortifié, une forteresse ou une grande forteresse ennemie ou neutre (même si l'initiative a été utilisée sur la table de reddition).

Le joueur qui prend l'initiative à l'autre joueur ne peut pas l'utiliser lors de ce round.

## 3.0 Séquence de jeu

### 3.1 Mise en place

Au début de tous les scénarios, les instructions indiquent les colonnes et garnisons de départ. Les joueurs les mettent en place simultanément. Les points clés avec un intérêt politique et économique ont des garnisons comme indiquées. Toutes les garnisons contrôlées par les joueurs lors de l'installation sont des régiments d'infanterie ou des détachements. Chaque garnison est cachée sous un marqueur garnison posé sur la face appropriée. L'autre joueur ne peut pas regarder sous un marqueur garnison. Dans les scénarios de bataille, les garnisons sont souvent les mêmes que le scénario de la campagne pour cette année ou énumère les quelques petits changements depuis le début de la campagne.

**Note de jeu :** les garnisons sont souvent votre seule source de renforts pour votre armée de manœuvre, mais attention à ne pas laisser des endroits clés vulnérables en le faisant. Capturer des points fortifiés est la méthode la plus productive pour engranger des PV et gagner. Capturer des points sans garnison explicite peut être une source facile de PV, mais soyez conscient que désormais ils rapporteront davantage de PV à votre adversaire maintenant qu'il y a un marqueur de garnison explicite.

**Note historique :** de nombreux points commencent sans marqueur de garnison explicite et sont neutres à des fins de jeu. Toutes les villes avaient une sorte d'alignement, mais les interrelations et les alliances très complexes sont en dessous de la portée du jeu et en général elles ont peu fait pour protéger une ville contre les ravages d'une armée en marche chez elle.

### 3.2 Changement de saison

Au début du premier tour d'une nouvelle saison (printemps à été ou été à automne) tous les marqueurs de Fourrage 1 sont enlevés et les marqueurs de Fourrage 2 sont remplacés par des marqueurs de Fourrage 1.

### 3.3 Distribution des cartes

Le joueur avec la carte Initiative mélange le paquet et distribue aux deux joueurs 10 cartes.

### 3.4 Rounds 1 à 5

Chaque round suit la même procédure. Les joueurs alterneront l'activation d'une colonne à la fois. Les deux joueurs activeront toutes leurs colonnes une seule fois à chaque round. La procédure d'activation est différente selon si c'est la première ou la seconde colonne du joueur qui est activée ce tour ou sa troisième ou quatrième colonne. Un joueur ne peut jamais avoir plus de quatre colonnes en jeu en même temps.

Au début de chaque round, le joueur avec la carte Initiative choisit qui activera une colonne en premier ce round. Ce joueur est appelé le premier joueur.

Le premier joueur choisit une de ses colonnes, pas nécessairement le marqueur de colonne 1, et l'active en jouant une carte de sa main. Une fois que cette colonne a terminé ses activations y compris la dépense de ses PB, déposez la carte jouée sur la case de défausse du round approprié. Le second joueur choisit et active ensuite sa première colonne en jouant une carte de sa main.

Le premier joueur choisit ensuite une deuxième colonne et l'active en jouant une carte de sa main. S'il n'a qu'une colonne, il n'effectue alors aucune activation, mais il doit défausser une carte de sa main. La carte jouée ou défaussée est déposée sur la case de défausse du round approprié. Le second joueur doit ensuite choisir une deuxième colonne et l'activer en jouant une carte de sa main. S'il n'a qu'une colonne, il doit alors défausser une carte de sa main.

Si les deux joueurs n'ont qu'une ou deux colonnes, le round se termine. Par ailleurs, les joueurs continueront en alternant les activations de colonne jusqu'à ce que toutes les colonnes des deux joueurs aient été activées. Cependant, quand les joueurs activent leurs troisième et/ou quatrième colonnes, ils doivent tirer une carte de la pioche pour l'utiliser pour l'activation de la colonne. Ils ne peuvent pas jouer de cartes de leur main pour activer la colonne, parce que vous ne pouvez jamais jouer ou défausser plus de deux cartes de votre main lors d'un round donné. Si un joueur n'a pas de troisième et/ou quatrième colonne, il ne fait rien. Son adversaire continue à activer ses colonnes jusqu'à ce qu'elles aient été activées.

#### Procédure d'activation

Quand un joueur active une colonne, il dépense les PC sur la carte jouée de sa main (1<sup>ère</sup>/2<sup>ème</sup> colonnes) ou tirée de la pioche (3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup> colonnes) pour réaliser des activités (mouvement, fourrage, combat, etc.). Une fois que toutes les activités et que les actions spéciales (de la carte ou liées au chef) sont terminées, le joueur dépense alors la totalité des PB indiqués sur la carte, en fonction de la taille de la colonne et des PB requis pour les activités menées. Si la colonne ne contient pas assez de PB à dépenser, alors tous ses PB doivent

être dépensés et les PB non dépensés sont convertis en pertes de pas sur la base de 1 pas pour 1 PB. Le joueur la contrôlant choisit quels régiments sont réduits pour satisfaire les pertes. Tous les régiments doivent être réduits avant d'en éliminer un. Les régiments éliminés sont placés dans la case des cadres. Le joueur termine son activation en retournant le chef de la colonne sur sa face "F" (Fini).

A la fin de chaque round, chaque colonne en jeu doit avoir été activée une seule fois, soit en jouant une carte de la main du joueur ou en tirant une carte de la pioche. En outre, chaque joueur aura deux cartes de moins dans sa main que quand le round a commencé (c'est-à-dire, 8 cartes après le premier round, 6 cartes après le deuxième round). Ainsi à la fin du cinquième round, les deux joueurs auront joué ou défaussé toutes les 10 cartes de leur main.

#### Colonnes en jeu Cartes joué à chaque round

1	1 de la main / 1 défaussée
2	2 de la main
3	2 de la main / 1 de la pioche
4	2 de la main / 2 de la pioche

**Note de conception :** La gestion de la main pour deux colonnes représente la capacité du général à planifier et à contrôler jusqu'à deux colonnes puisque les principales armées ont tendance à fonctionner en deux colonnes. Les forces auxiliaires complètent les autres colonnes et le général a moins de capacité à planifier ou à les contrôler. Chaque round couvre environ 6 jours d'activité.

### 3.5 Fin de la campagne

Si les deux joueurs souhaitent finir le jeu ou si le nombre maximum de tour est atteint, totalisez les PV alors sur la carte, respectant les conditions en prenant les PV déjà assiégés et sur la piste des PV et déterminez le vainqueur. Par ailleurs, à la fin du premier tour de fin inscrit dans un scénario de campagne avec une durée variable, si le joueur menant aux PV n'a aucune colonne en territoire ennemi, il peut jeter un dé sur la table de fin de campagne pour déterminer si la campagne et donc le jeu se termine maintenant ou continue pour encore un tour de plus (par exemple, dans le scénario 1634, ce processus arrive à la fin de tour 8).

### 3.6 Avance du marqueur de tour

Si ce n'est pas le dernier tour du scénario de campagne ou de bataille, retournez tous les chefs finis sur leur recto et tirez de nouveaux jetons d'aptitudes spéciales de chefs dynamiques. Revenez au 3.2 Changement de saison.

## 4.0 Les colonnes



Column  
2

Ce sont les éléments de manoeuvre d'une armée. Les composants d'une colonne sont maintenus hors carte sur la carte des forces du joueur. Une colonne doit se composer d'au moins un chef et un régiment. Chaque colonne a un seul général en chef (qui doit être dynamique ou nommé si possible). Sur la carte, une colonne est représentée avec un marqueur de colonne, chaque joueur est limité à un maximum de quatre colonnes en jeu. Les chefs, les régiments

ou l'artillerie doivent être dans une colonne, une patrouille ou une garnison. Le contenu d'une colonne est gardé caché au regard du joueur adverse.

### 4.1 Créer des colonnes

Une colonne avec au moins deux chefs et deux régiments peut créer une autre colonne si ce joueur a moins de quatre colonnes en jeu. Une garnison qui a un chef et au moins un régiment peut également créer une colonne. Quand c'est au tour du joueur pendant un round, le joueur place le nouveau marqueur de colonne sur la carte, déplace les forces de sa carte de force et active la nouvelle colonne. Le coût en PC pour commencer une nouvelle colonne est payé par la nouvelle colonne comme ses premiers PC dépensés lorsqu'elle est activée. Si un joueur a défaussé ou n'a fait aucune action pendant le round, il ne peut pas créer une colonne lors d'une activation ultérieure de ce round. Si un joueur a une colonne de renfort disponible, il peut la placer sur la carte à l'endroit de départ indiqué de la même manière que s'il l'avait créée. Les colonnes de renfort qui ne sont pas capables d'entrer sur la carte le tour indiqué, sont disponibles pour arriver lors d'un tour ultérieur.

### 4.2 Absorber des colonnes et des unités

Une colonne activée peut absorber des garnisons, des détachements et d'autres colonnes amies ou une portion de celles-ci qui se trouvent dans le même espace. Si une colonne est absorbée, toutes les patrouilles de la colonne sont rappelées automatiquement. Si la colonne absorbée a un jeton d'activation, il est gardé jusqu'à ce que la colonne combinée bouge en dehors de l'espace. Si les unités absorbées n'ont pas été activées ce round, la colonne peut continuer son activation normalement. Si toutes ou partie des unités qui ont été absorbées ont déjà été activées, la colonne doit terminer son mouvement dans cet espace. Cependant, la colonne activée peut réaliser d'autres actions hors mouvement telles que le fourrage. La présence de garnisons ou de colonnes ennemies n'empêche pas cette capacité ; par exemple une colonne amie peut entrer dans un espace contenant une autre colonne amie et une colonne ennemie, absorber la colonne amie et offrir la bataille à la colonne ennemie.

### 4.3 Taille de colonne

Au début d'une activation, la taille de la colonne est calculée en pas avec les régiments à pleine force ayant deux pas, les régiments réduits et les détachements d'un pas, les batteries d'artillerie de deux pas, et chaque PB comptant pour deux pas. Les régiments de cavalerie (9.0) en patrouille compte dans la taille d'une colonne. Il est utile de garder un décompte en cours d'exécution sur un bout de papier. Une colonne avec 25 pas ou moins est petite, 26 à 50 est moyenne, et 51 ou plus est grande. La taille détermine quel nombre sur la carte de campagne indique la quantité de PB consommés ce round. Si une colonne absorbe une colonne qui n'a pas été activée ce round, la taille est ajustée en additionnant les deux pour les dépenses de PB. Si une colonne absorbe une colonne qui a déjà été activée ce round, la taille reste inchangée par rapport au début de l'activation.

**Note historique :** Les grandes colonnes dépensent des bagages plus rapidement et sont plus vulnérables à l'attrition.

## 4.4 Colonne de cavalerie

Une colonne avec un chef et des régiments de cavalerie mais sans artillerie ni infanterie est éligible au bonus de cavalerie des cartes de campagne.

**Note historique :** Généralement, une armée principale avait une colonne de cavalerie pour la masquer à l'ennemi, aider au ravitaillement, et réduire l'empreinte de l'armée.

## 4.5 Retrait de colonne

Si tous les régiments et détachements d'une colonne sont éliminés par la dépense de PB ou par épidémie, le marqueur de colonne est ôté du jeu. Les chefs dans la colonne sont immédiatement placés avec une colonne ou une garnison amie (au choix du joueur propriétaire); Toute l'artillerie et tous les PB avec la colonne sont abandonnés (12.6).

## 5.0 Les garnisons



Les garnisons tiennent des espaces fortifiés (bourgs, bourgs fortifiés, forteresses et grandes forteresses). Le tableau de fortification indique le

nombre maximum de pas qui peuvent y être placés en garnison. Les chefs, l'artillerie ou les PB ne comptent pas dans cette limite. Les chefs, les régiments, l'artillerie ou les PB en garnison sont cachés sous le marqueur de *Garrison* et ne peuvent pas être inspectés par l'autre joueur. De nombreux espaces fortifiés commencent le jeu sans garnison **contrôlée par un joueur**. Ces espaces sont considérés comme neutres, mais peuvent être capturés par l'intermédiaire d'un siège (11.0) et doivent donc par la suite disposer d'une garnison. Les espaces fortifiés neutres utilisent la colonne "Aucun" sur la table d'offre de reddition.

### 5.1 Créer des garnisons

Une garnison est créée soit en étant désignée dans la mise en place au début du jeu ou en capturant un espace fortifié pendant la partie via un siège (11.0). La taille minimale pour une garnison est un détachement, la taille maximale est indiquée sur le tableau de fortification. La composition d'une garnison est cachée à l'autre joueur en la plaçant sous un marqueur de *Garrison* et n'est révélée que par une patrouille de cavalerie réussie ou après la reddition suite à un siège. Un détachement peut aussi être créé quand une colonne ajuste la taille d'une garnison qui n'est pas actuellement un détachement.

### 5.2 Absorber des garnisons

Une fois mise en place, une garnison ne peut jamais être abandonnée volontairement. La taille de la garnison peut être augmentée ou diminuée par une colonne amie présente dans un espace **non-assiégé** entre le minimum et le maximum sans dépenser de PC. Une colonne ne peut pas absorber le dernier pas d'une garnison. Cependant le dernier pas peut-être éliminé par épidémie ou utilisé dans une sortie (11.5). Les garnisons de 0 pas sont toujours contrôlées par le propriétaire en cours mais la colonne "Aucune" est utilisée sur la table d'offre de reddition.

### 5.3 Combattre avec des garnisons

Les garnisons ne peuvent participer à un combat que via un siège (11.0). Une garnison est ignorée pour toutes les batailles "à proprement parlé" (12.0).

## 6.0 Les chefs



Dynamique



Nommé



Générique

### 6.1 Les types de chef

Les chefs sont classés parmi les dynamique, nommé ou générique. Les instructions de la campagne attribuent à chaque joueur un ensemble de chefs dynamiques et nommés. Chaque joueur a également assez de chefs génériques (*Oberst*) pour remplacer les chefs dynamiques ou nommés perdus et pour être en mesure de diriger quatre colonnes. Chaque nationalité remplacera ses chefs dynamiques ou nommés afin qu'il y ait toujours un chef disponible pour satisfaire aux exigences de la règle de nationalité des unités. Les chefs dynamiques ont un ensemble d'aptitudes spéciales, bien que différents chefs aient un nombre différent d'aptitudes à leur disposition. Au début de chaque tour, chaque chef dynamique renvoie tous les jetons d'aptitude inutilisés dans le groupe de jetons, tire au hasard un seul de ses propres jetons d'aptitudes spéciales et peut l'utiliser ce tour. Le jeton tiré est caché à l'autre joueur jusqu'à son utilisation. Les aptitudes spéciales peuvent être utilisées en même temps que toute action donnée par une carte. En général, l'aptitude spéciale s'applique à la colonne où se trouve ce chef, mais certaines aptitudes spéciales sont de nature plus générale.

### 6.2 Les aptitudes de chef

Les chefs dynamiques ont des jetons d'aptitudes spéciales parmi celles-ci :

- 1. Marche forcée :** 1, 2 ou 3 mouvements sur une liaison **régulière** sans coût de PC (**exception en 8.4**) **doivent chacun dépenser** 1 PB ou un 1 PF (Point de fatigue) au choix du joueur. Le joueur peut répartir le coût entre les bagages et la fatigue.
- 2. Terre écorchée :** Vous gagnez +3 à tous les jets de fourrage et le résultat est automatiquement F2, quel que soit le résultat sur la table des fourrages.
- 3. Bombardement :** La puissance de feu de l'artillerie est doublée lors d'un bombardement lié à une bataille ou à un siège ce round.
- 4. Tir rapide :** Lors d'une bataille uniquement, la puissance de feu de l'artillerie est doublée pour le bombardement. (C'était un type de cartouche fixe pour l'artillerie, un secret d'État bavarois, qui a été très utile en bataille, mais pas du tout pour les armes lourdes utilisées lors des sièges).
- 5. Attaque surprise :** vous empêchez une colonne ennemie de rejeter une offre de bataille ou l'assaut d'une fortification avant la fin des travaux de siège (Escalade 11.6).
- 6. Charge de cavalerie :** Lors d'une bataille, vous gagnez un jeton d'avantage tactique (AT) dans une bataille d'aile ou mineure qui a plus de régiments de



cavalerie que de régiments d'infanterie, le chef doit être avec cette aile.

7. **Charge d'infanterie** : Lors d'une bataille, vous gagnez un jeton d'AT au centre, le chef doit être avec cette aile. Lors d'une bataille mineure, elle peut être utilisée si au moins un régiment d'infanterie est présent.
8. **Agressivité** : Vous ne pouvez pas refuser la bataille. Vous gagnez un jeton d'avantage tactique en entrant dans cette bataille, *offensivement ou défensivement*, et vous devez l'utiliser lors de la première offre de bataille.
9. **Espions** : vous choisissez une colonne ennemie et vous inspectez tout le contenu.
10. **Initiative** : Vous gagnez l'initiative.
11. **Recrutement** : vous pouvez dépenser des PC pour retourner des régiments réduits pour 1 PC chacun, OU pour reconstituer un régiment de la case des cadres pour 3 PC et 1 PB chacun OU vous gagnez une unité d'artillerie dans une garnison amie *non assiégée n'importe où sur la carte. La nationalité du chef dynamique peut être différente de la nationalité de la garnison.*
12. **Habilité de cavalerie légère** : Vous doublez la puissance de feu lors des jets de dés de reconnaissance et de combat de patrouille ce round.
13. **Retranchements** : Quand vous acceptez une offre de bataille ennemie, le centre gagne un jeton d'avantage tactique (AT) et il est immunisé contre les bombardements.

### 6.3 Les pertes et remplacements de chef

Chaque chef dynamique ou nommé impliqué dans une bataille doit lancer le dé après la fin de la procédure de bataille; si un 9 est obtenu, le chef est touché. S'il a été touché, jetez un nouveau dé pour déterminer à quel point ce chef est blessé. Sur le deuxième résultat, un 0 indique que le chef est retiré du jeu pour avoir été tué ou gravement blessé; un résultat supérieur à 0 indique le nombre de rounds où il est hors-jeu. Au round suivant le chiffre obtenu, le chef est remis en jeu *en remplaçant un chef générique* dans la colonne au choix du joueur. Un chef dynamique ou nommé lorsqu'il est retiré du jeu est immédiatement remplacé par un chef générique. D'autres chefs dynamiques ou nommés peuvent être présents dans la colonne et prendre le commandement, mais le remplacement générique maintient le nombre de chefs disponibles constant.

## 7.0 Les bagages



Les bagages sont une abstraction de l'argent, de la poudre, du fourrage et de la nourriture nécessaires pour soutenir une

armée ainsi que les transports associés et les suiveurs du camp. Les bagages sont un mal nécessaire pour les joueurs, vous ne pouvez pas soutenir votre armée sans eux, mais il laisse une forte empreinte. Le stockage peut être contre-productif. Le manque de fourrage peut induire à manoeuvrer au-delà des considérations politiques. Une armée de 30 000 hommes sera accompagnée par presque autant de chevaux et de boeufs.

### 7.1 Acquérir des points de bagages

Les PB sont obtenus de trois façons : Comme résultat de combat (en prenant des PB à l'autre joueur), en fourrageant et en capturant des fortifications. La méthode la plus courante pour obtenir des PB est le fourrage. Une colonne peut abandonner des PB sans frais, ce qui crée un stock. En outre, une colonne sur le même point qu'une autre colonne amie pourra déposer des PB, pour permettre à l'autre colonne de les ramasser (au coût normal). Cela autorise la technique historique pour une colonne impliquée dans un siège d'obtenir du fourrage grâce à une colonne fourrageant dans une zone plus large et ravitaillant la colonne principale.

### 7.2 Dépenser des points de bagages

Lorsqu'une colonne est activée lors d'un round, la carte de campagne indique le nombre de PB que la colonne dépense à la fin de son activation en fonction de sa taille (*petite/moyenne/grande*) au début de son activation. Les pertes par combat, créer de nouvelles colonnes ou garnisons ne changent pas la consommation de PB lors de cette activation. Certaines actions au cours d'une activation peuvent également induire des coûts en PB, ceux-ci s'additionnent à ceux de la carte. A la fin de l'activation, la colonne dépense les PB *qu'elle contient* en fonction de la charge à payer lors de l'activation *même si elle n'a rien fait pendant son activation*. Si la colonne ne *contient* pas assez de PB, *tous les PB doivent être dépensés et les PB non disponibles sont convertis en perte de pas sur la base de 1 pas pour 1 PB*. Tous les régiments d'une colonne doivent tous être réduits avant qu'un premier ne soit retiré du jeu et placé dans la case des cadres.

### 7.3 Cacher les points de bagages

Les PB détenus par une garnison sont cachés sous le marqueur *de garnison*. Les PB détenus par une colonne sont maintenus hors carte sur la carte de force du joueur. Les PB déposés comme réserve sur la carte en un point qui n'a pas de garnison sont placés sur la carte et sont libres d'être inspectés par l'autre joueur.

### 7.4 Transporter des points de bagages

Les PB ne sont pas spécifiques à une armée. Toute colonne avec suffisamment de PC peut ramasser des fournitures n'appartenant pas à une colonne. Il en coûte à une colonne 1 PC pour ramasser un nombre quelconque de PB dans un espace donné. Cela ne coûte pas de PC pour déposer des bagages dans un espace.

### 7.5 Détruire des points de bagages

Une colonne peut détruire toutes ses PB sans frais lors de son activation.

## 8.0 Le mouvement

Seules les colonnes peuvent se déplacer d'un point à un autre. Elles le font en jouant une carte, en étant activé et en dépensant des PC. Le mouvement peut être combiné avec d'autres activités.

**Exemple** : Une colonne est à *Ansbach*, le joueur joue une carte de sa main pour l'activer. La carte dispose de 5 PC. Le joueur se déplace à *Gunzenhausen* (1 PC), y fourrage (1 PC),

se déplace à Pappenheim (1 PC), y fourrage (1 PC), et enfin utilise le cinquième PC pour aller à Eichstadt.

### 8.1 Mouvement sur route régulière

Cela coûte un PC pour se déplacer le long d'une liaison régulière, à moins qu'une action de marche forcée soit utilisée (6.2 Les aptitudes de chef ou 14.0 Les actions spéciales de carte).

### 8.2 Mouvement sur route accidentée

Cela coûte deux PC pour se déplacer le long d'une liaison de terrain difficile.

### 8.3 Entrer dans un espace occupé par l'ennemi

Cela ne coûte aucun PC supplémentaire pour entrer dans un espace avec une garnison ou une colonne ennemie. Le mouvement en dehors d'un espace contenant une colonne ennemie (parce qu'il n'y a pas eu d'offre de bataille) coûte un PC supplémentaire. Le mouvement en dehors d'un espace avec **seulement** une garnison ennemie ne coûte *pas* de PC supplémentaire.

### 8.4 Le mouvement à travers une patrouille ennemie

Le déplacement à travers une patrouille ennemie coûte un PC supplémentaire.

### 8.5 Traverser les rivières

Les points qui sont sur une rivière contrôlent ce passage. Si ce point est **assiégé** ou garnisonné par le camp adverse, une colonne ne peut pas traverser la rivière. Une colonne peut se déplacer dans et à travers le point à condition qu'elle ne traverse pas la rivière. Pour utiliser le passage qui est contrôlé par une garnison ennemie, le joueur doit capturer et garnisonner le passage. **Pour utiliser un passage qui est contrôlé par une garnison ennemie, le joueur doit capturer et garnisonner le passage.** Un passage de rivière peut être approché et assiégé depuis les deux rives de la rivière. **Les deux camps peuvent traverser les rivières aux endroits fortifiés neutres non-assiégés.**

*Exemple : Une colonne à Augsburg veut se déplacer à travers le Danube, mais Donauwoerth est garnisonnée par l'ennemi. La colonne pourra passer à Donauwoerth, mais pas traverser la rivière sans la garnisonner avec succès. La colonne pourra se déplacer à l'est ou à l'ouest d'Ingolstadt ou d'Ulm pour y traverser le Danube s'il n'y a pas de garnison ennemie.*

## 9.0 Les patrouilles

### 9.1 Définition de la patrouille et utilité

Une patrouille est un simple régiment de cavalerie, à pleine force ou réduit, placé sur une liaison. Les patrouilles servent les trois objectifs suivants :

- Reconnaître les colonnes ou les garnisons ennemies d'un point relié à la liaison où se trouve la patrouille.
- Empêcher le mouvement des colonnes ennemies le long de la liaison où se trouve la patrouille.
- Améliorer le fourrage d'une colonne amie dans un point relié à la liaison où se trouve la patrouille.

Quand une patrouille est placée, ou gagne un combat entre patrouilles (9.3), ou quand une colonne ennemie entre dans un point relié à la liaison où se trouve la patrouille, le joueur propriétaire annonce une tentative de reconnaissance. **Une tentative de reconnaissance est permise le long de la liaison où se trouve la patrouille.** Le joueur lance un dé et si le résultat est égal ou inférieur à la puissance de feu de la patrouille de reconnaissance, le joueur peut inspecter la colonne ou garnison reconnue.

Quand une colonne ennemie se déplace à travers une liaison avec une patrouille, l'ennemi doit payer un PC supplémentaire pour passer à travers la liaison et la patrouille peut tenter de reconnaître la colonne ennemie. **Le 1 PC pour la patrouille doit être payé même si le mouvement est gratuit suite à une marche forcée.**

Lorsque la taille d'une colonne est calculée au début de son activation, toutes les patrouilles déployées sont incluses dans le total.

**Le joueur se déplaçant doit déployer toutes ses patrouilles de cavalerie avant d'effectuer les jets de dé de combat ou de reconnaissance. Les patrouilles ne peuvent pas être utilisées pour reconnaître une garnison assiégée et n'a aucun effet sur un siège. Les patrouilles peuvent empêcher le fourrage d'une colonne ennemie (voir la table de fourrage). Les patrouilles peuvent être placées sur des liaisons qui sortent de la carte pour aider le fourrage (10.0).**

### 9.2 Déployer et rappeler des patrouilles

Quand une colonne termine son mouvement lors d'une activation, le joueur peut déployer **jusqu'à une patrouille par liaison** sur des liaisons partant de son espace, sauf à travers un passage de rivière qui est garnisonné par l'ennemi. **Cependant, au moins un régiment (ou régiment réduit) doit rester avec la colonne.** Une fois que les patrouilles sont déployées, la colonne ne peut plus bouger lors de cette activation, mais peut effectuer d'autres activités telles que le fourrage ou le siège. Pour une raison quelconque, si la colonne se déplace, comme suite à une retraite après une bataille ou un mouvement lors d'un tour ultérieur, les patrouilles rejoignent automatiquement la colonne (**C'est la seule façon de rappeler les patrouilles**). Si une colonne ennemie entre dans l'espace de la colonne amie et qu'une bataille s'ensuit, les patrouilles ne sont pas disponibles pour participer à la bataille. **Si une colonne occupe le même espace qu'une colonne ennemie, elle peut reconnaître la colonne ennemie en déployant une patrouille sur une liaison adjacente.**

### 9.3 Combat entre patrouilles

Une seule patrouille peut occuper une liaison donnée. Si une patrouille ennemie tente de **se déployer sur une liaison occupée**, elles se battent immédiatement. Le vainqueur y reste et le perdant revient dans sa colonne. Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur lance un dé et ajoute leur puissance de feu, puis consulte la table de combat et applique les pertes de pas. Si un camp est éliminé par une perte de pas, la **patrouille** restante devient le vainqueur. Sinon, le plus grand résultat modifié gagne, les égalités sont gagnées par la patrouille **de la colonne activée**.

## 10.0 Fourrager



La colonne activée peut fourrager dans son espace s'il ne contient pas de colonne ennemie, de garnison ennemie non assiégée, ou un marqueur de *Fourrage 2*. La colonne peut fourrager en conjonction avec le mouvement, soit avant, pendant ou après. Une colonne peut tenter de fourrager un point éligible autant de fois qu'il a de PC disponibles. Pour fourrager, cette colonne paye le coût en PC, lance un dé et consulte la table des résultats de fourrage, collectant les PB indiqués et marquant l'espace en conséquence. Des PV sont gagnés pour le fourrage en territoire ennemi, les PV sont attribués immédiatement après la résolution du fourrage. Les instructions du scénario indiqueront lesquelles des neuf régions sur la carte sont contrôlées par un camp ou par l'autre pour le propos des PV puisque la situation politique a changé au fil du temps. Certaines régions ne seront contrôlées par aucun des deux camps et y fourrager n'aura pas d'incidence sur les PV d'une manière ou d'une autre. Historiquement quand le fourrage avait lieu en territoire ami, les biens étaient réquisitionnés par le gouvernement local et des gages sur les futurs impôts étaient fournis en guise de paiement. Les soldats étaient maintenus sous la discipline pour empêcher le vol, les viols et les meurtres souvent par des pendaisons publiques. En territoire ennemi, le fourrage était une forme de guerre économique pour endommager l'assiette fiscale de l'ennemi et était souvent accompagné de mauvais traitements infligés à la population locale.

## 11.0 Les sièges

Les sièges sont l'activité principale d'une campagne. Historiquement une armée entreprenait six actions de siège ou plus pendant une campagne contre une bataille majeure. Les sièges ont évolués vers une méthode précise et déterministe, il était question de compter le temps pour faire tomber une fortification. Les chefs de fortification savaient que, plus souvent que d'une autre manière, les sièges étaient résolus avant d'aller à l'assaut.

Le tableau de fortification contient toutes les informations clés pour les quatre types de points fortifiés de la carte. Un point doit avoir une garnison pour être contrôlé par un joueur, mais un espace fortifié est éligible pour être assiégé. Tous les espaces fortifiés ont une garnison inhérente capable de résister à l'un ou l'autre joueur. L'un des objectifs d'un siège est de placer votre garnison dans un espace fortifié et de gagner des PV et des PB. L'objectif d'une garnison *défendant* est de tenter de retarder l'inévitable. Un joueur assiégeant peut abandonner un siège à tout moment, ou un siège se termine immédiatement si la force de l'assiégeant descend en dessous de ce qui est nécessaire (comme indiqué sur la table de fortification) pour maintenir le siège. *Quand un siège est abandonné tous les marqueurs relatifs au siège sont enlevés.*

### 11.1 Poser un siège

Pour poser un siège, une colonne doit avoir suffisamment de pas d'infanterie selon la table de fortification pour le type d'espace et payer le coût en PC et en PB. Le joueur annonce la pose d'un siège et passe à l'étape suivante. Une fois posé,

le siège se poursuivra aussi longtemps que la colonne assiégeante restera en place et qu'elle aura le nombre minimum de pas nécessaire pour maintenir un siège selon la table de fortification. Remarquez que les pas nécessaires pour maintenir un siège peuvent être une combinaison d'infanterie ou de cavalerie. Les colonnes amies n'ont aucun effet et ne peuvent pas participer à un siège. *Une seule colonne peut assiéger un point donné à la fois. D'autres colonnes amies dans le même espace n'ont pas d'effet et ne peuvent pas participer au siège (à moins qu'elles soient absorbées par la colonne assiégeante). Une colonne ne peut pas poser un siège si une colonne ennemie est présente, à moins que la colonne ennemie refuse une offre de bataille. Cependant un siège peut continuer malgré l'arrivée d'une colonne ennemie, aussi longtemps que la colonne ennemie n'offre pas la bataille. Si la colonne ennemie offre la bataille, et que l'assiégeant ne refuse pas la bataille, le siège peut continuer aussi longtemps que l'assiégeant reste dans l'espace après la bataille avec une force suffisante pour respecter les conditions pour mener le siège.*

### 11.2 Offre initiale de reddition

Immédiatement après le début d'un siège, le joueur assiégeant lance un dé et applique tous les modificateurs applicables sur la table d'offre de reddition. *Le camp qui a la plus grande puissance de feu d'artillerie est considéré avoir la supériorité de l'artillerie et gagne un modificateur de dé de +1 ou -1 (comme approprié). Si la puissance de feu est égale, il n'y a pas de supériorité.* Si la fortification se rend, le siège se termine immédiatement. Le joueur assiégeant recueille les PB et établit une garnison d'au moins un détachement d'infanterie.



Si l'offre de reddition est rejetée, un marqueur d'offre de reddition refusée est posé sur la garnison. Une fortification qui rejette une offre de reddition initiale refusera automatiquement les futures offres de reddition *initiales* jusqu'à ce qu'elle change de mains. Cela empêche les joueurs d'aller à la pêche des redditions rapides vu les faibles chances initiales de rejet.



Un marqueur de *siège* est placé sur la carte et les marqueurs "*Siegeworks required*" et "*Siegeworks Built*" sont placés sur la piste de siège et de PV. La valeur *requisse de travaux de siège* se trouve sur le tableau de fortification en fonction du type de fortification et le marqueur "*Siegeworks Built*" commence à 0.

### 11.3 Construire des travaux de siège

Lors du premier round de siège (ou tout round suivant), le joueur assiégeant annonce la construction de travaux de siège pendant l'activation de la colonne assiégeante. La construction ne peut être annoncée qu'une fois par activation, si le joueur peut construire plusieurs ouvrages. Le joueur peut effectuer d'autres activités telles que le fourrage avant ou après la construction. Lorsque la construction est annoncée, l'assiégeant peut procéder à un bombardement (11.4). La construction avance le marqueur "*Siegeworks Built*" le long de la piste jusqu'à ce qu'il

atteigne celui "Siegeworks required" au rythme de un par PC. Notez que la construction peut être influencée par une action spéciale de carte ou le nombre de pas disponibles selon la table de fortification. Dans l'un ou l'autre cas, le taux de construction est doublé. Lorsque tous les travaux de siège sont terminés ou que la colonne activée ne souhaite plus construire d'ouvrages de siège pour un round donné, le défenseur peut effectuer un bombardement (11.4) et/ou sortir (11.5). Le joueur assiégeant peut construire plus de travaux que ceux requis comme garantie contre le bombardement et/ou la sortie du défenseur.

Les travaux de siège sont une combinaison de différents types d'ouvrages pour les fins du jeu. La progression réelle visait à bloquer une cible et à construire un campement fortifié. De là, la circonvallation et contrevallation étaient construites pour enfermer physiquement la fortification et empêcher les aides d'entrer depuis l'extérieur. Celles-ci étaient suivies par des tranchées d'assaut qui s'approchaient des murs. A intervalles réguliers, des parallèles étaient creusées et l'artillerie et les mortiers montaient pour soutenir un assaut. Souvent, au cours de l'excavation des tranchées d'assaut, des mines étaient creusées et remplies de poudre pour exploser et faire s'effondrer les murs de l'ennemi.

#### 11.4 Le bombardement



Les deux, défenseur et assiégeant, utilisent le bombardement. Le défenseur l'utilise pour réduire les travaux de siège construits et l'assiégeant l'utilise pour réduire les travaux de siège requis.

Pour l'assiégeant, il se produit une fois que la construction est annoncée et avant la construction de tout autre travaux de siège. L'assiégeant tire avec des batteries d'artillerie dans la colonne de l'assiégeant et les coups infligés réduisent le niveau de travaux de siège requis de un pour un coup. Après la fin de la construction des travaux de siège, le défenseur tire avec les batteries d'artillerie de la garnison et la puissance de feu de ses batteries d'artillerie inhérentes. Les coups infligés doivent être prélevés sur les travaux de siège ou les forces assiégeantes à la discrétion des assiégeants. Pour effectuer un bombardement, faites le total de la puissance de feu de l'artillerie (quatre par batterie) et lancez le dé en y ajoutant la puissance de feu. Repérez la somme sur la table de combat pour déterminer les coups.

#### 11.5 La sortie

Après la fin de la construction des travaux de siège et si le point assiégé est garnisonné par l'autre joueur, le défenseur peut choisir de "sortir" ou d'utiliser une partie de la garnison pour lancer un raid destiné à perturber la construction. Le défenseur peut choisir un régiment ou un détachement d'infanterie ou de cavalerie pour faire le raid. Il peut utiliser le dernier pas de la garnison pour ce faire. La puissance de feu des unités sortant est doublée et totalisée avec un jet de dé et la table de combat est consultée. Les coups infligés doivent être prélevés sur les travaux de siège ou les forces assiégeantes à la discrétion des assiégeants. La force sortant prend automatiquement une perte de pas et retourne dans la garnison.

#### 11.6 L'escalade (assaut surprise)

Une escalade est une attaque surprise sur une garnison assiégée avant l'achèvement des travaux de siège. L'assiégeant joue une carte de campagne d'attaque surprise ou un jeton d'aptitude spéciale de chef d'attaque surprise. Le défenseur tire sur la table de combat avec la puissance de feu de toute l'infanterie ou cavalerie doublée, combinée avec toute l'artillerie (inhérente ou non) et l'assiégeant absorbe tous les coups avec son infanterie ou cavalerie, ensuite la garnison est ôtée et les unités sont placées dans la case des cadres. L'assiégeant collecte immédiatement les PB pour un assaut réussi et établit une garnison d'au moins un détachement d'infanterie. Tous les marqueurs liés au siège sont enlevés et les PV sont attribués. Dans le cas improbable ou le tir du défenseur élimine toute la force de l'assiégeant, l'escalade échoue et le siège est levé.

#### 11.7 Offre de reddition finale

À la fin de la construction des travaux de siège et après la résolution de tous les bombardements de défense (11.4) ou de la sortie (11.5), si les travaux de sièges construits sont égaux ou supérieurs aux travaux requis, le joueur assiégeant lance un dé et applique tous les modificateurs applicables sur la table de reddition. Si l'offre est acceptée, le joueur perçoit immédiatement les PB et établit une garnison d'au moins un détachement d'infanterie. Tous les marqueurs liés au siège sont enlevés et les PV sont attribués. Si l'offre finale est rejetée, la dernière étape est l'assaut qui peut se produire immédiatement s'il reste au joueur assiégeant des PC pour l'activation en cours ou lors d'une activation ultérieure.

#### 11.8 L'assaut

Le joueur assiégeant paye le coût en PC et PB et lance un assaut. Le défenseur totalise la puissance de feu (non doublée comme dans une escalade) de toute l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie et tire sur la table de combat. L'assiégeant absorbe immédiatement les coups par des pertes de pas sur la force assiégeante, ensuite la garnison est ôtée - les chefs sont capturés et enlevés, tandis que les unités de combat sont immédiatement placées dans la case des cadres (sauf les détachements qui sont ôtés du jeu), L'assiégeant collecte immédiatement les PB pour un assaut réussi et établit une garnison d'au moins un détachement d'infanterie. Tous les marqueurs liés au siège sont enlevés et les PV attribués. Dans le cas improbable où le feu du défenseur élimine toute la force assiégeante, l'assaut échoue et le siège est levé.

#### 11.9 Disposition de la garnison

Quand une offre de reddition est acceptée, soit initiale ou finale, les PB et l'artillerie stockés se rendent à la colonne victorieuse. En outre, la garnison ennemie restante est déplacée vers la garnison amie la plus proche qui peut accueillir toute la garnison en son entier dans la limite de la taille maximale de la garnison. C'est la seule fois où la composition de la garnison est révélée à l'autre joueur pendant un siège. Dans le cas malheureux où aucune forteresse ou grande forteresse n'importe où sur la carte ne peut accueillir la garnison dans son entier, déplacez la vers la garnison la plus proche (avec le moins d'espace à parcourir)

qui peut accueillir la plus grande part de cette garnison et placez le reste dans la case des cadres.

### 11.10 Terminer un siège et établir une garnison

Lorsque le joueur assiégeant termine avec succès un siège, une garnison doit être établie. La garnison minimale est un détachement. Pour créer un détachement, le joueur réduit un régiment d'infanterie à pleine force et place un détachement sur la carte. Un régiment d'infanterie réduit, de un pas, ne peut pas créer de détachement. Par conséquent, si une colonne victorieuse n'a pas de régiments à pleine force pour créer un détachement, elle doit utiliser un régiment d'infanterie réduit. Une fortification ne souffre d'aucun effet permanent d'avoir été assiégée puisque la garnison et la population locale réparent rapidement les dommages.

### 11.11 Les batailles impliquant la colonne assiégeante

Un joueur peut tenter de secourir une fortification assiégée en initiant une bataille (12.0) avec la colonne assiégeante. Cela n'a aucun effet sur le siège à moins que la colonne assiégeante ne soit vaincue et soit forcée de retraiter. La garnison ne peut pas participer à une telle bataille. La colonne assiégeante gagne automatiquement un jeton d'AT si elle est attaquée parce qu'elle est retranchée, et elle est à l'abri des bombardements liés à la bataille (au centre si c'est une bataille majeure). *Si la colonne assiégeante a des PC restant, elle peut partir et même poser un autre siège en un endroit différent.*

## 12.0 Les batailles

Une bataille est un combat entre des colonnes. Pour qu'une bataille se produise, le joueur qui souhaite initier une bataille active une colonne qui se trouve dans le même espace qu'une colonne ennemie ou se déplace vers un tel espace et dépense un PC et un PB pour faire une offre de bataille. Une offre de bataille est faite à l'encontre d'une colonne ennemie spécifique, donc s'il y a plusieurs colonnes ennemies dans le même espace, le joueur qui fait l'offre choisit celle à qui il offre la bataille. Si une bataille s'ensuit, toutes les autres colonnes ou patrouilles ennemies ne peuvent pas y participer. Si l'autre joueur accepte l'offre de bataille, la procédure est déroulée. Si l'offre est rejetée, le joueur qui la rejette prend une pénalité de PV et le joueur qui la rejette doit abandonner tous ses PB. Le joueur offrant peut continuer son activation s'il lui reste des PC (y compris pour ramasser les PB qui viennent d'être abandonnés), mais il ne peut pas faire d'autre offre de bataille à cette colonne lors du même round. Une carte de campagne ou l'aptitude de chef d'attaque surprise, lorsqu'elle est utilisée, permet au joueur de forcer une bataille puisque cette offre ne peut pas être rejetée. Si une offre de bataille est acceptée, l'activation de la colonne offrant la bataille est terminée après la résolution de la bataille, tous les PC inutilisées dans cette activation sont perdus.

### 12.1 Les types de batailles

Les batailles se répartissent en deux types : majeure et mineure. Une bataille mineure a lieu quand l'un ou l'autre camp a moins de 10 régiments *ou* moins de deux régiments de

cavalerie. Les batailles sont résolues par ailes. Une bataille mineure n'a qu'une aile. Une bataille majeure en a trois.

### 12.2 L'avantage tactique



Les jetons d'AT peuvent être acquis par le biais d'une action de carte ou de l'aptitude spéciale d'un chef. Les jetons d'AT sont une abstraction des influences diverses sur l'issue d'une bataille comme le terrain, les fortifications de campagne, les charges d'infanterie ou de cavalerie. Chaque jeton d'AT donne au joueur qui le gagne, un jet de dé supplémentaire, qui est cumulatif. *Le jeton de l'aptitude spéciale de chef peut avoir des conditions spéciales attachées à elles sur la manière de l'utiliser. A moins que ce ne soit un AT d'agressivité, un joueur n'est pas obligé de jouer un jeton d'AT. Il peut le garder pour une prochaine bataille. Le nombre de jetons d'AT fournis par le jeu est une limite intentionnelle.*

### 12.3 Procédure de bataille mineure

*L'attaquant puis le défenseur peuvent jouer des jetons d'AT.* Les deux camps effectuent un bombardement avec toute l'artillerie qu'ils peuvent avoir, en même temps. Après l'application des pertes de pas dues au bombardement, les deux camps totalisent toute la puissance de feu de leur infanterie et cavalerie et jettent un dé sur la table de combat, et jettent des dés supplémentaires pour tous les jetons d'AT. Si toutes les unités d'infanterie et de cavalerie d'un camp sont éliminées, l'autre camp gagne et capture toutes les PB et l'artillerie. Sinon, le vainqueur est celui qui a infligé le plus de coups, y compris ceux du bombardement, ou en cas d'égalité, le résultat modifié le plus élevé (la somme du jet de dé, plus les dés supplémentaires, plus la puissance de feu), ou s'ils sont aussi égaux alors la plus grande colonne restante en pas d'infanterie et de cavalerie. Si tout est toujours à égalité, le défenseur gagne. Appliquez tous les coups comme des pertes de pas et les pertes en surplus sont ignorées. La colonne vaincue, si elle a autant ou plus de régiments de cavalerie que le vainqueur peut conserver ses bagages et son artillerie, et retraiter d'un seul espace ou elle peut volontairement abandonner son bagage et son artillerie, et retraiter de deux espaces. Sinon, la colonne vaincue doit abandonner tous ses bagages et son artillerie, et retraiter de deux espaces. Une colonne qui gagne une bataille mineure se voit attribuer 1 PF. *Défaussez tous les jetons d'AT joués.*

### 12.4 Procédure de bataille majeure

Les deux joueurs déplacent tous les occupants de leurs colonnes sur le plateau de bataille.

#### Former une bataille majeure

L'attaquant se met en bataille en premier en plaçant toutes les unités d'infanterie et d'artillerie en son centre et divise sa cavalerie uniformément entre sa gauche et sa droite, avec le régiment en nombre impair sur sa droite. Le défenseur se met en bataille ensuite selon la même procédure. *Le défenseur peut jouer un jeton d'aptitude spéciale de chef de retranchement s'il le choisit. Après, l'attaquant puis le défenseur choisissent s'il joue un jeton d'AT donné par l'action spéciale de carte ou non et si oui, ils le placent sur une aile.*

## Manoeuvre de pré-bataille

L'attaquant peut repositionner ses troupes :

- Les régiments de cavalerie : jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) soit de la droite vers la gauche ou vice versa.
- Les régiments d'infanterie : jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) glissée entre la gauche et la droite.

Le défenseur suit ensuite la même procédure.

Après avoir fini toutes les manoeuvres de pré-bataille, l'attaquant et ensuite le défenseur peuvent jouer des jetons d'aptitudes spéciales de chef qui sont octroyés à l'aile appropriée.

## Le bombardement

L'artillerie de l'attaquant effectue un bombardement suivi par celui du défenseur, tous les résultats sont appliqués immédiatement. Le bombardement est résolu en additionnant la puissance de feu de toutes les unités d'artillerie, en lançant un dé et en consultant la table de combat. Le bombardement affecte seulement les centres des deux camps. Notez que les unités d'artillerie ne peuvent jamais être utilisées pour satisfaire des pertes de pas. Les pertes de pas non satisfaites sont ignorées.

## Bataille de cavalerie

L'aile droite de l'attaquant est résolue en premier en appliquant toutes les pertes, puis sa gauche. Les deux camps totalisent toute leur puissance de feu de leur infanterie et cavalerie et jettent sur la table de combat. Si toutes les unités de l'un des camps sont éliminées, l'autre camp gagne, ou sinon le vainqueur est celui qui a infligé le plus de coups, ou en cas d'égalité, le résultat modifié le plus élevé (la somme du jet de dé, plus les dés supplémentaires, plus la puissance de feu), ou bien encore celui qui a le plus grand nombre de pas d'infanterie et de cavalerie restants. Si aucune de ces conditions ne permettent de déclarer un vainqueur, le défenseur gagne. Appliquez tous les coups comme des pertes de pas. Les pertes non satisfaites sont ignorées. Le joueur victorieux de l'aile droite peut utiliser tous les régiments de cavalerie restants pour renforcer le centre. La capacité de renforcer le centre est un élément clé pour faire basculer le résultat d'une bataille, par le biais des manoeuvres de pré-bataille et en renforçant le centre d'une petite force peut vaincre une force plus importante.

## La bataille principale

Les deux camps totalisent toute leur puissance de feu de leur infanterie et cavalerie, après l'application des résultats du bombardement, et jettent sur la table de combat. Si toutes les unités de l'un des camps sont éliminées, l'autre camp gagne, ou bien le vainqueur est celui qui a infligé le plus de coups, y compris ceux du bombardement, ou en cas d'égalité le résultat modifié le plus élevé (la somme du jet de dé, plus tous les dés supplémentaires, plus la puissance de feu) ou si l'égalité persiste alors le plus grand nombre de pas d'infanterie et de cavalerie restant. Si aucune de ces conditions ne détermine un vainqueur, le défenseur gagne. Appliquez tous les coups comme des pertes de pas. Les pertes de pas non satisfaites sont ignorées.

## Déterminer la victoire

Les batailles majeures ont des niveaux de victoire : mineure et majeure. Le joueur qui gagne sur deux des trois ailes remporte une victoire mineure, s'il gagne sur les trois ailes, il obtient une victoire majeure.

La colonne vaincue retraite et la colonne victorieuse se voit attribuer de la fatigue. Pour une victoire mineure, la colonne vaincue peut conserver ses PB et son artillerie et retraiter d'un espace ou il peut volontairement renoncer à ses PB et à son artillerie et retraiter de deux espaces. Une colonne qui remporte une victoire mineure dans une bataille majeure se voit attribuer 2 PF. Pour une victoire majeure, la colonne vaincue doit retraiter de deux espaces et abandonner ses PB et son artillerie. Une colonne qui remporte une victoire majeure dans une bataille majeure se voit attribuer 3 PF. Défaussez tous les jetons d'AT joués.

## 12.5 Recruter des prisonniers

Une colonne qui est victorieuse dans une bataille mineure ou majeure, au round suivant, avant de se déplacer vers un nouvel emplacement, et après la récupération de tous ses PF, peut automatiquement utiliser des PC comme si une action de carte de renforts avait été jouée, en plus de l'action de la carte en cours.

Le recrutement des prisonniers se fait la prochaine fois qu'une colonne est activée, ce qui n'est pas nécessairement le round suivant. Vous ne pouvez pas recruter des prisonniers si une colonne quitte l'espace pour une raison quelconque ou si la colonne est absorbée.

**Exemple** : une colonne a remporté une victoire mineure dans une bataille majeure au précédent round et a 2 PF au début de son prochain round. Il joue une carte de 5 PC, et doit utiliser les 2 premiers PC pour récupérer la fatigue, il peut ensuite utiliser les trois autres comme si la carte était une carte de renforts pour retourner trois régiments réduits ou récupérer un régiment de la case des cadres.

**Note historique** : Ceci est basé sur la pratique du ramassage des traînards et du recrutement des prisonniers ennemis après les batailles.

## 12.6 Artillerie et PB abandonnés

L'artillerie et les PB qui sont abandonnés peuvent être capturés par le joueur adverse. Les unités d'artillerie ennemie capturées sont échangées pour des unités d'artillerie amies. Les limites de marqueurs s'appliquent, ainsi s'il n'y a pas assez d'unités d'artillerie pour remplacer celles capturées, l'excès est perdu. Sinon, un joueur peut détruire l'artillerie et les PB qu'il ne souhaite pas capturer. L'artillerie détruite est placée dans la case des cadres.

## 13.0 Pertes et renforts

Les pertes de pas sont toujours distribuées par le joueur propriétaire. Lorsque des pertes de pas sont attribuées à une aile au cours d'une bataille, tous les régiments vétérans présents doivent prendre le premier coup, ensuite toutes les unités doivent être réduites avant que l'une d'elles ne soit éliminée et placée dans la case des cadres. Chaque détachement ôté satisfait à une perte de pas. Si toutes les

unités d'infanterie et de cavalerie sont éliminées, les pertes de pas en excès sont ignorées. L'artillerie ne peut jamais être utilisée pour satisfaire des pertes de pas, mais elle peut être capturée quand une colonne remporte une victoire majeure dans une bataille majeure ou gagne une bataille mineure avec plus d'unités de cavalerie que la colonne vaincue.

Les régiments réduits et les régiments dans la case des cadres peuvent être reconstitués quand une colonne est activée avec une carte de campagne de renfort.

## 14.0 Les actions spéciales de carte

Toutes les cartes ont une action. Cette action est, en plus des sections de dépense de PC et de PB. Contrairement à d'autres jeux, les PC et l'action ne sont pas exclusifs. L'action est toujours disponible pour être utilisée. Certaines actions ont des effets requis; la plupart sont volontaires et peuvent être ignorées. Les actions s'appliquent généralement à la colonne pour laquelle la carte a été jouée, avec certaines exceptions. L'AT s'applique toujours à une aile, au choix du joueur propriétaire (si gagné par un chef ou d'un jeton).

Ce sont les actions (le chiffre entre parenthèses indique le nombre de cartes avec l'action).

**Note de jeu :** certaines actions ont le même nom que certaines aptitudes spéciales de chef, mais les aptitudes spéciales de chef sont généralement plus puissantes.

**Bonus de cavalerie (12) :** utilisez les PC les plus élevés et + 1 au dé de fourrage, si la colonne est une colonne de cavalerie.

**Cochers coopératifs (4) :** vous pouvez ramasser des PB sans coût en PC.

**Déclenchement d'épidémie (1) :** si elle est tirée pour une colonne spécifique, elle s'applique à cette colonne, cependant, si elle est dans votre main, vous devez la jouer sur la plus grande colonne d'un joueur lors du premier round. Lancez le dé, divisez le résultat par deux (arrondi au supérieur), pour un minimum de un, et prenez des pertes de pas équivalentes. Toutes les autres garnisons ou colonnes, ennemies ou amies, dans le même espace doivent faire la même chose. Si elle est tirée, elle s'applique à la colonne pour laquelle elle est destinée. *Si une colonne est anéantie par l'épidémie les PB dans la colonne sont laissés sur la carte.*

**Marche forcée (6) :** La colonne peut se déplacer jusqu'à deux liaisons régulières supplémentaires pour une perte de pas pour chaque espace supplémentaire parcouru. *La colonne doit toujours payer 1 PC pour*

*bouger à travers une liaison contenant une patrouille ennemie.*

**Main d'oeuvre locale réquisitionnée (4) :** vous pouvez dépenser 1 PB pour construire deux travaux de siège par PC pendant *cette activation.*

**Faible fourrage (4) :** -2 sur les jets de dés de fourrage (effet obligatoire).

**Renforts (7) :** *Cela s'applique au joueur ou à la colonne. La colonne peut rassembler des traînards, en retournant une unité sur sa face à pleine puissance pour chaque PC dépensé ou reconstituer un régiment à force réduite depuis la case des cadres pour 3 PC et 1 PB.*

**Terre écorchée (6) :** la colonne peut utiliser l'action pour obtenir un modificateur de +2 sur un jet de dé de fourrage. L'espace est automatiquement fourragé avec un niveau 2 après le résultat (effet obligatoire).

**Stratagème (2) :** La colonne, si elle est impliquée dans un siège, peut utiliser l'action pour obtenir un modificateur favorable sur la table de reddition. Le modificateur de stratagème ne peut être utilisé qu'une seule fois par siège.

**Attaque surprise (2) :** forcez une bataille (Batailles 12.0) ou l'assaut d'une fortification avant de terminer les travaux de siège (Escalade 11.6).

**Avantage tactique (6) :** La colonne gagne un jeton d'AT. *S'il n'est pas utilisé pendant cette activation, il est défaussé si la colonne quitte cet espace.*

## 15.0 La fatigue



Les points de fatigue (PF) sont collectés suite à certaines actions spéciales et aux activités liées au combat. Une colonne avec un PF doit utiliser 1 PC pour l'éliminer lors de sa prochaine activation, avant d'effectuer toute autre action. Il n'y a pas d'impact si la colonne est attaquée avant qu'elle ne récupère tous ses PF.

## 16.0 Nationalité d'unité

Chaque joueur peut avoir des unités de deux nationalités ou plus. Chaque nationalité a ses propres chefs. Les unités d'une nationalité donnée ne peuvent être que dans une colonne qui a l'un de ses chefs présents dans cette colonne. Les unités de nationalités différentes ne peuvent pas être mélangées dans une garnison.

## Séquence de jeu annotée

### 3.2 Changement de saison

Nouvelle saison : (printemps à été, été à automne) (3.2)

Retirez les marqueurs de fourrage 1 et retournez les marqueurs de fourrage 2 sur 1.

Jeton de chef dynamique (6.1)

Remettez les jetons inutilisés, puis tirez au hasard un nouveau jeton par chef dynamique.

### 3.3 Distribuez les cartes

Le joueur avec l'initiative mélange le paquet et distribue 10 cartes à chaque joueur.

### 3.4 Les rounds (1 à 5)

Le joueur avec initiative décide qui commence. Le premier joueur joue une carte et la place sur la case de round sur le plateau. Chaque colonne en jeu au début d'un round *doit* jouer une carte ce round.

Colonnes en jeu	Cartes jouées chaque round
1	1 de la main / 1 défaussée
2	2 de la main
3	2 de la main / 1 de la pioche
4	2 de la main / 2 de la pioche

**Les activités de cartes comprennent :**

#### **Le mouvement (8.0)**

Les patrouilles (9.0), Déployer et rappeler (9.2), Combat entre patrouilles (9.3)

Actions spéciales de carte (14.0) : marche forcée, cochers coopératifs

Aptitudes spéciales de chef dynamique (6.2) : marche forcée, Habileté de cavalerie légère

#### **Fourrager (10.0)**

Les patrouilles (9.0)

Actions spéciales de carte (14.0) : terre écorchée, faible fourrage, bonus de cavalerie

Aptitudes spéciales de chef dynamique (6.2) : terre écorchée

#### **Siège (11.0)**

Actions spéciales de carte (14.0) : stratagème, attaque surprise, main d'oeuvre locale réquisitionnée

Aptitudes spéciales de chef dynamique (6.2) : attaque surprise, bombardement

#### **La bataille (12.0)**

Actions spéciales de carte (14.0) : attaque surprise, avantage tactique

Aptitudes spéciales de chef dynamique (6.2) : attaque surprise, bombardement, tir rapide, charge de cavalerie, charge d'infanterie, agressivité, retranchements

#### **Les renforts (13.0)**

Actions spéciales de carte (14.0) : renforts

Aptitudes spéciales de chef (6.2) : recruter

### 3.5 Fin de campagne (3.5)

Vérifiez la fin de la campagne pour déterminer si la partie se termine.

### 3.6 Avancer le marqueur de tour



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