Règles 2.0

Table des matières

Introduction....2
Matériel....2
PARTIE I : Règles de base....4
1. Ordre de jeu....4
2. Revenu....4
2.1 Collecte du revenu....4
2.2 Revenu des Nations soumises....4
2.3 Achat de nouvelles unités....5
2.4 Mise en réserve....5
3. Placement des nouvelles unités....5
3.1 Placement des achats....5
3.2 Placement des Renforts....5
3.3 Chefs....6
4. Limite d'empilement....6
4.1 Empilement de base....6
4.2 Décompte de l'empilement....6
4.3 Bonus de capitale....6
4.4 Bonus d'attaque....6
4.5 Vérification de la limite d'empilement....7
4.6 Retraite....7
5. Mouvement....7
5.1 Capacité de mouvement....7
5.2 Chefs....8
5.3 Passage en Force....8
5.4 Mouvement dans les provinces non-hispaniques 8
5.5 Utilisation des Détroits....8
5.6 Mouvement en mer....8
6. Combat....9
6.1 Choix des cibles....9
6.2 Déroulement du combat....9
6.2 Résumé des possibilités d'attaques....9
6.3 Province montagneuse....10
6.4 Fleuve....10
6.6 Retraite....10
6.7 Exemples de Combat....12
6.8 Vérification d'Empilement (après bataille)....12
7. Limite de Population....12
8. Points de Victoire (PV)....13
PARTIE II : Règles particulières....14
9. Règles Spéciales....14
9.1 Invasion....14
9.2 Fougue....14
9.3 Zèle religieux....14
9.4 Transformation de Nations....14
9.5 Ruine et Reconstruction des Châteaux-forts....15
9.6 Soumission des Nations....15
10. Règles optionnelles....16
10.1 Mise aux enchères des groupes de Nations....16
10.2 Signe de Dieu....16
10.3 Événements....16
10.4 Soumission de Tous....17
11. Règles propres aux Nations....17
Alain....17
Almohade....17
Almoravide....17
Aragon....17
Badajoz....18
Basque....18
Byzance....18
Cantabrien....18
Carthage....18
Castille....19
Celte....19
Croisade....19
El Cid....19
Franc....20
Galicien....21
Grenade....21
Hispano-Romain....21
Ibère....21
León....21
Lusitanien....21
Navarre....21
Omeyyad....22
Rome....22
Saragosse....23
Séville....23
Suève....23
Valence....23
Vandale....23
Wisigoth....24
PARTIE III : Attributions et scénarios....25
12. Préparation du jeu....25
13. Version Standard (Conseillée)....25
14. Version Avancée....25
14.1 Nations Majeures....25
14.2 Autres Nations....25
14.4 Nombre minimum....26
14.5 Attribution forcée....26
14.6 Transformation....26
14.7 Règle optionnelle : Enchères secrètes....26
14.8 Règle optionnelle : Hispania « Barbare »....26
15. Score final....27
16. Scénarios....27
16.1 Scénario A : Jeu Court n°1....27
16.2 Scénario B : Jeu Court n°2....27
16.3 Scénario C : Jeu Moyen....27
16.4 Scénario D : Jeu Long (Conseillé)....27
16.5 Scénario E : Jeu Etendu....27
Equipe de conception....28
Bibliographie....28

Introduction

Hispania décrit 1500 ans de l'histoire de l'Espagne et du Portugal, de 320 avant J.C à 1200 après J.C. Pendant cette période de nombreux peuples et empires envahirent l'Hispanie. Beaucoup de ces peuples ou empires, nommés « Nations » dans ce jeu, essayèrent de coloniser ou de conquérir l'Hispanie.
Mais les nouveaux conquérants ne pouvaient maintenir leur pouvoir longtemps. Ils étaient, à leur tour, vaincus par d'autres envahisseurs. Le jeu se termine après les grandes migrations, à l'aube de la Reconquête de l'Hispanie musulmane par sa moitié Catholique.
Dans **Hispania**, chaque joueur contrôle plusieurs Nations différentes. Pendant la partie, le joueur accumule des points de victoire avec chacune de ses Nations. Celui qui a le plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie gagne.
Pour assurer une succession d'événements historiques, des règles spécifiques existent. Les règles sont donc séparées en plusieurs parties : les règles de base qui conviennent au cas général et les règles particulières propres à chaque Nation et à certains cas. Il est préférable que tous les joueurs connaissent les règles spécifiques, même celles des Nations qu'ils ne contrôlent pas, afin de comprendre les possibilités des autres joueurs.

Dans cette version des règles (v2.0), l'organisation et la mise en page ont été complètement revues. Les erratas (en anglais) publiés sur ***Boardgamegeek*** *sont inclus.*

NB : Ce jeu publié en France et par un éditeur français a pris le parti de traduire en français la plupart des noms de Nations et des provinces.

Matériel

Carte

La carte représente l'Hispanie (Espagne et Portugal). Elle est divisée en 40 provinces hispaniques et 3 provinces hors carte (*Narbonne, Gascogne, Afrique*). Sur chaque province hispanique est inscrit son nom, un chiffre (son revenu, voir Chapitre 2) et dans certaines, un nombre entouré (sa limite d'empilement, voir Chapitre 4).

Les provinces montagneuses comportent le dessin de petites montagnes en relief ocre (par ex. la province de *Grenade*). Le mouvement y est limité ainsi que l'empilement.
Les provinces montagneuses sont : *Galice (Galicia)*, *Asturies (Asturias)*, *Cantabrie (Cantabria)*, *Leòn*, *Pays Basque (Pais Vasco)*, *Vieille Castille (Vieja Castilla)*, *Calatayud*, *Cuenca*, *Castellón*, *Grenade*, *Algarve*, *Avila*, *Alcantara*, *Lusitanie*, *Pyrénées Occidentales* et *Pyrénées Orientales*.

Deux îles (*Majorque et Ibiza*) appartiennent aussi à l'Hispanie.

Les provinces *Afrique*, *Gascogne* et *Narbonne* n'appartiennent pas à l'Hispanie. Elles sont simplement représentées comme des provinces frontières à partir desquelles des Nations entrent en Hispanie (voir Chapitre 9).

Les flèches entre *Afrique* et *Cadix* ; *Afrique* et *Gibraltar* ; *Valencia* et *Majorque* ; *Majorque* et *Ibiza* ; *Ibiza* et *Dénia* indiquent des zones de mer faciles à traverser.

Trois fleuves sont représentés sur la carte : l'Ebre dans le nord, le Duero au centre et le Tage dans le sud. Ils influent sur le combat mais pas sur le mouvement. Un fleuve sépare toujours des provinces.

Les provinces dans lesquelles les Nations peuvent débarquer ont une « ancre » visible non-barrée.

Errata carte 1994 : Asturies, Cantabrie, Galice et Pays Basque devraient avoir une ancre barrée par une croix près de leurs côtes.

L'ordre de jeu des Nations et l'échelle de revenu sont également sur la carte.

Errata carte 1994 et 1996 : ARAGON a été oublié. Il devrait apparaître entre FRANC et BADAJOZ.

Une ligne en pointillés sépare les 4 « **Zones** » de la carte : le Nord, le Centre, l'Est et le Sud.
Ces régions sont constituées des provinces suivantes :
Nord : *Galice (Galicia)*, *Porto*, *Duero*, *Asturies (Asturias)*, *Cantabrie (Cantabria)*, *Leòn*, *Tierra de Campos*, *Pays Basque (Pais Vasco)*, *Vieille Castille (Vieja Castilla)* et *Pamplune (Pamplona)*.
Centre : *Lusitanie*, *Alcantara*, *Salamanque*, *Avila*, *Ségovie*, *Calatayud*, *Cuenca*.
Sud : *Lisbonne*, *Badajoz*, *Algarve*, *Sierra Morena*, *Séville*, *Cadix*, *Cordoue*, *Gibraltar*, *Tolède*, *la Mancha* et *Grenade*.
Est : *Carthagène*, *Dénia*, *Valence*, *Majorque*, *Ibiza*, *Castellón*, *Tortosa*, *Saragosse*, *Huesca*, *Barcelone*, *Pyrénées Occidentales* et *Pyrénées Orientales*.

Certaines Nations marquent des points de victoire en fonction de ces grandes zones.

Errata carte 1994 et 1996 : les armes imprimées sont celles de l'Espagne sous Franco (1939-1975). Il s'agit d'une erreur et sont sans lien avec la période couverte par ce jeu.

Pions

Chaque pion comporte :
- le nom de la Nation d'appartenance ;
- un dessin représentant son type d'unité ;
- un symbole propre à chaque joueur (pour la version Standard du jeu) : par ex.

Attention : certains noms de Nations ressemblent à des noms d'autres Nations ou à des noms de provinces, ce qui peut prêter à confusion. Pour pallier tout risque d'erreur, les noms des NATIONS sont toujours écrits en PETITES CAPITALES alors que les noms des *provinces* sont toujours en *italique*.

Différents types de pions existent :
Infanterie : dessin d'un soldat. L'Infanterie est le type d'unité prédominant. Toutes les Nations, sauf celles ayant des unités Elite, en possèdent.

Elite : dessin d'un soldat et d'une main.
Seules 3 Nations en possèdent (mais elles ne possèdent pas d'Infanterie normale) : ROME, ALMOHADE, ALMORAVIDE.

Chevalier : dessin d'un cavalier et d'un écusson chrétien.
Seules 6 Nations ont des Chevaliers : FRANC, ARAGON, CASTILLE, LEÒN, NAVARRE, EL CID.

Cavalerie : dessin d'un cavalier.
Seules 3 Nations possèdent de la Cavalerie : ALAIN, OMEYYAD et SÉVILLE.

Château-fort : dessin d'une forteresse.
Les Nations suivantes ont des Châteaux-forts : ARAGON, ALMORAVIDE, BADAJOZ, CASTILLE, GRENADE, EL CID, FRANC, LEÒN, OMEYYAD, NAVARRE, SÉVILLE, VALENCE et WISIGOTH.
Si un Château-fort est détruit, le pion est retourné laissant apparaître son côté "ruine".

Fort : dessin d'un fortin.
Seuls ROME et HISPANO-ROMAIN en ont.

Chef : dessin d'un portrait. Le nom du Chef est inscrit.

Marqueurs de Revenu : dessin d'un sac d'or. A placer sur la piste de revenus (sur la carte) pour noter l'Or accumulé par chaque Nation.
Certaines Nations n'ont pas ce marqueur (CARTHAGE, ROME, VANDALE, ALMORAVIDE).

Distinction chrétien/musulman
Sur certains pions est dessiné :
un écusson de chevalier chrétien
un croissant musulman

Les Nations musulmanes sont celles indiquées par le croissant : ALMORAVIDE, ALMOHADE, BADAJOZ, GRENADE, SARAGOSSE, SÉVILLE, OMEYYAD, VALENCE.

Toutes les Nations sans croissant sont / ou considérées chrétiennes à partir du tour 11 (quand l'Invasion arabe musulmane a lieu).
Note historique : le concile de Tolède en 589 marque la reconnaissance du catholicisme comme forme officielle du christianisme dans l'Espagne wisigothique.

La distinction chrétien / musulman est historique. Elle se révèle importante pour les points de victoire de certaines Nations et la règle optionnelle « Avancée » (cf 14.8).

Symbole de joueur
Le symbole d'appartenance indique le joueur contrôlant la Nation (pour le jeu standard) : voir Haut de page.

Errata : les pions Omeyyad (et ses berbères) ont un symbole erroné, leur vrai symbole est

Le marqueur **Tour** est posé sur la piste des Tours (à déplacer d'une case à la fin de chaque tour).

Dés
Des dés à 10 faces sont utilisés. La face « **0** » est considérée comme « **10** ».

Fiches de Nations et Aides de jeu
Des Fiches de Nations sont fournies dans le jeu (une par Nation), à découper. La plupart des renseignements concernant chaque Nation sont indiqués sur ces Fiches : arrivée de certains Renforts, règles particulières, gain de points de victoire, etc...
Les joueurs disposent chacun, d'une Aide de Jeu contenant divers renseignements pour faciliter le jeu (tableaux de combat, événements, empilements des pions, carte réduite, etc...).

PARTIE I : Règles de base

1. Ordre de jeu

Hispania est divisé en tours de jeu. Un tour représente une période historique de 10 à 500 ans, selon le nombre d'événements pendant cette période. Durant un tour, toutes les Nations ayant des unités sur la carte (y compris les nouveaux venus) peuvent agir selon l'ordre des Nations décrit ci-dessous.

A sa séquence de jeu, chaque Nation suit les phases suivantes :

1. Calcul du revenu (2.)
2. Placement des nouvelles unités (3.)
3. Mouvement (5.)
4. Contrôle des limites d'empilement (4.)
5. Combat (6.)
6. Comptage points de victoire de combat (8.)
7. Contrôle des limites d'empilement (4.)
8. Contrôle de la limite de population (7.)

Chaque phase concerne strictement la Nation concernée (et non pas l'ensemble des Nations jouées par le même joueur).

Après qu'une Nation ait joué les phases, la prochaine Nation sur la liste de l'Ordre des Nations prend la suite. Quand toutes les Nations ont joué leurs phases, certains points de victoire sont comptés (cf 8.).
Les éventuelles transformations de Nations, fin de soumission de Nations, retrait d'unités sont effectués comme précisés par la fiche de chaque Nation.
Le tour est alors terminé et le marqueur de tour est avancé d'une case.

A. Phases de chaque Nation
B. Comptage des points de victoire (8.)
C. Transformation, fin de soumission, retrait d'unités (cf fiche de chaque Nation)
D. Avancée du marqueur de tour

Ordre des Nations

1. CARTHAGE
2. GALICIEN
3. CANTABRIEN
4. LUSITANIEN
5. BASQUE
6. CELTE
7. IBÈRE
8. ROME
9. HISPANO-ROM
10. VANDALE
11. ALAIN
12. SUÈVE
13. WISIGOTH
14. BYZANCE
15. OMEYYAD
16. FRANC
17. ARAGON
18. BADAJOZ
19. SARAGOSSE
20. NAVARRE
21. LEÒN
22. CASTILLE
23. SÉVILLE
24. VALENCE
25. GRENADE
26. EL CID
27. ALMORAVIDE
28. CROISADE (Jeu Etendu uniquement : scénario E)
29. ALMOHADE (Jeu Etendu uniquement : scénario E)

Cette liste est également imprimée sur la carte et sur les Aides de Jeu.

Errata carte 1994 et 1996 : l'ARAGON a été oubliée. Elle est en position 17 (entre FRANC et BADAJOZ).

Une Nation qui n'a plus ou pas encore d'unités, est ignorée.
Exemple : ROME n'est pas en jeu au début des scénarios A, D et E.

2. Revenu

Avec le revenu collecté, la Nation peut dépenser son Or pour acheter de nouvelles unités. L'Or non dépensé est mis en réserve dans une limite propre à chaque Nation (4 ou 8 Or, selon le cas).

2.1 Collecte du revenu

Une Nation, à sa séquence de jeu, doit d'abord calculer son revenu. Elle reçoit un revenu de toutes les provinces qu'elle contrôle, là où elle a au moins une unité militaire de n'importe quel type (sauf une Ruine ou un Chef seul).

Le revenu d'une province est le chiffre imprimé dessus.
Exemple : 2 Or à Valence, 1 Or à Majorque, et seulement ½ Or à Ibiza.

Le nombre d'unités présentes n'influe pas sur le revenu. Les revenus de toutes les provinces sont additionnés.

Attention : les chiffres entourés par un **cercle** dans certaines provinces concernent l'empilement (voir. Chapitre 4).

Exemple : au début de sa séquence, le GALICIEN a des unités en Galice (Galicia) (revenu 1), Asturies (Asturias) (1), Leòn (1) et Tierra de Campos (½), ce qui fait 3½ Or. Comme il lui restait 2 Or en réserve du dernier tour, il a maintenant 5½ Or à dépenser.

Une Nation peut volontairement renoncer à tout ou partie de son revenu.

Cas spéciaux :
- Quatre Nations ne collectent jamais d'or : CARTHAGE, ROME, VANDALE, ALMORAVIDE.
- BYZANCE reçoit seulement la moitié du revenu normal (arrondi si nécessaire au ½ supérieur)
Note historique : le reste est prélevé par l'empereur d'Orient comme taxes impériales !
- le WISIGOTH et l'OMEYYAD reçoivent seulement les revenus des provinces avec Châteaux-forts.
- Nations soumises (½ revenu, à l'inf.) et Nation suzeraine (½ revenu, au sup.) (voir 2.2 et 9.6)
- Certaines Nations reçoivent leur revenu à partir d'un certain tour (voir l'indication en haut / à droite de leur Fiche Nation).

2.2 Revenu des Nations soumises

Les Nations soumises collectent la moitié de leur revenu - arrondi à l'entier inférieur – à leur tour de jeu, pendant leur phase de revenu.
La Nation suzeraine WISIGOTH ou OMEYYAD reçoit immédiatement l'autre moitié du revenu - arrondi à l'entier

supérieur - (donc, à chaque fois qu'une Nation soumise collecte son revenu). (voir 9.6)
Si le revenu de la Nation suzeraine dépasse 4 Or (WISIGOTH) ou 8 Or (OMEYYAD), la Nation suzeraine peut immédiatement acheter une nouvelle unité. Cette unité est posée à côté de la carte et sera placée lors de la phase de Placement de la Nation suzeraine.

Exemple : Le WISIGOTH a soumis le BASQUE. Le BASQUE collecte 4 Or : 2 sont cédés au WISIGOTH qui a déjà mis de côté 3 Or (ce qui fait 5 Or en tout). Comme le WISIGOTH peut avoir en réserve 4 Or maximum, il acquiert immédiatement une nouvelle Infanterie (le seul type d'armée qu'il peut acheter). Il pourra la placer à sa séquence de jeu. La réserve du WISIGOTH passe à 1 Or.

2.3 Achat de nouvelles unités

Les unités suivantes seulement peuvent être achetées au coût de :

Infanterie	4 Or
Chevalier	6 Or
Château-fort	8 Or

La Cavalerie, l'Elite, le Fort romain et le Chef ne peuvent pas être achetés. Ils apparaissent uniquement en Renforts comme indiqué dans les règles de chaque Nation (voir 3.2) ou suite à l'événement "Armée" (voir 10.3).

Chaque Nation peut seulement acheter les unités disponibles (la limite d'unités est indiquée dans sa Fiche Nation (en bas / à droite).

Exemple : le GALICIEN a une limite de 7 Infanteries (maximum). Il peut acheter des Infanteries, mais sans dépasser cette limite maximum autorisée.

Exemple : la CASTILLE possède les provinces suivantes : Vieille Castille (Vieja Castilla), Leòn, Avila, Tierra de Campos, Salamanque, Alcantara et Ségovie. Cela lui fait 8 Or de revenu. Avec les 2½ Or mis de côté lors du précédent tour, le total disponible est de 10½ Or.

La CASTILLE peut acheter un Château-fort (valant 8 Or, reste 2½), ou un Chevalier (reste 4½), ou une Infanterie (reste 6½), ou un Chevalier et une Infanterie (reste ½), ou 2 Infanteries (reste 2½).
Si elle ne veut pas acheter d'unités, elle peut seulement mettre de côté 8 Or (les 2½ Or en surplus seront perdus).

2.4 Mise en réserve

Aucune Nation ne peut donner ou prêter de l'Or à un autre Nation, même à celles contrôlées par le même joueur (exception : Nations soumises 9.6).

La plupart des Nations peuvent mettre en réserve jusqu'à : **4 Or**.

Sauf :
Les Nations avec des Chevaliers ou des Châteaux-forts peuvent mettre en réserve jusqu'à : **8 Or**.
Leur marqueur d'Or (celui avec une bourse) a un « +4 » inscrit au verso.
Ces Nations sont :
ARAGON, CASTILLE, FRANC, GRENADE, LEÒN, OMEYYAD, SÉVILLE, VALENCE.

L'Or accumulé au-delà de la limite de réserve est perdu.

Le marqueur d'Or est posé dans la case correspondante à cette réserve sur la piste de revenu de la carte.
Le marqueur est retourné s'il y plus de 4 Or autorisés.
Exemple : 6 Or mis de côté sont représentés en posant le marqueur +4 sur la case "2" de la piste de revenu.

Toutes les Nations commencent à **0** Or.

Rappel :
4 Nations ne collectent jamais d'or : CARTHAGE, ROME, VANDALE, ALMORAVIDE.

3. Placement des nouvelles unités

Il y a 2 possibilités pour une Nation d'avoir de nouvelles unités : par achat ou par Renfort. Ces nouvelles unités sont à placer sur la carte.

3.1 Placement des achats

Les nouvelles unités achetées doivent être placées dans une province contrôlée par la Nation à raison d'1 seule nouvelle unité par province (et une seule). Seules les provinces respectant les limites d'empilement (cf 4.) peuvent recevoir de nouvelles unités.
La Nation est autorisée à dépasser momentanément la limite d'empilement de la province d'1 unité (et une seule) lors du placement de ses nouvelles unités.
Les unités peuvent ensuite se déplacer et attaquer.

Exemple : la CASTILLE achète 2 unités. Elle peut placer ses 2 unités dans les provinces qu'elle contrôle sans toutefois les placer ensemble ou dépasser l'empilement maximal au plus d'1 unité. La province Vieille Castille (Vieja Castilla), actuellement capitale de la CASTILLE (4.1) contient déjà 3 unités (empilement maximal : 2+1). Elle pourra y poser une unité en Renfort ; la seconde unité devra être posée ailleurs.
Supposons qu'Avila contienne déjà 3 unités de CASTILLE suite à une retraite (Cf. 4.4). Comme l'empilement est déjà dépassé (3 unités au lieu de 2 en montagne), aucune nouvelle unité de CASTILLE ne pourra y être placée.

3.2 Placement des Renforts

La fiche « Arrivée / Renforts » (et les Fiches Nations) indique l'arrivée et le nombre d'unités des Nations à chaque tour. Les Renforts arrivent toujours, même si la Nation n'a plus d'unités sur la carte.

ROME et l'OMEYYAD peuvent recevoir un nombre variable d'unités. Ce nombre est lié au nombre d'unités déjà sur la carte. Chaque unité sur carte compte en moins pour les Renforts.
Note historique : ceci représente que certaines Nations ont leur centre politique en dehors de l'Hispanie. Ils engagent seulement un nombre limité de troupes (ils concédaient toutefois une force minimale de troupes lorsque leur invasion se heurtait à des difficultés).

Exemple : Au tour 5, ROME peut recevoir jusqu'à 13 Elites. Si ROME a 13 Elites ou plus sur la carte, elle n'obtient rien. Si elle a seulement 10 Elites, elle en reçoit 3 nouvelles en Renfort par mer. S'il lui reste seulement 6 Elites, elle en reçoit 7, etc...

Exemple : au tour 12, le FRANC reçoit le Chef Roland. Il doit être placé à Narbonne. Au tour 13, au début de sa séquence de jeu, le FRANC retire Roland (s'il n'a pas déjà été éliminé). Si Roland est seul dans sa province, le Franc ne pourra pas y placer de nouvelles unités (puisqu'il n'a aucune unité dans cette province).

Les Renforts se placent comme les unités achetées, en phase 2, sans limite d'empilement.

Le plus souvent, les Renforts arrivent par l'une des provinces non-hispaniques (*Afrique, Gascogne, Narbonne*) ou par la mer.

Gascogne / Narbonne
Les Renforts entrant depuis la *Gascogne* ou *Narbonne* se déplacent normalement. Elles sont d'abord toutes placées, sans limite d'empilement, dans ces provinces. Elles doivent ensuite quitter ces provinces pendant leur phase de mouvement. Ces provinces ne comptent pas dans la limite de mouvement.

Exemple : au tour 6, le SUÈVE reçoit 13 Infanteries et le Chef Hermerich en Gascogne. A sa phase de mouvement, toutes ses unités doivent quitter la Gascogne.

Afrique
Les unités arrivant d'*Afrique* peuvent passer seulement par *Cadix* ou *Gibraltar* (qui sont comptés dans leur mouvement). Les unités peuvent continuer à bouger ensuite.

Mer
Si les Renforts arrivent par mer, ils doivent débarquer dans une province côtière (qui est comptée dans leur mouvement) : *Valence, Dénia, Carthagène, Gibraltar, Cadix, Séville, Majorque et Ibiza*.
Ces provinces ont un symbole d'ancre pour rappel.
Note de jeu : Castellón, Grenade et Algarve sont en bord de mer mais tout débarquement est impossible.
Exception : si la Nation détient la Suprématie Navale pendant ce tour, le joueur peut laisser des unités en mer (voir 5.6).

Exemple : Au tour 19, l'ALMORAVIDE reçoit des unités en Afrique. Le joueur ne peut pas laisser d'unités en Afrique, il doit entrer dans en Hispanie par Cadix ou Gibraltar.

3.3 Chefs

Un Chef apparaît toujours en Renfort. Si la province de placement n'est pas précisée, le Chef est placé dans n'importe quelle province contrôlée par la Nation.

Un Chef reste en jeu 1 ou 2 tour. Il disparait en début du prochain tour de jeu de sa Nation, ou avant s'il est tué au combat (armée entièrement détruite).
Exception : le Chef (Roi) de CASTILLE *Alphons* (Alphonse VI) reste en jeu 3 tours.

Exemple : le Chef El Cid (Nation EL CID) apparait au Tour 17 pour 2 tours. Il disparait au tour 19, au début du Tour de jeu de la Nation EL CID.

4. Limite d'empilement

Chaque province peut contenir un nombre limité d'unités (2 ou 3 selon le terrain). En plus d'un empilement de base, certains bonus d'empilement existent.

4.1 Empilement de base

Le nombre d'unités qui peuvent rester dans une province dépend du terrain :
- **Plaine** : **3** unités
- **Montagne** : **2** unités

Exceptions :
Certaines provinces du Sud de l'Hispanie ont un chiffre entouré par un **cercle**.
C'est la limite d'empilement spéciale.
- **1** unité : *Ibiza*
- **2** unités : *Majorque, La Mancha, Sierra Morena*
- **3** unités : *Grenade*
- **4** unités : *Tolède, Séville*, *Cordoue*

4.2 Décompte de l'empilement

Chaque unité compte pour 1 (Châteaux-forts et Forts romains compris). Il ne peut jamais y avoir plus d'un Château-fort ou Fort romain par province.
Les Chefs ne comptent jamais dans la limite d'empilement.
Seules les unités de la Nation activée sont prises en compte (peu importe le nombre d'unités ennemies avant la bataille).

4.3 Bonus de capitale

Chaque Nation peut déclarer l'une de ses provinces comme sa capitale. Cette capitale peut contenir **1** unité en plus de la normale - 3 unités dans une province montagneuse, 4 dans une province de plaine et jusqu'à 5 à *Tolède*, *Séville* ou *Cordoue*.
Cette déclaration peut être faite à tout moment, même pendant la séquence de jeu d'un autre joueur. Au cas où l'ancienne capitale contiendrait toujours plus d'unités que la limite d'empilement autorisée, les unités en surplus doivent être retirées immédiatement.

Exemple : la Galice (Galicia) (province montagneuse) est déclarée capitale du SUÈVE. Cette province peut contenir maintenant 3 unités (montagne 2 + capitale 1). Si plus tard, la Galice (Galicia) est attaquée par un autre Nation, le SUÈVE peut déclarer Duero comme étant sa nouvelle capitale. Il pourra alors y placer 4 unités (plaine 3 + capitale 1).

4.4 Bonus d'attaque

Lorsqu'une Nation envahit une province d'un autre Nation, elle bénéficie d'un bonus d'empilement :
- bonus **+1** en attaque (cas normal).

Note historique : l'Attaquant tient compte par avance des pertes qu'il subira lors du combat.
- bonus **+2** si l'Attaquant a un Chef, ou s'il bénéficie de l'événement « Invasion ».
- l'empilement est **illimité** quand une Nation bénéficie du **Zèle religieux** (OMEYYAD, ALMORAVIDE) ou d'une règle spéciale (Cf. 9.3).
Les bonus d'attaque ne sont pas cumulables entre-eux. Le maximum est donc **+2 unités** (sauf en cas d'empilement illimité).

4.5 Vérification de la limite d'empilement

La limite d'empilement est vérifiée 2 fois :
- à la fin du mouvement en tenant compte des bonus d'attaque dans les provinces attaquées.
- à la fin des attaques : idem mais cette fois sans tenir compte des bonus d'attaque.
Pendant le mouvement, un nombre illimité d'unités peut traverser les provinces de la Nation jouée (et de ses Nations soumises) (Cf. 5).
Après le combat, les unités d'une seule Nation restent dans la province (cf 6). La règle de limite d'empilement s'applique normalement. Un Attaquant qui a dépassé la limite d'empilement pendant son attaque, doit retirer toute unité dépassant l'empilement maximum.
Rappel : l'Attaquant peut très bien déplacer immédiatement sa capitale dans la province conquise s'il désire bénéficier du bonus de +1 unité en empilement (Cf. 4.3).

Exemple : Ségovie peut contenir ordinairement 3 unités (plaine). Pendant le mouvement, le joueur traverse Ségovie, qui lui appartient, avec 6 unités. Mais il désire laisser en tout 4 unités sur place (sans déclarer cette province comme sa capitale). Après son mouvement, il doit enlever 1 armée (surplus d'une unité).
Si par contre Ségovie contient des unités adverses, le joueur bénéficie d'un bonus de +1 unité en attaque. Il n'a donc pas à retirer l'unité avant le combat. S'il gagne la bataille sans aucune perte, il devra alors retirer l'unité car il ne bénéficiera plus alors de son bonus d'attaque. Il peut néanmoins déclarer cette province comme capitale (après la bataille).

Exemple : Le joueur ALAIN attaque Ségovie qui contient 2 unités ennemies. La limite d'empilement de Ségovie est de 3 (plaine), le joueur peut donc attaquer avec 4 unités (3+1). Ce maximum monte à 5 unités en cas d'Invasion ou s'il a un Chef dans la province (3+2). Si après le combat plus de 3 unités restent en Ségovie, le joueur doit retirer les unités en surplus (sauf s'il déclare Ségovie comme capitale, pour y avoir 4 unités).

4.6 Retraite

Si une armée doit retraiter vers une province adjacente (Cf. 6.6), le joueur est autorisé momentanément à excéder sa limite d'empilement d'1 unité (de la même façon que pour une armée nouvellement créée, Cf. 3.1). Dans ce cas, aucune autre armée ne peut retraiter vers cette même province.
Cette armée devra être déplacée à la prochaine phase de mouvement de la Nation pour respecter la limite d'empilement. Cette règle s'applique aussi à la capitale : faire retraite vers une capitale permet d'excéder de 2 la limite d'empilement normale (1 pour la capitale, 1 pour la retraite).

Exemple : la CASTILLE peut retraiter une armée à Avila qui contient déjà 2 unités (province montagneuse). Aucune autre unité ne peut retraiter à Avila (sauf si elle est déclarée capitale).

5. Mouvement

Un joueur peut déplacer autant d'unités de la Nation activée qu'il le souhaite à sa phase de mouvement (toute, une partie, ou aucune armée). Les unités bougent d'une province vers une province adjacente ayant une frontière commune.

Il est interdit de traverser au point de jonction de 4 provinces.
Exemple : il est interdit de passer de Cuenca à Tortosa ou de Duero en Galice (Galicia).

5.1 Capacité de mouvement

Le nombre de provinces qu'une armée peut traverser à la suite dépend de son type :
- une Infanterie ou un Chevalier peut se déplacer de **2** provinces
- une Elite de **3**
- une Cavalerie de **4**

Un Chef augmente la capacité de mouvement de **+1**. Seul, il peut se déplacer de 3.
Les Forts romains et Châteaux-forts ne se déplacent jamais.

Montagne (Arrêt)
Une unité doit toujours s'arrêter (quelle que soit sa capacité de mouvement) quand elle entre dans une province montagneuse. Sauf si elle est accompagnée d'un Chef (Cf. 5.2).

Les fleuves n'ont aucune influence sur le mouvement.

Autre Nation (Arrêt)
Une armée doit également s'arrêter lorsqu'elle entre dans une province contenant les unités d'un autre Nation (même si elle est jouée par le même joueur).
Exceptions :
- Un Passage en force permet de traverser et aller au-delà (Cf. 5.4). Dans ces provinces, un combat a lieu après la phase de mouvement.
- Les provinces des Nations soumises sont « amies » : l'armée peut traverser ces provinces sans s'y arrêter.

Les points de mouvements ne peuvent pas être mis en réserve pour les tours suivants ni être transférés à d'autres unités (quel que soit leur type).
Pendant le mouvement, il n'y a pas de limite d'empilement. A la fin du mouvement, l'empilement est cependant limité (cf 4.5), que cette province soit amie ou ennemie.

Exemple : 1 Infanterie se trouve à Ségovie. A sa phase de mouvement, elle peut se déplacer à Tolède puis à Cordoue (mais pas plus). S'il y a une unité adverse à Tolède, l'Infanterie devra s'y arrêter. Si l'Infanterie

bouge à Avila au lieu de Tolède, son mouvement cesse immédiatement car Avila est une province montagneuse (sauf si elle est accompagnée par un Chef).

5.2 Chefs

Une unité se déplaçant avec un Chef pendant tout son mouvement, peut bouger d'1 province de plus (3 provinces pour l'Infanterie et le Chevalier, 4 pour l'Elite et 5 pour la Cavalerie).
Un Chef (et ses unités) peut traverser une province montagneuse sans s'y arrêter. Il doit par contre s'arrêter normalement en entrant dans une province occupée par une autre Nation (voir 5.1).
Un Chef qui se déplace seul peut entrer dans 3 provinces et n'est pas arrêté par une province montagneuse.

Exemple (suite) : l'Infanterie à Ségovie peut bouger avec un Chef jusqu'à Gibraltar à condition qu'il n'y ait pas d'unité ennemie à Tolède et à Cordoue. L'Infanterie peut également bouger jusqu'en Cantabrie (Cantabria) en passant par Avila et la Vieille Castille (Vieja Castilla) si elles ne contiennent pas d'unités ennemies.

Un Chef peut prendre avec lui ou laisser derrière lui des unités qui n'ont pas encore bougé. Sa capacité de mouvement sera limitée, au plus, par les unités qu'il a sous son commandement au départ. Une unité laissée au passage ne peut plus se déplacer ensuite, même s'il lui reste du mouvement.

Exemple : un Chef débute sa séquence de jeu à Dénia avec une Cavalerie. Il peut donc se déplacer de 5 provinces avec cette unité. Il traverse La Mancha et récupère 1 Infanterie (qui acquiert ainsi une capacité de 3 avec le Chef), puis passe à Tolède, en Sierra Morena et termine à Badajoz car l'Infanterie ne peut pas aller plus loin. S'il y laisse l'Infanterie, il pourra continuer avec la Cavalerie jusqu'à Lisbonne (5ème mouvement).

5.3 Passage en Force

Ceci est la seule exception qui permet à des unités de traverser une province ennemie sans s'arrêter.
Si l'Attaquant déplace (et y laisse) 2 fois plus d'unités dans la province attaquée que le Défenseur, les unités défensives sont considérées comme "neutralisées". L'Attaquant peut maintenant traverser librement cette province avec d'autres unités. Un Chef ne compte pas bien entendu dans ce décompte.
Les unités utilisées pour le passage en force ne peuvent plus poursuivre leur mouvement à cette phase. Après le mouvement, un combat a lieu dans la province du passage en force.

Château-fort
Si le Défenseur a un Château-fort, l'Attaquant a juste besoin d'un nombre égal d'unités (au lieu du double). Ceci ne s'applique pas aux Forts romains.

Note historique : les unités défensives sont censées se trouver près du Château-fort et gênent de façon limitée la progression de l'Attaquant.

Exemple : Il y a seulement 1 unité ennemie à Tolède. Si l'Attaquant déplace 2 unités vers cette province, toutes les autres unités attaquantes peuvent traverser Tolède librement.
S'il y a 2 unités défensives à Tolède, l'Attaquant aura besoin de laisser 4 unités pour passer en force.
S'il y a 3 unités défensives à Tolède, l'Attaquant ne pourra pas passer en force puisqu'il aurait besoin de 6 unités. Or il ne peut attaquer qu'avec 5 unités maximum (par ex. avec un Chef) (le bonus d'attaque étant de +2).
Exemple (suite) : par contre si le Défenseur a 1 Château-fort et 2 Infanteries, l'Attaquant a juste besoin de 3 unités pour passer en force à Tolède (et non pas le double).

5.4 Mouvement dans les provinces non-hispaniques

Toutes les unités entrant dans des provinces non-Hispaniques au début d'un tour doivent les quitter à la fin du mouvement.
Il est possible de traverser la *Gascogne* et *Narbonne* pendant le mouvement pour les unités s'y trouvant au départ.
Il n'est pas permis de retraiter dans les provinces non-Hispaniques ou d'y entrer après un mouvement dans en Hispanie.
Exceptions :
- le VANDALE vers l'*Afrique* ;
- ROME et le WISIGOTH (jusqu'au tour 9) et le FRANC en *Gascogne* ou à *Narbonne*.

5.5 Utilisation des Détroits

Des flèches sur la carte relient certaines provinces aux îles *Majorque* et *Ibiza*. Celles-ci indiquent des détroits qui peuvent être traversés même sans la "Suprématie Navale" (voir. 5.6).
Pour effectuer la traversée, l'unité doit se trouver au départ sur la côte à proximité de la flèche pour aller vers l'île (et inversement). Se déplacer de *Valence* à *Majorque* ou de *Majorque* à *Ibiza* prend une pleine phase de mouvement quel que soit le type de l'unité.
Les mêmes règles s'appliquent pour le mouvement entre l'*Afrique* et *Cadix* ou *Gibraltar*, sauf que les unités venues d'*Afrique* peuvent bouger normalement après leur traversée (voir 3.2).
NB : les unités VANDALE se déplaçant vers *l'Afrique* doivent commencer leur phase de mouvement à *Cadix* ou à *Gibraltar*.

5.6 Mouvement en mer

Il y a une seule "zone" de mer. Ces unités doivent débarquer dans une province contenant un symbole d'ancre pendant leur phase de mouvement.
Note historique : les unités sont considérées comme étant transportées par des navires (non représentés).
La province côtière où a lieu le débarquement représente la première province pour le mouvement (voir 3.2). Les unités peuvent progresser plus loin. En cas de combat elles ne peuvent pas retraiter vers la mer (et sont retirées du jeu dans ce cas).
Exception : Les Nations qui bénéficient de la « Suprématie Navale » (BYZANCE au tour 9 et les OMEYYAD au

tour 12) peuvent laisser leurs unités en mer, déplacer leurs unités de la terre à la mer (ce qui compte comme une province de mouvement) ou retraiter leurs unités en mer. Toutefois, des unités qui bougent de la terre vers la mer restent en mer. Elles ne peuvent revenir vers la terre pendant la même phase de mouvement.

Exemple : l'OMEYYAD possède la Suprématie Navale au tour 12. Cela lui permet de bouger une armée de Valence vers la mer (mais non de revenir vers la terre à la même phase de mouvement).
Au tour 13, l'OMEYYAD ne possède plus la Suprématie Navale, il doit donc débarquer les unités restées en mer à sa séquence de jeu (ou les retirer du jeu).

6. Combat

Après le mouvement, un combat a lieu dans toute province qui contient des unités de 2 Nations différentes (même si elles appartiennent au même joueur). La Nation activée est l'Attaquant, l'autre Nation est le Défenseur. L'Attaquant choisit l'ordre dans lequel les combats ont lieu.
Le combat a lieu dans chaque province l'un après l'autre. Le combat dans une province se divise en un ou plusieurs rounds de combat. Chaque unité jette un dé pour savoir si elle atteint sa cible.
A chaque round, les combats sont simultanés. L'Attaquant - puis le Défenseur - lance ses dés, mais l'ordre n'a pas d'importance (puisque tout est simultané). Les pertes Attaquant / Défenseur sont retirées après tous les jets de dés. Chacun peut ensuite choisir de retraiter // ou continuer la bataille (un nouveau round a lieu).

Exception : un Chef n'attaque jamais (il donne un bonus +2 aux autres unités) et un Château-fort attaque 3 fois (au lieu d'une).

6.1 Choix des cibles

S'il y a différentes unités ennemies, l'Attaquant doit annoncer l'unité attaquante et sa cible avant de résoudre le round de combat (6.2). Une même unité ennemie peut-être cible de plusieurs attaques. Beaucoup de tirs peuvent ainsi être perdus; ils ne peuvent pas être reportés sur d'autres unités.

Le Défenseur précise de même la cible de chacune de ses unités (bien que les tirs soient simultanés). Le Défenseur peut se défendre avec toutes ses unités même si toutes ne sont pas attaquées.

Exemple : Il y a 2 Infanteries et 1 Cavalerie OMEYYAD à Ségovie. La CASTILLE attaque avec 2 Infanteries et 1 Chevalier. Avant le lancer les dés, les 2 joueurs annoncent les cibles respectives de leurs unités. La CASTILLE peut attaquer la Cavalerie avec son Chevalier et une Infanterie, et attaquer l'une des 2 Infanteries ennemies avec l'Infanterie qui lui reste.

6.2 Déroulement du combat

Les deux camps jettent les dés et les résultats s'appliquent simultanément. Un jet est réussi si l'unité a obtenu un résultat inférieur ou égal au chiffre requis. En général ce nombre est **7** à **10** (pour une Infanterie en Plaine).

Un jet naturel de **1** est toujours un échec.

Le nombre de jets réussis (et donc de pertes) est compté. Chaque jet réussi élimine une Infanterie, Cavalerie ou Fort.
Un Chevalier a « 2 points de vie » : au 1er coup reçu, il est retourné (face verso) et il continue de combattre normalement (il ne peut plus retraiter) ; au 2ème coup reçu, il est éliminé.
Un Château-fort a « 3 points de vie » : à chaque coup reçu, il perd 1 point (il reste face recto) ; au 3ème coup reçu, il est éliminé (et retourné face verso, en Ruine).
Note : un Chevalier ou un Château-fort touché, mais qui n'a pas été détruit au cours d'une bataille, récupère toute sa force à la fin du combat.

A la fin de chaque round de combat, l'Attaquant d'abord - puis le Défenseur - peut déclarer la retraite (voir 6.6).
Si les unités des 2 camps restent, un nouveau round de combat est engagé, et ainsi de suite, jusqu'à la destruction (ou la retraite) d'une armée.
Si une armée est détruite, son Chef est tué.

Les unités détruites sont mises de côté (hors carte).
Elles pourront être rachetées et reconstruites aux tours suivants.

Exemple : SÉVILLE attaque Salamanque (en Plaine) avec 2 Cavaleries, contre la CASTILLE qui a 2 Infanteries et 1 Château-fort.
Le joueur SÉVILLE consulte la table Attaquant et se réfère à Cavalerie (colonne Plaine) / Infanterie. Le tableau indique la valeur « 4-10 ». Il doit réussir 4 ou plus avec un dé pour détruire une Infanterie ennemie.
Il choisit d'attaquer les 2 Infanteries. Il lance deux dés et obtient 5 et 8. Il réussit à détruire les 2 Infanteries ennemies.
Le joueur CASTILLE réplique simultanément avec ses 2 Infanteries et son Château-fort (qui tire 3 fois). Il utilise la table Défenseur, et se réfère à Infanterie (colonne Plaine) / Cavalerie. La valeur est « 9-10 ». Il fait de même avec le Château-fort (la valeur est également « 9-10 »). Il jette donc 5 dés et obtient 1, 5, 5, 7, 9 et réussit à détruire 1 Cavalerie ennemie.
A la fin du round SÉVILLE a toujours 1 Cavalerie et la CASTILLE a son Château-fort intact. Comme le Défenseur ne peut pas retraiter (un Château-fort en est incapable...), seul l'Attaquant a ce choix. S'il désire arrêter, il devra retraiter. S'il désire continuer, un nouveau round de combat aura lieu.

6.2 Résumé des possibilités d'attaques

En Plaine, l'**Infanterie** détruit l'Infanterie ennemie sur **7** à **10**.
En Montagne, l'**Infanterie** de l'Attaquant détruit l'Infanterie ennemie sur **8 à 10** ; alors que le Défenseur détruit sur 7 à 10. Les combats d'Infanterie sont la grande majorité des combats dans le jeu. Ces valeurs sont très largement utilisées.

L'**Elite** est bien meilleure. Elle détruit l'Infanterie sur **6** à **10** (7 à 10 en montagne), et elle est plus difficile à détruire 8 à 10.
Un **Fort** romain détruit comme une Elite s'il est Romain, ou comme une Infanterie s'il est Hispano-romain.
Un **Château-fort** bénéficie de 3 attaques par round tant qu'il est intact, et combat comme une Elite. Il est très résistant et dispose de « 3 points de vie ». Dès qu'il est atteint une fois, il est réduit à 2 attaques au round suivant. S'il est atteint 2 fois, il est réduit à 1 seule attaque. Il est détruit au 3ème jet réussi (il est alors retourné sur sa face Ruine).
Si le Château-fort survit au combat, il est considéré comme automatiquement réparé (qu'il ait été touché 1 ou 2 fois) et il bénéficie à nouveau de 3 jets de combat (et récupère ses 3 points de vie).
Le **Chevalier** est très puissant. Il parvient à atteindre l'infanterie sur **5** à **10** en plaine.
Un Chevalier a 1 attaque et « 2 points de vie ». S'il a été touché une fois (retourné face verso), il peut encore tirer normalement, mais il ne peut plus retraiter.
Note historique : un Chevalier est peu mobile à cause de son armure quand il perd son cheval.
Il est entièrement rétabli s'il a survécu au combat (comme pour un Château-fort).
La **Cavalerie** est formidable en attaque en plaine, car elle atteint sur **4** à **10** (en retour elle est touchée seulement sur 9 à 10). Si elle défend, ou si elle attaque en montagne, elle perd toute son ardeur et combat comme une Infanterie.
Un **Chef** n'a pas de jet d'attaque pour lui-même. Il donne un bonus +2 au combat à toutes les unités qui l'accompagnent.
*Exemple : une Infanterie avec un Chef atteint une Infanterie ennemie sur un jet de **5** ou plus (au lieu de 7).*
Deux Chefs d'un même Nation ne sont pas cumulatifs, le bonus reste à +2. Par contre le bonus d'un Chef peut se cumuler avec l'événement "Tactique" ou le bonus d'un fleuve, ou « Zèle Religieux ».
Un Chef seul (sans unité, ou avec une Ruine) et en présence de troupes ennemies est détruit immédiatement.

6.3 Province montagneuse

Si le Défenseur est dans une province montagneuse, ses unités sont plus difficiles à atteindre. L'Attaquant a en général un malus de -1 (sauf les Chevaliers).

6.4 Fleuve

Si l'Attaquant traverse un fleuve juste avant l'attaque, le Défenseur a un bonus de +2 au combat au 1er round de la bataille (contre les unités qui ont traversé le fleuve). Ce bonus est cumulatif avec les autres. Aux rounds suivants du combat, ce bonus disparaît.

Exemple : l'ARAGON attaque Saragosse avec 2 armées. Une armée (Pamplune (Pamplona)) traverse le fleuve et attaque Saragosse. L'autre armée (Tortosa) attaque directement sans traverser le fleuve.
Le Défenseur peut choisir les unités qu'il attaquera, mais il a intérêt à attaquer les unités qui ont traversé le fleuve, puisqu'il aura un bonus +2 au 1er round. Il choisira bien sûr normalement les unités contre lesquelles il a un bonus de combat.
Si l'Armée de Pamplune (Pamplona) avait été à Barcelone (au départ), elle serait allée d'abord à Tortosa (en traversant le fleuve) puis à Saragosse ensuite : le fleuve aurait alors été ignoré.

6.6 Retraite

Après chaque round de combat, l'Attaquant d'abord - puis le Défenseur ensuite - peut retraiter une partie ou l'ensemble de ses unités. La retraite est possible vers des provinces adjacentes amies (appartenant à la même Nation) ou vides ; et dont la limite d'empilement n'est pas dépassée.
Le Défenseur ne peut jamais retraiter vers une province d'où est venue une unité attaquante.
Il n'est pas possible non plus de retraiter :
- en *Afrique, Gascogne, Narbonne* ou vers la mer (sauf si la Nation a la Suprématie Navale à ce tour, voir 5.6) ;
- ou vers des provinces où un combat doit avoir lieu.
Cas particuliers :
- le VANDALE peut retraiter vers l'*Afrique* ;
- le ROMAIN, le WISIGOTH (jusqu'au tour 9) et le FRANC peuvent retraiter en *Gascogne* ou à *Narbonne*.
Un Château-fort ou un Fort romain ne peut évidemment pas retraiter. Un Chevalier touché 1 fois (face verso) ne peut pas retraiter non plus.

Exemple : la CASTILLE est attaquée à Ségovie. Après le 1er round de combat, il reste 2 unités castillanes à Ségovie. L'Attaquant ne veut pas retraiter, par contre la CASTILLE le souhaite.
La province Tolède, à côté, est vide mais une partie des attaquants en vient directement, donc la retraite n'y est pas possible.
A Calatayud, il y a 2 unités, il peut donc y retraiter une armée (soit une de plus que la limite d'empilement).
Toutes les autres provinces adjacentes sont contrôlées par d'autres Nations. Donc le joueur Castillan peut retraiter 1 seule unité.
Il peut cependant déclarer la province de retraite comme capitale, auquel cas l'empilement est augmenté d'un de plus (Cf. 4.1), ce qui peut lui permettre de reculer ses 2 unités.

Quand certaines Nations se transforment en nouvelles Nations (9.4), il se peut que des unités d'autres Nations soient parfois obligées de retraiter. Ceci se passe selon les règles habituelles de la retraite, mais à la fin du tour de jeu.

TABLE DE COMBAT – ATTAQUANT

	ATTAQUANT							
	Infanterie, Elite		**Cavalerie**		**Chevalier**		**Château-fort**	
DEFENSEUR	Plaine	Mont.	Plaine	Mont.	Plaine	Mont.	Plaine	Mont.
Infanterie	7-10	8-10	4-10	8-10	5-10	6-10		
Elite	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10		
Cavalerie	7-10	8-10	4-10	8-10	5-10	6-10	na	
Chevalier	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10		
Château-fort	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10		

TABLE DE COMBAT – DEFENSEUR

	DEFENSEUR					
	Infanterie, Elite		**Cavalerie, Château-fort**		**Chevalier**	
ATTAQUANT	Plaine	Mont.	Plaine	Mont.	Plaine	Mont.
Infanterie	7-10	7-10	7-10	7-10	5-10	5-10
Elite	8-10	8-10	8-10	8-10	6-10	6-10
Cavalerie	9-10	7-10	9-10	7-10	7-10	7-10
Chevalier	8-10	8-10	8-10	8-10	6-10	6-10
Château-fort	na					

Na : non applicable

Mont. Montagne

Pour l'Attaquant et le Défenseur

Modificateurs :

Chef	+2
Zèle religieux	+1
Evénement "Tactique"	+2

Special :

Château-fort lance 3 dés ; peut encaisser 3 pertes (sauf événement "Traitrise")
Chevalier peut encaisser 2 pertes (sauf événement "Indiscipline")
Fort combat comme Elite si contrôlé par ROME,
Infanterie si contrôlé par HISPANO-ROM.
Rivière si l'attaquant traverse, tous les défenseurs bénéficient de +2 au premier round

6.7 Exemples de Combat

Ces exemples sont à dessein complexes pour illustrer certains cas extrêmes. Dans la plupart des batailles, le combat se résout simplement car il s'agit d'Infanterie contre Infanterie.

Exemple 1 : ROME attaque Ségovie avec 1 Elite, contre le CANTABRIEN 2 Infanteries. Le ROMAIN obtient un 6 et atteint. Le CANTABRIEN obtient deux 7 et échoue (car une Elite est touchée sur 8 à 10 par l'Infanterie).
Le CANTABRIEN perd 1 unité et choisit de retraiter son armée survivante.

Exemple 2 : Le SUÈVE attaque Porto avec 2 Infanteries, contre le GALICIEN 2 Infanteries.
Une Infanterie en plaine contre une Infanterie atteint sur 7 à 10 (en attaque comme en défense). Les 2 joueurs ont 2 dés à lancer. Le SUÈVE obtient 3 et 4, il échoue.
Le GALICIEN obtient 2 et 9, et atteint 1 fois : une Inf Suève est retirée et il en reste une.
Le SUÈVE (en tant qu'Attaquant) n'annonce aucune retraite et décide de rester. Le GALICIEN fait de même.
Un autre round de combat commence. Le SUÈVE obtient 8 et atteint. Le GALICIEN tire deux 10 et atteint donc aussi. Le SUÈVE est détruit (le 2ème tir réussi n'a aucun effet), et le GALICIEN perd 1 Inf. Puisque seul le GALICIEN subsiste, le combat prend fin.

Exemple 3 : L'OMEYYAD attaque Tolède avec 3 Cavaleries, 2 Infanteries et son Chef Tarik, et bénéficie en plus du Zèle religieux ; contre le WISIGOTH 1 Château-fort, 2 Infanteries et son Chef Roderich.
L'OMEYYAD annonce que ses 3 Cavaleries attaquent les Infanteries ennemies, et ses 2 Infanteries attaquent le Château-fort, au 1er round.
Le WISIGOTH dit que son Château-fort tire sur les Cavaleries, et ses Infanteries tirent sur les Inf ennemies.
Les 3 Cavaleries OMEYYAD attaquent l'Infanterie ennemie et touchent sur 1 à 10 (avec le bonus +2 du Chef et le bonus +1 du Zèle religieux). Mais un résultat de 1 est toujours un échec. Elles obtiennent 9, 4 et 5 et touchent donc 3 fois. Les 2 Infanteries ennemies sont détruites (et 1 tir est perdu).
Les 2 Infanteries OMEYYAD attaquent le Château-fort. Elles touchent sur 4 à 10 (grâce au Chef et au Zèle religieux, bonus +3). Elles obtiennent 1 et 8 et touchent donc 1 fois le Château-fort.
Le WISIGOTH riposte et son Château-fort attaque les 2 Cavaleries avec 2 tirs, il doit obtenir 7 à 10 (avec son Chef +2). Ses 2 Infanteries et le Château-fort (son 3e tir) attaquent les 2 Infanteries ennemies.
Le WISIGOTH ne réussit aucun tir…
Après le round, le Château-fort WISIGOTH (réduit à 2 tirs) se retrouve seul, sans Infanterie. L'Omeyyad ne bénéficie pas encore de sa règle spéciale (reddition des Château-forts WISIGOTH) car Tolède n'est toujours pas tombée…
Le 2e round a lieu. L'OMMEYYAD attaque avec toutes ses unités le Château-fort. Ses 2 Cavaleries font 1, 2 et 10 et touchent 2 fois (le 1 est toujours un échec). Le Château-fort est détruit (pas besoin de faire les tirs des Infanteries).
Le WISIGOTH riposte avec son Château-fort (2 tirs) contre les Cavaleries, toujours sur 7 à 10 (avec son Chef). Il obtient 6 et 7, et détruit 1 Cavalerie ennemie.
La bataille est finie : le WISIGOTH a été anéanti. Son Chef Roderich est tué ; le Château-fort retourné en Ruine.
L'OMEYYAD annonce qu'il sacrifie 1 Inf après la bataille pour reconstruire le Château-fort (le pion WISIGOTH Ruine est alors remplacé par un pion Château-fort OMEYYAD).

Exemple 4 :
La CASTILLE attaque Tolède à partir de Ségovie (en traversant le fleuve) avec 1 Chevalier et 2 Infanteries, contre Séville avec 3 Infanteries et 1 Cavalerie (empilement spécial : 4 dans le cercle).
La CASTILLE dit qu'elle attaque uniquement l'Infanterie SÉVILLE au 1er round.
SÉVILLE annonce que ses Infanteries se concentrent sur le Chevalier, et que sa Cavalerie tire sur l'Infanterie.
La bataille commence. Le Chevalier touche sur 5 à 10, les Infanteries 7 à 10. Les dés donnent 7 pour l'un, et 8 et 1 pour les deux autres : les 2 Infanteries musulmanes sont détruites.
SÉVILLE réplique et bénéficie du fleuve au 1er round (bonus +2). Ses 3 Infanteries tirent sur le Chevalier, ils touchent sur 6 à 10 (avec le fleuve). La Cavalerie tire sur l'Infanterie et touche sur 5 à 10 (en défense + le fleuve).
La Cavalerie fait 1 au dé et rate automatiquement. Les 3 Infanteries tirent et font 9, 5, 5 et touchent 1 fois le Chevalier qui est blessé (retourné face verso).
Aucun joueur ne souhaite retraiter (le Chevalier, touché, ne le peut pas…). Le bonus du fleuve cesse de s'appliquer.
Le 2e round commence.
La CASTILLE attaque la Cavalerie avec son Chevalier, et l'Infanterie avec les siennes.
SÉVILLE concentre tous ses tirs sur le Chevalier.
Le Chevalier touche la Cavalerie sur 5 à 10, et fait 5 au dé : la Cavalerie musulmane est détruite. Les 2 Infanteries font 6 et 2 contre l'Infanterie ennemie et ratent…
SÉVILLE riposte contre le Chevalier : sa Cavalerie et son Infanterie touchent sur 8 à 10. Les dés font 3 et 9 : le Chevalier chrétien est éliminé.
Il reste à la fin du 2e round : CASTILLE 2 Infanteries contre SÉVILLE 1 Infanterie.
La CASTILLE veut continuer le combat, mais SÉVILLE cède et décide de retraiter. La bataille prend fin.
SÉVILLE retraite son Infanterie survivante à Cordoue, où se trouve déjà 5 Infanteries (Cordoue, empilement spécial : 4 dans un cercle) (et +1 Cordoue capitale). En retraite, SÉVILLE est autorisée à dépasser (temporairement) l'empilement de +1. SÉVILLE a donc maintenant 6 Infanteries à Cordoue.
A son tour de jeu, SÉVILLE devra rétablir l'empilement à Cordoue, sous peine de perdre 1 unité.

6.8 Vérification d'Empilement (après bataille)

Rappel : cf 4.5.

7. Limite de Population

Après la phase de combat (après toutes les batailles et retraites), le nombre total d'unités d'une Nation jouée ne peut dépasser 2 fois le nombre de ses provinces.

Si la Nation jouée a des unités en trop, les unités en surplus sont retirées immédiatement (au choix du joueur).

Exceptions : les **Châteaux-forts**, les **Forts** et les Chefs **ne comptent pas** dans la limite de population.

Note de jeu : Il est donc recommandé d'attaquer avec les unités menacées d'un surplus de population. Cette règle empêche qu'une Nation accumule trop d'unités, et l'incite à conquérir de nouvelles provinces.

Exemple : à la fin de sa séquence de jeu, le LEÒN possède 4 provinces avec 9 unités, en excluant les Châteaux-forts. Son maximum de population est de 8 unités (4 provinces x2). Il doit retirer 1 unité.

8. Points de Victoire (PV)

Pendant toute la partie, chaque joueur collecte des points de victoire avec ses Nations, abrégés « **PV** ».
Chaque Fiche de Nation précise le nombre et la façon dont les PV sont obtenus.

Chaque nation obtient des PV :
- Pendant son **Tour de Jeu**, en attaque, en détruisant certaines unités ennemies bien définies, indiquées sur sa Fiche Nation (en haut / à gauche) : par ex. détruire des Elites romaines, un Château-fort chrétien, une Cavalerie musulmane, tuer un Chef particulier…
En cas de combat ennemi, il est quelquefois plus avisé de retraiter, puis attaquer à sa séquence de jeu et gagner (en attaque) des PV.
- Parfois, à la **Fin de son tour de jeu** : par ex. le WISIGOTH à la fin de son tour de jeu, au Tour n°9 (avant l'Invasion de Byzance) ; voir la Fiche Nation.
- **A la FIN de certains TOURS** : quand tous les joueurs ont fini de jouer leurs Nations, certaines Nations peuvent gagner des PV selon ce qui est indiqué sur leur Fiche Nation.
Ces **TOURS** sont : **3, 5, 7, 10, 13, 15, (17) et 19**. Ces PV sont comptabilisés avant la transformation de certaines Nations (voir 9.4). Pour contrôler une province, la Nation doit avoir au moins une unité quel que soit le type (sauf une Ruine ou un Chef seul). Les provinces des Nations soumises comptent comme des provinces de la Nation suzeraine (voir 9.6). Les PV sont toujours arrondis au ½ le plus près ; ou au nombre entier le plus près. Il est possible de gagner avec seulement ½ PV d'avance.
Si la version Avancée est jouée, les joueurs devront retirer leurs mises à la fin de la partie de leur score final (les mises agissent en PV négatifs).

Exemple : au tour 1, CARTHAGE attaque l'IBÈRE à Cordoue. L'IBÈRE a intérêt à cesser la bataille (s'il survit) dès la fin du 1er round (et retraiter à Grenade). Puis à son tour de jeu, l'IBÈRE contre-attaque Carthage à Cordoue, car maintenant - à son tour de jeu / et en attaque - l'IBÈRE gagne 2 PV / unité CARTHAGE détruite.

Exemple : à la fin du tour 3, le LUSITANIEN contrôle Porto (3 PV), Salamanque (1 PV), Alcantara et Tierra de Campos (½ PV chacun = 1 PV) et Avila (aucun PV). Le joueur a donc obtenu 5 PV avec le LUSITANIEN.

Dans le scénario A, certains joueurs commencent avec un total positif de PV qui est ajouté à leurs scores. Ces PV sont prévus pour contrebalancer les situations déséquilibrées.
Une moyenne des PV par Nation est indiquée sur chaque Aide de jeu. La progression des Nations peut ainsi se mesurer.

PARTIE II : Règles particulières

9. Règles Spéciales

Certaines Nations bénéficient ou subissent certaines règles spéciales. Toutes ces règles sont rappelées sur les Aides de Jeu ou sur les différentes Fiches Nations.

9.1 Invasion

Les Nations suivantes lancent des invasions :
CARTHAGE (tour 1), **ROME** (tour 4)
VANDALE (tour 6), **ALAIN** (tour 6), **SUEVE** (tour 6), **WISIGOTH** (tour 8)
OMEYYAD (tour 11), **ALMORAVIDE** (tour 18) ; (+ Jeu Etendu : ALMOHADE) (scénario E, tour 20)

Une Nation en « **Invasion** » bénéficie d'une **2e phase de mouvement** et **2e phase de combat**.

Tour d'Invasion :

1. Calcul du revenu
2. Achat / Renfort et placement des nouvelles unités
3. 1er Mouvement / limite d'empilement (attaque +2 unités en Invasion)
4. 1er Combat
5. 2ème Mouvement/ limite d'empilement (attaque +2 unités en Invasion)
6. 2ème Combat
7. Limites d'empilement (après batailles, cas normal) (fin de l'Invasion)
8. Contrôle de la Population (= provinces x2)

La Nation en Invasion peut une 1ère fois bouger toutes ses unités (et combattre), puis une 2e fois bouger toutes ses unités (et combattre). Chaque armée garde toute sa capacité de mouvement à chaque mouvement.
La Nation en Invasion peut attaquer avec un bonus d'empilement de +2 unités à chaque phase de mouvement (au lieu de +1).
A la fin de la 1ère phase de Combat, l'empilement n'est pas vérifié (la Nation peut de nouveau bouger après : 2e phase de mouvement)).
L'empilement (après batailles) est vérifié après la 2e phase de Combat (voir Chapitre 4).

Certaines Nations en Invasion ont un bonus spécial : aucune limite d'empilement à la 1ère phase d'Invasion avec leur Chef ou grâce au Zèle religieux (voir 9.3). Ceci est indiqué dans les Fiches Nations (ou voir Chapitre 11).

9.2 Fougue

La « Fougue » est très similaire à une Invasion, mais concerne **1 seule pile** souvent avec un Chef.
Cette pile peut **bouger et attaquer 2 fois**.
- OMEYYAD au tour 14 avec *Al Mansur*,
- ARAGON au tour 16 avec *Ramirez*
- (Jeu Etendu) : CROISÉ au tour 20 (scénario E uniquement) (mais sans Chef).

Les unités doivent se déplacer (et rester) avec le Chef pour bénéficier du 2e mouvement. La pile a un bonus de +2 unités en attaque (au lieu de +1).
NB : Il existe aussi un événement de ce type, mais il ne nécessite pas la présence d'un Chef.

9.3 Zèle religieux

2 Nations musulmanes font preuve de « **Zèle religieux** » pendant leur tour d'Invasion (voir 9.1) :
- Omeyyad au tour 11
- Almoravide au tour 18

Pendant la 1ère phase d'Invasion, la Nation :
- **ignore l'empilement**
- bénéficie d'un **bonus +1** aux dés à toutes les attaques. Ceci est cumulatif avec tout autre bonus (ex. un Chef).
Rappel : un 1 naturel au dé échoue toujours.

Exemple : l'OMEYYAD peut attaquer Tolède avec 12 unités ! (chacune ayant +1 au dé de combat)

Le Zèle Religieux ne s'applique plus à la 2e phase d'Invasion. La Nation doit alors rester dans les limites d'empilement classiques en Invasion et n'a plus ce bonus spécial (l'enthousiasme s'est éteint).

9.4 Transformation de Nations

Quelquefois, de nouvelles Nations apparaissent sur les ruines d'anciennes Nations. Une Nation est parfois retirée du jeu et remplacée par une autre. Cette nouvelle Nation est considérée comme une Nation complètement différente (bien que jouée par le même joueur, voir Chapitre 11).

Note historique : il s'agit souvent d'assimilation, comme par exemple l'IBÈRE par le ROMAIN, ou le CANTABRIEN par le WISIGOTH.

Note de jeu : trois périodes principales de transformations ont lieu.
***1/ Tour 6**, les Grandes Invasions barbares dévastent la Gaule puis envahissent l'Hispanie : l'Empire romain se désagrège. En Hispanie, les provinces qui subsistent sont désignées sous le nom d'**HISPANO-ROMAIN** (bien qu'il n'y ait jamais eu de royaume unifié parmi eux).*
***2/ Tours 13-16** : après la Grande Invasion arabe (OMEYYAD tours 11-12), les 4 Royaumes chrétiens apparaissent au nord de l'Hispanie : **CASTILLE** (ex WISIGOTH) (tour 13), **LEÒN** (ex SUÈVE) (tour 14), **NAVARRE** (ex BASQUE) (tour 14), **ARAGON** (ex FRANC) (tour 16).*
(Historiquement ce fut d'abord le LEÒN puis la NAVARRE, et seulement après la CASTILLE et l'ARAGON).
***3/ Tour 15** : en parallèle, le Califat OMEYYAD de Cordoue s'écroule, et 4 Emirats musulmans apparaissent au centre et au sud de l'Hispanie : **SARAGOSSE**, **GRENADE**, **VALENCE** et **SÉVILLE**.*
(Ceci n'est pas tout à fait historique, mais nécessaire pour le flux et l'équilibre du jeu. Historiquement, il y eu davantage de petits émirats musulmans).

A chaque transformation, le revenu épargné de l'ex Nation est perdu. La nouvelle Nation commence avec 0 Or.

Chaque nouvelle Nation commence avec une situation initiale particulière : tout est précisé et indiqué sur leur Fiche Nation (voir aussi Chapitre 11).

9.5 Ruine et Reconstruction des Châteaux-forts

Un Château-fort n'est pas retiré du jeu lorsqu'il est détruit. Son pion est tourné sur la face « **Ruine** » et laissé dans la province.
Une Ruine n'a aucun effet sur le jeu et doit être complètement ignorée. Une Nation n'obtient ni revenu ni PV pour une province contenant seulement une Ruine. Ce n'est pas une unité de combat, mais juste une indication qu'un Château-fort peut y être reconstruit (simplement en sacrifiant une unité).

Une Nation (ayant des pions Château-fort) peut **reconstruire un Château-fort** en ruine dans une province qu'il contrôle. N'importe quand, à son Tour de jeu, la nation peut sacrifier (retirer) 1 unité de la province (par ex. 1 Inf) pour reconstruire le Château-fort. Le pion Ruine est remplacé par 1 Château-fort du nouveau joueur. Le pion Ruine est rendu à sa Nation. Le nouveau Château-fort est soit pris parmi les pions disponibles (hors carte) de la Nation, ou bien un Château-fort de la Nation déjà existant sur la carte peut être pris et déplacé.
Toutes les règles standard du Château-fort s'appliquent au nouveau Château-fort reconstruit.

9.6 Soumission des Nations

Une petite Nation peut ou doit parfois se soumettre à une Nation plus forte au lieu d'être anéantie. La Nation soumise survit alors. La grande Nation qui la soumet, dite « suzeraine » ou « dominatrice » en tire quelques avantages.

Les (grandes) Nations « suzeraines » et les (petites) Nations « soumises » :
CARTHAGE : (CELTE)
ROME : (LUSITANIEN, BASQUE, GALICIEN, CELTE)
WISIGOTH : (LUSITANIEN, BASQUE, GALICIEN, SUÈVE, HISP-ROMAIN)
OMEYYAD : (LUSITANIEN / BADAJOZ)

Soumission
Une grande Nation peut soumettre une petite Nation (de sa liste) pendant son Tour de jeu.

Il existe 3 conditions :
- La petite Nation est réduite à un petit nombre de provinces, indiqué sur sa Fiche Nation (en haut / à droite) ;
- La grande Nation attaque une province de la petite Nation, et livre 1 round de bataille ;
- si chaque Nation survit (avec au moins 1 unité), la petite Nation peut / ou doit se soumettre à la grande Nation.

La mention « peut » indique que la petite Nation a le choix de se soumettre ou non quand les 3 conditions sont remplies. La mention « doit » indique que la petite Nation n'a pas le choix, et elle doit se soumettre. Cette distinction est clairement indiquée sur les Fiches Nations.

Le nombre d'unités et le revenu de la petite Nation n'ont aucun effet. Au moins 1 round de combat doit avoir lieu. Si la petite Nation se soumet, la bataille prend fin. La grande Nation ne peut pas refuser la soumission.

La grande Nation devient la « Nation suzeraine », et la petite Nation devient la « Nation soumise ».
Toutes les unités de la Nation suzeraine - dans toutes les provinces de la Nation soumise - doivent retraiter immédiatement (même si d'autres combats n'ont pas encore eu lieu) (les batailles n'ont pas lieu).
Si, au cours de la bataille, la petite Nation choisit de ne pas se soumettre, elle peut néanmoins choisir de se soumettre après chaque round de combat (par ex. si la bataille tourne mal).

La Nation soumise ne peut pas attaquer sa Nation suzeraine - et vice versa - aussi longtemps que la soumission subsiste. Si, par la suite, la Nation soumise s'étend et dépasse le nombre de provinces de soumission, cela n'a plus d'importance. Elle reste soumise (voir Durée de la Soumission).

Exemple : le BASQUE doit se soumettre au WISIGOTH s'il a 3 provinces (ou moins). Le WISIGOTH choisit d'attaquer les Pyrénées Orientales, l'une des 3 provinces que possède le BASQUE. Après le 1er round de bataille, aucun camp n'est éliminé et le BASQUE est obligé de se soumettre. Le WISIGOTH doit retraiter des Pyrénées Orientales et de toutes les autres provinces contenant une unité BASQUE. Si l'un des camps avait été éliminé après le 1er round de bataille, le BASQUE n'aurait pas été soumis...

Durée et de la Soumission
La Nation soumise ne peut pas attaquer sa Nation suzeraine et vice versa aussi longtemps que la soumission subsiste :
- la soumission à CARTHAGE se termine à la fin du tour 3 ;
- la soumission à ROME se termine à la fin du tour 5 ;
- la soumission au WISIGOTH à la fin du tour 12 (ou dès que *Tolède* tombe) ;
- la soumission à l'OMEYYAD à la fin du tour 14.

Revenu (WISIGOTH, OMEYYAD)
La Nation soumise reçoit la moitié de son revenu (arrondi au ½ inf.). La Nation souveraine (WISIGOTH / OMEYYAD) reçoit immédiatement l'autre moitié (arrondi au ½ sup.) La Nation souveraine peut construire une armée immédiatement (elle est placée à côté du plateau jusqu'à sa séquence de jeu).
NB : ROME et CARTHAGE ne reçoivent jamais de revenu.

Points de Victoire (PV)
La Nation soumise reçoit la moitié de ses points de victoire (arrondi au ½ sup.). L'autre moitié est perdu de toute façon. La Nation suzeraine compte toutes les provinces des Nations soumises comme les siennes (avec sa propre valeur de PV). Une province peut être ainsi comptée 2 fois pour les PV : une fois par la Nation soumise (mais seulement pour moitié) et une fois par la Nation suzeraine.
Les 2 Nations sont « alliées ». Chacune peut traverser les provinces contenant les unités de l'autre Nation, mais elle ne peut pas y terminer son mouvement. La

Nation soumise joue toujours à son propre Tour de jeu (et non avec la Nation suzeraine).
Deux Nations soumises par une même Nation suzeraine peuvent néanmoins s'attaquer entre-elles.

Exemple : le LUSITANIEN et le SUÈVE peuvent se combattre même s'ils sont tous deux soumis au WISIGOTH.

10. Règles optionnelles

Une partie ou la totalité de ces règles peuvent être ajoutées si tous les joueurs les acceptent au début du jeu.

10.1 Mise aux enchères des groupes de Nations

A jouer avec la version « Standard » du jeu.
Les groupes de Nations sont mis aux enchères (au lieu de les attribuer par tirage au sort ou consentement mutuel).
Chaque joueur écrit secrètement une mise en PV pour chacun des 4 groupes (ex. nom de leur principal Nation : CARTHAGE, ROME, WISIGOTH, OMEYYAD).
Un des 4 groupes est tiré au sort et les mises sur ce groupe sont révélées. Le groupe va à celui qui a misé le plus. Il est procédé de même pour les groupes restants.
En cas d'égalité entre deux joueurs, le groupe est mis aux enchères entre eux deux, ouvertement.
Lorsque tous les groupes ont ainsi été attribués, les mises de chacun agiront en pénalité (PV négatifs) à la fin de la partie.

10.2 Signe de Dieu

Chaque joueur peut rejouer à son choix **1 round** de combat une seule fois par jeu. Les 2 camps relancent à nouveau les dés de ce round. Les résultats du précédent tirage sont ignorés, peu importe le nombre d'unités participant au combat.
Note : cela permet aux joueurs de recommencer un round important désastreux.

Exemple : le GALICIEN n'a plus qu'une province, la Cantabrie (Cantabria). Deux Infanteries y sont. Le WISIGOTH attaque avec 2 Infanteries pour le soumettre et tire deux 10. Normalement le GALICIEN devrait être éliminé du jeu. Le joueur peut invoquer le Signe de Dieu et demander à rejouer le round de combat en espérant cette fois survivre.

10.3 Événements

Placer les 27 pions d'événements aléatoires dans un sac ou un bol, convenant à un tirage au sort.
Chaque joueur tire au hasard **2 pions événements** au début du jeu.
Chacun tire à nouveau 2 pions au début des tours 4, 8, 12 et 16.

Un joueur peut conserver autant de pions événements qu'il le veut. Il peut les jouer comme indiqué dans le descriptif de l'événement. Les joueurs ne peuvent pas échanger leurs pions événements.

Armée : une unité de combat supplémentaire est reçue gratuitement au début de sa séquence de jeu. Le joueur peut choisir uniquement parmi les unités que possède la Nation sauf les Chefs, Châteaux-forts ou Forts romains. L'unité reçue n'est pas comptée dans la limite de construction (normalement 1 par province)

Bravoure : pendant un round de combat, une unité (sauf un Château-fort) peut attaquer 2 fois et avant que l'ennemi ne puisse répliquer. Cela n'est pas utilisable contre un Château-fort.

Château-fort : un Château-fort supplémentaire est reçu gratuitement au début de sa séquence de jeu. Si cette Nation ne possède pas d'unité Château-fort, il peut utiliser l'un des deux pions « spéciaux » Châteaux-forts. Le château-fort reçu n'est pas compté dans la limite de construction (normalement 1 par province). Cet événement ne peut pas être joué avant le tour 8.

Dé : permet de recommencer un round complet de combat où le joueur est impliqué. Les 2 camps tirent à nouveau leurs dés. L'événement doit être annoncé et joué après le round de combat.

Embuscade : en défense et en plaine seulement, les deux camps tirent comme s'ils se trouvaient en province montagneuse. Cet événement doit être joué au début du combat.

Fougue : une pile obtient un mouvement supplémentaire sans avoir besoin d'un Chef (Cf. 9.2). Le bonus d'empilement au combat est normal (+1 s'il n'y a pas de Chef présent).

Indiscipline : un Chevalier ennemi est détruit dès le 1er coup reçu. Le joueur détermine le Chevalier ennemi affecté au début du combat. Cet événement doit être joué au début du combat.

Invasion (mineure) : une pile bénéficie d'une 2e phase de mouvement et 2e combat et il n'y a pas de vérification d'empilement à la fin du 1er combat. Cet événement doit être annoncé au début de la séquence de jeu du joueur.
Note : Cet événement est en plus des invasions majeures (Cf. 9.1).

Longue vie : l'un des Chefs reste 1 tour supplémentaire, mais pas plus de 2 tours (inapplicable : *Alphonse VI*).

Nul : l'événement d'un autre joueur est annulé. Il doit être joué immédiatement après un événement pour l'annuler.

Remise : tous les pions événements déjà joués sont immédiatement mélangés avec ceux non encore distribués aux joueurs. Puis le joueur ayant tiré l'événement, tire au hasard un nouvel événement parmi ceux-ci.

Retraite : permet de retraiter avant le 1er round de combat. S'il s'agit d'une Nation qui peut être soumise, cette retraite n'entraîne pas la soumission.

Ruse : en attaque de montagne seulement, les deux camps tirent comme s'ils se trouvaient en plaine. Cet événement doit être joué au début du combat.

Si un autre joueur annule cet événement, la retraite des unités en surplus d'empilement est autorisée.

Tactique : donne un bonus de +2 à toutes les unités de la Nation pendant 1 round de combat (et un seul), cumulable avec d'autres bonus de combat. Cet événement doit être joué avant les lancés de dés.

Traîtrise : un Château-fort ennemi est détruit dès le 1er coup reçu. Cet événement doit être joué au début du combat.

Trésor : la Nation reçoit 6 Or supplémentaires.

10.4 Soumission de Tous

N'importe quelle Nation peut se soumettre à une autre Nation, à tout moment, avec les restrictions suivantes :
1. la Nation soumise ne doit pas posséder plus que la moitié des unités de son suzerain (y compris les Châteaux-forts, mais à l'exclusion des Chefs et des Forts). Si cela n'est plus le cas, la Nation soumise redevient libre immédiatement.
2. la Nation peut être soumise si 1 round de combat a lieu et que les 2 camps ont survécu à ce combat.

Exceptions : CARTHAGE, WISIGOTH , VALENCE, GRENADE, EL CID, ALMORAVIDE ne peuvent jamais se soumettre.

Cas particulier : certains peuples doivent se soumettent à d'autres peuples s'ils contrôlent un faible nombre de provinces.
Si le SUÈVE ou le LUSITANIEN contrôlent 4 provinces ou moins, ils doivent se soumettre au WISIGOTH.
Si l'HISPANO-ROMAIN contrôle 3 provinces ou moins, il doit se soumettre au WISIGOTH.
SI LE LUSITANIEN contrôle 4 provinces ou moins, il doit se soumettre à ROME.

La Nation soumise reçoit seulement la moitié de son revenu normal (arrondi au ½ inf.), la Nation suzeraine en reçoit l'autre moitié.
La Nation soumise reçoit aussi seulement la moitié de ses PV (arrondi au ½ sup.). Les PV restants sont perdus.
La Nation suzeraine reçoit la totalité des PV comme si ces provinces lui appartenaient.
Une province peut donc être comptée 1,5 fois au total.
Les deux Nations sont alliées et leurs unités peuvent traverser les provinces de la Nation alliée.

11. Règles propres aux Nations

Alain

L'ALAIN apparaît au tour 6, lors des Grandes Invasions barbares. Il est le 2e Barbare à envahir l'Hispanie romaine (VANDALE, ALAIN, SUÈVE, WISIGOTH). Il est Eurasien d'origine.
Il lance une **Invasion** (voir 9.1), avec le Chef **Ataces**, 5 Cavaleries, 12 Infanteries en *Gascogne*
(*Ataces* à retirer Tour 7, au début du Tour de jeu VANDALE).
Pendant la 1ère phase d'Invasion, l'empilement est illimité avec *Ataces*.
Pillage : l'ALAIN gagne 2 PV par Fort HISPANO-ROMAIN éliminé à son Tour de jeu.
Il gagne aussi ½ PV par Unité VANDALE ou WISIGOTH éliminée.
L'ALAIN reçoit du revenu à partir du tour 8.
Au tour 9, l'ALAIN gagne 5 PV par Chef WISIGOTH tué (Eurich et Alarich II).
A la fin du tour 10, l'ALAIN disparait : toutes les unités ALAIN sont retirées de la carte.
Dans la version "Avancée", l'ALAIN ne peut pas être joué avec le WISIGOTH.

Almohade

Scénario E seulement - Jeu Etendu : + tours 20-21

L'ALMOHADE apparaît au tour 20, Conquérant musulman venu du Maroc pour restaurer l'Islam en Hispanie.
Il apparait en *Afrique* avec 16 Elites et le Chef **Abu Yusuf** (qui reste jusqu'à la fin du tour 21).
Il lance une **Invasion** (9.1). Il ne reçoit pas de revenu.
Il obtient 3 PV par Château-fort musulman* détruit,
et 5 PV par Château-fort chrétien* détruit, 3 PV par Chevalier chrétien*, 1 PV par Infanterie chrétienne*.
L'ALMOHADE bouge après le CROISÉ.
Toutes les autres NATIONS obtiennent 2 PV pour chaque unité ALMOHADE éliminée à leur Tour de Jeu (en attaque).
A rappeler à tous les joueurs.
[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]
Dans la version "Avancée", l'ALMOHADE ne peut être joué avec l'ALMORAVIDE ou la CROISADE.
* *chrétien / musulman : Cf* **Distinction chrétien/musulman** - *page 3*
Note : aucun symbole de groupe n'a été imprimé sur les pions de cette Nation.

Almoravide

L'ALMORAVIDE apparaît au tour 18, Conquérant musulman venu du Maroc pour restaurer l'Islam en Hispanie.
Il apparaît en *Afrique* avec 18 Elites et le Chef **Yusuf** (pendant 2 tours).
Il lance une **Invasion** (9.1) depuis l'*Afrique* et bénéficie du **Zèle Religieux** (9.3).
Chaque Château-fort (chrétien ou musulman) conquis et reconstruit vaut 2 PV, en plus de la valeur de la province au tour 19 (ex : 3 PV pour *Séville*).
Il gagne aussi 2 PV par Chevalier (chrétien) éliminé.
L'ALMORAVIDE ne reçoit jamais de revenu, mais il reçoit 8 Elites en Renfort en *Afrique* au tour 19. Le Chef *Yusuf* reste en jeu au tour 19 (sauf s'il a été tué).
[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]
Tours 20/21 (Jeu Etendu : scénario E) : Les Elites ALMORAVIDES deviennent des Infanteries normales au tour 20.
L'ALMORAVIDE reçoit un revenu : provinces avec un Château-fort.
Le Chef *Yusuf* disparaît au tour 20 (au début de sa séquence de jeu).
Dans la version "Avancée", l'ALMORAVIDE ne peut pas être joué avec la CASTILLE, SÉVILLE, la CROISADE, l'ALMOHADE.

Aragon

L'ARAGON est un puissant Royaume chrétien au Nord-Est de l'Hispanie.
Il apparaît à la fin du tour 15 et remplace le FRANC. Il reçoit l'équivalent de toutes les unités FRANC en jeu, avec un minimum de 4 Infanteries et 1 Chevalier.
L'ARAGON obtient 5 PV par Chef musulman tué, 3 PV par Château-fort musulman* détruit.

Si le FRANC a été éliminé, l'ARAGON apparait à *Narbonne* (au tour 16).
Au tour 16, l'ARAGON reçoit le Chef **Ramirez**, 3 Infanteries et 2 Chevaliers notés « Croisé » à *Narbonne*.
Note historique : la croisade de Barbastro débute.
Il bénéficie de **Fougue** (il joue 2 fois avec sa pile) (Cf. 9.2) et il obtient 1 PV par Unité musulmane éliminée.
Les Chevaliers « Croisés » et *Ramirez* disparaissent à la fin du tour 16. Les Infanteries restent.
L'ARAGON dispose de 2 Chevaliers au cours du jeu.
Il peut recruter son 3e Chevalier à partir du tour 20 (Jeu Etendu : scénario E seulement).
Dans la version "Avancée", l'ARAGON ne peut pas être joué avec SARAGOSSE ou la NAVARRE.

> * *chrétien / musulman : Cf* **Distinction chrétien/ musulman** - *page 3*

Badajoz

Le BADAJOZ est un Emirat Arabe musulman à l'Ouest de l'Hispanie.
Il apparaît au tour 11 (ou 12) et remplace le LUSITANIEN.
Si le LUSITANIEN se soumet à l'OMEYYAD au tour 11 (ou 12), le LUSITANIEN est transformé en BADAJOZ à la fin du tour 11 (ou 12), et le BADAJOZ reste soumis à l'OMEYYAD jusqu'à la fin du tour 14.
Sinon (s'il n'est pas soumis par l'OMEYYAD), le LUSITANIEN est transformé en BADAJOZ à la fin du tour 12.
L'OMEYYAD peut toujours le soumettre ensuite.
Le BADAJOZ prend possession de toutes les provinces appartenant à l'ex-LUSITANIEN et reçoit les provinces *Badajoz*, *Porto* et *Alcantara* - les unités des autres Nations s'y trouvant sont obligées de retraiter immédiatement.

Si le LUSITANIEN a été éliminé, le BADAJOZ apparait à *Badajoz*, *Porto* et *Alcantara*.
Le BADAJOZ reçoit une Infanterie pour chaque Infanterie du LUSITANIEN, avec un minimum de 6 Infanteries.
Si le LUSITANIEN a moins de 6 Infanteries, les unités en plus sont placées à son gré (comme des Renforts).
Le BADAJOZ reçoit en plus 3 Châteaux-forts gratuitement, l'un dans *Badajoz* et les 2 autres sont placés où il le souhaite.
Le BADAJOZ obtient 3 PV par Chevalier chrétien éliminé.
Au tour 14, le BADAJOZ reçoit le Chef **Muzaffar** (à retirer Tour 15, au début du Tour de jeu BADAJOZ). A la fin du Tour 14, le Califat OMEYYAD s'écroule, et la soumission du BADAJOZ cesse.
Au tour 15, le BADAJOZ reçoit le Chef **Mutawakkil** (à retirer Tour 16, au début du Tour de jeu BADAJOZ).

[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]

[Tours 16-17, Séville reçoit 5 PV pour (re)conquérir les provinces : *Badajoz, Grenade, Valence*]
Dans la version "Avancée", le BADAJOZ ne peut pas être joué avec le LEÒN ou SÉVILLE.

Basque

Le BASQUE est un peuple ancestral Hispanique, au Nord-Est de l'Hispanie (autour des Pyrénées).
Il commence la partie dès le tour 1. Il peut se soumettre à ROME s'il possède 3 provinces ou moins.
Il doit se soumettre au WISIGOTH s'il possède 3 provinces ou moins.
Il cesse d'être soumis à ROME à la fin du tour 5, et au WISIGOTH à la fin du tour 11.
Le BASQUE obtient 3 PV par Elite ROME ou Infanterie CARTHAGE éliminée ; et 2 PV par Infanterie WISIGOTH éliminée.
Tour 11+ : le BASQUE est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
Le BASQUE se transforme en NAVARRE à la fin du tour 15.
Dans la version "Avancée", le BASQUE ne peut pas être joué avec le CANTABRIEN, ROME ou le FRANC.

Byzance

BYZANCE est l'Empire Romain d'Orient (chrétien) ; venue reconquérir le Sud et l'Est de l'Hispanie.
Elle apparaît au tour 9 avec 16 Infanteries.
Elle a la Suprématie navale aux tours 9 et 10 (voir 5.6).
BYZANCE reçoit seulement la moitié de son revenu normal (arrondi au ½ sup.). Elle ne peut pas recruter EL CID.
A partir du tour 12, BYZANCE obtient 1 PV par Unité musulmane éliminée, après l'Invasion arabe Omeyyad (tour 11).
Au tour 17, BYZANCE ne peut pas recruter EL CID.
Dans la version "Avancée", BYZANCE ne peut pas être jouée avec l'HISPANO-ROMAIN, le WISIGOTH ou GRENADE.

Cantabrien

Le CANTABRIEN est un peuple ancestral Hispanique, au Nord de l'Hispanie.
Il commence la partie dès le tour 1. Il ne peut pas se soumettre à ROME.
Le CANTABRIEN obtient 3 PV par Elite ROME ou Infanterie CARTHAGE éliminée.
Pillage : le CANTABRIEN gagne 1 PV par Fort ROMAIN / HISPANO-ROMAIN éliminé à son Tour de jeu.
A la fin du tour 8, le CANTABRIEN s'assimile au WISIGOTH : toutes les unités du CANTABRIEN sont transformées en Infanteries WISIGOTH.
Dans la version "Avancée", le CANTABRIEN ne peut pas être joué avec le GALICIEN ou le BASQUE.

Carthage

CARTHAGE est une puissante Cité-Etat d'origine Phénicienne en Afrique (Tunisie) ; rivale de Rome, venue conquérir le Sud de l'Hispanie.
CARTHAGE obtient 1 PV par Elite ROME éliminée.
Au tour 1, CARTHAGE lance une **Invasion** avec 12 Infanteries en mer et le Chef **Hamilcar** (à retirer Tour 2, au début du Tour de jeu CARTHAGE). Elle a déjà des unités sur la carte. Elle ne reçoit jamais de revenu.
Au tour 2, CARTHAGE reçoit 7 unités en mer et le Chef **Hasdrubal** (à retirer Tour 3, au début du Tour de jeu CARTHAGE).
CARTHAGE gagne 3 PV par unité allant à *Narbonne* au tour 2 (maximum 9 unités = 27 PV).
Ces unités disparaissent. (Elles partent rejoindre Hannibal en Italie contre ROME).
Tours 1-3 : CARTHAGE peut soumettre le CELTE qui reste soumis jusqu'à la fin du tour 3.
A la fin du tour 5, CARTHAGE disparait : toutes les unités CARTHAGE sont retirées de la carte.

Dans la version "Avancée", CARTHAGE ne peut pas être jouée avec l'IBÈRE ou ROME.

Castille

La CASTILLE est un puissant Royaume chrétien au Nord / Centre de l'Hispanie.
Elle apparaît à la fin du tour 12 et remplace le WISIGOTH.
Toutes les unités du WISIGOTH dans la grande région **Nord** de l'Hispanie (voir ci-dessous) et à ***Avila*** sont transformées jusqu'à un maximum de 8 Infanteries, 2 Chevaliers et 1 Château-fort sans tenir compte du type des unités WISIGOTH. S'il y en a plus, les unités en trop sont perdues. S'il y en a moins, la CASTILLE choisit le type d'unité et leur emplacement.
Les unités WISIGOTH ailleurs (hors zone Nord) restent sur la carte et deviennent « neutres ».
Nord : *Galice (Galicia), Porto, Duero, Asturies (Asturias), Cantabrie (Cantabria), Leòn, Tierra de Campos, Pays Basque (Pais Vasco), Vieille Castille (Vieja Castilla), Pamplune (Pamplona).*
Le Chef WISIGOTH **Pelayo** devient un Chef CASTILLE (garder le pion) (à retirer Tour 14, au début du Tour de jeu CASTILLE).
La CASTILLE obtient 5 PV par Chef musulman tué, 3 PV par Château-fort musulman détruit, 1 PV par Infanterie ou Cavalerie musulmane détruite.
Tour 17 : la CASTILLE reçoit le Chef **Alfons** pendant 3 tours (17,18, 19) (seul Chef à durer 3 tours).
[SÉVILLE reçoit 5 PV pour tuer Alfons au Tour 17]
La CASTILLE dispose de 4 Chevaliers au cours du jeu. C'est une force militaire très puissante.
Elle peut recruter son 5e Chevalier à partir du tour 20 (Jeu Etendu : scénario E seulement).
Dans la version "Avancée", la CASTILLE ne peut pas être jouée avec l'OMEYYAD, le LEÒN, SARAGOSSE ou SÉVILLE.
Note de jeu : pour bien jouer la Castille, il faut lire attentivement les règles du WISIGOTH qui le précède. La zone importante est le Nord, et il est recommandé de conserver intactes 11 Infanteries.

Celte

Le CELTE est un peuple ancestral Hispanique, au Sud-Ouest de l'Hispanie.
Il commence la partie dès le tour 1 (et reste en jeu toute la partie, sans se transformer).
Le CELTE obtient 3 PV par Elite ROME ou Infanterie CARTHAGE éliminée.
Il peut se soumettre à CARTHAGE s'il contrôle 3 provinces ou moins, et à ROME s'il contrôle 2 provinces ou moins.
Il cesse d'être soumis à CARTHAGE à la fin du tour 3, et à ROME à la fin du tour 5.
Tour 11+ : le CELTE est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
Dans la version "Avancée", le CELTE ne peut pas être joué avec le LUSITANIEN.

Croisade

Scénario E seulement) (Jeu Etendu : + tours 20-21

La CROISADE chrétienne (européenne) est lancée en réaction au Jihad de l'ALMORAVIDE en Hispanie.
Elle apparait au tour 20 avec 3 Chevaliers et 5 Infanteries en mer. Elles peuvent débarquer dans n'importe quelle province côtière (y compris celles habituellement interdites).
La CROISADE bénéficie de la Fougue (voir 9.2 - mouvement supplémentaire).
Elle obtient 5 PV par Château-fort musulman détruit, 2 PV par Cavalerie musulmane détruite, 1 PV par Infanterie musulmane détruite. Elle ne peut pas reconstruire les Châteaux-forts (elle laisse des Ruines).
La CROISADE reste en jeu 1 seul tour et disparaît à la fin du tour 20.
Dans la version "Avancée", la CROISADE ne peut pas être jouée avec l'ALMORAVIDE, l'ALMOHADE.
Note : aucun symbole de groupe n'a été imprimé sur les pions de cette Nation.

El Cid

EL CID est un grand héros / mercenaire chrétien à la solde des Royaumes chrétiens / et Emirats musulmans pendant la Reconquista.
Il apparaît au tour 17 avec 3 Chevaliers, 5 Infanteries et le Chef **El Cid** (à retirer Tour 18, au début du Tour de jeu EL CID).
EL CID peut d'abord être recruté par chaque Nation des autres joueurs (peu importe leur religion) à leur Tour de jeu. *Byzance* ne peut pas recruter EL CID (si Scénario avec mises joué).
Recruteur : chaque Nation (autre joueur) - après avoir reçu son revenu - peut recruter **EL CID** avec de l'**Or** et lui proposer 1 mission : (la séquence de jeu de la Nation est interrompue).
- attaquer **1 province adjacente** (du Recruteur) (et qui n'appartient pas à une Nation jouée par EL CID).
- EL CID peut accepter / refuser la mission. S'il accepte et réussit sa mission, EL CID recevra des PV après la bataille en échange de l'Or (payé par le Recruteur) (cet Or sera perdu).

Refus : EL CID ne peut jamais attaquer les Nations qu'il joue.
Objectif de la mission : (la province cible) le Recruteur peut décider qu'EL CID attaque toutes, ou seulement certaines unités ennemies.
Bataille : EL CID (et ses unités) attaque la province cible (il y est téléporté). Ignorer le fleuve. L'empilement doit être respecté (+2 avec le Chef). *El Cid* mène la bataille : il jette les dés et prend toutes les décisions (y compris la retraite).
Après la bataille, le **Recruteur** paie de l'**Or** selon le succès :
- **1 Or** par **Inf ou Cav** ennemie détruite (ou vaincue / retraite)
- **2 Or** par **Chevalier** ennemi détruit (ou vaincu / retraite)
- **3 Or** par **Château-fort ennemi** détruit

Attention, EL CID n'attaque pas une unité si le Recruteur ne peut payer sa destruction (par manque d'Or).

EL CID reçoit des PV (= Or payés en échange de PV) après la bataille.
Il ne reçoit jamais l'Or (qui est dépensé = convertis en PV, l'Or est donc perdu).
Le Recruteur peut également gagner des **PV** : il fait comme si lui-même avait détruit les unités ennemies.

Puis EL CID (et ses unités) disparait. Ses Chevaliers touchés, récupèrent après chaque bataille. Le Recruteur reprend et termine son tour de jeu (il peut entrer dans la province qui vient d'être attaquée et dégagée par EL CID).

La Nation suivante joue et peut recruter EL CID (si celui-ci accepte) (en théorie, la province attaquée peut être re-choisie).

EL CID joue son vrai tour de jeu (en dernier) : EL CID (et ses unités) sont placées directement à **Valence** et attaque.

Si EL CID est vaincu, il peut retraiter hors carte. (Il réattaquera au tour 18).

Attention, le Chef *El Cid* disparait au Tour 18, au début de son Tour de jeu. La Nation EL CID continue de jouer.

Dans la version "Avancée", EL CID ne peut pas être joué avec VALENCE.

Exemple : au tour 17 (le GALIEN, le CELTE et BYZANCE ont été éliminés du jeu).
EL CID joue en dernier, mais il peut être recruté par les Nations des autres joueurs.
Joueur A : 17. ARAGON - 21. LEÒN - 24. VALENCE
Joueur B : 18. BADAJOZ - 19. SARAGOSSE
Joueur C : 20. NAVARRE - 23. SÉVILLE
Joueur D : 22. CASTILLE - 25. GRENADE - 26. EL CID

- Le joueur A joue d'abord : l'ARAGON reçoit son revenu et fait ses achats d'unités.
Il propose au joueur D de recruter EL CID :
Mission : attaquer Saragosse ; province adjacente à Tortosa (appartenant à l'ARAGON).
défendue avec 1 Château-fort et 1 Infanterie (Nation SARAGOSSE).

Le joueur D accepte le marché. Il prend le Chef El Cid, et choisit 3 Chevaliers et 2 Infanteries pour l'attaque de Saragosse (empilement limité à 5 unités : 3 Plaine + 2 Chef El Cid).

La bataille est résolue et El Cid est vainqueur. Il perd 1 Inf au combat, et le Château-fort ennemi est retourné face Ruine.

Après la bataille, l'ARAGON paie 4 Or pour les unités ennemies détruites (3 Or Château-fort, 1 Or Inf).
EL CID reçoit 4 PV en échange (et l'Or est perdu). Il reprend ses unités qu'il met de côté.
L'ARAGON gagne 3 PV (comme s'il avait détruit lui-même 1 Château-fort musulman) (3 PV). L'ARAGON poursuit son tour de jeu, prend Saragosse vide (Ruine) et y reconstruit un Château-fort (en sacrifiant 1 Inf).
- Le joueur B joue le BADAJOZ. Il propose à EL CID d'attaquer la Lusitanie (LEÒN).
EL CID refuse pour ne pas affaiblir ce Royaume chrétien ami. Badajoz joue son tour sans recruter EL CID.
- Le joueur B joue (encore) avec SARAGOSSE. Il propose d'attaquer Tortosa, défendue par 2 Inf (ARAGON).
EL CID accepte et écrase les 2 Inf sans perte.
SARAGOSSE paie 2 Or pour les 2 Inf détruites. El Cid gagne 2 PV (puis SARAGOSSE joue son tour).
- Le joueur C joue la NAVARRE. Il propose à EL CID d'attaquer Cuenca, défendue par 1 Château-fort (SARAGOSSE).
EL CID accepte. Il prend le Château-fort au prix de 2 Infanteries perdues au combat.
La NAVARRE paie 3 Or pour 1 Château-fort détruit. El Cid gagne 3 PV
La NAVARRE gagne aussi 3 PV (pour 1 Château-fort musulman détruit) (puis la NAVARRE joue son tour).
- Le joueur A joue le LEÒN. Il propose à EL CID d'attaquer Badajoz, défendue par 1 Château-fort et 3 Inf (BADAJOZ).
La bataille est durement gagnée, et EL CID perd ses 2 dernières Inf.
Le LEÒN paie 6 Or (= 3 Or Château-fort, 3 Or Inf). EL CID gagne 6 PV.
Le LEÒN gagne aussi 3 PV (pour 1 Château-fort musulman détruit) (puis le LEÒN joue son tour).
- Le joueur D joue la CASTILLE, mais il ne peut pas recruter EL CID (même joueur D).
- Le joueur C joue SÉVILLE (rivale de la CASTILLE). Il propose néanmoins à EL CID de ré-attaquer Badajoz défendue avec 1 Château-fort (LEÒN).
EL CID accepte. Il prend le Château-fort avec 1 Chevalier blessé (mais il redevient intact après la bataille).
SÉVILLE paie 3 Or pour 1 Château-fort détruit. El Cid gagne 3 PV.
SÉVILLE gagne 3 PV (pour 1 Château-fort chrétien détruit). SÉVILLE joue son tour et prend Badajoz vide (et y reconstruit un Château-fort, sacrifice 1 Inf) pour un gain de 5 PV (prise de Badajoz, au tour 17).
Au total SÉVILLE a gagné 8 PV grâce à EL CID !
- Le joueur A joue VALENCE. EL CID refuse toute négociation (car il doit attaquer Valence après).
- Le joueur D joue GRENADE, mais il ne peut pas recruter EL CID (même joueur D).
- Le joueur D joue enfin EL CID. Il doit attaquer Valence, bien défendue avec 1 Château-fort et 3 Inf (capitale) (VALENCE). EL CID attaque avec son Chef et ses 3 Chevaliers.
Il gagne la bataille et perd 1 Chevalier au combat. Il sacrifie un 2e Chevalier et reconstruit le Château-fort.
A la fin tour 17, El Cid est à Valence avec 1 Château-fort et 1 Chevalier survivant. Il a gagné en tout 18 PV en tant que mercenaire héroïque.

Franc

Le FRANC est le Royaume des Francs chrétien (Mérogingien / puis Carolingien).

Il apparaît au tour 9 avec 4 Infanteries en *Gascogne* (province hors Hispanie).

Il marque des PV dès la Fin de son Tour de jeu, au Tour 9 (voir sa Fiche Nation).

Le FRANC obtient 5 PV par Chef musulman tué, 3 PV par Château-fort musulman détruit.

Il reçoit un revenu à partir du tour 10.

Au tour 12 le FRANC reçoit le Chef **Roland**, 2 Chevaliers et 3 Infanteries à *Narbonne* (province hors Hispanie) (*Roland* à retirer Tour 13, au début du Tour de jeu FRANC).

Roland et les Chevaliers ne peuvent pas retraiter en bataille ; mais les Infanteries le peuvent.

[Attention : l'OMEYYAD gagne 5 PV pour tuer Roland au tour 13]

Au début du tour 13, le FRANC obtient 1 Château-fort gratuit à *Barcelone* s'il contrôle cette province.

Il reçoit aussi en Renfort jusqu'à 5 Infanteries (voir 3.2). Les Infanteries déjà sur la carte sont comptées en moins. Il reçoit la différence. *(ex. s'il a 2 Infanteries en jeu, il reçoit en Renfort 3 Infanteries)*. Les Chevaliers et les Châteaux-forts déjà sur la carte ne comptent pas. Ces Renforts arrivent à *Narbonne*.

Le FRANC se transforme en ARAGON à la fin du tour 15.

Dans la version "Avancée", le FRANC ne peut pas être joué avec le BASQUE.

Galicien

Le GALICIEN est un peuple ancestral Hispanique, au Nord-Est de l'Hispanie.
Il commence la partie dès le tour 1 (et reste en jeu toute la partie, sans se transformer).
Il peut se soumettre à ROME s'il possède 2 provinces ou moins.
Il doit se soumettre au WISIGOTH s'il possède 2 provinces ou moins.
Il cesse d'être soumis à ROME à la fin du tour 5, et au WISIGOTH à la fin du tour 11.
Tour 11+ : le GALICIEN est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
Dans la version "Avancée", le GALICIEN ne peut pas être joué avec le CANTABRIEN ou le SUÈVE.

Grenade

GRENADE apparaît au Sud de l'Hispanie - à la fin du tour 14 - lorsque le Califat OMEYYAD s'écroule.
C'est le 3e Emirat Arabe musulman qui se crée (SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, SÉVILLE).
GRENADE reçoit automatiquement la province de *Grenade* (peu importe qui la possède). Les unités non-Omeyyad doivent retraiter (ou sont détruites) (cela s'applique uniquement à cette province). GRENADE reçoit aussi 2 provinces OMEYYAD ou vides parmi les 3 suivantes : *Carthagène, La Mancha* ou *Gibraltar*. Les unités Omeyyad sont retirées.
GRENADE reçoit 1 Château-fort à *Grenade* et 7 infanteries - placement libre - sans tenir compte des limites d'empilement ou de population (en fin de Tour 14) (au tour 15, les règles d'empilement seront à respecter).
GRENADE peut remplacer 1 Château-fort OMEYYAD (dans son territoire) en sacrifiant 1 Infanterie.
[Tours 16-17, SÉVILLE reçoit 5 PV pour (re)conquérir les provinces : *Badajoz, Grenade, Valence*]
Dans la version "Avancée", GRENADE ne peut pas être jouée avec VALENCE ou SÉVILLE.

Hispano-Romain

L'HISPANO-ROMAIN représente tous les peuples Hispaniques romanisés à la Fin de l'Empire romain.
Il apparaît à la fin du tour 5 et remplace ROME.
Jusqu'à 8 Elites ROME sont remplacées par des Infanteries HISPANO-ROMAIN (de son choix). Le reste des Elites sont retirées du jeu.
Tous les Forts deviennent HISPANO-ROMAIN. Ils combattent dorénavant comme de l'Infanterie normale.
L'HISPANO-ROMAIN reçoit le revenu de ses provinces à partir du tour 7.
Il doit se soumettre au WISIGOTH s'il a 3 provinces ou moins.
Il cesse d'être soumis au WISIGOTH à la fin du tour 11.
Au tour 7, l'HISPANO-ROMAIN gagne 5 PV pour tuer le Chef *Geiserich* VANDALE
Tour 11+ : l'HISPANO-ROMAIN est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
Il obtient 1 PV par Unité musulmane détruite.
Dans la version "Avancée", l'HISPANO-ROMAIN ne peut pas être joué avec BYZANCE.

Ibère

L'IBÈRE est un peuple ancestral Hispanique, au Centre de l'Hispanie.
Il commence la partie dès le tour 1.
L'IBÈRE obtient 2 PV par Infanterie CARTHAGE éliminée.
A la fin du tour 3, l'IBÈRE s'assimile à ROME : toutes les unités de l'IBÈRE sont transformées en Elites de ROME.
Note historique : il a été romanisé.
Dans la version "Avancée", l'IBÈRE ne peut pas être joué avec CARTHAGE.

León

Le LEÒN est un Royaume chrétien au Nord-Ouest de l'Hispanie. *(Historiquement, le plus ancien)*
Il apparaît à la fin du tour 13 et remplace le SUÈVE. Il reçoit l'équivalent de toutes les unités SUÈVE en jeu, avec un maximum de 6 unités. Il les remplace et peut choisir jusqu'à 4 Infanteries, 1 Chevalier et 1 Château-fort. Les autres unités SUÈVES sont perdues.
(Nouvelle règle) Si le SUÈVE a été éliminé, le LEÒN apparait automatiquement dans la province *Leòn* (peu importe qui la possède). Les unités non- SUÈVE au *Leòn* doivent retraiter (ou sont détruites). Dans ce cas, le *Leòn* entre en jeu avec 1 Château-fort et 1 Chevalier au *Leòn*.
Le LEÒN obtient 3 PV par Château-fort musulman détruit.
Dans la version "Avancée", le LEÒN ne peut pas être joué avec la CASTILLE ou le BADAJOZ.

Lusitanien

Le LUSITANIEN est un peuple ancestral Hispanique, à l'Ouest de l'Hispanie.
Il commence la partie dès le tour 1.
Il doit se soumettre à ROME ou au WISIGOTH s'il contrôle 4 provinces ou moins.
Au tour 4, il se révolte s'il a été soumis à ROME.
Il reçoit le Chef **Viriathus** et 2 Infanteries au tour 5 (sauf si le LUSITANIEN a été éliminé) (*Viriathus* à retirer Tour 5, au début du Tour de jeu LUSITANIEN).
Si le LUSITANIEN n'est pas soumis au tour 5 par ROME et *Viriathus* survit, il reçoit 5 PV. Si *Viriathus* retraite au cours d'un combat contre ROME, le LUSITANIEN doit se soumettre immédiatement (y compris s'il joue l'événement Retraite).
Il cesse d'être soumis à ROME à la fin du tour 5.
Tour 11 (ou 12) : le LUSITANIEN peut se soumettre à l'OMEYYAD s'il contrôle 4 provinces ou moins. Il se transforme alors en BADAJOZ à la fin du tour 11 (ou 12) et reste soumis.
Il cesse d'être soumis à L'OMEYYAD à la fin du tour 14.
Si le LUSITANIEN n'a pas été soumis, il se transforme en BADAJOZ à la fin du tour 12 (voir BADAJOZ).
Dans la version "Avancée", le LUSITANIEN ne peut pas être joué avec le CELTE, ROME ou le SUÈVE.

Navarre

La NAVARRE est un Royaume chrétien au Nord-Ouest de l'Hispanie. *(Historiquement, la Navarre a donné naissance à la Castille et à l'Aragon).*

La NAVARRE apparaît à la fin du tour 13. Chaque Infanterie BASQUE sur carte est transformée en Infanterie NAVARRE.
La NAVARRE obtient 3 PV par Château-fort musulman détruit, 1 PV par Unité musulmane détruite.
Si le BASQUE a été éliminé, la NAVARRE apparait en *Gascogne* (au tour 15).
Au tour 15, la NAVARRE reçoit le Chef **Sancho**, 1 Infanterie, 1 Chevalier (même si le BASQUE et la NAVARRE ont été détruits avant) (*Sancho* à retirer Tour 5, au début du Tour de jeu NAVARRE).
Dans la version "Avancée", la NAVARRE ne peut pas être jouée avec l'ARAGON ou SARAGOSSE.

Omeyyad

Note de jeu : pour bien jouer l'OMEYYAD il faut lire attentivement les règles pour SÉVILLE qui lui succède. La zone importante est le Sud, et il est recommandé de conserver intactes quelques Cavaleries.

L'OMEYYAD est le grand Conquérant Arabe (venu d'Afrique) ; et le puissant Califat musulman d'Hispanie.
Historiquement Omeyyad, est le nom de la famille de Mahomet (nom de son grand-oncle).
L'OMEYYAD apparaît en Afrique / ou en Mer au tour 11 : avec 2 Chefs **Tarik** et **Musa** (pour 2 tours), 8 Cavaleries, 20 Infanteries (Chefs à retirer Tour 13, au début du Tour de jeu OMEYYAD). Il divise ses forces comme il le veut.
L'OMEYYAD lance une **Invasion** (9.1) et bénéficie du **Zèle Religieux** (9.3).
Quand *Tolède* est prise, tous les Châteaux-forts WISIGOTH sans Infanterie (en soutien) se rendent à l'OMEYYAD dès qu'ils sont attaqués (statut à vérifier au début de chaque round de bataille).
L'OMEYYAD doit sacrifier 1 unité pour convertir le Château-fort qui s'est rendu (voir 9.5). Cette règle s'applique aussi aux tours suivants.
Au tour 11 (et 12), l'OMEYYAD gagne 4 PV par unité allant à *Narbonne* (maximum 5 unités = 20 PV).
Ces unités disparaissent. (Elles partent conquérir le Royaume des Francs)
L'OMEYYAD peut soumettre le LUSITANIEN ; qui se transforme en fin de tour 11 (ou 12) en BADAJOZ soumis. Ou bien il peut soumettre le BADAJOZ (plus tard). La soumission dure jusqu'à la fin du tour 14.
Au tour 12, l'OMEYYAD a la **Suprématie Navale** (voir 5.6). Il reçoit en Renfort jusqu'à 13 Infanteries et 3 Cavaleries (voir 3.2). Les unités déjà sur la carte sont comptées en moins. Il reçoit la différence. *(par ex. s'il a 7 Infanteries et 2 Cavaleries sur la carte, il recevra en Renfort 6 Infanteries et 1 Cavalerie)*. Les Châteaux-forts ne comptent pas.
Certains Renforts peuvent arriver en Mer si l'Omeyyad le décide (choix libre).
L'OMEYYAD collecte du revenu seulement dans les provinces avec Château-fort (et la ½ revenu du BADAJOZ, s'il est soumis).
L'OMEYYAD obtient 3 PV par Chevalier chrétien éliminé.
Au tour 13, l'OMEYYAD reçoit le Chef **Abd Ar Rhaman** (à retirer Tour 14, au début du Tour de jeu OMEYYAD).
[Attention : *Castille* / *Franc* : 5 PV Chef musulman tué]
L'OMEYYAD gagne 5 PV pour tuer le Chef *Roland* (FRANC).
Au tour 14, l'OMEYYAD reçoit le Chef **Al Mansur** avec **Fougue** (Cf. 9.2) : Al Mansur (et sa pile) peut jouer 2 fois.
Il peut recruter jusqu'à **3 Berbères** (unités spéciales). Chacun coûte 2 PV. Ils bougent avec *Al Mansur* et ne comptent pas dans la limite d'empilement ou de population. Chaque Berbère touche n'importe quelle unité ennemie sur un résultat net de 5 à 10 (avec le bonus +2 du Chef *Al Mansur*) (et sans jamais tenir compte du terrain). Ils sont touchés seulement par un résultat de 9 à 10 quelle que soit l'unité ennemie (y compris les Chevaliers).
[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]
A la fin du tour 14, le Califat s'écroule : l'OMEYYAD se transforme en 4 Emirats indépendants SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, et SÉVILLE (son vrai successeur) (et BADAJOZ cesse d'être soumis).
Dans la version "Avancée", l'OMEYYAD ne peut pas être joué avec la CASTILLE ou le WISIGOTH.

Rome

ROME est la Cité-Etat / Empire mondial venue conquérir l'Hispanie et tout le Monde méditerranéen.
ROME ne reçoit aucun revenu (et ne peut donc pas construire de nouvelles unités).
ROME peut soumettre le BASQUE, le GALICIEN, le CELTE et le LUSITANIEN.
Au tour 2, ROME reçoit 4 Elites à *Narbonne* (province hors Hispanie).
Au tour 3, ROME reçoit 5 Elites à *Narbonne* et 4 Elites en Mer qui doivent débarquer à *Valence, Dénia* ou *Carthagène*.
A la fin du tour 3, l'IBÈRE s'assimile à ROME : chaque Infanterie IBÈRE se transforme en Elite ROME.

Au tour 4, ROME est en **Invasion** et reçoit 14 Elites à placer à *Narbonne* et / ou en *Mer* (choix libre).
Romanisation : un **Fort romain** doit être placé dans chaque province possédée, traversée ou conquise par Rome, Chaque Fort romain est gratuit et placé une fois.
Au tour 5, ROME reçoit en Renfort jusqu'à 13 Elites en Mer (voir 3.2). Les Elites déjà sur la carte sont comptées en moins. ROME reçoit la différence. *(par ex. s'il y a 7 Elites sur la carte,* ROME *recevra en Renfort 6 Elites en Mer)*. Les Forts romains ne comptent pas.
Romanisation : idem tour 4.
Le LUSITANIEN se révolte au Tour 5. SI ROME
ROME gagne 5 PV pour tuer le Chef *Viriathus* (LUSITANIEN). Si ROME le fait retraiter (ou le tue), alors le LUSITANIEN doit automatiquement se soumettre (sans tenir compte du nombre de provinces contrôlées).
A la fin du Tour 5, ROME obtient des PV pour 3 grandes **Zones** d'Hispanie totalement conquises :
- **Sud** : 2 PV par province + 4 PV si ROME contrôle toute la Zone Sud.
Lisbonne, *Badajoz*, *Algarve*, *Sierra Morena*, *Séville*, *Cadix*, *Cordoue*, *Gibraltar*, *Tolède*, *la Mancha* et *Grenade*.
- **Est** : 1 PV par province + 2 PV si ROME contrôle toute la Zone Est.
Carthagène, *Dénia*, *Valence*, *Majorque*, *Ibiza*, *Castellón*, *Tortosa*, *Saragosse*, *Huesca*, *Barcelone*, *Pyrénées Occidentales* et *Pyrénées Orientales*.
- **Centre** : ½ PV par province + 1 PV si ROME contrôle toute la Zone Centre.

Lusitanie, *Alcantara*, *Salamanque*, *Avila*, *Ségovie*, *Calatayud*, *Cuenca*.
Le Nord ne rapporte aucun PV.
Les provinces des Nations soumises appartiennent à ROME.
Puis, à la fin du tour 5, ROME se transforme en HISPANO-ROMAIN (juste avant les Grandes Invasions barbares).
Dans la version "Avancée", ROME ne peut pas être jouée avec CARTHAGE, le LUSITANIEN ou le BASQUE.

Saragosse

SARAGOSSE apparaît au Nord-Est de l'Hispanie - à la fin du tour 14 - lorsque le Califat OMEYYAD s'écroule.
C'est le 1er Emirat Arabe musulman qui se crée (SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, SÉVILLE).
SARAGOSSE reçoit jusqu'à 6 provinces OMEYYAD ou vides parmi : *Huesca, Calatayud, Castellón, Tortosa, Ségovie, Vieille Castille (Vieja Castilla), Avila, Saragosse* et *Cuenca* ; avec un minimum de 2 provinces.
S'il y a moins de 2 provinces :
- 1 province, SARAGOSSE reçoit cette province + au choix *Castellón* ou *Cuenca.*
- 0 province, SARAGOSSE reçoit *Castellón* et *Cuenca.*
Les unités non-OMEYYAD présentes doivent retraiter.
Les unités Omeyyad sont retirées.
SARAGOSSE reçoit 12 Infanteries et 3 Châteaux-forts - placement libre - sans tenir compte des limites d'empilement ou de population (en fin de Tour 14) (au tour 15, les règles d'empilement seront à respecter).
SARAGOSSE obtient 3 PV par Chevalier chrétien détruit.
Au tour 15, SARAGOSSE reçoit le Chef **Al Muktadir** (pour 2 tours) (à retirer Tour 17, au début du Tour de jeu SARAGOSSE).

[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]

Au tour 16, SARAGOSSE gagne 5 PV pour tuer le Chef *Sancho* (NAVARRE).
Dans la version "Avancée", SARAGOSSE ne peut pas être jouée avec la CASTILLE, la NAVARRE ou l'ARAGON.

Séville

SÉVILLE apparaît au Sud et au Centre de l'Hispanie - à la fin du tour 14 - lorsque le Califat OMEYYAD s'écroule.
C'est le 4e Emirat Arabe musulman qui se crée (SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, SÉVILLE).
SÉVILLE est le successeur de l'Omeyyad, et récupère ce qui reste du Califat.
Les unités OMEYYAD restantes sont échangées par des unités équivalentes de SÉVILLE (Infanteries et Cavaleries) avec un maximum de 12 unités. SÉVILLE récupère tous les Châteaux-forts.
Au tour 16, SÉVILLE reçoit le Chef *Al Mutamid* (pour 2 tours) (à retirer Tour 18, au début du Tour de jeu SÉVILLE).

[Attention : *Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]

TOURS 16-17 Grand Emirat : SÉVILLE obtient 5 PV si elle conquiert *Badajoz, Valence*, *Grenade* et y reconstruit un Château-fort (sacrifice 1 unité). Elle obtient ces PV 1 seule fois pour chacune de ces provinces (= max 15 PV).
Au tour 17, SÉVILLE gagne 5 PV pour tuer le Chef *Alfons* (CASTILLE).

Dans la version "Avancée", SÉVILLE ne peut pas être jouée avec le BADAJOZ, la CASTILLE ou GRENADE.

Suève

Le SUÈVE apparaît au tour 6, lors des Grandes Invasions barbares. Il est le 3e Barbare à envahir l'Hispanie romaine (VANDALE, ALAIN, SUÈVE, WISIGOTH). Il est Germanique d'origine.
Il lance une **Invasion** (voir 9.1) avec 13 Infanteries et le Chef ***Hermerich*** (pour 2 tours) (à retirer Tour 8, au début du Tour de jeu SUÈVE).
Le SUÈVE doit se soumettre au WISIGOTH s'il contrôle 4 provinces ou moins (fin tour 11 : fin de la soumission).
Tour 11+ : le SUÈVE est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
A la fin du tour 13, le SUÈVE se transforme en LEÒN.
Dans la version "Avancée", le SUÈVE ne peut pas être joué avec le LUSITANIEN ou le GALICIEN.

Valence

VALENCE apparaît à l'Est de l'Hispanie - à la fin du tour 14 - lorsque le Califat OMEYYAD s'écroule.
C'est le 2e Emirat Arabe musulman qui se crée (SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, SÉVILLE).
VALENCE reçoit automatiquement la province de *Valence* (peu importe qui la possède). Les unités non-Omeyyad doivent retraiter (ou sont détruites) (cela s'applique uniquement à cette province). VALENCE reçoit aussi 2 provinces OMEYYAD ou vides parmi les 5 suivantes : *Majorque, Ibiza, Dénia, Carthagène* ou *La Mancha*.
Les unités Omeyyad sont retirées.
VALENCE reçoit 1 Château-fort à *Valence* et 5 infanteries - placement libre - sans tenir compte des limites d'empilement ou de population (en fin de Tour 14) (au tour 15, les règles d'empilement seront à respecter).
VALENCE peut remplacer 1 Château-fort OMEYYAD (dans son territoire) en sacrifiant 1 Infanterie.
[Tours 16-17, SÉVILLE reçoit 5 PV pour (re)conquérir les provinces : *Badajoz, Grenade, Valence*]
[Tours 17-19, EL CID doit conquérir la province *Valence* + gain 5 PV]
Dans la version "Avancée", VALENCE ne peut pas être jouée avec BYZANCE, EL CID ou GRENADE.

Vandale

Le VANDALE apparaît au tour 6, lors des Grandes Invasions barbares. Il est le 1er Barbare à envahir l'Hispanie romaine (VANDALE, ALAIN, SUÈVE, WISIGOTH). Il est Germanique d'origine.
Le VANDALE apparaît au tour 6 à *Narbonne* avec 15 Infanteries et le Chef **Geiserich** (pour 2 tours) (à retirer Tour 8, au début du Tour de jeu VANDALE).
Il bénéficie d'un **mouvement spécial**, suivi d'une **Invasion** (9.1).
Durant le mouvement spécial, le VANDALE bouge toutes ses unités en une pile et traverse 3 provinces. Il ne peut pas attaquer les provinces traversées, ni y laisser d'unités (c'est une exception à la règle du Passage en Force).
En réaction, dans chaque province traversée, les unités ennemies attaquent la pile VANDALE (1 attaque par unité ennemie). Le VANDALE ne riposte pas.
Après cela, le VANDALE lance son Invasion.
Pillage : le VANDALE gagne 1 PV par Fort HISPANO-ROMAIN éliminé à son Tour de jeu.
Il gagne aussi ½ PV par Unité ALAIN ou Infanterie HISPANO-ROMAIN éliminée.

[Tour 7 : *Hispano-Romain* reçoit 5 PV pour tuer *Geiserich*]
Le VANDALE ne reçoit jamais de revenu.
Tours 7-9 Afrique : le VANDALE peut migrer en *Afrique*, il obtient 1 PV par unité traversée en *Afrique*.
Les unités VANDALE doivent être à *Cadix* ou *Gibraltar* au début de leur mouvement pour aller en *Afrique* (voir 5.4). Elles peuvent aussi retraiter en *Afrique* (en cas de bataille). Elles sont alors retirées du jeu.
A la fin du tour 9, le VANDALE disparait : toutes les unités VANDALE sont retirées de la carte.
Dans la version "Avancée", le VANDALE peut être joué avec toutes les Nations.

Wisigoth

Note de jeu : pour bien jouer le WISIGOTH *il faut lire attentivement les règles pour la CASTILLE qui lui succède. La zone importante est le Nord (+ Avila), et il est recommandé de conserver intactes 11 Infanteries.*

Le WISIGOTH apparaît au tour 6, lors des Grandes Invasions barbares. Il est le 4e Barbare à envahir l'Hispanie romaine (VANDALE, ALAIN, SUÈVE, WISIGOTH). Il est Scandinave d'origine.
Le WISIGOTH peut obliger le BASQUE, le SUÈVE, le GALICIEN, le LUSITANIEN et l'HISPANO-ROMAIN à se soumettre. La soumission prend fin avec la chute de *Tolède* ou à la fin du tour 12.
Au tour 6, le WISIGOTH reçoit 4 Infanteries à *Narbonne* (province hors Hispanie).
Au tour 7, le WISIGOTH reçoit 10 Infanteries et le Chef **Wallia** en *Gascogne*. (*Wallia* à retirer Tour 8, au début du Tour de jeu WISIGOTH)
Tour 7, à la fin de son Tour de jeu, il reçoit 1 Château-fort gratuitement à *Saragosse*, s'il contrôle cette province.
Au tour 8 : Revenu autorisé, mais seulement dans les provinces avec Château-fort (et la ½ revenu des Nations soumises).
Au tour 8 (suite) : le WISIGOTH lance une **Invasion** (9.1), avec 18 Infanteries et le Chef **Alarich II** à *Narbonne*. ; et le 2e Chef **Eurich** n'importe où (en territoire WISIGOTH). (Chefs à retirer Tour 9, au début du Tour de jeu WISIGOTH)
A la 1ère phase de l'Invasion, aucune limite d'empilement avec les 2 Chefs.
Tour 8, à la fin de son Tour de jeu, le WISIGOTH reçoit 3 Châteaux-forts gratuitement. L'un doit être placé à *Tolède*, les autres placés en Plaine et n'importe où (en territoire WISIGOTH) en Hispanie au sud du fleuve Duero. Si *Tolède* est occupée par une Nation soumise, le WISIGOTH en prend le contrôle et y place son Château-fort (les unités de la Nation soumise doivent retraiter).
Tour 9, à la fin de son Tour de jeu, le WISIGOTH reçoit 3 Châteaux-forts gratuitement. L'un doit être placé à *Tortosa*, les autres placés en Plaine et n'importe où (en territoire WISIGOTH) en Hispanie au sud du fleuve Duero. (Tortosa : idem Tolède, Tour 8).
Puis, le WISIGOTH obtient soit 10 PV s'il contrôle **toute l'Hispanie** : sauf les îles et 1 province (de son choix).
ou bien :
Le WISIGOTH obtient 2 pv par grande **Zone** d'Hispanie totalement conquise :
- **Nord** : 2 PV si le WISIGOTH contrôle toute la Zone Nord.
Galice (Galicia), *Porto*, *Duero*, *Asturies (Asturias)*, *Cantabrie (Cantabria)*, *Leòn*, *Tierra de Campos*, *Pays Basque (Pais Vasco)*, *Vieille Castille (Vieja Castilla)* et *Pamplune (Pamplona)*.
- **Sud** : 2 PV si le WISIGOTH contrôle toute la Zone Sud.
Lisbonne, *Badajoz*, *Algarve*, *Sierra Morena*, *Séville*, *Cadix*, *Cordoue*, *Gibraltar*, *Tolède*, *la Mancha* et *Grenade*.
- **Est** : 2 PV si le WISIGOTH contrôle toute la Zone Est.
Carthagène, *Dénia*, *Valence*, *Castellón*, *Tortosa*, *Saragosse*, *Huesca*, *Barcelone*, *Pyrénées Occidentales* et *Pyrénées Orientales*. [Exception : les 2 îles ne comptent pas : *Majorque*, *Ibiza*]
- **Centre** : 2 PV si le WISIGOTH contrôle toute la Zone Centre.
Lusitanie, *Alcantara*, *Salamanque*, *Avila*, *Ségovie*, *Calatayud*, *Cuenca*.
Les provinces des Nations soumises appartiennent au WISIGOTH.
Au tour 10, le WISIGOTH obtient des PV avec les provinces / Château-fort (valeur revenu). Pour chacune des autres provinces, y compris celles des Nations soumises, il obtient ½ PV.
Tour 11+ : le WISIGOTH est chrétien (apparition de l'Islam : invasion arabe Omeyyad).
Au tour 11, le WISIGOTH reçoit le Chef **Roderich**. (à retirer Tour 12, au début du Tour de jeu WISIGOTH)
C'est le tour de la Grande Invasion Arabe (OMEYYAD).
Attention, dès que *Tolède* est prise, tous les Châteaux-forts WISIGOTH sans Infanterie (en soutien) se rendent à l'OMEYYAD dès qu'ils sont attaqués (à vérifier à chaque round de bataille).
Ceci continue à s'appliquer aux tours suivants.
Au tour 12, le WISIGOTH reçoit le Chef **Pelayo**. (à retirer Tour 12, au début du Tour de jeu WISIGOTH)
(utiliser le pion Pelayo de CASTILLE)
A la fin du tour 12, le WISIGOTH - dans la Zone **NORD** et **Avila** - se transforme en CASTILLE.
- **Nord** : *Galice (Galicia)*, *Porto*, *Duero*, *Asturies (Asturias)*, *Cantabrie (Cantabria)*, *Leòn*, *Tierra de Campos*, *Pays Basque (Pais Vasco)*, *Vieille Castille (Vieja Castilla)* et *Pamplune (Pamplona)*.
Ailleurs, les unités WISIGOTH restantes (y compris les Châteaux-forts) deviennent « neutres » et se défendent normalement (leurs Châteaux-forts se rendent toujours face à l'OMEYYAD), mais leurs unités ne retraitent pas.
Le Chef *Pelayo* devient un Chef de CASTILLE (voir CASTILLE).
Dans la version "Avancée", le WISIGOTH ne peut pas être joué avec l'ALAIN, BYZANCE ou l'OMEYYAD.

PARTIE III : Attributions et scénarios

12. Préparation du jeu

Les joueurs doivent décider du Scénario joué.
La table « Position de départ » indique combien d'unités de chaque type sont à poser sur la carte au début de la partie.
Exemple : le scénario B ou C est joué, 3 Elites romaines sont posées sur Carthagène. Si le scénario A ou D est joué, il y a uniquement 1 Infanterie carthaginoise à Carthagène.
Quand toutes les unités ont été placées, le jeu peut commencer en suivant l'Ordre de jeu des Nations (indiqué sur la Carte.

13. Version Standard (Conseillée)

Dans cette version, l'attribution des Nations est fixée par avance. Jeu à 4 joueurs uniquement.

Chaque joueur contrôle un groupe de Nations prédéterminé (avec leur Ordre de jeu) :

Joueur 1 : 1. CARTHAGE - 4. LUSITANIEN - 11. ALAIN - 14. BYZANCE - 18. BADAJOZ - 19. SARAGOSSE – 27. ALMORAVIDE

Joueur 2 : 2. GALICIEN - 5. BASQUE – 10. VANDALE - 15. OMEYYAD - 20. NAVARRE - 23. SÉVILLE

Joueur 3 : 3. CANTABRIEN - 6. CELTE - 13. WISIGOTH - 22. CASTILLE - 25. GRENADE - 26. EL CID

Joueur 4 : 7. IBÈRE - 8. ROME - 9. HISPANO-ROM - 12. SUÈVE - 16. FRANC - 17. ARAGON - 21. LEÒN –24. VALENCE

Erreur d'impression : les pions OMEYYAD (avec ses BERBÈRES) ont un symbole erroné, leur symbole est celui-ci.

Dans cette version, chaque joueur contrôle au moins une Nation à tout moment du jeu et a en principe autant de chance que les autres de remporter la partie.

Il est recommandé aux joueurs de jouer au moins plusieurs fois avec le jeu Standard avant de jouer la version Avancée.

28. CROISADE et 29. ALMOHADE ne sont pas joués.

Exemple : la première Nation à jouer est CARTHAGE. Le joueur peut maintenant placer ses nouvelles unités, les déplacer et attaquer. Il ne peut pas bouger ou attaquer avec l'autre Nation qu'il contrôle (c'est à dire le LUSITANIEN dans le jeu standard). Lorsque CARTHAGE a fini, le second joueur joue avec le GALICIEN et ainsi de suite.

14. Version Avancée

La version « Avancée » est jouable à 4 ou 5 joueurs.
Chaque joueur contrôle seulement une Nation majeure. Les autres Nations sont mises aux enchères au début du tour où ils apparaissent.

Note : il est conseillé de d'y jouer après avoir joué plusieurs parties en version Standard, lorsque les mécanismes et les stratégies des Nations sont mieux appréhendés.

14.1 Nations Majeures

Au début du jeu, chaque joueur choisit une Nation parmi les Nations majeures : WISIGOTH, ROME, OMEYYAD, CASTILLE et CARTHAGE. Ces Nations appartiennent aux joueurs sans aucune enchère (s'ils ne sont pas d'accord sur la distribution, voir règle optionnelle 10.1).
Pour le calcul des PV de ces Nations, la différence est calculée entre le score obtenu et le score initial de la Nation.
Scores initiaux fixés : WISIGOTH 46, ROME 41, OMEYYAD 35, CASTILLE 39 et CARTHAGE 11.

14.2 Autres Nations

La mise aux enchères est une mise en PV. Cette mise agit en pénalité en fin de partie (PV négatifs).
Les joueurs peuvent miser des PV à tour de rôle, en augmentant la mise (plusieurs tours de table peuvent avoir lieu). Lorsque plus personne n'augmente la mise, la Nation est alors adjugée.
Il existe des mises initiales pour les Nations (indiquées dans la table « Enchères »). Si plusieurs Nations apparaissent au même tour, elles sont mises aux enchères selon l'Ordre de jeu indiqué sur la carte.
Exception : les nouvelles Nations musulmanes du tour 15 sont mis aux enchères dans l'ordre suivant : SARAGOSSE, VALENCE, GRENADE, SÉVILLE, et non pas selon l'Ordre de jeu.

Les joueurs ne peuvent pas miser sur toutes les Nations. Il existe des incompatibilités pour éviter de jouer ensemble des Nations vraiment en opposition. Ces incompatibilités sont précisées dans la table « Enchères ».

Exemple : le GALICIEN ne peut pas jouer en même temps le CANTABRIEN ou le SUÈVE. Donc il ne pourra pas participer à la mise aux enchères de ces Nations.

Exemple : au début du tour 6, quatre Nations sont mises aux enchères. D'abord l'HISPANO-ROMAIN, suivi du VANDALE, l'ALAIN, et du SUÈVE.
Tous les joueurs peuvent miser sur l'HISPANO-ROMAIN et le VANDALE.
Le WISIGOTH ne peut pas miser sur l'ALAIN.
Pour le SUÈVE : attention, le GALICIEN et le LUSITANIEN sont exclus.

Pour chaque Nation, il existe une mise minimale (voir table « Enchères »). Cette valeur est en fait la valeur moyenne de la Nation minorée de 5 points.
Si un joueur mise cette valeur et obtient le contrôle de la Nation, cela lui est favorable, car en moyenne cette Nation rapporte plus de PV qu'elle ne lui en a coûté (un net positif de 5 PV en sa faveur par rapport à la moyenne).

Si le joueur mise plus que la mise minimale, c'est qu'il pense obtenir un meilleur score avec cette Nation.

Chaque joueur lance 2 dés et celui remportant le plus grand total commence la première enchère au début du jeu.
Puis les autres joueurs dans le sens d'une aiguille d'une montre, peuvent augmenter la mise. Les enchères continuent jusqu'à ce que la Nation soit adjugée.
A l'enchère de la Nation suivante, le joueur à sa gauche commencera et ainsi de suite.
Note : de cette façon, tous les joueurs ont une même chance de proposer la première mise pour Certaines Nations.
Lorsqu'une Nation est attribuée, il faut écrire la mise du joueur à côté du nom de la Nation sur la Feuille des PV.

Exemple : l'ALAIN a une mise initiale de 25 (avec 5 points d'écart par rapport à sa moyenne).

Exemple : l'ALAIN est mis aux enchères au tour 6 alors qu'il y a 4 joueurs. La mise initiale est de 25.
Le joueur n°1 commence les enchères avec une mise de 25. Le joueur n°2 passe, le joueur n°3 augmente la mise à 26, toujours en dessous du score moyen. Le joueur n°4 ne désire pas jouer l'ALAIN. Le joueur n°1 augmente la mise à 28. Le joueur n°2 passe. Le joueur n°3 porte la mise à 29.
Comme aucun joueur ne surenchérit, le joueur n°3 contrôle maintenant l'ALAIN pour une mise de 29 PV.

Exemple : les joueurs décident de jouer le scénario A (commençant en -320), à 4 joueurs. Le joueur n°1 a choisi de jouer comme Nation majeur CARTHAGE.
Le sort décide que le joueur n°1 commence les enchères. La première Nation à attribuer est le GALICIEN.
Le joueur n°2, à sa gauche, commencera les enchères pour la Nation suivant : le CANTABRIEN.
Et ainsi de suite...

14.4 Nombre minimum

Chaque joueur doit contrôler un nombre minimum de Nations pendant la partie comme indiqué dans les scénarios.
Aucun joueur ne peut contrôler :
- plus de 6 Nations dans les scénarios courts (A et B) ;
- ou plus de 8 Nations dans les longs scénarios (C, D et E).

14.5 Attribution forcée

Il peut arriver qu'1 seul joueur peut miser sur une Nation car les autres joueurs contrôlent des Nations rivales, ou soit obligé de le jouer pour respecter son minima de Nations à jouer. Dans ces cas, il n'y a pas d'enchères.
Le joueur contrôle automatiquement la Nation avec une mise égale à la mise initiale, cela donne une bonne chance d'avoir un total positif de PV.
Exception : Si ce joueur a déjà joué 6 Nations ou plus (scénarios A et B) ou 8 Nations ou plus (scénarios C, D et E), il contrôle cette Nation avec une mise égale à la mise initiale +10 (ce qui est un handicap).

14.6 Transformation

Lorsqu'une Nation se transforme en une nouvelle Nation, celle-ci peut être attribuée à un autre joueur par enchères. Cela arrive dans les cas suivants :

IBÈRE en ROME ;
ROME en HISPANO-ROMAIN ;
CANTABRIEN EN WISIGOTH ;
LUSITANIEN en BADAJOZ ;
WISIGOTH en CASTILLE ;
SUÈVE en LEÒN ;
FRANC en ARAGON ;
BASQUE en NAVARRE ;
OMEYYAD en SÉVILLE.

La nouvelle Nation est mise aux enchères (sauf la CASTILLE, déjà attribuée à un joueur).
2 cas peuvent se présenter :
- le même joueur contrôle la Nation : aucune règle supplémentaire ne s'applique ;
- un joueur différent contrôle la Nation : le joueur de l'ancienne Nation doit maintenir un minimum d'unités lors de la transformation (Cf. ci-après). Si l'ancien joueur a moins d'unités que le minimum requis, chaque unité manquante compte -1 PV pour l'ancien joueur.
IBÈRE vers ROME : pas de minimum.
Note : ROME est bien assez puissante par elle-même.

ROME vers HISPANO-ROMAIN : 8 Elites minimum (les Forts romains ne comptent pas).
CANTABRIEN VERS WISIGOTH : 4 Infanteries minimum.
LUSITANIEN vers BADAJOZ : 4 Infanteries minimum.
WISIGOTH vers CASTILLE : 11 Infanteries minimum.
SUÈVE vers LEÒN : 6 Infanteries minimum.
BASQUE vers NAVARRE : pas de minimum. Si le BASQUE a été détruit, la NAVARRE est mise aux enchères au début du tour 15, quand Sancho apparaît.
FRANC vers ARAGON : 4 unités minimum (de n'importe quel type, y compris les Châteaux-forts).
OMEYYAD vers SÉVILLE : 12 Infanteries minimum sans compter les Châteaux-forts. Pour chaque unité de Cavalerie, +½ PV en bonus cette fois.
NB : cette règle incite un joueur à ne pas léser son successeur.

14.7 Règle optionnelle : Enchères secrètes

Si tous les joueurs sont d'accord la règle suivante est appliquée.
Les joueurs ne misent pas les uns après les autres mais inscrivent secrètement leur mise au début du tour. Si les 2 joueurs les plus offrant misent la même chose, ils misent une 2ème fois (la 2e mise > ou = 1ère mise). En cas de nouvelle égalité un tirage au sort les départage.

14.8 Règle optionnelle : Hispania « Barbare »

A jouer avec la Version Avancée.
Dans cette version non-historique, toutes les Nations obtiennent leurs PV comme décrits dans leur Fiche Nation ou de la manière décrite ci-après. Il faut prendre la meilleure des deux valeurs.
? PV : les valeurs de revenu de toutes les provinces contrôlées à la fin des tours 3, 5, 7, 10, 13, 15 et 19 (et 21 en jeu étendu).

2 PV par Château-fort en jeu.
5 PV pour avoir détruit (à sa propre séquence de jeu) un Chef d'un autre Nation (sauf de même religion).
3 PV pour avoir détruit (à sa propre séquence de jeu) un Chevalier ou un Château-fort (sauf de même religion).
2 PV pour avoir détruit (à sa propre séquence de jeu) une Elite, une Cavalerie ou un Fort.
1 PV pour avoir détruit (à sa propre séquence de jeu) une Infanterie chrétienne, pour une Nation musulmane (sauf un Chef).
1 PV pour avoir détruit (à sa propre séquence de jeu) une Infanterie musulmane, pour une Nation chrétienne (sauf un Chef).

Rappel : les Nations musulmanes sont celles indiquées par un « croissant ».
Les Nations chrétiennes sont celles sans le croissant et présentes à partir du tour 11.
Cf Distinction chrétien/musulman - page 3

Exemple : le BASQUE obtient 2 PV pour le Pays Basque (Pais Vasco) au tour 3 (sur sa Fiche de Nation) au lieu de 1 PV pour le revenu de cette province. ROME reçoit 3 PV pour Grenade au tour 3 (au lieu de 2 PV sur sa Fiche) car que la valeur du revenu est 3.

15. Score final

En fin de partie, chaque joueur fait le total des PV de toutes les Nations qu'il a jouées. Puis il soustrait toutes ses mises, ce qui donne les PV gagnés. On peut ainsi obtenir des PV négatifs.
Le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire avec ses Nations à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Exemple (suite) : le joueur n°3 obtient 33 PV avec l'ALAIN. Avec une mise initiale de 29, il gagne un net de +4 PV avec cette Nation (33-29). S'il avait gagné seulement 27 PV avec l'ALAIN, son net aurait été de -2 PV pour cette Nation.

Exemple : si un joueur obtient 55 PV avec la Nation WISIGOTH, il gagne un net de +9 PV (55-46).

16. Scénarios

Il y a 5 scénarios différents. Il est conseillé aux débutants de commencer par le scénario A puis B, seuls les joueurs expérimentés devraient se lancer dans le scénario C. La table « Positions de départ » indique les unités à placer au départ dans chaque province.
Les scénarios A, B, C et D peuvent être joués en version Standard ou avancée (Cf 14 – enchères sur les Nations).

16.1 Scénario A : Jeu Court n°1

Ce scénario commence au tour 1 et finit à la fin du tour 13. Il dure environ 4-5 heures. Le nombre minimum de Nations par joueur est de 3 en version « Avancée ».
Des PV supplémentaires sont attribués si le scénario est joué dans la version « Standard » :
Joueur 1 (ROME) : 3
Joueur 2 (CARTHAGE) : 16
Joueur 3 (GALICIEN) : 8
Joueur 4 (CANTABRIEN) : 0

16.2 Scénario B : Jeu Court n°2

Ce scénario commence au tour 4 et finit à la fin du tour 15 (soit 12 tours). Il dure environ 5 à 6 heures.
Il est seulement joué en version « Avancée ».
Le nombre minimum de Nations par joueur est 3.

16.3 Scénario C : Jeu Moyen

Ce scénario commence au tour 4 et finit à la fin du tour 19. Il dure environ 8-10 heures.
Il est joué en version « Standard » ou « Avancée ».
Le nombre minimum de Nations par joueur est de 4 en version "Avancée".

16.4 Scénario D : Jeu Long (Conseillé)

Ce scénario commence au tour 1 et finit à la fin du tour 19. Il dure environ 10-12 heures.
Il est joué en version « Standard » ou « Avancée ».
Le nombre minimum de Nations par joueur est de 4 en version « Avancée ».

16.5 Scénario E : Jeu Etendu

Ce scénario commence au tour 1 et finit à la fin du tour 21 - 2 tours supplémentaires sont ajoutés au scénario D.
Il est seulement joué en version « Avancée ».
Le nombre minimum de Nations par joueur est de 4.

Tour 20 ; 1101-1159

Toutes les Elites ALMORAVIDE deviennent des Infanteries normales. L'ALMORAVIDE reçoit du revenu pour les provinces ayant des Châteaux-forts. Le Chef ALMORAVIDE *Yusuf* disparaît au début de sa séquence de jeu.
La CASTILLE peut maintenant construire un 5ème Chevalier et l'ARAGON un 3ème. Le Chef CASTILLAN *Alphonse VI* disparaît au début de sa séquence de jeu.

Nouvelles Nations : ALMOHADE, CROISADE (Cf description des Nations).

Tour 21 ; 1160-1220

6 Elites ALMOHADE en Afrique et le Chef *Abu Yusuf* subsiste (s'il n'a pas été éliminé). Toutes les Nations marquent des PV selon les précisions suivantes :

CASTILE
5 PV *Cordoue*, *Tolède*
2 PV *Calatayud, Duero, Pamplune (Pamplona), Porto, Salamanque, Saragossa, Ségovie*
1 PV *Asturies (Asturias), Avila, Cantabrie (Cantabria), Galice (Galicia), Leon, Pays Basque (Pais Vasco), Tierra de Campos, Vieille Castille (Vieja Castilla)*

ARAGON
2 PV *Avila, Calatayud, Castellon, Saragossa, Ségovie, Tortosa*

1 PV *Barcelone, Cuenca, Hueca, Pamplune (Pamplona)*

ALMOHAD
? PV pour chaque château détruit (en Ruine), les points sont égaux au revenu de la province
1 PV chacun des autres provinces

AUTRES NATIONS
Les PV du tour 19 s'appliquent.

Equipe de conception

Auteur : Andreas Steding
Règles anglaises originales : Michael Duismann

Version française
v1 : Bruno de Scorraille

v2 : Edmond de Seroux (réécriture et réorganisation)
Bruno de Scorraille (relecture et corrections)

Counter images
The original pictures come from the Osprey Military history booklets. Osprey Publishing is the owner of the copyright under the Berne Convention. The limitation of use is permitted under the Copyright Act of 1956 (private study, research, criticism or review). It is required prior permission from the copyright owner to reproduce, store in retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, electrical, chemical, mechanical, optical, photocopying, or recording, any of these pictures.
Enquiries should be addressed to the publisher:
Osprey Publishing, Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford, OX2 9PH, United Kingdom
HTTPS://OSPREYPUBLISHING.COM/CONTACT-US

BIBLIOGRAPHIE

Al-Makkari; The history of the Mohammedan Dynasties in Iberia; New York 1964 (Reprint)

Barceló, Petro A.; Carthago und die iberische Halbinsel vor den Barkiden; Bonn 1988

Brentjes, Burchard; Die Mauren - Der Islam in Nordarika und Spanien 642-1800; Wien 1989

Bret, Michael und Forman, Werner; Die Mauren. Islamische Kultur in Nordarika und Spanien; Luzern 1986

Chejne, Anwar G.; Muslim Iberia its history and culture; Minneapolis 1974

Collins, Roger; Early medieval Iberia - Unity in diversity 400-1000; London 1983

Dozy, Reinhart; Spanish Islam: A history of the Moslems in Iberia; London 1972

Ferreiro, Alberto; The Visigoth in Gaul and Iberia, A.D. 418-711 - A Bibliographie; Leiden 1988

Hoenerbach, Wilhelm (Hrsg.); Islamische Geschichte Spaniens; Zürich 1970

Huici Miranda, Ambrosio; ***Inst. de estudios africanos***; Consejo sup. de investig. cient. Las grandes Batallas de la Reqonquista durante las invasiones africanas; Segovia 1956

Levi-Provencal, E.; Histoire de l'Espagne musulmane; Paris/Leiden 1950

Lomax, Derek W.; Die Reconquista - Die Wiedereroberung Spaniens durch das Christentum; München 1980

MacKay, Angus; Iberia in the Middle Ages - From frontier to empire 1000-1500; London 1977

Payne, Stanley; A history of Iberia and Portugal; Madison 1973

Rodinson, Maxime; Die FasziNation des Islam; Müchen 1985

Taha, Abd-al-Wahid Danun; The Muslim conquest and settlement of North Africa and Iberia; London 1989

Thompson, Edward Arthur; The Goths in Iberia; Oxford 1969

Vilar, Pierre; Spanien. Das Land und seine Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart; Berlin 1990

Wasserstein, David; The rise and fall of the party-kings: politics and society in Ismalic Iberia 1002-1086; Princeton 1985

Wisemann, Frankois Jawett; Roman Iberia. An introdution to the Roman antiquities of Iberia and Portugal; London 1956

Wördemann, Franz; Die Beute gehört Allah. Die Geschichte der Araber in Spanien; München 1985