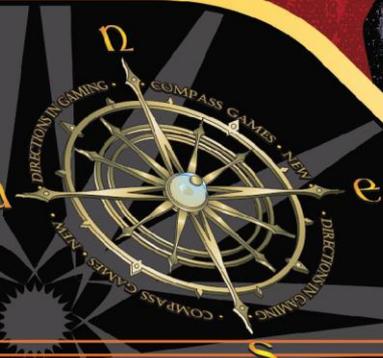
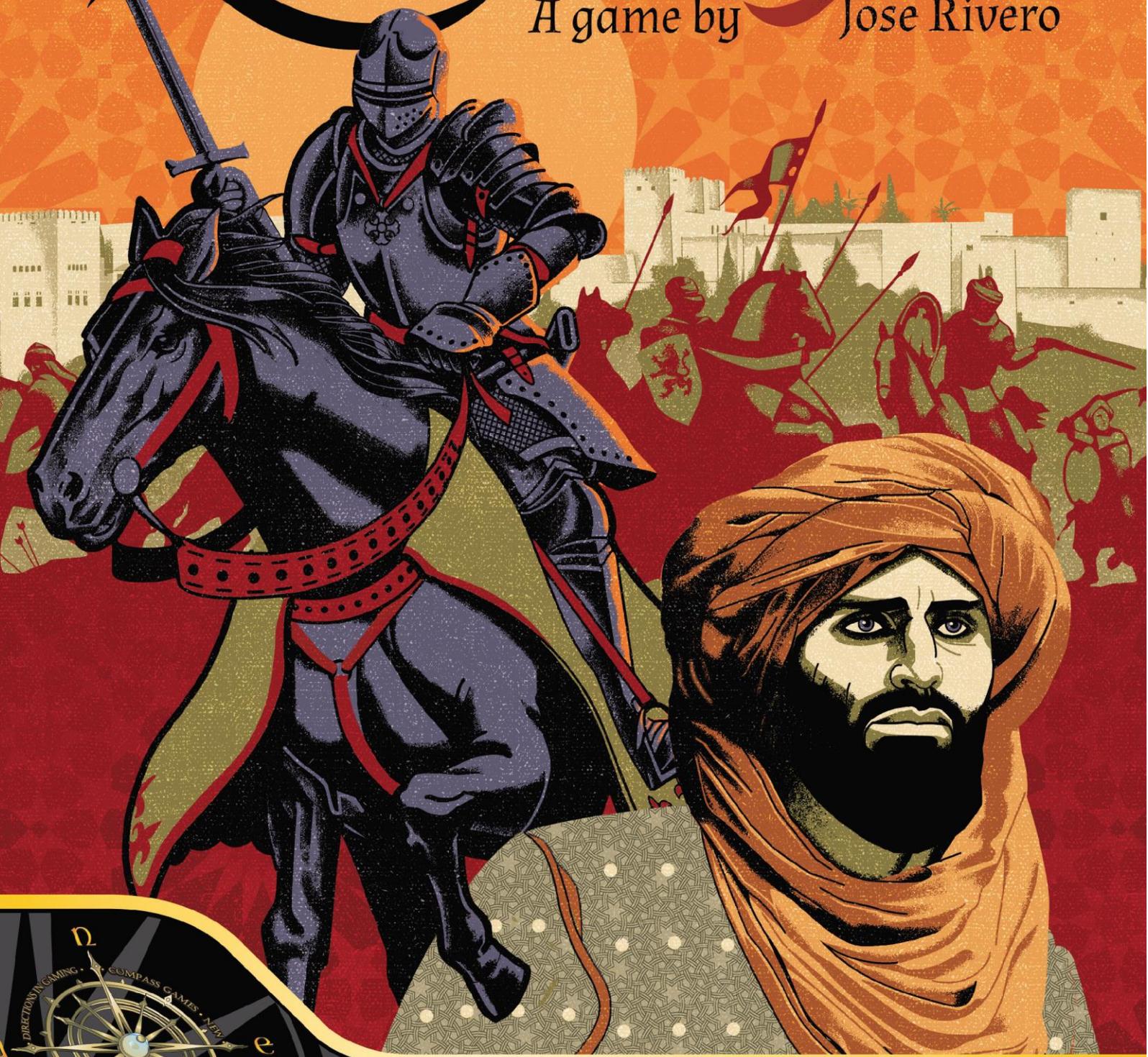


Last stand of the Moors: 1482-1492

Granada

A game by Jose Rivero



Compass Games
New Directions in Gaming



Table des matières

| | | | |
|---|---|---|----|
| REGLES DE BASE..... | 3 | 7.5.1 Règles générales | 9 |
| 1.0 Introduction | 3 | 7.5.2 Transport de troupes | 9 |
| 2.0 Conditions de victoire..... | 3 | 7.5.3 Mouvement naval et flottes ennemies..... | 9 |
| 2.1 Victoire instantanée | 3 | 7.5.4 Débarquer au combat..... | 9 |
| 2.2 Points de victoire | 4 | 7.5.5 Blocus naval | 10 |
| 3.0 Pièces du jeu | 4 | 8.0 Batailles terrestres..... | 10 |
| 3.1 Couleurs..... | 4 | 8.1 Règles générales | 10 |
| 3.2 Blocs..... | 4 | 8.2 Déploiement d'une bataille rangée | 10 |
| 3.3 Les cartes | 4 | 8.2.1 Cartes et Déploiement..... | 10 |
| 3.4 Autres composants..... | 5 | 8.2.2 Procédure de Déploiement | 10 |
| 4.0 Lieux et cases..... | 5 | 8.2.3 Déploiement initial du leader | 10 |
| 4.1 Lieux en général | 5 | 8.2.4 Initiative..... | 10 |
| 4.2 Ressources | 5 | 8.3 Impacts | 10 |
| 4.3 Les châteaux | 5 | 8.3.1 Impact de base | 10 |
| 4.4 Tours de guet..... | 6 | 8.3.2 Bonus d'impact..... | 10 |
| 4.5 Ports et zones maritimes | 6 | 8.3.3 Attaques spéciales..... | 11 |
| 4.6 Capitales | 6 | 8.3.4 Cartes de Double Bouclier | 11 |
| 4.7 Routes..... | 6 | 8.4 Cartes de défi au moral | 11 |
| 4.8 Lieux de recrutement | 6 | 8.4.1 Procédure | 11 |
| 4.9 Cases..... | 6 | 8.4.2 Cartes de défi au moral et de double bouclier | 11 |
| 5.0 Configuration initiale..... | 6 | 8.5 Pertes | 13 |
| 5.1 Procédure..... | 6 | 8.5.1 Comment déterminer les pertes ?..... | 13 |
| 5.2 Placement des blocs..... | 6 | 8.5.2 Sélection des pertes..... | 13 |
| 5.2.1 Blocs avec des emplacements spécifiques | 6 | 8.6 Retraites..... | 13 |
| 5.2.2 Blocs placés au hasard | 6 | 8.6.1 Règles générales | 13 |
| 5.2.3 Blocs de renfort..... | 6 | 8.6.2 Lorsque l'attaquant bat en retraite | 13 |
| 6.0 Cycle annuel | 7 | 8.6.3 Quand le défenseur bat en retraite..... | 13 |
| 6.1 Schéma de la séquence de jeu..... | 7 | 8.6.4 Artillerie vaincue | 13 |
| 6.2 Étape d'ordre du tour..... | 7 | 8.6.5 Retraites dans un château..... | 13 |
| 6.3 Tours I et II..... | 7 | 8.6.6 Retraites vers l'ennemi | 13 |
| 6.4 Phase de renforcement..... | 7 | 8.6.7 Retraites avant combat..... | 13 |
| 6.5 Étape du marqueur de tour..... | 7 | 8.7 Siège de château | 13 |
| 7.0 Phase de mouvement | 7 | 8.7.1 Règles générales | 13 |
| 7.1 Acheter un mouvement..... | 7 | 8.7.2 Déclarer les blocs à l'intérieur ou à l'extérieur | 13 |
| 7.2 Recrutement..... | 7 | 8.7.3 Cas particulier du château de l'Alhambra..... | 13 |
| 7.3 Mouvements terrestres..... | 8 | 8.7.4 Disques | 14 |
| 7.3.1 Règles générales..... | 8 | 8.7.5 Procédure de siège de château..... | 14 |
| 7.3.2 Mouvement terrestre et unités ennemies | 8 | 8.6.5 Restrictions relatives au siège de château | 14 |
| 7.3.3 Distance de mouvement | 8 | 8.6.6 Blocs assiégés | 14 |
| 7.3.4 Leadership..... | 8 | 8.7 Réapprovisionnement en cartes | 15 |
| 7.3.5 Taille des forces | 9 | 9.0 Batailles navales | 15 |
| 7.4 Dépassements | 9 | 9.1 Procédure..... | 15 |
| 7.5 Mouvement naval | 9 | 9.2 Evasion de la bataille navale..... | 15 |
| | | 9.3 Réapprovisionnement en cartes | 16 |
| | | 10.0 Règles spéciales..... | 16 |



| | |
|---|----|
| 10.1 Cartes de commandant..... | 16 |
| 10.2 Cartes de Bombardement (Chrétiens uniquement) | 16 |
| 10.3 Cartes Tour de Garde..... | 16 |
| 10.4 Cartes Charge de Cavalerie et Arbalétriers..... | 16 |
| 10.5 Cartes de capitulation de château..... | 17 |
| 10.6 El Zegri..... | 17 |
| 10.7 Sidi Yahya..... | 17 |
| 10.8 El Zagal..... | 17 |
| 10.9 Ordres Militaires (Chrétiens uniquement)..... | 17 |
| 10.10 Garde du Palais Nasride (Musulmans uniquement)..... | 18 |
| 10.11 Moudjahidines (Musulmans uniquement)..... | 18 |
| 10.12 Armée mixte de Boabdil (Blocs Gris)..... | 18 |
| 10.12.1 Entrée en jeu..... | 18 |
| 10.12.2 Mouvement et combat..... | 19 |
| REGLES OPTIONNELLES..... | 19 |
| 11.0 Blocs, cartes et marqueurs optionnels..... | 19 |
| 11.1 Mercenaires..... | 19 |
| 11.1.1 Variante : Une seule coalition avec des mercenaires..... | 19 |
| 11.2 Carte de la bulle papale (uniquement pour les chrétiens)..... | 19 |
| 11.3 Carte de Mobilisation Générale (Chrétiens uniquement)..... | 20 |
| 11.4 Carte Boabdil Is Captured in Combat (Chrétiens uniquement)..... | 20 |
| 11.5 Cartes de sortie (uniquement pour les musulmans)..... | 20 |
| 11.6 Cartes de bombardement naval..... | 20 |
| 11.7 Pionniers pour les marqueurs de dévastation dans les sièges de château (chrétiens uniquement)..... | 20 |
| 11.8 Marqueurs de non ravitaillement..... | 20 |
| NOTES DE CONCEPTION..... | 21 |
| CREDITS..... | 22 |
| LA GUERRE DE GRENADE 1482 - 1492..... | 22 |

REGLES DE BASE

1.0 Introduction

Grenade : Last Stand of the Moors - 1482-1492 est un jeu pour 2 joueurs décrivant la campagne entre 1482 et 1492, sous le règne des monarques catholiques Isabelle Ier de Castille et Ferdinand II d'Aragon, contre l'émirat de Grenade de la dynastie Nasride. Comme Isabelle avait épousé Ferdinand en 1469, cela signifiait que les deux puissants royaumes de Castille et d'Aragon étaient désormais unis, libérés de la guerre interchrétienne qui avait permis à Grenade de survivre. Cette période marque la fin de la domination musulmane indépendante en Ibérie et la reprise définitive des terres perdues par les premiers envahisseurs musulmans en 711. La conquête de Grenade sous Ferdinand et Isabelle reflète la modernisation de la guerre qui s'est produite dans toute l'Europe au XVe siècle. En particulier, l'armée de Ferdinand était plus grande et composée de beaucoup plus d'infanterie que les précédentes armées de croisade en Ibérie, et elle a efficacement déployé de l'artillerie de siège à poudre pour attaquer les défenses autrefois imprenables de Grenade. Ferdinand est sorti de la croisade avec une armée moderne et bien entraînée, placée sous son autorité et non sous l'autorité dispersée typique des levées féodales.

Ce jeu a une grande dette envers Sekigahara de Matt Calkins : The Unification of Japan (GMT) de Matt Calkins. Il doit être considéré comme un hommage à ce grand projet.

Composants :

- ▷ Carte montée de 22 x 34 pouces
- ▷ 137 blocs rectangulaires (68 blancs, 63 noirs, 6 gris)
- ▷ 11 tuiles rectangulaires
- ▷ 2 feuilles d'autocollants
- ▷ 2 pochettes de tirage (1 blanche, 1 noire)
- ▷ 20 châteaux carrés (10 blancs, 10 noirs)
- ▷ 20 tours de guet rondes (10 blanches, 10 noires)
- ▷ 26 petits cubes (13 blancs, 13 noirs)
- ▷ 7 marqueurs (différentes tailles et couleurs)
- ▷ 3 jeux de cartes (74 chrétiens, 67 musulmans, 17 navals)
- ▷ 1 piste de points de victoire
- ▷ 2 aides de jeu et 2 cartes de référence de bataille (identiques).
- ▷ 1 livret de règles

Remarque : les règles principales [sections 3.0 à 10.0] ne prennent pas en compte les règles optionnelles [section 11.0].

2.0 Conditions de victoire

2.1 Victoire instantanée

Les chrétiens gagnent instantanément si le château de l'Alhambra à Grenade tombe contre les blocs chrétiens (pas l'armée mixte de Boabdil). Les musulmans gagnent instantanément si les deux blocs Ferdinand et Isabelle sont éliminés au combat.

Granada

2.2 Points de victoire

Les points de victoire sont comptés si la fin du tour I de l'année 1491-1492 est atteinte sans vainqueur instantané. La piste des points de victoire est utilisée à cet effet.

Les points de victoire sont calculés différemment pour chaque joueur :

▷ Les chrétiens marquent 2 points pour chaque château (« *Castle* »), 0,5 point pour chaque tour de guet (« *Watchtower* ») et 1 point pour chaque emplacement de ressources (« *resource location* ») qu'ils contrôlent.

▷ Les musulmans marquent 3 points pour chaque château, 1 point pour chaque tour de guet et 1,5 point pour chaque lieu de ressources **relié à Grenade**.

Les musulmans ne marquent pas de points pour les lieux de ressources qui ne sont pas reliés à Grenade ; la ligne de communication vers Grenade peut être de n'importe quelle longueur, mais elle doit éviter les lieux contrôlés par l'ennemi.

Le total le plus élevé remporte la partie. Le joueur musulman gagne les égalités.

Décompte des points de victoire

| | Christians | Muslims |
|--|------------|----------|
|  Castle | 2 VP | 3 VP |
|  Watchtower | 0.5 VP | 1 VP |
|  Resource Location | 1 VP | 1.5 VP * |

La ressource doit avoir une ligne de communication vers Grenade (en évitant les lieux contrôlés par l'ennemi).

3.0 Pièces du jeu

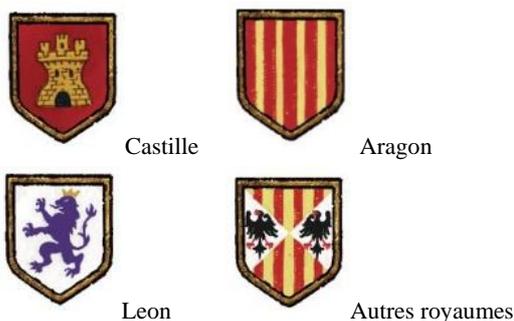
3.1 Couleurs

Les pièces musulmanes sont noires, les pièces chrétiennes sont blanches ou grises [10.12].

Les blocs sur le plateau doivent être alignés de manière à ce que seul le propriétaire puisse voir l'identité de chaque bloc.

3.2 Blocs

Chaque bloc représente 500 à 1500 guerriers. Chaque bloc appartient à la faction dont le bouclier apparaît sur le bloc. La force du bloc correspond au nombre de boucliers (1 à 4) imprimés sur celui-ci.



Andalousie



Banu Bannigas



Banu Sarray



Zegriss



Bloc de 3 boucliers
Castille



Bloc de 2 boucliers
Andalousie

Certaines unités se voient également attacher des cavaliers, des arbalétriers ou des artilleurs, indiqués par un symbole de cheval, d'arbalète ou de canon sur le bloc, ce qui leur donne des capacités spéciales [8.3.3].



Certains blocs représentent un leader. Ceux-ci sont marqués d'une bannière. La plupart des leaders ont une bannière à un point avec un bouclier (valeur d'impact de 1 dans les batailles), mais les leaders d'armée - Boabdil, El Zagal, Ferdinand et Isabella - sont marqués d'une bannière à deux points (valeur d'impact de 2 dans les batailles). Les leaders apportent un bonus de mouvement [7.3.4]. Boabdil est le seul chef qui ne peut pas être éliminé, mais seulement capturé [10.12], et qui ne peut pas embarquer sur une flotte.



Boabdil



chef Bannu Bannigas

Il existe des blocs de flotte pour les chrétiens et les musulmans :



Flotte Chrétienne



Flotte Musulmane

3.3 Les cartes

Il y a trois jeux de cartes : un jeu musulman, un jeu chrétien et un jeu naval commun utilisé lors des mouvements de flotte des deux joueurs [7.5].

Les cartes représentent la capacité stratégique, la logistique et l'allégeance des armées de chaque joueur. Plus le nombre de cartes dans la main d'un joueur est élevé, plus le soutien et l'engagement de ses troupes sont importants.

Granada

Les cartes sont utilisées pour fixer l'ordre des joueurs [6.2], se déplacer [7.3, 7.5], effectuer une marche forcée [7.3.3], et déployer des unités dans une bataille terrestre [8.2, 8.7.5] et navale [9.1]. Il y a 4 cartes utilisées uniquement pour la reddition d'un château assiégé [10.5].



Chaque camp a sa propre pioche qui sera utilisée pendant toute la durée de la partie. Au début de la partie, mélangez chaque pioche et placez-la face cachée pour former la pioche du camp concerné.

Toutes les cartes jouées et défaussées sont publiques (jouées face visible) au moment où elles sont jouées. Les piles de défausse ne peuvent être examinées par aucun des joueurs.

Lorsqu'une pioche est épuisée et que le joueur doit tirer une nouvelle carte, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

3.4 Autres composants

Plateau : Le plateau représente le sud de la péninsule ibérique, où se déroulent les combats de la campagne. Le plateau contient la carte et les lieux en jeu, la piste de tour, la piste d'impact, les cases de recrutement et d'autres cases spéciales.

Marqueur de tour : Un disque est utilisé pour marquer l'année sur la piste de Tour.



Marqueurs d'initiative : Un disque avec les armoiries de Castille-Aragon d'un côté et celles de Grenade de l'autre est utilisé pour marquer le tour (I ou II) et le joueur qui bouge en premier cette année.



Côté Chrétien



Côté Musulman

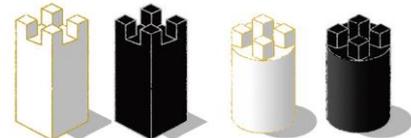
Marqueurs d'impacts : Deux marqueurs sont utilisés pour suivre les impacts délivrés pendant le combat, sur la piste des impacts (« hits »).



Cubes : Des cubes blancs et noirs sont utilisés pour représenter le contrôle (garnisons) des lieux de ressources sur le plateau [4.2]. Trois cubes blancs et trois cubes noirs sont également utilisés pour indiquer le niveau de victoire réel de chaque camp sur la piste des points de victoire.



Tours : Les tours carrées blanches et noires représentent des châteaux [4.3], qui peuvent être occupés et assiégés [8.7]. Les tours rondes blanches et noires représentent le contrôle (garnisons) des tours de guet [4.4].



Disques : Deux disques sont des unités qui peuvent être éliminées comme des blocs, mais qui ne peuvent ni se déplacer ni combattre. Chacun est attaché à un château : El Zegri est rattaché au château de Málaga [10.6] et Sidi Yahya au château de Baza [10.7].



Sidi Yahya



El Zegri

4.0 Lieux et cases

4.1 Lieux en général

Un lieu est un endroit sur la carte (typiquement une ville ou un village) relié par des routes à d'autres lieux. Il est représenté par un cercle ou une étoile, et peut inclure un château ou une tour de guet, et un port.

Les blocs sur la carte commencent et finissent chaque tour dans un lieu. Un nombre quelconque de blocs peut occuper un emplacement. Le dernier joueur à déplacer un bloc sur ou à travers un emplacement libre d'ennemis contrôle cet emplacement. La pièce de contrôle ne remplace pas un bloc lorsqu'il s'agit d'appliquer des pertes au combat.

4.2 Ressources

Les emplacements de ressources sont des zones de production de richesse, des routes commerciales populaires et d'autres régions importantes.

Les emplacements de ressources sont indiqués par des étoiles sur la carte. Placez un cube (garnison) de la couleur appropriée pour indiquer le contrôle du joueur. Le cube de contrôle ne remplace pas un bloc lorsqu'il s'agit d'appliquer des pertes au combat.

Celui qui contrôle le plus d'emplacements de ressources lors de l'étape de renfort tire un bloc supplémentaire [6.4].

Les emplacements de ressources fournissent des points de victoire à la fin de la partie [2.2].

4.3 Les châteaux

Les châteaux sont attachés à des emplacements sur la carte. Chaque château a un alignement naturel : Les châteaux musulmans sont situés à l'intérieur du Royaume de Grenade (zone rougeâtre) et les châteaux chrétiens à l'extérieur. Les châteaux sont contrôlés par un joueur s'il a des blocs à cet endroit et que son adversaire n'en a pas ou, en cas de combat, par le camp qui a eu une ou plusieurs unités à cet endroit en premier. Lors d'un siège de château [8.7], le château est contrôlé par un joueur et le lieu est contrôlé par l'autre. Si aucun des deux joueurs n'a de blocs présents, le château revient à son alignement initial. Placez une pièce en forme de château (tour carrée) de la couleur appropriée pour indiquer le contrôle du joueur.



Un ou plusieurs blocs contrôlant un emplacement avec un château ou se trouvant à l'intérieur d'un château assiégé ne peuvent pas être débordés [7.4].

Celui qui contrôle le plus de châteaux lors de l'étape de renforcement reçoit une carte supplémentaire [6.4]. Les châteaux fournissent des points de victoire à la fin de la partie [2.2].

4.4 Tours de guet

La fonction principale des tours de guet était la surveillance et la vigilance des mouvements des troupes ennemies le long des routes.

Les tours de guet sont attachées à des emplacements sur la carte. Placez une tour ronde (garnison) de la couleur appropriée pour indiquer le contrôle du joueur.

Un ou plusieurs blocs contrôlant un lieu avec une tour de guet ne peuvent pas être débordés [7.4] ni assiégés [8.7].

Le joueur qui contrôle une tour de guet peut jouer la carte Tour de guet pendant une bataille [10.3], qui fournit un bonus défensif supplémentaire et protège le défenseur d'un défi moral [8.4].

Les tours de guet fournissent des points de victoire à la fin de la partie [2.2].

4.5 Ports et zones maritimes

Il y a neuf emplacements avec des ports sur la carte, marqués par une ancre. Celui qui contrôle un lieu contrôle le port qui lui est rattaché.

Chaque port donne accès à une zone maritime, et chaque zone maritime contient un port. Les flottes peuvent embarquer/débarquer des unités dans les ports [7.5.2]. Une unité débarquant dans un port occupe également le lieu, initiant une bataille si le lieu est occupé par des unités ennemies.

4.6 Capitales

Deux localités, Grenade et Cordoue, sont des capitales (en lettres capitales sur la carte). Au début du jeu, elles sont respectivement alignées sur les musulmans et les chrétiens. Les capitales sont des lieux de ressources et offrent un bonus de mouvement aux chefs [7.3.4].

4.7 Routes

La carte présente trois types de routes :

▷ **Les routes secondaires (routes noires)** : permettent un déplacement normal d'un lieu à un autre [7.3].

▷ **Routes principales (routes rouges)** : donnent un bonus de mouvement de +1 emplacement aux blocs effectuant la totalité de leur déplacement sur ce type de route [7.3.3].

▷ **Routes hybrides (routes rouges-noires)** : confèrent un bonus de mouvement de +1 emplacement uniquement aux unités musulmanes, y compris l'armée mixte de Boabdil [7.3.3].

4.8 Lieux de recrutement

Les Lieux de Recrutement sont marqués par le bouclier d'une faction amie sur la carte. Les blocs terrestres peuvent se rassembler dans ces lieux [7.2].

4.9 Cases

Chaque joueur dispose d'une case de recrutement. A la fin du tour II de chaque année, de nouveaux blocs sont placés dans ces cases. A chaque tour, les joueurs peuvent recruter [7.2] ces forces sur la carte.

Le joueur musulman dispose également d'une case Garde du palais nasride, à partir de laquelle les unités peuvent entrer dans la ville de Grenade [10.10], et d'une case Armée mixte de Boabdil, où sont stockés les blocs gris qui entreront en jeu après la capture de Boabdil [10.12].

5.0 Configuration initiale

5.1 Procédure

▷ Placez les deux marqueurs d'impact à côté de la piste d'impact.

▷ Sur le plateau, placez les cubes de contrôle sur les emplacements de ressources et les tours de contrôle sur les emplacements avec un château ou une tour de guet. Tous les pions de contrôle doivent être blancs en territoire chrétien et noirs en territoire musulman (zone rougeâtre), sauf à Zahara et Lucena (tour de garde noire) et à Alhama (tour de garde blanche).

▷ Placez le marqueur de tour sur l'espace " II " de l'année 1482.

▷ Placez 3 cubes blancs et 3 cubes noirs sur les positions de mise en place correspondantes (indiquées par de petits blasons) sur la piste des points de victoire.

▷ Chaque joueur pose ses deux cartes de capitulation de château (face visible) à côté du plateau.

▷ Mélangez les trois paquets séparément.

▷ Chaque joueur tire **6 cartes** de son paquet (cette petite main de départ représente la capacité d'organisation limitée de chaque armée dans les premiers temps).

▷ Mettez de côté les blocs pour la mise en place (selon la carte de mise en place de l'aide aux joueurs), placez la garde du palais nasride et l'armée mixte de Boabdil (blocs gris) dans leurs boîtes respectives, et mettez les blocs restants, y compris les blocs de flotte en surplus, dans deux sacs de tirage (un pour chaque camp).

▷ Placez les blocs sur la carte comme décrit dans la règle 5.2. Tous les blocs sont placés de manière à ce que seul le propriétaire du bloc puisse voir son identité.

Exception : Les flottes restent toujours face visible.

5.2 Placement des blocs

5.2.1 Blocs avec des emplacements spécifiques

Placez les blocs aux emplacements indiqués sur la carte de configuration de l'aide aux joueurs. Un bloc apparaît pour chaque petit carré (blanc pour les chrétiens, noir pour les musulmans) imprimé sur la carte. Les emplacements des quatre chefs d'armée (Boabdil, El Zagal, Ferdinand et Isabella) sont indiqués par une couronne de la couleur appropriée.

Les disques El Zegri [10.6] et Sidi Yahya [10.7] vont respectivement sur le disque noir imprimé près du château de Málaga et du château de Baza.

5.2.2 Blocs placés au hasard

Chaque joueur tire des blocs de son sac pour remplir les emplacements qui sont indiqués pour les blocs aléatoires. Ces emplacements sont désignés par un symbole +1, +2 ou +3. Le chiffre indique le nombre de blocs qui doivent être tirés au hasard. Avant de tirer ces blocs du sac, le joueur doit préciser pour quel emplacement de la carte ils sont tirés.

Toute flotte tirée, à ce stade, doit être mise de côté. Une fois que tous les blocs aléatoires ont été tirés, remettez les flottes dans le sac.

5.2.3 Blocs de renfort

Ajoutez la première vague de renforts. Chaque joueur tire des blocs au hasard de son sac et les place dans sa boîte de recrutement : **4 blocs** dans la case des Rois Catholiques et **3 blocs** dans la case du Royaume de Grenade. Ces blocs peuvent inclure des blocs de flotte.



6.0 Cycle annuel

Le jeu se déroule en sept cycles annuels appelés **années**, même si certaines d'entre elles durent deux années civiles. Chaque année, sauf la première et la dernière [6.3], est composée de deux **tours** (I et II) et comprend les étapes décrites ci-dessous [6.1].

6.1 Schéma de la séquence de jeu

- A. Étape de l'ordre des tours [6.2].
- B. Tours I et II [6.3].
- C. Étape de Renforcement [6.4].
- D. Étape du marqueur de tour [6.5].

6.2 Étape d'ordre du tour

Au début d'une année, chaque joueur fait une enchère afin de déterminer l'ordre des joueurs pendant le tour en plaçant une carte de sa main (n'importe quelle carte avec un numéro dans son coin inférieur droit) face cachée sur la table ; elles sont ensuite révélées simultanément.

Le joueur dont la carte a le chiffre le plus élevé choisit qui bougera en premier pour les deux tours de l'année en cours.

Placez le marqueur d'initiative sur la case "I" (case "II" si l'année 1482) de l'année en cours sur la piste des tours, avec le blason du premier joueur face visible. Les deux joueurs doivent défausser la carte qu'ils ont jouée.

6.3 Tours I et II

Il n'y a qu'un seul tour pendant la première année (1482, qui commence au tour II) et la dernière année (année 1491-1492, qui se termine après le tour I). Chaque autre cycle annuel est composé de deux tours : le tour I et le tour II. Chaque tour consiste pour le premier joueur à effectuer des mouvements et des combats, puis pour le second joueur à effectuer des mouvements et des combats.

Lorsque le tour I se termine, déplacez le marqueur de tour sur II et jouez le tour II. Le joueur qui était premier au tour I est également premier au tour II.

Après le tour II, avancez le marqueur de tour sur l'année suivante et recommencez la séquence de jeu. Après 7 ans, à la fin de l'année 1491-1492, la partie est terminée.

| Tour I : | Tour II : |
|--|--|
| 1. Mouvement du 1 ^{er} joueur | 1. Mouvement du 1 ^{er} joueur |
| 2. Combat du 1 ^{er} joueur | 2. Combat du 1 ^{er} joueur |
| 3. Mouvement du 2 nd joueur | 3. Mouvement du 2 nd joueur |
| 4. Combat du 2 nd joueur | 4. Combat du 2 nd joueur |

6.4 Phase de renforcement

Chaque joueur reçoit de nouvelles cartes et de nouveaux blocs, comme suit :

▷ Chaque joueur se défausse de la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa main.

Exemple : Si vous avez 7 cartes, vous vous défaissez de 3 cartes.

▷ Chaque joueur pioche **6 cartes**. Le joueur qui contrôle le plus de châteaux pioche une **7^{ème} carte**.

▷ Chaque joueur pioche au hasard dans son sac le nombre de blocs indiqué par le numéro de recrutement sur la piste des tours, soit **3 blocs** à la fin de 1483-1484, 1485, 1486 et 1487-1488, et les place dans sa case de recrutement sans révéler leur visage à l'adversaire. Le joueur qui contrôle le plus d'emplacement de ressources tire **un bloc supplémentaire** ; en cas d'égalité, aucun des joueurs ne tire de bloc supplémentaire.

6.5 Étape du marqueur de tour

Avancez le marqueur de tour sur l'espace du tour suivant. S'il est déjà au tour I de l'année 1491-1492, la partie est terminée.

7.0 Phase de mouvement

7.1 Acheter un mouvement

Pendant la phase de mouvement, un joueur peut activer aucun, une partie ou tous les emplacements contenant des blocs amis sur la carte (y compris une ou plusieurs zones maritimes - voir ci-dessous), et déplacer un nombre quelconque de blocs situés dans les emplacements activés, en respectant les restrictions de 7.3.1 et 7.5.1. Même les blocs à l'intérieur d'un château assiégé peuvent sortir et déclencher une bataille terrestre dans leur emplacement [7.3.2]. Le nombre de lieux activés est déterminé par le nombre de cartes dépensées pour le mouvement. Les recrutements [7.2] et les débordements [7.4] peuvent également se produire pendant la phase de mouvement.

ACHERER DU MOUVEMENT AVEC DES CARTES : Au début de la phase de mouvement, le joueur actif défausse zéro, une ou deux cartes de sa main pour permettre les degrés de mouvement suivants :

▷ **0 carte - Aucun mouvement** : Aucun lieu ou zone maritime n'est activé, et en tant que tel, aucun bloc ne peut se déplacer. Un nombre quelconque de cartes peut être défaussé de la main et reconstitué jusqu'au même nombre.

▷ **0 carte - Mouvement minimal** : Un emplacement (ou une zone maritime) est activé, ou le joueur peut effectuer une action de recrutement.

▷ **1 carte - Mouvement limité** : Trois emplacements (dont une zone maritime) peuvent être activés. Au lieu d'une des activations, le joueur peut effectuer une action de recrutement.

▷ **2 cartes - Mouvement total** : Chaque emplacement et zone maritime contenant des blocs amis peut être activé et une action de recrutement peut être effectuée.

Le joueur effectue ensuite les mouvements autorisés par cette décision sur terre [7.3] ou sur mer [7.5].

7.2 Recrutement

Le recrutement est l'action de placer sur la carte les blocs qui se trouvent dans la case de recrutement.

Un joueur peut recruter au maximum une fois par tour. En cas de mouvement minimal ou limité, le recrutement peut avoir lieu à la place d'une activation de lieu autorisée (c'est-à-dire qu'il faut renoncer à une activation de lieu pour effectuer le recrutement). En cas de mouvement total, le recrutement peut avoir lieu en plus de toutes les activations de lieu. Le recrutement peut être effectué avant ou après le mouvement d'une pile.

Les blocs recrutés **ne peuvent pas se déplacer** au cours du même tour où ils sont placés. Où les blocs arrivent : Les blocs terrestres ne peuvent être placés que dans les Lieux de Recrutement (y compris les châteaux assiégés contenant au moins une unité amie).

Où les blocs arrivent : les blocs terrestres ne peuvent être placés que sur des lieux de Recrutements (y compris les châteaux assiégés contenant au moins une unité amie). Les Lieux de Recrutement sont marqués par le bouclier d'une faction amie sur la carte. Les flottes recrutées sont placées dans toute zone maritime avec un port contrôlé par une faction amie, même celles avec des flottes ennemies.

Options de recrutement : Un joueur a deux options sur la façon de recruter les blocs terrestres :

A. Un joueur peut placer n'importe quel bloc (ou tous les blocs) appartenant à la même faction de la boîte de recrutement à un emplacement de recrutement qui a le bouclier de faction correspondant. Ces blocs doivent être montrés à votre adversaire pour prouver qu'ils correspondent.

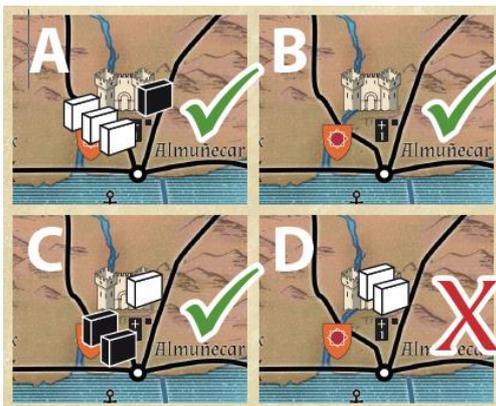
B. Alternativement, un joueur peut placer dans un Lieu de Recrutement ami un seul bloc de n'importe quelle faction. Dans ce cas, le bloc n'a pas besoin d'être montré.

Dans toutes les options, le joueur peut également récupérer **1 bloc de flotte** de la case de recrutement et le placer dans n'importe quelle zone maritime avec un port sous contrôle ami.

Recrutement en combat : Les blocs terrestres peuvent être placés dans une situation de combat seulement si le combat a été initié par des blocs sur la carte, c'est-à-dire qu'une attaque ne peut pas être initiée par une unité issue de la case de recrutement mais peut être soutenue par une telle unité. Les blocs terrestres peuvent également être placés dans un château assiégé ; si le recrutement fait que le nombre de blocs assiégés dépasse deux, le siège du château prend fin et l'affrontement devient une bataille rangée.

Le bloc flotte peut être placé dans une zone maritime contenant des flottes ennemies, ce qui peut conduire à une bataille navale [7.5.3].

Exemple de recrutement dans un lieu comprenant un château



Dans les situations A (unité amie assiégée), B (lieu inoccupé) et C (unités amies assiégeantes), le joueur musulman peut placer de nouveaux blocs à Almuñecar. Dans la situation D (lieu contrôlé par l'ennemi), il n'y est pas autorisé, car le lieu n'est occupé que par des chrétiens.

7.3 Mouvements terrestres

7.3.1 Règles générales

La source d'un mouvement est un lieu unique. A partir de cette localité, tout ou partie des blocs d'un joueur (qui n'ont pas été rassemblés pendant le tour) peuvent être déplacés, dans les limites indiquées ci-dessous. Les blocs se déplacent le long de routes d'un endroit à un autre. Les blocs qui commencent la phase ensemble ne doivent pas nécessairement emprunter les mêmes routes, ni terminer leur déplacement ensemble. Certains blocs peuvent être déplacés d'un emplacement tandis que d'autres sont laissés sur place.

Cependant, le mouvement doit respecter ces restrictions générales :

- ▷ Aucun bloc ne peut faire partie de plus d'un mouvement par tour.
- ▷ Tous les mouvements à partir d'un emplacement activé donné doivent être terminés avant de commencer les mouvements à partir d'un autre emplacement activé.
- ▷ Lors de l'exécution des mouvements d'un emplacement activé donné, une pile doit terminer son mouvement avant qu'une autre pile puisse se déplacer.
- ▷ Chaque pile en mouvement peut effectuer au maximum un ramassage et un dépôt pendant son déplacement. La pile peut ramasser et déposer des blocs sur le même emplacement.
- ▷ Un nombre quelconque de piles peut se déplacer sur un segment de route tant que chacune de ces piles provient d'un emplacement initial différent, c'est-à-dire qu'aucun bloc ne peut se déplacer sur un segment de route qui a été traversé par d'autres blocs **du même emplacement initial** plus tôt pendant le tour.

7.3.2 Mouvement terrestre et unités ennemies

Les blocs en mouvement doivent s'arrêter lorsqu'ils rencontrent des unités ennemies, sauf si les unités ennemies peuvent être débordées [7.4].

Les blocs en mouvement doivent également s'arrêter lorsqu'ils entrent dans un lieu où toutes les unités ennemies sont à l'intérieur d'un château, même si des unités amies sont déjà présentes dans ce lieu.

Les unités **assiégées** peuvent quitter un emplacement de château pendant leur phase de mouvement [8.7.7], ce qui déclenche une bataille terrestre dans leur emplacement.

7.3.3 Distance de mouvement

Le déplacement de base permis est d'un lieu par déplacement. Il peut être augmenté d'un lieu (+1) pour chacun des trois cas ci-dessous. Si les trois cas s'appliquent, une pile de 1 à 5 blocs peut se déplacer jusqu'à quatre lieux. C'est le maximum qu'une pile puisse jamais déplacer.

▷ **Que des routes principales** : Les blocs qui effectuent l'intégralité de leur déplacement sur une route principale (routes rouges) peuvent se déplacer d'un lieu supplémentaire. Les connexions Grenade-Alhama et Almería-Guadix (routes rouges-noires) sont des routes principales uniquement pour les musulmans (y compris l'armée mixte de Boabdil [10.12]).

▷ **Leadership** : Les blocs qui commencent le mouvement en présence d'un chef [7.3.4] peuvent se déplacer d'un lieu supplémentaire.

▷ **Marche forcée** : les blocs qui effectuent une marche forcée peuvent se déplacer d'un lieu supplémentaire. Le joueur actif peut initier une marche de force en défaussant une carte de sa main. Une marche forcée s'applique à un groupe de blocs qui commencent et finissent ce déplacement ensemble.

Inversement, la distance que peut parcourir une pile est diminuée par sa taille [7.3.5].

Modificateur de mouvement terrestre

| Type de mouvement | Modificateur |
|----------------------------|--------------|
| Déplacement de base | 1 lieu |
| Que des routes principales | +1 |
| Leadership | +1 |
| Marche forcée | +1 |
| 1-5 blocs * | 0 |
| 6-8 blocs * | -1 |
| 9-11 blocs * | -2 |
| 12+ blocs * | -3 |

**ne s'applique pas à la retraite*

7.3.4 Leadership

Un chef présent à l'origine d'un mouvement augmente le taux de mouvement de base d'une pile d'un emplacement. L'autorité peut être un chef, un château ou une capitale (ou toute combinaison des trois).

Si un joueur utilise un chef pour parcourir une plus grande distance, le bloc du chef utilisé doit être déclaré à l'adversaire. Il n'est pas nécessaire que l'un des blocs de la pile corresponde à la faction du bloc chef utilisé. Si un château est utilisé, il doit être aligné et contrôlé par le joueur actif. Si une capitale est utilisée, il doit s'agir de la capitale du joueur sous son contrôle.

Le leadership ne peut pas fournir plus de +1 au bonus de mouvement, même si une pile a plus d'une source de leadership.



7.3.5 Taille des forces

Les grandes forces se déplacent plus lentement que les petites. Pour les blocs supplémentaires au-delà des cinq premiers, la capacité de mouvement d'une pile est réduite de 1 pour chaque ensemble de 3 unités (-1 quand la force déplacée comprend 6 à 8 unités, -2 pour 9 à 11 unités et -3 au-delà - voir le tableau des modificateurs de mouvement terrestre). La pénalité de taille à appliquer à chaque bloc en mouvement est donnée par le plus grand groupe dans lequel il a voyagé pendant son déplacement.

7.4 Débordements

Les débordements se produisent lorsqu'une grande force submerge une petite force dans un lieu : le joueur qui déborde doit avoir au moins **quatre fois plus** de blocs présents que l'ennemi. Un débordement peut se produire pendant un mouvement terrestre ou être causé par des blocs qui battent en retraite [8.6] ou des blocs qui se déploient [7.2]. La force de chaque bloc n'a aucun effet.

Les débordements sont résolus immédiatement, que le combat ait été déclaré ou non. Aucune carte n'est jouée par aucun camp. Les unités débordées sont éliminées et le joueur victorieux ne subit aucune perte. Si un débordement se produit pendant un mouvement, les blocs en mouvement peuvent continuer leur mouvement s'ils y sont autorisés. Les forces déjà engagées dans la bataille en un lieu contribuent à tout débordement contre leurs adversaires.

Exemple : Le défenseur a 1 bloc dans un lieu. Le joueur actif déplace une pile composée de 2 blocs dans cette localité. Il déplace ensuite une autre pile de 2 blocs dans cette localité. À ce moment, le débordement se produit : le bloc du défenseur est éliminé et la pile active peut continuer à se déplacer. La première pile a contribué au débordement, mais elle a déjà bougé et ne peut plus bouger.

Châteaux : Les unités ennemies qui contrôlent un château ne peuvent pas être débordées. Les forces à l'intérieur d'un château contribuent à tout débordement survenant contre une force assiégeante à l'extérieur.

Tours de guet : Un ou plusieurs blocs contrôlant une tour de guet ne peuvent pas être débordés. Cependant, une tour de contrôle isolée sur un emplacement de tour de guet peut être débordée par un ou plusieurs blocs ennemis.

Retraites : Un débordement peut se produire sur un chemin de retraite, si le nombre d'unités en retraite et d'unités amies se trouvant déjà sur le lieu est égal ou supérieur à 10.

Flottes : Il n'y a pas de débordement en mer.

7.5 Mouvement naval



7.5.1 Règles générales

A chaque tour, le joueur actif peut activer une zone maritime (mouvement minimal ou limité) ou toutes les zones maritimes (mouvement total) contenant des flottes amies [7.1]. Depuis chaque zone maritime activée, pas plus d'une pile composée d'un maximum de 2 flottes peut se déplacer, en tant que groupe, jusqu'à 3 zones maritimes.

Aucun ramassage ou dépôt n'est autorisé.

Les flottes naviguent librement dans les zones maritimes, sauf pendant le très court laps de temps où elles embarquent ou débarquent des troupes au port.

Comme les unités terrestres, les flottes ne peuvent pas faire partie de plus d'un mouvement par tour.

7.5.2 Transport de troupes

Chaque flotte peut transporter jusqu'à 2 unités terrestres amies. Seules les flottes activées peuvent embarquer/débarquer des troupes dans le cadre de leur mouvement, y compris après avoir évité un combat [9.2]. Les unités terrestres transportées doivent embarquer dans la zone maritime où la flotte commence son mouvement, et débarquer dans un port de la zone maritime où la flotte termine son mouvement. Si plusieurs unités terrestres sont transportées, elles doivent toutes embarquer ensemble dans un port, et débarquer ensemble dans un autre port.

Les flottes activées peuvent embarquer/débarquer des troupes dans un port indépendamment de la présence de flottes ennemies dans la zone maritime, à condition que les règles de mouvement et de bataille navale [7.5.3, 9.0] soient appliquées correctement.

Les unités terrestres peuvent rester en mer avec leur flotte de transport aussi longtemps que nécessaire. Les unités terrestres transportées **ne peuvent pas utiliser le mouvement terrestre** pendant le même tour où elles ont débarqué dans un port. Elles combattent normalement sur le lieu où elles ont débarqué [7.5.4], mais elles ne peuvent pas retraire sur la flotte.

Le chef Boabdil (noir ou gris) est le seul bloc qui ne peut pas embarquer sur une flotte.

7.5.3 Mouvement naval et flottes ennemies

Chaque fois qu'une pile de 1 ou 2 flottes entre dans une zone maritime contenant une ou plusieurs flottes ennemies, le joueur actif pioche immédiatement **une carte par flotte en mouvement** dans le paquet Naval (ne pas compter les flottes amies déjà présentes dans la zone maritime).

▷ Si toutes les cartes piochées indiquent **Traversée tranquille** («*quiet crossing*»), les flottes adverses ne se rencontrent pas, et les flottes en mouvement peuvent poursuivre leur déplacement (si elles y sont autorisées), en pile, ou rester dans la zone maritime, en restant en mer ou en débarquant des troupes portées (le cas échéant) dans le port.

▷ Au moment où une carte **Bataille Navale** (avec un blason dans le coin inférieur gauche) est tirée, le joueur cesse de piocher et une bataille navale doit être résolue immédiatement [9.0], entre **toutes les flottes en mouvement contre toutes les flottes ennemies présentes** dans la zone maritime. À la fin de la bataille, les flottes en mouvement qui ont survécu peuvent continuer leur mouvement (si elles y sont autorisées), en pile, ou plutôt rester dans la zone maritime, en restant en mer ou en débarquant les troupes transportées (s'il y en a) dans le port. Les flottes déjà présentes dans la zone maritime ne peuvent pas se déplacer.



Une bataille navale a lieu, où les chrétiens (à gauche) ou les musulmans (à droite) gagneront le tirage au sort [9.1]

Traversée sans flotte ennemie en vue

Si une phase de mouvement commence avec des flottes amies et ennemies dans la même zone maritime, le **joueur actif** peut décider de déplacer jusqu'à 2 de ses flottes en une seule pile. Dans ce cas, il doit d'abord désigner les flottes qu'il souhaite déplacer, puis tirer une carte par flotte activée dans la pioche Navale. Il suit ensuite les étapes précédentes avec uniquement les flottes activées.

Le **joueur actif** peut également déclencher une bataille navale dans une zone maritime contenant des flottes des deux camps, même s'il ne prévoit pas de se déplacer ; cette activation a cependant le même coût qu'un mouvement naval. Le joueur doit d'abord désigner les flottes qu'il souhaite activer, **jusqu'à un maximum de 2 flottes**, et tirer une carte par flotte dans le paquet naval. Il suit ensuite les étapes ci-dessus avec uniquement les flottes activées.

Les flottes ennemies peuvent rester dans la même zone maritime sans engager de combat si aucune d'entre elles ne se déplace et si aucune carte de bataille navale n'est tirée.

Il n'y a pas de débordement en mer.

7.5.4 Débarquer au combat

Les blocs terrestres transportés peuvent débarquer dans un lieu occupé par des blocs ennemis, déclenchant une bataille terrestre à cet endroit [8.0], ou rejoindre une situation de combat en cours (combat en campagne ou siège de château) dans n'importe quel lieu avec un port.



Si les unités transportées débarquent dans un port avec un château assiégé ami et font que le nombre de blocs assiégés dépasse deux, le siège du château prend fin et l'affrontement devient une bataille rangée. Si le nombre de blocs assiégés ne dépasse pas deux, l'unité qui débarque peut rejoindre l'unité assiégée dans le château.

7.5.5 Blocus naval

Si une ou plusieurs flottes ennemies sont présentes dans une zone maritime associée à un port, il y a blocus naval et le port ne fournit aucune protection lors d'un éventuel siège de château [8.7.5]. La présence de flottes amies n'annule pas le blocus.

8.0 Batailles terrestres

8.1 Règles générales

Les batailles terrestres se produisent après tous les mouvements terrestres [7.3] et navals [7.5]. Une bataille doit être déclarée à chaque endroit de la carte où des pièces adverses apparaissent ensemble. Toutes les cases de cet endroit participent automatiquement à la bataille, indépendamment de la présence d'un château.

Si aucune des deux forces ne se trouve à l'intérieur d'un château, une bataille rangée se produit. Les deux forces opposées déploient leurs blocs terrestres [8.2], qui produisent des impacts [8.3]. A la fin du combat, le camp qui a la **valeur d'impact la plus élevée** remporte la bataille (le défenseur est à égalité).

Si l'une des forces en présence se trouve à l'intérieur d'un château, un siège de château se produit à la place [8.7], où seul l'attaquant peut déployer des blocs (exception : le défenseur peut lancer des attaques spéciales d'artillerie [8.7.5.B]). Les forces ne peuvent pas se trouver à l'intérieur d'une tour de garde ; par conséquent, une tour de garde ne peut pas être assiégée.

Les déclarations de combat sont faites librement une par une par le joueur en phase, le combat étant résolu immédiatement après chaque déclaration. Après que le combat a été résolu dans un lieu, un nouveau lieu est sélectionné, jusqu'à ce que tous ces lieux soient résolus.

Tous les blocs impliqués dans une bataille restent cachés jusqu'à leur déploiement. Après la fin de la bataille, les blocs révélés redeviennent cachés.

8.2 Déploiement d'une bataille rangée

Le joueur actif - l'attaquant - commence la bataille en effectuant le premier déploiement. Ensuite, le camp ayant le score d'impact le plus faible répond.

8.2.1 Cartes et Déploiement

Les cartes sont utilisées pour déployer des blocs dans la bataille. Les cartes avec un bouclier peuvent déployer 1 bloc et les cartes avec un double bouclier [8.3.4] peuvent déployer jusqu'à 2 blocs.

La carte utilisée pour déployer un bloc doit avoir le même bouclier que le bloc.

Exceptions :

▷ Les attaques spéciales de cavalerie, d'arbalète et d'artillerie ne peuvent être menées qu'après avoir joué une carte avec trompette [8.3.3] ou une de ces cartes spéciales : Commandant [10.1], Bombardement [10.2], Charge de cavalerie [10.4] et Arbalétriers [10.4].

▷ Les cartes de n'importe quelle faction peuvent correspondre aux Ordres Militaires [10.9], à la Garde du Palais Nasride [10.10], aux Moudjahidines [10.11], aux blocs gris Banu Sarray [10.12.2] et aux chefs d'armée (Boabdil, El Zagal, Ferdinand et Isabella).

Aucune carte ne peut être jouée, ni aucun bloc déployé, deux fois dans la même bataille. Les cartes jouées pendant une bataille sont placées dans une "défausse de bataille" temporaire (exceptions : les cartes jouées pour éviter le combat [10.1, 10.5]). A la fin de la bataille, elles retournent dans la défausse et sont réapprovisionnées [8.8].

8.2.2 Procédure de Déploiement

Le joueur actif joue une carte face visible, et choisit un bloc parmi ses forces non déployées qui correspond à la carte. Le bloc est placé face

visible à côté de la pile principale de blocs non déployés. La carte est placée face visible sur le côté du plateau du joueur actif. Le joueur compte les impacts du déploiement et les ajoute à son total d'impacts sur la piste d'impact.

8.2.3 Déploiement initial du leader

Un bloc de chefs se déploie sans jouer de carte si aucun déploiement n'a encore été effectué avec une carte par ce camp dans le présent combat. Le joueur peut continuer à déployer des chefs sans carte jusqu'à ce qu'il déploie son premier bloc avec une carte.

Les chefs sont immunisés contre les Défis de Moral [8.4], quelle que soit la façon dont ils sont déployés.

8.2.4 Initiative

L'initiative revient au camp qui perd la bataille, c'est-à-dire celui qui a le score d'impact le plus faible. Ce joueur déploie les blocs l'un après l'autre afin de prendre l'avantage, puis l'initiative revient à l'autre joueur. Comme les égalités favorisent le défenseur, ce dernier peut prendre la tête en égalant l'impact de l'attaquant. L'initiative passe et repasse entre les joueurs jusqu'à ce qu'un joueur, qui détient l'initiative à ce moment-là, déclare qu'il ne déploiera plus de blocs. Dans ce cas, l'initiative passe définitivement à l'autre joueur, qui peut déployer autant de blocs supplémentaires qu'il le souhaite et qu'il le peut. Lorsque ce joueur déclare également qu'il a terminé, la bataille prend fin.

Lorsqu'un joueur déclare qu'il a fini de déployer, il ne peut pas reprendre ses déploiements plus tard dans la bataille. Il peut toujours jouer des cartes de Défi de Moral [8.4] contre les déploiements de l'autre joueur.

8.3 Impacts

L'efficacité au combat est mesurée en impacts. Les impacts sont enregistrés sur la piste d'impact en utilisant les marqueurs d'impact. Chaque camp comptabilise ses impacts séparément.

8.3.1 Impact de base

L'impact de base d'un déploiement correspond au nombre de boucliers présents sur le bloc.

Ce nombre peut être compris entre un et quatre. Toute unité ayant un ou plusieurs boucliers sur son bloc (y compris la cavalerie, les arbalétriers, l'artillerie, les Ordres Militaires, la Garde du Palais Nasride, les Moudjahidines et l'Armée Mixte de Boabdil) fournit cet impact de base.

Le Roi Boabdil, El Zagal, le Roi Ferdinand et la Reine Isabella ont une bannière à deux points sur leur bloc, mais pas de bouclier. Ils marquent 2 impacts chacun.

8.3.2 Bonus d'impact

Ajoutez 1 point d'impact pour chaque bloc de la même faction (partageant les mêmes boucliers) déjà déployé dans la bataille en cours.

Exemple : Un joueur marque 4 impacts s'il déploie un bloc Castille à 2 boucliers dans une bataille dans laquelle il a déjà déployé 2 autres blocs Castille (le nombre de boucliers sur les blocs précédemment déployés n'a aucun effet).

8.3.3 Attaques spéciales



Les cartes avec trompette permettent des attaques spéciales de cavalerie, d'arbalète et d'artillerie.

Ces attaques spéciales peuvent également être déclenchées par les cartes spéciales suivantes :

- Commandant [10.1],
- Bombardement [10.2],
- Charge de Cavalerie [10.4] et
- Arbalétriers [10.4].

8.3.3.1 Attaques spéciales de cavalerie et d'arbalète



Lorsqu'une carte avec trompette est utilisée pour déployer un bloc avec un symbole de cavalerie ou d'arbalète, une attaque

spéciale de ce type est lancée. Lors d'une attaque spéciale de cavalerie ou d'arbalète, en plus de tous les impacts normalement ajoutés pour les boucliers, ajoutez **2 impacts** pour l'efficacité de la cavalerie ou de l'arbalète, plus **2 autres points d'impact** pour chaque bloc ami possédant le **même type d'attaque** qui a déjà effectué son attaque spéciale plus tôt dans la bataille. Si un bloc de cavalerie ou d'arbalète est déployé sans carte d'attaque spéciale, ne comptez pas les impacts de cavalerie ou d'arbalète associés à ce bloc tout au long de la bataille.

Ne comptez jamais les impacts des attaques spéciales de cavalerie lors des sièges de châteaux [8.7.5] ni contre un défenseur qui a joué une carte Tour de Garde [10.3] (mais le défenseur de la Tour de Garde peut les compter). Les impacts de boucliers de cavalerie sont toujours efficaces.

Les attaques spéciales d'arbalètes sont autorisées pendant le siège d'un château, mais leurs impacts ne sont pas cumulatifs [8.7.6] ; seuls leurs impacts de boucliers le sont.

Jouer une carte Charge de cavalerie ou Arbalétriers [10.4] a le même effet que de jouer une carte appropriée avec trompette.

8.3.3.2 Attaques spéciales d'artillerie



Lorsqu'une carte avec trompette est utilisée pour déployer un bloc d'artillerie dans un siège de château [8.7] ou un emplacement de tour de garde [10.3], une attaque spéciale d'artillerie est lancée.

En plus de tous les impacts normalement ajoutés pour les boucliers, ajoutez 2 impacts pour l'efficacité de l'artillerie, mais pas plus de 2 impacts même si une autre attaque spéciale d'artillerie a déjà été menée dans la bataille. Seuls les boucliers des autres blocs d'artillerie identiques sont pris en compte, pas les canons. Notez que le défenseur est limité à une attaque spéciale d'artillerie dans un emplacement de tour de guet, mais n'a pas cette limitation pendant un siège de château.

Si un bloc d'artillerie est déployé sans carte d'attaque spéciale, ne comptez que les impacts de bouclier (et non les impacts d'attaque spéciale) associés à ce bloc tout au long de la bataille. De même, lorsque des blocs de la même faction sont utilisés en bataille rangée [8.1], c'est-à-dire lorsqu'il n'y a pas de murs à franchir, ils ne comptent que pour les impacts de bouclier.

Jouer une carte Bombardement [10.2] a le même effet que de jouer une carte appropriée avec trompette.

8.3.4 Cartes de Double Bouclier



Les cartes Double Bouclier comportent deux boucliers identiques dans chaque coin. Elles permettent le déploiement d'un ou deux blocs correspondant à la faction de la carte. Les blocs sont déployés l'un après l'autre. Le deuxième bloc peut ainsi bénéficier d'un bonus d'impact de +1 pour avoir été assorti au bouclier du premier. Aucun des blocs ainsi déployés ne peut initier d'attaque spéciale.

Une carte Double Bouclier utilisée pour déployer un bloc pouvant correspondre à la carte de n'importe quelle faction (Ordres Militaires, Garde du Palais Nasride, Moudjahidines et blocs gris Banu Sarray) perd sa capacité à déployer un second bloc.

8.4 Cartes de défi de moral

8.4.1 Procédure



Les cartes de défi de moral sont jouées en dehors du tour, immédiatement après un déploiement par le joueur adverse, pour contester le moral du bloc ainsi déployé. Si le joueur qui déploie peut montrer de sa main une autre carte capable de déployer

le bloc qui vient d'être déployé (c'est-à-dire montrer un bouclier de la même faction), le bloc reste en combat avec un moral élevé. La carte montrée pour réfuter la carte Défi de Moral retourne dans la main du joueur qui la réfute. La carte Défi de Moral reste jouée.

Si le joueur qui déploie ne peut pas produire une telle carte, le bloc déployé ne combat pas dans la bataille réelle et ne produit aucun impact.

Lorsque la bataille se termine, ce bloc peut toujours être sélectionné comme perte.

Exceptions :

▷ Les chefs, les ordres militaires [10.9], la garde du palais nasride [10.10], les moudjahidines [10.11] et l'armée mixte de Boabdil [10.12] sont immunisés contre les défis de moral.

▷ Les cartes commandant [10.1], bombardement [10.2], tour de guet [10.3], charge de cavalerie [10.4] et arbalétriers [10.4] ne sont pas affectées par les cartes de défi de moral.

▷ Les cartes de défi de moral ne peuvent pas être jouées par l'un ou l'autre camp pendant le siège d'un château [8.7.6] ni contre un défenseur qui a joué une carte Tour de guet [10.3].

▷ Une carte Commandant [10.1] peut refuser une carte Défi de Moral montrée par le joueur adverse pendant le combat.

Après avoir été jouée, la carte Défi de Moral est mise dans la "défausse de combat" temporaire et est remplacée à la fin du combat.

8.4.2 Cartes de défi au moral et de double bouclier

Une carte de défi au moral peut être utilisée pour contester l'utilisation d'une carte de double bouclier. Une seule carte supplémentaire doit être affichée pour réfuter le défi, même si 2 blocs sont déployés. Si le défi est réussi, aucun bloc ne participe à la bataille.

Granada

| Musulmans | Chrétiens | | | Musulmans | | |
|------------------------------------|---|------------------|--|---|--|--|
| 1^{er} déploiement | | No card required | 1 impact | | | 3 impacts 1 de bouclier 1 de cavalerie |
| 2^{ème} déploiement | | | 5 impacts 2 du 1 ^{er} bloc 2 du 2 ^{ème} bloc +1 du précédent | | | 3 impacts 3 de bouclier |
| 3^{ème} déploiement | | | 1 impact Arbalètes sans effet, trompette absente de la carte | | | 2 impacts 1 de bouclier +1 du précédent |
| 4^{ème} déploiement | | | 4 impacts 1 de bouclier 2 de cavalerie +1 du précédent | | | 5 impacts 3 de bouclier +2 des précédents |
| Total | cartes et blocs inutilisables dans cette bataille | | 11 impacts | cartes et blocs inutilisables dans cette bataille | | 13 impacts |

Dans cet exemple, 7 blocs chrétiens attaquent 6 blocs musulmans. À ce stade, aucun des joueurs ne connaît l'identité des blocs de l'autre. Les blocs ne sont révélés qu'une fois déployés.

Comme le joueur chrétien est l'attaquant, il doit déployer le premier bloc. Son premier déploiement est le bloc du chef León, qui peut être déployé sans avoir à jouer de carte [8.2.3]. L'unique bouclier du bloc lui donne 1 impact.

Comme le Chrétien est maintenant en tête pour les impacts, l'initiative passe au Musulman, qui peut déployer un bloc. Il joue son bloc de cavalerie Banu Bannigas avec une carte Attaque Spéciale Banu Bannigas (indiquée par la trompette sur la carte), ce qui lui donne 3 impacts (1 pour le bouclier plus 2 pour la cavalerie).

L'initiative passe maintenant au chrétien. Le nombre total d'impacts est actuellement de 1 à 3, ce que les joueurs doivent noter sur la piste d'impact.

Le chrétien joue une carte double Aragón qui permet à 2 de ses blocs Aragón de se déployer. Le premier bloc rapporte 2 impacts et le deuxième bloc rapporte 3 impacts (2 pour les boucliers et +1 pour un bloc Aragón déployé précédemment). L'impact total du chrétien est maintenant de 6.

Le musulman réplique en déployant un bloc Zegries à 3 boucliers avec une carte Zegries. Son impact est maintenant de 6, ce qui égale l'impact du chrétien. Comme les défenseurs gagnent les égalités, 6 est

suffisant pour le mettre en tête. L'initiative passe maintenant au Chrétien.

Le Chrétien déploie un bloc Castille avec une carte Castille pour un impact de 1. La capacité spéciale arbalète du bloc ne peut être utilisée car la carte n'a pas de trompette (qui indique une attaque spéciale).

Le musulman joue le chef Zegries (bloc 1-bouclier) avec une carte Zegries. Il gagne un point supplémentaire pour le bloc Zegries précédent déployé. Le score d'impact est maintenant de 7 à 8.

Le chrétien déploie maintenant son bloc de cavalerie León avec une carte León Special Attack. L'impact de cette carte est de 4 (1 pour le bouclier, 2 pour la cavalerie, et +1 pour le bloc León déployé précédemment). Le score est maintenant de 11 à 8.

Le musulman déploie un bloc Zegries à 3 boucliers avec une carte Zegries. L'impact est de 5 (3 pour les boucliers et +2 pour les blocs Zegries précédents déployés). Le score actuel est de 11 à 13 en faveur du musulman.

Le chrétien a encore 2 blocs et 2 cartes, mais les boucliers ne correspondent pas et ne peuvent donc pas être utilisés. Le chrétien déclare qu'il en a fini avec les déploiements. Le musulman refuse également de se déployer, car il n'a plus de déploiements légaux.

Puisqu'aucun des deux joueurs ne peut plus déployer de blocs, la bataille se termine par une victoire musulmane. Chaque camp perd un bloc pour les impacts (1 perte pour 7 impacts) et le camp perdant (les chrétiens) perd un autre bloc pour les impacts.



8.5 Pertes

Les blocs perdus au combat sont retirés du plateau et ne reviennent jamais en jeu (*exception* : armée mixte de Boabdil [10.12.1]). Gardez les blocs défaits sur le côté du plateau, visibles par les deux joueurs.

8.5.1 Comment déterminer les pertes ?

Après une bataille, les deux camps subissent des pertes en fonction des impacts qui leur sont infligés. Dans une **bataille rangée** (« *field battle* »), chaque camp perd 1 bloc pour chaque tranche de 7 impacts (arrondis à l'inférieur) délivrés par son adversaire. Le camp perdant dans une bataille rangée **perd 1 bloc supplémentaire**.

Lors d'un siège de château, le nombre d'impacts requis pour subir une perte varie de 7 à 10 [8.7.5]. Le camp assiégé **ne perd pas de bloc supplémentaire**.

Exemple : Un joueur gagne la bataille rangée et a reçu 5 impacts contre lui - il ne perd aucun bloc. Son adversaire, qui a perdu le combat, a eu 9 impacts délivrés contre lui - il perdrait 2 blocs.

8.5.2 Sélection des pertes

Dans une bataille rangée, l'attaquant subit les dégâts en premier, puis le défenseur. Dans un siège de château [8.7.5], seul le défenseur subit des dégâts.

Chaque joueur choisit quels sont ses propres blocs à perdre. Il choisit d'abord les blocs déployés, puis les blocs qui ne l'ont pas été. L'identité des blocs perdus est révélée.

8.6 Retraites

8.6.1 Règles générales

Le perdant d'une bataille rangée doit battre en retraite en faisant passer sa force restante par la route, en tant que groupe, vers un endroit unique adjacent au lieu de la bataille (*exception* : battre en retraite dans un château [8.6.5]). Il n'y a pas de limite à la taille d'une force qui peut se déplacer ensemble lors d'une retraite.

Les unités qui évitent une bataille terrestre avec une carte Commander [10.1] ou les unités qui quittent un château avec une carte Reddition de Château [10.5] suivent le même chemin de retraite qu'un défenseur qui bat en retraite après un combat [8.6.3].

Aucune unité ne peut battre en retraite vers les cases de recrutement ni sur aucune flotte. Jusqu'à 2 blocs en défense peuvent battre en retraite dans un château [8.6.5].

8.6.2 Lorsque l'attaquant bat en retraite

L'attaquant, en tant que groupe, bat en retraite vers un endroit d'où certaines de ses forces sont entrées dans la bataille (potentiellement un château, mais pas une case hors carte) ou, si c'est impossible, vers n'importe quel autre endroit, y compris un endroit contenant des blocs ennemis [8.6.6].

8.6.3 Quand le défenseur bat en retraite

Le défenseur, en tant que groupe, bat en retraite vers un endroit ne contenant aucune unité ennemie, et d'où l'ennemi n'est pas entré dans le combat. Si ce n'est pas le cas, le défenseur peut retraiter par la route vers n'importe quel endroit adjacent, y compris un endroit contenant des blocs ennemis [8.6.6].

8.6.4 Artillerie vaincue

La force qui bat en retraite vers un lieu adjacent ou à l'intérieur d'un château ne peut pas transporter les blocs d'artillerie utilisés dans la bataille. Ces blocs sont déplacés vers la pile éliminée.

Un bloc d'artillerie qui a échoué à un défi de moral [8.4] est considéré comme "utilisé dans la bataille" et, en tant que tel, ne peut pas battre en retraite.

8.6.5 Retraites dans un château

Un château peut abriter des unités en retraite si la bataille a eu lieu à son emplacement.

Un château est une destination de retraite valide uniquement pour le camp qui contrôlait le château avant le combat. Si le château est une destination de retraite valide, le joueur en retraite peut y laisser jusqu'à 2 blocs. S'il reste plus de blocs, ils doivent battre en retraite ailleurs, en tant que groupe [8.6.3].

8.6.6 Retraites vers l'ennemi

Il est possible qu'une retraite provoque une autre bataille (ou un débordement). Si c'est le cas, exécutez cette bataille immédiatement et résolvez ses conséquences. Les blocs qui battent en retraite sont l'attaquant. Si la force qui bat en retraite entre dans une bataille en cours, elle est ajoutée à la force amie en conflit.

Il est possible pour les unités en retraite de rejoindre une force assiégée à l'intérieur d'un château. Si la limite d'empilement (2 blocs) du château est dépassée, les unités en retraite déclenchent alors une bataille rangée.

Note : Les forces qui battent en retraite ne sont pas débordées avant de battre en retraite, mais un débordement peut se produire après la retraite [7.4].

8.6.7 Retraites avant combat

Un joueur peut utiliser une carte Commander [10.1] ou une carte Reddition de Château [10.5] pour éviter le combat et retirer ses blocs avant que le combat en campagne ou le siège du château n'ait lieu. Ces blocs, en tant que groupe, peuvent s'éloigner jusqu'à 2 lieux si la pile a 5 blocs ou moins, ou vers un lieu adjacent si elle est plus grande, en suivant le chemin de retraite habituel du défenseur [8.6.3].

8.7 Siège de château

8.7.1 Règles générales

Lorsqu'un combat a lieu dans un emplacement avec un château, il est possible qu'un camp choisisse de rester à l'intérieur du château. Dans ce cas, la bataille devient un siège, résolu pendant la Phase de Combat. Pour qu'une force puisse rester à l'intérieur du château, elle doit être propriétaire du château, et celui-ci doit être situé à 2 blocs ou moins (les disques ne comptent pas dans cette limite). Le camp qui possède le château est le camp qui avait une unité - ou plus - dans le lieu en premier, avant que le combat n'éclate.

Les blocs assiégés peuvent quitter le château au début du siège en jouant la carte Reddition de Château [10.5].

L'attaquant ne peut jamais commencer un siège s'il délivrera moins d'impacts que nécessaire pour éliminer au moins un bloc ou un disque du défenseur (avant de considérer toute réaction du défenseur).

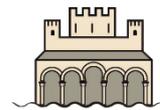
8.7.2 Déclarer les blocs à l'intérieur ou à l'extérieur

Les blocs peuvent être à l'intérieur ou à l'extérieur du château. Le nombre de blocs pouvant entrer à l'intérieur d'un château est limité à 2.

Lorsque le combat est désigné, et pas avant, le camp qui possède le château peut choisir d'être à l'intérieur ou à l'extérieur du château. S'il est à l'extérieur, une bataille rangée se produit [8.2] ; s'il est à l'intérieur, un siège se produit [8.7.5]. Une force composée de plus de 2 blocs doit toujours combattre à l'extérieur. Aucun bloc ne peut rester à l'intérieur si certains blocs sont laissés à l'extérieur (*exception* : le château de l'Alhambra [8.7.3]). Une force peut choisir de combattre à l'extérieur du château même si, lors d'une phase précédente, elle a choisi de rester à l'intérieur.

Si le joueur actif possède un château assiégé et choisit de rester à l'intérieur, alors aucun combat ou siège ne se produit à cet endroit pendant ce tour.

8.7.3 Cas particulier du château de l'Alhambra



Les palais de l'Alhambra, mondialement connus, formaient une ville fortifiée à Grenade, la capitale du royaume. Elle est située au sommet d'une colline entourée de murs défensifs et de tours, avec des palais, une forteresse et des bâtiments gouvernementaux à l'intérieur.



Lorsque les pièces chrétiennes atteignent Grenade, le joueur musulman peut décider, avant le début de la bataille, lesquelles de ses pièces (y compris la garde du palais nasride nouvellement arrivée) défendent en bataille rangée et lesquelles restent à l'intérieur du château de l'Alhambra (2 blocs maximum). Ceci **est spécifique au château de l'Alhambra** et ne peut être fait dans aucun autre endroit avec un château.

Cela donne un avantage au joueur musulman pour ne pas perdre la capitale si facilement. En cas d'élimination de toutes les forces de défense à l'extérieur du château d'Alhambra, Grenade survivra un tour de plus car le siège du château - s'il y a des blocs à l'intérieur d'Alhambra - ne peut commencer qu'au tour suivant.

8.7.4 Disques

Les disques sont toujours considérés comme étant à l'intérieur du château, quelle que soit la disposition des blocs. Les disques ne comptent pas dans la limite des deux blocs du château. Les disques sont des unités qui peuvent être éliminées comme un bloc, mais qui ne peuvent ni se déplacer ni combattre.

Seuls les résultats d'un siège de château peuvent affecter le disque, jamais une bataille rangée. À la fin d'un siège, le joueur en défense tire une carte pour toute perte de disque, comme il le fait pour toute perte de bloc.

Toutes les autres règles (recrutement, interruption de mouvement, etc.) s'appliquent aux disques comme s'il s'agissait de blocs d'infanterie ordinaires à l'intérieur des châteaux.

8.7.5 Procédure de siège

Le joueur attaquant détient l'initiative tout au long du siège et il n'y a pas de limite au nombre de blocs que le joueur attaquant peut déployer. Le joueur en défense ne peut effectuer que des attaques spéciales d'artillerie [8.3.3.2] ou jouer des cartes de bombardement [10.2] pendant un siège.

Suivez cette procédure pour chaque siège :

A. L'attaquant déploie autant de blocs qu'il le souhaite [8.2], en respectant les restrictions du siège [8.7.6].

B. Le défenseur ne peut lancer des attaques spéciales d'artillerie pour contrer l'attaque que s'il a les cartes appropriées pour le faire. Il peut le faire à tout moment du siège, même après que l'attaquant a déployé sa dernière unité.

Les impacts donnés par les boucliers (cumulatifs) et les attaques spéciales (non cumulatives [8.3.3.2]) n'éliminent pas les blocs de l'attaquant, mais ils sont soustraits de la somme réalisée par l'attaquant.

Exemple : Si l'attaquant a réalisé un nombre total de 9 impacts et que le défenseur délivre une attaque spéciale d'artillerie de 3 impacts (1 pour le bouclier et 2 pour l'attaque spéciale), 9 moins 3 donne 6 impacts qui ne sont donc pas suffisants pour éliminer un bloc à l'intérieur du château.

C. Lorsque l'attaquant et le défenseur ont terminé, des dégâts sont infligés à la force en défense. Aucun dommage n'est infligé à la force attaquante lors d'un siège de château. Si l'attaque spéciale d'artillerie est utilisée par l'attaquant, alors un bloc ou un disque en défense est perdu pour chaque 7 impacts. Si l'attaquant ne déploie pas d'attaque spéciale d'artillerie, alors un bloc ou disque de défense est perdu tous les 9 impacts. De plus, un château situé dans un emplacement avec port (symbole d'ancre sur la carte) nécessite 1 impact supplémentaire. Cependant, si une ou plusieurs flottes ennemies sont présentes dans la zone maritime associée au port, il y a un blocus naval et le port ne fournit aucune protection ; la présence de flottes amies n'annule pas le blocus. Contrairement au camp perdant dans une bataille rangée, les unités assiégées ne perdent aucun bloc supplémentaire parce qu'elles ont perdu le combat [8.5.1].

D. Le défenseur choisit les blocs à perdre (un disque étant toujours la dernière unité éliminée). L'identité de ceux-ci est révélée.

Impacts nécessaires pendant un siège

| Déploiement d'artillerie | Attaquant | | | Défenseur |
|--------------------------|-------------|----|---|--|
| | Target Type | | | |
| | | | | |
| | 7 | 8 | 7 | Déduire les impacts d'artillerie du défenseur de ceux de l'attaquant Ex: si le défenseur une attaque spéciale d'artillerie, l'attaquant déduit 3 hits |
| | 9 | 10 | 9 | |

Légende

| | | | |
|--|---|--|---|
| | Lieu avec Château | | Château avec port |
| | Château sous blocus naval [7.5.5] | | |
| | L'attaquant conduit une attaque d'artillerie | | L'attaquant ne déploie pas d'artillerie |
| | Le défenseur conduit une attaque d'artillerie | | Attaquant et défenseur ne peuvent pas conduire d'attaque de cavalerie |

- E. Si tous les blocs et le disque à l'intérieur du château sont éliminés, le château tombe et appartient désormais à l'attaquant.
- F. Si tous les blocs et le disque du défenseur ne sont pas éliminés, alors les blocs des deux camps coexistent dans l'emplacement. Lorsque cela se produit, le camp qui possède le château est considéré comme assiégé.

Remarque : L'assiégeant peut poursuivre le siège à n'importe quel autre tour ou quitter l'emplacement, ce qui mettrait fin au siège.

- G. Le joueur en défense tire ensuite une carte pour chaque bloc ou disque perdu.

8.7.6 Restrictions relatives au siège

▷ Les attaques spéciales de cavalerie [8.3.3.1] ne sont pas autorisées ; seuls les impacts de boucliers des blocs de cavalerie déployés sont comptabilisés.

▷ Les attaques spéciales d'arbalète [8.3.3.1] et les attaques spéciales d'artillerie [8.3.3.2] sont autorisées, mais leurs impacts d'attaque spéciale ne sont pas cumulatifs ; seuls les impacts de bouclier le sont.

▷ Les cartes de défi de moral [8.4] ne peuvent pas être jouées par l'un ou l'autre camp (bien qu'elles puissent être jouées lors d'un combat en campagne à l'extérieur d'un château).

8.7.7 Blocs assiégés

Les blocs assiégés ne peuvent pas être déplacés hors de l'emplacement contenant le château, sauf avec l'aide d'une carte de reddition de château [10.5]. Les blocs qui font partie d'une **force assiégeante** peuvent librement s'éloigner du site d'un siège de château pendant leur phase de mouvement.

Granada

Si d'autres blocs pénètrent dans l'emplacement contenant des blocs assiégés amis, alors tous les blocs sont comptabilisés dans le siège du château (si 2 blocs) ou dans la bataille rangée (si 3 blocs ou plus, ou si les blocs assiégés choisissent de combattre à l'extérieur du château).

8.7 Réapprovisionnement en cartes

Le réapprovisionnement en cartes a lieu immédiatement après la résolution d'une bataille rangée, d'un siège de château ou d'un débordement (après les pertes et les retraites, mais avant les batailles subséquentes générées par ces retraites).

Pendant la bataille, chaque joueur place les cartes qu'il utilise pour le combat dans une "défausse de bataille" temporaire (exceptions : les cartes jouées pour éviter le combat [10.1, 10.5]).

À la fin de la bataille, chaque joueur met toutes ces cartes dans sa défausse et en reprend un nombre égal dans sa pioche. Les deux camps tirent également une carte supplémentaire pour chaque perte de 2 blocs après une bataille rangée ou un débordement, ou pour chaque perte de bloc ou de disque après un siège de château. Tous les types de pertes (y compris les Ordres Militaires [10.9], la Garde du Palais Nasride [10.10] et les Moudjahidines [10.11]) sont pris en compte dans ce calcul (exception : les blocs gris de l'Armée Mixte de Boabdil [10.12]).

9.0 Batailles navales

Au moment où une Carte de Bataille Navale est tirée du paquet Naval [7.5.3], la procédure de Bataille Navale suivante est déclenchée.

9.1 Procédure

Chaque joueur déploie une carte de sa main (toute carte ayant une icône navale dans le coin inférieur gauche), quel que soit le nombre de flottes actives ; aucune carte n'est déployée pour les blocs terrestres transportés par les flottes. Il y a un nombre (ou une flèche [9.2]) au-dessus de l'icône navale. Ce nombre représente la force de toutes les flottes amies participant au combat. Le joueur qui joue la carte au chiffre le plus élevé remporte la bataille. En cas d'égalité, le joueur

indiqué par le blason dans le coin inférieur gauche de la carte de bataille navale est le vainqueur.

Si la différence entre les deux cartes est inférieure à 3, une seule flotte ennemie est coulée et va dans la pile éliminée. Si la différence est égale ou supérieure à 3, 2 flottes ennemies sont éliminées. Dans les deux cas, si le perdant a plus d'une flotte, il choisit la flotte qui sera coulée. Si une flotte éliminée transportait des armées, celles-ci sont également éliminées.

À la fin de la bataille, les flottes en mouvement qui ont survécu (et qui ne se sont pas échappées [9.2]) peuvent poursuivre leur mouvement (si elles y sont autorisées), en pile, ou plutôt rester dans la zone maritime, en restant en mer ou en débarquant les troupes transportées (si elles existent) dans le port. Les flottes amies déjà présentes dans la zone maritime ne peuvent ni se déplacer ni débarquer les troupes transportées [7.5.2].

9.2 Evasion de la bataille navale

Certaines cartes ont une flèche au lieu d'un chiffre au-dessus du symbole de la flotte.

Si l'un des joueurs joue une carte avec une flèche, ses flottes ont réussi à échapper à la confrontation navale. Les flottes en fuite doivent quitter la zone maritime de combat et s'arrêter dans une zone maritime adjacente. Si les deux joueurs jouent une carte avec une flèche, ils doivent tous deux quitter la zone maritime de combat et s'arrêter dans une zone maritime adjacente, le joueur actif (celui qui a tiré la carte de bataille navale) se déplaçant en premier. Dans tous les cas, aucune flotte en mouvement ne peut terminer le processus d'évasion plus loin que sa capacité de déplacement actuelle de 3 zones maritimes.

Si une flotte en fuite entre dans une zone maritime contenant des flottes ennemies, le joueur actif tire du paquet Naval un nombre de cartes égal au nombre de ses blocs en fuite, déclenchant ainsi la procédure décrite en 7.5.3 ; si cela mène à une bataille navale, celle-ci est résolue immédiatement. Si les flottes en fuite des deux joueurs s'arrêtent dans la même zone maritime adjacente, le dernier joueur qui s'est déplacé doit vérifier s'il y a une éventuelle bataille navale.

Exemple de bataille navale



Une flotte chrétienne et une flotte musulmane se trouvent déjà dans la zone maritime associée au port d'Adra. Une autre flotte chrétienne transportant un bloc Aragon à 3 boucliers arrive dans cette zone maritime. Le joueur chrétien tire une carte de la pioche Navale (une par flotte en mouvement), qui est une carte Bataille Navale. Une bataille navale doit donc être résolue.

Les deux joueurs choisissent une carte de leur main et les révèlent simultanément : les Musulmans gagnent avec une différence supérieure à 3, donc jusqu'à deux flottes chrétiennes peuvent être éliminées. Seuls la flotte Chrétienne en déplacement est éliminé, car il n'y a plus de flotte chrétienne participant à la bataille.

Granada

Si les flottes en évasion transportent des troupes, seules les flottes du joueur actif peuvent débarquer des troupes à la fin de leur évasion [7.5.2].

9.3 Réapprovisionnement en cartes

Le réapprovisionnement en cartes se produit immédiatement après la résolution d'une bataille navale (après les pertes, mais avant l'évasion). Chaque joueur **défausse la carte qu'il a jouée de sa main** pendant la bataille navale, y compris une carte de défi de moral, et tire une carte de sa pioche. Les cartes tirées de la pioche navale ne sont pas reconstituées.

Le camp perdant tire également une carte supplémentaire pour chaque perte de 2 flottes qu'il a subie et une autre carte supplémentaire **pour chaque perte de 2 blocs portés**.

10.0 Règles spéciales

10.1 Cartes de commandant



Chaque joueur possède 2 cartes Commandant dans sa pioche. La carte Commandant a trois utilisations possibles :

Elle peut déployer n'importe quel bloc de n'importe quelle faction amie (y compris les attaques spéciales [8.3.3]) pendant le combat.

- La carte Commandant va dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et est réapprovisionné à la fin de la bataille.

Elle peut refuser une carte Défi de Moral montrée par l'adversaire pendant le combat [8.4].- La carte Commandant retourne dans la main du joueur après utilisation.

Elle peut être utilisée au début de toute bataille terrestre (combat en campagne ou siège de château), après que tous les mouvements ennemis ont été effectués, pour faire reculer la pile amie en défense du lieu du combat. La pile amie peut retraiter **jusqu'à 2 lieux** si elle a 5 blocs ou moins, ou vers un **lieu adjacent** si elle est plus grande (mais pas sur un emplacement avec présence ennemie ou une route empruntée ce tour par un attaquant ennemi). Cette bataille n'a pas lieu.

- La carte Commandant va à la défausse après utilisation et n'est pas réapprovisionnée.

Les cartes Commandant ne sont pas affectées par les cartes Défi de Moral [8.4].

10.2 Cartes de Bombardement (Chrétiens uniquement)



Le joueur chrétien a 2 cartes Bombardement dans sa pioche. Une carte Bombardement permet au joueur chrétien d'effectuer une attaque spéciale d'artillerie avec un bloc d'artillerie de n'importe quelle faction amie pendant un **siège de château** uniquement. De plus, il peut placer jusqu'à 2 nouveaux blocs d'artillerie sur un maximum de 2 emplacements avec des blocs amis n'importe où sur la carte, y compris une bataille rangée ou un siège de château en cours. Ces nouveaux blocs sont

pris dans la **pile éliminée** (jamais dans la boîte de recrutement), s'il y en a, et peuvent être immédiatement déployés dans la bataille avec les cartes appropriées.

En ce qui concerne le nombre d'impacts pendant un siège de château, une carte Bombardement a le même effet qu'une attaque spéciale d'artillerie [8.3.3.2].

Les cartes Bombardement vont dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et sont reconstituées à la fin de la bataille.

Les cartes Bombardement ne sont pas affectées par les cartes Défi de Moral [8.4].

10.3 Cartes Tour de Garde



Le joueur musulman dispose de 4 cartes Tour de Garde et le joueur chrétien de 3 cartes Tour de Garde. Ces cartes peuvent être jouées par le défenseur dans toute bataille

rangée où il contrôle une tour de guet. La force en défense bénéficie ainsi des ouvrages défensifs de la tour de guet.

Une seule carte Tour de Garde peut être jouée par combat, uniquement par le défenseur. La carte fournit au défenseur 4 impacts supplémentaires qui s'ajoutent aux autres impacts fournis par les blocs amis déployés. Aucun bloc n'est déployé avec cette carte.

L'attaquant ne peut pas jouer une carte Tour de Garde car la tour de guet n'est pas sous son contrôle. Cependant, si le défenseur joue une carte Tour de Garde, l'attaquant peut effectuer des attaques spéciales d'artillerie pour ajouter des impacts d'artillerie à la bataille [8.3.3.2]. Dès lors, et seulement si l'attaquant a effectué une attaque spéciale d'artillerie, le défenseur ne peut effectuer plus d'une attaque spéciale d'artillerie. Les impacts de l'artillerie de l'attaquant et du défenseur sont normalement additionnés : le joueur compte les impacts des boucliers (cumulatifs) et des attaques spéciales d'artillerie (non cumulatifs).

L'attaquant peut utiliser des cartes de Défi de Moral [8.4] et des attaques spéciales de cavalerie [8.3.3.1] avant, mais pas après avoir joué une carte Tour de Garde, alors que le défenseur peut utiliser ces cartes à tout moment de la bataille. Cependant, une bataille où se trouve une tour de guet n'est pas un siège et aucune unité en défense ne peut se "retirer" dans une tour de guet pour éviter le combat.

Les cartes de tour de garde vont dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et sont reconstituées à la fin de la bataille.

Les cartes Tour de Garde ne sont pas affectées par les cartes de Défi de Moral [8.4].

Note : Les cartes Tour de Garde n'ont pas de numéro, ni pour les enchères d'initiative [6.2] ni pour la bataille navale [9.0].

10.4 Cartes Charge de Cavalerie et Arbalétriers



Chaque joueur possède une de ces cartes dans sa pioche. La carte Charge de Cavalerie permet à tout bloc ami avec une icône de cheval (y compris les Ordres

Militaires, la Garde du Palais Nasride et l'Armée Mixte de Boabdil) de faire une attaque spéciale de cavalerie (*Exception* : siège [8.7.6]). La carte Arbalétriers permet à tout bloc ami avec une icône d'arbalète de faire une attaque spéciale d'arbalète.

Jouer une carte Charge de cavalerie ou Arbalétrier a les mêmes effets que jouer une carte appropriée avec trompette [8.3.3.1].

Les cartes Charge de Cavalerie et Arbalétriers ne sont pas affectées par les cartes Défi de Moral [8.4].



Ces cartes vont dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et sont reconstituées à la fin de la bataille.

10.5 Cartes de reddition de château



Carte de reddition musulmane



Carte de reddition chrétienne

Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes Reddition de château. Ces cartes ne vont pas dans la main du joueur ; elles sont placées face visible devant les joueurs. Les cartes de reddition de château sont utilisées pour rendre un château sous contrôle ami, afin que toutes les troupes amies qui s'y trouvent (à l'intérieur et à l'extérieur du château) puissent se retirer en groupe sans pertes, laissant le lieu et le château aux mains de l'attaquant sans combat. Ils doivent être joués après que tous les mouvements de l'ennemi ont été effectués, avant le début de tout combat (bataille rangée ou siège), même si un siège a débuté lors d'un tour précédent.

Les blocs qui battent en retraite, en tant que groupe, peuvent s'éloigner jusqu'à 2 emplacements si la pile a 5 blocs ou moins, ou vers un emplacement adjacent si elle est plus grande (mais pas sur un emplacement avec présence ennemie ou une route empruntée ce tour par un attaquant ennemi). Le joueur assiégeant prend le contrôle du château.

Si le joueur musulman décide d'utiliser la carte Reddition de Château à Malaga ou Baza, les blocs peuvent s'échapper mais le disque est perdu (aucune carte n'est tirée pour cette perte).

Les cartes Reddition de Château sont retirées du jeu après utilisation. Les cartes Reddition de Château ne sont pas affectées par les cartes de défi de moral [8.4].

Note : Les cartes Reddition de Château n'ont pas de numéro, ni pour les enchères d'initiative [6.2] ni pour la bataille navale [9.0].

10.6 El Zegri



Hamet El Zegri était un commandant militaire chargé de défendre Málaga, la deuxième ville la plus importante de l'émirat de Grenade. Il était un brillant tacticien et a tout misé sur la défense de la ville contre l'assaut des forces chrétiennes. Málaga est finalement tombée après un siège de quatre mois.

Le disque d'El Zegri est placé sur le cercle noir à côté du château de Málaga avant le début de la partie. Il représente la ruse de ce chef musulman. Il ne peut pas se déplacer, mais peut encaisser un coup en tant que bloc lors d'un siège du château de Malaga lorsqu'il n'y a plus de bloc. En tant que telle, elle est la dernière unité perdue lors d'un siège du château de Malaga. Le joueur musulman tire une carte pour la perte du disque, sauf après l'utilisation d'une carte Reddition de Château [10.5].

10.7 Sidi Yahya



1489 est l'année du siège et de la conquête de la ville de Baza, dont la défense est assurée par Yahya al-Nayyar, petit-fils du roi de Grenade Yusuf IV, qui se trouve dans les rangs d'El Zagal. Le siège de Baza s'est déroulé pendant plus de 6 mois en raison de ses solides

murs et de sa puissante forteresse et a fini par devenir un cauchemar similaire au siège de Malaga. Pendant des mois, les Castillans se sont battus avec acharnement pour entrer dans la ville tandis que, derrière eux, le coût exagéré de la campagne suscitait le malaise des rois catholiques.

Le disque de Sidi Yahya est placé sur le cercle noir à côté du château de Baza. Il ne peut pas se déplacer, mais peut encaisser un coup comme un bloc pendant le siège du château de Baza lorsqu'il n'y a plus de bloc. En tant que telle, elle est la dernière unité perdue lors d'un siège du château de Baza. Le joueur musulman tire une carte pour la perte du disque, sauf après l'utilisation d'une carte Reddition de Château [10.5].

10.8 El Zagal



Abū Abd Allāh Muhammad az-Zagal était le frère du sultan Muley Hassan et l'oncle de Boabdil. Il a combattu avec son frère contre Boabdil et plus tard ils ont accepté de combattre ensemble contre les chrétiens. Pendant toute l'année 1488, El Zagal a tenté de contrer l'avancée des chrétiens dans la région de Guadix, objectif atteint pendant un certain temps, jusqu'à ce que leur résistance soit brisée avec la chute de Baza, le 4 décembre 1489.

À la suite de cette perte, désolé et fatigué de faire une guerre inutile, El Zagal a accepté de négocier avec les Rois Catholiques son retrait, obtenant finalement une seigneurie de plusieurs districts de l'émirat de Grenade orientale, y compris les rentes et les vassaux.

Le bloc El Zagal est placé au château de Málaga. Il peut se déplacer de là vers n'importe quel endroit et combattre. Comme tout autre chef, El Zagal se déploie sans jouer de carte si aucun déploiement n'a encore été effectué avec une carte [8.2.3], sinon le joueur peut utiliser n'importe quelle carte faction unique (avec des boucliers dans ses coins supérieurs) ou une carte de commandant [10.1] pour déployer ce bloc. Comme les autres chefs d'armée, El Zagal apporte 2 impacts à une bataille.

10.9 Ordres Militaires (Chrétiens uniquement)



Les forces des Ordres Militaires étaient composées des frères chevaliers qui faisaient partie de la cavalerie lourde et constituaient le corps d'élite ; puis il y avait les frères soldats qui formaient la cavalerie légère. Ils étaient

accompagnés par les vassaux et les soldats de leur juridiction comme infanterie, recrutés dans les terres des différents ordres. Les principaux ordres militaires étaient ceux de Santiago, Calatrava et Alcántara.

Les Ordres militaires ont 2 blocs, chacun avec 2 boucliers et un symbole de cheval. L'un commence le jeu à Ubeda et l'autre à Séville.

Il n'y a pas de cartes Ordres Militaires. Un bloc d'Ordres Militaires se déploie dans la bataille avec n'importe quelle carte d'une seule faction (avec des boucliers dans ses coins supérieurs), une carte Charge de Cavalerie [10.4] ou une carte Commandant [10.1]. Cependant, seule une carte faction unique avec trompette [8.3.3.1], en plus d'une carte Charge de Cavalerie ou d'une carte Commander, peut activer l'attaque spéciale de la cavalerie. Une fois déployé, un bloc d'ordres militaires fournit la quantité normale d'impacts en fonction du nombre de boucliers, de l'attaque spéciale de cavalerie et de l'effet cumulé d'un autre bloc d'ordres militaires déjà déployé. Les cartes de Défi de Moral [8.4] n'affectent pas les Ordres Militaires.



10.10 Garde du Palais Nasride (Musulmans uniquement)



Il y avait une troupe d'élite permanente dans l'Alcazaba de Grenade pour défendre la ville. L'Alcazaba était une forteresse

située sur la colline à côté des palais de l'Alhambra. Beaucoup des guerriers qui formaient la Garde du Palais Nasride étaient des mercenaires européens.

Il y a deux blocs Garde du Palais Nasride : un avec 2 boucliers et l'autre avec 2 boucliers et un symbole de cheval. Ils commencent la partie face visible dans la boîte de la Garde du Palais Nasride. Le joueur musulman peut faire entrer ces blocs dans le jeu en sacrifiant des cartes. Pour chaque carte sacrifiée (défaussée) pendant la phase de mouvement, un bloc est déplacé de la case de la garde du palais nasride vers la place de Grenade. Aucun bloc n'est jamais ajouté à la case de la garde du palais nasride, mais seulement retiré.

Ces blocs ne peuvent pas se déplacer au cours du même tour où ils arrivent à Grenade, et doivent rester à Grenade ou dans un lieu adjacent à Grenade à tout moment. Si Grenade est attaquée par des forces chrétiennes, au moment où le combat est déclaré, tous les blocs de la case de la garde du palais nasride apparaissent à Grenade et rejoignent la bataille (dans ce cas, le joueur musulman n'a pas besoin de défausser de carte). Les blocs situés à l'intérieur du château de l'Alhambra peuvent également rester à l'intérieur ou rejoindre le champ de bataille.

Il n'y a pas de carte Garde du Palais Nasride. Ces blocs se déploient dans la bataille avec n'importe quelle carte d'une seule faction (avec des boucliers dans les coins supérieurs), une carte Charge de cavalerie (uniquement le bloc de cavalerie) [10.4] ou une carte Commandant [10.1]. Cependant, seule une carte faction unique avec trompette [8.3.3.1], en plus d'une carte Charge de Cavalerie ou d'une carte Commander, peut activer l'attaque spéciale de la cavalerie. Une fois déployé, un bloc de la Garde du Palais Nasride fournit la quantité normale d'impacts en fonction du nombre de boucliers, de l'attaque spéciale de cavalerie et de l'effet cumulé d'un autre bloc de la Garde du Palais Nasride déjà déployé.

Les cartes de Défi de Moral [8.4] n'affectent pas la Garde du Palais Nasride.

10.11 Moudjahidines (Musulmans uniquement)



Après les conscrits ou gundis, qui peuvent être considérés comme des unités régulières, l'armée musulmane était toujours renforcée par les Combattants de la Foi (al-muhahidim ou muyahidīn), qui venaient comme volontaires de la

Guerre Sainte ou du Jihad d'Al-Andalus ainsi que du Nord de l'Afrique. Ils étaient utilisés comme chair à canon à l'avant de la formation.

Les Moudjahidines ont 2 blocs, avec 4 boucliers (cimenterres croisés). Ce sont les seuls blocs à 4 boucliers du jeu. Ils commencent la partie à Malaga et Oran.

Il n'y a pas de cartes Moudjahidines. Les blocs Moudjahidines se déploient dans la bataille avec n'importe quelle carte faction unique (avec des boucliers dans ses coins supérieurs) ou une carte Commander [10.1]. Ils fournissent la quantité normale d'impacts en fonction du nombre de boucliers et de l'effet cumulé d'un autre bloc Moudjahidines déjà déployé.

Les cartes de Défi de Moral [8.4] n'affectent pas les Moudjahidines.

10.12 Armée mixte de Boabdil (Blocs Gris)

Abu'abd-Allah Muhammad XII, connu sous le nom de Boabdil (une interprétation espagnole du nom d'Abu Abdullah), était le vingt-deuxième et également le dernier souverain nasride de l'émirat de Grenade. Lorsque Abu al-Hassan Ali (Muley Hacén), le père de Boabdil, prit pour épouse une esclave chrétienne, la mère aristocratique de Boabdil, Aixa, se sentit humiliée : ses fils finirent par se retourner contre leur père, d'autres membres de la famille prirent parti et le contrôle du royaume hargneux passa d'un groupe à l'autre. Boabdil est capturé à deux reprises par ses adversaires

chrétiens. Les deux fois, il a acheté sa liberté en payant de lourds tributs, en rendant des milliers de prisonniers chrétiens, en remettant comme otages son fils et un groupe de jeunes aristocrates, et en s'engageant à faire la guerre à ses proches, provoquant une guerre civile.

Les six blocs gris de l'armée mixte de Boabdil représentent l'armée mixte accordée à Boabdil par Ferdinand et Isabelle après sa capture en 1483.



10.12.1 Entrée en jeu

L'armée mixte de Boabdil commence la partie face visible dans la case de l'armée mixte de Boabdil. Chaque fois que le joueur musulman perd une bataille terrestre où tous les blocs accompagnant Boabdil sont éliminés, alors Boabdil est capturé (il ne peut pas être éliminé). Le bloc noir Boabdil est retiré du plateau et les six blocs gris conservés dans la case de l'armée mixte Boabdil sont récupérés par le joueur chrétien (l'un d'eux représente Boabdil lui-même), qui les contrôlera. Le joueur chrétien place la pile grise dans l'une de ces localités ne contenant aucun ennemi : Guadix, Fiñana, Gergal ou Albox (marquées d'un "B" sur la carte), et peut les déplacer au tour suivant. Si toutes ces villes sont occupées par l'ennemi, l'armée mixte de Boabdil est mise de côté jusqu'à ce que l'une de ces villes soit libre d'ennemi au début de la phase de mouvement du joueur chrétien, auquel cas il la déploiera à cet endroit.

La force grise sera alliée aux chrétiens pendant 4 tours complets (2 cycles annuels complets), sans compter le tour où elle est placée sur la piste des tours pour vous en souvenir, ou jusqu'à ce que Boabdil perde un combat contre le joueur musulman. Dans tous ces cas, le bloc gris de Boabdil est remplacé par le bloc noir - qui est placé dans n'importe quel endroit contrôlé par le joueur musulman - et tous les blocs gris (y compris ceux qui ont été éliminés) sont replacés dans la case Armée mixte de Boabdil. Le retard occasionné par la présence de l'ennemi dans les quatre villes de destination ne retarde pas le moment où l'armée mixte Boabdil doit retourner dans sa case de carte.

Exemple : Si les chrétiens capturent Boabdil au cours du tour II de l'année 1485, alors le marqueur de tour Boabdil est placé au tour II de l'année 1487-1488. Boabdil redevient noire à la fin de ce tour (et non au début). Cela signifie que les chrétiens peuvent encore déplacer la force grise pendant le tour II de l'année 1487-1488, jusqu'à la fin de tous les mouvements et combats.



Boabdil recommencera à se battre pour le camp musulman au début du tour I de 1489-1490.

Si Boabdil est capturé une seconde fois par le joueur chrétien, la procédure est la même que ci-dessus, sauf que seuls 4 blocs gris (Boabdil et les 3 blocs avec les boucliers verts des Banu Sarray) entrent sur la carte et le contrôle chrétien sur cette force n'est maintenu que pendant 2 tours complets (1 cycle annuel complet).

Quel que soit le tour où Boabdil est capturé, au début de l'année 1491-1492, il passe automatiquement du côté musulman. À nouveau, le joueur chrétien remplace tous les blocs gris (y compris ceux qui ont été éliminés) dans la case Armée mixte de Boabdil et le joueur musulman place le bloc noir de Boabdil à l'endroit qu'il contrôle.

Une troisième défaite entraînant l'élimination de toutes les unités combattantes musulmanes, y compris le bloc noir Boabdil, n'a aucun autre effet : le bloc noir Boabdil est simplement retiré du jeu et aucun substitut gris n'est placé sur la carte.

10.12.2 Mouvement et combat

Lorsqu'ils sont alliés aux chrétiens et contrôlés par eux, Boabdil et tous les autres blocs gris doivent se déplacer ensemble. Ils ne peuvent pas se déplacer avec un bloc blanc, mais ils peuvent se tenir à côté des blocs blancs dans n'importe quel endroit.

Dans un lieu de combat où il y a des blocs gris et blancs, le joueur chrétien doit décider avant le début de la bataille quels blocs combattront. Si le joueur chrétien perd la bataille, les deux piles, grise et blanche, doivent battre en retraite. Elles peuvent battre en retraite vers le même endroit ou vers un endroit différent.

Les blocs gris peuvent se déplacer entre Grenade et Alhama, et entre Guadix et Almería comme les blocs noirs, pour lesquels ces routes sont considérées comme des routes principales [4.7].

Les blocs gris éliminent les cubes de contrôle/tours de guet/châteaux musulmans sur leur chemin, mais ne déclenchent pas le placement de pièces de contrôle chrétiennes le long de leur mouvement. Lorsque l'armée mixte de Boabdil doit être retirée du plateau, les tours de guet et les châteaux laissés sans tour, s'il y en a, adoptent l'alignement des troupes se trouvant actuellement sur le lieu (avec la tour appropriée) ou retrouvent leur alignement naturel si le lieu est libre d'ennemi.

Les blocs gris peuvent se déployer en combat (attaque ou défense), mais jamais avec des blocs blancs. Ils sont déployés de la manière suivante par le joueur chrétien :

▷ En tant que chef, Boabdil se déploie sans jouer de carte si aucun déploiement n'a encore été effectué avec une carte [8.2.3] ; sinon, il est déployé avec n'importe quelle carte de faction unique ou une carte de commandant [10.1].

▷ Les blocs Banu Sarray (boucliers verts) sont déployés avec n'importe quelle carte de faction unique (avec des boucliers dans ses coins supérieurs), une carte Charge de cavalerie (uniquement le bloc de cavalerie) [10.4] ou une carte Commandant.

▷ Les blocs castillans sont normalement déployés, c'est-à-dire avec n'importe quelle carte de faction castillane, une carte Charge de Cavalerie (uniquement le bloc de cavalerie) ou une carte Commander.

Seule une carte de faction unique avec trompette [8.3.3.1], en plus d'une carte Charge de Cavalerie ou d'une carte Commander, peut permettre l'attaque spéciale de la cavalerie.

Le joueur chrétien ne tire pas de cartes pour les blocs gris éliminés lors d'une bataille.

Les cartes Défi de Moral [8.4] n'affectent pas l'Armée Mixte de Boabdil.

REGLES OPTIONNELLES

11.0 Blocs, cartes et marqueurs optionnels

Ces blocs et cartes sont optionnels et peuvent être ajoutés au jeu. Ils peuvent favoriser le joueur chrétien, le joueur musulman ou les deux.

11.1 Mercenaires



L'armée nazari comptait dans ses rangs des milliers de soldats mercenaires. Beaucoup d'entre eux étaient des guerriers chrétiens (appelés "elches") et

il y avait aussi un grand contingent de guerriers payés d'Afrique du Nord (appelés "gomerés"). L'armée chrétienne incorporait également des troupes de soutien mercenaires provenant de divers États européens.

Les 2 blocs de mercenaires chrétiens (blancs) et les 2 blocs de mercenaires musulmans (noirs) sont placés face visible dans leurs cases de recrutement respectives. Le joueur peut incorporer ses Mercenaires lors de l'étape de Renforcement ; pour chaque bloc de

Mercenaires, il doit défausser 1 carte d'Attaque Spéciale (avec trompette) de n'importe quelle faction de sa main. Les blocs de Mercenaires chrétiens doivent être placés à Carthagène ou à Gibraltar. Les blocs de Mercenaires musulmans doivent être placés à Málaga ou Oran. Les mercenaires ne peuvent pas entrer sur la carte dans un lieu contrôlé par l'ennemi.

Ces blocs sont déployés dans la bataille avec n'importe quelle carte faction unique (avec des boucliers dans ses coins supérieurs) ou une carte Commandant [10.1]. Ils fournissent la quantité normale d'impacts en fonction du nombre de boucliers et de l'effet cumulé d'un autre bloc Mercenaires déjà déployé.

S'ils sont éliminés lors d'une bataille, ils sont retirés du jeu. Les cartes de défi de moral [8.4] n'affectent pas les mercenaires.

11.1.1 Variante : Une seule coalition avec des mercenaires

Cette variante suit les mêmes règles que 11.1, sauf qu'un seul camp utilise les blocs de mercenaires, ce qui lui donne un léger avantage.

11.2 Carte de la bulle papale (uniquement pour les chrétiens)



Les rois catholiques consacrent d'énormes efforts et leur influence pour obtenir des papes (Sixte IV, Innocent VIII) des aides pour couvrir les dépenses économiques de la campagne contre Grenade. Ces aides furent accordées au cours d'années consécutives, principalement sous la forme de bulles de croisade, comme ce fut le cas au cours des siècles précédents, tant pour la lutte en Terre Sainte que pour la Reconquista péninsulaire. Comme ces bulles accordaient une indulgence plénière

à tous ceux qui y coopéraient, elles attiraient des milliers de croisés de France, d'Allemagne, d'Angleterre, d'Irlande, de Pologne et de Suisse qui venaient se battre dans la Péninsule. Comme le dit J. Goñi, le plus grand spécialiste du sujet, "l'Eglise espagnole mobilisa toutes ses ressources de propagande. Dans toutes les chaires de Castille, d'Aragon, de Sicile et de Sardaigne résonnait l'appel pontifical qui invoquait le sentiment religieux des dévots et excitait l'idéal de la guerre sainte contre les 'infidèles'."

Lors de la mise en place, placez les 2 blocs Croisés (cavalerie) et la carte Bulle papale (face visible) à côté du plateau. Cette carte ne peut être jouée que lors de l'étape de Renforcement de l'année 1487-1488 ou plus tard si le joueur chrétien contrôle 6 châteaux ou moins. En jouant cette carte, le joueur chrétien place les 2 blocs Croisés dans un endroit avec un château sous son contrôle qui n'est pas assiégé. Il peut garder les deux blocs ensemble ou les placer dans deux endroits différents avec un château. Ils se déploient de la même manière que les Ordres Militaires [10.9].

La carte Bulle Papale est retirée du jeu après utilisation. Les cartes de défi de moral [8.4] n'affectent pas les croisés.

Note : La carte Bulle Papale n'a pas de numéro, ni pour les enchères d'initiative [6.2] ni pour la bataille navale [9.0].

Grenada

11.3 Carte de Mobilisation Générale (Chrétiens uniquement)



Le joueur chrétien peut utiliser la carte Mobilisation Générale au début de sa Phase de Mouvement. Elle permet à l'armée chrétienne un mouvement total, c'est-à-dire que le joueur chrétien peut déplacer toutes ses piles et effectuer une action de recrutement, comme s'il avait défaussé deux cartes [7.1]. Jouée comme un événement, la carte Mobilisation Générale est retirée du jeu.

11.4 Carte Boabdil Capturé (Chrétiens uniquement)



La carte Boabdil Capturé permet au joueur chrétien de capturer Boabdil après avoir gagné une bataille où le bloc noir Boabdil était déployé. Remplacez le bloc noir de Boabdil par l'armée mixte de Boabdil (blocs gris) selon la règle 10.12.

Cette carte n'est pas applicable si Boabdil a déjà été capturée lors d'un tour précédent. Dans ce cas, défaussez la carte Boabdil Capturé et remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche.

Cette carte est retirée du jeu après utilisation.

Note : La carte Boabdil Capturé n'a pas de numéro, ni pour les enchères d'initiative [6.2] ni pour la bataille navale [9.0].

11.5 Cartes de sortie (uniquement pour les musulmans)



Lors de certains sièges où les chrétiens étaient les assiégeants, les musulmans organisaient des sorties surprises de cavalerie qui attaquaient les troupes ennemies près du château. Il s'agissait d'escarmouches qui ne faisaient pas beaucoup de victimes, mais qui avaient pour but de gêner quelque peu les assauts du siège.

Il existe une carte Sortie avec un impact de -2 et une autre avec un impact de -3.

Chacune de ces cartes peut être utilisée par le joueur musulman lorsqu'un de ses châteaux est assiégé, c'est-à-dire uniquement lorsque tous les blocs amis sont à l'intérieur du château. Elle peut être révélée à tout moment pendant le siège. Elle réduit le total des impacts chrétiens de 2 ou 3.

Les cartes Sortie vont dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et sont reconstituées à la fin de la bataille.

Les joueurs, après accord, peuvent décider de n'utiliser qu'une ou les deux cartes au cours de la partie.

Note : Les cartes Sortie n'ont pas de numéro, ni pour les enchères d'initiative [6.2] ni pour la bataille navale [9.0].

11.6 Cartes de bombardement naval



Pendant la guerre de Grenade, il y a eu quelques bombardements navals contre des lieux côtiers.

La carte Bombardement naval peut être utilisée par n'importe quel joueur pendant un combat en cours sur n'importe quelle localité côtière (avec ou sans port) :

▷ Dans une bataille rangée ou dans un siège de château où le joueur qui utilise la carte est l'assiégeant, elle ajoute 2 impacts si le bombardement est mené par 1 flotte ou 3 impacts si le bombardement est mené par 2 flottes ou plus.

▷ Dans un siège où le joueur utilisateur est assiégé, elle réduit le total des impacts de l'assiégeant de 2 si le bombardement est mené par 1 flotte ou de 3 si le bombardement est mené par 2 flottes ou plus.

Les cartes de bombardement naval vont dans la "défausse de bataille" temporaire après utilisation et sont reconstituées à la fin de la bataille.

Les joueurs, après accord, peuvent décider d'utiliser une seule carte Bombardement Naval pour favoriser un camp.

Les cartes Bombardement Naval ne sont pas affectées par les cartes Défi de Moral [8.4].

11.7 Pionniers pour les marqueurs de dévastation dans les sièges de château (chrétiens uniquement)



Dans la phase préliminaire des sièges, les chrétiens utilisent un grand nombre d'hommes de soutien (appelés "taladores" ou pionniers) qui sont chargés de couper les arbres fruitiers, de détruire les vergers, les cultures, les systèmes d'irrigation, les moulins et de piller le terrain pour priver les châteaux de leur source de nourriture et d'approvisionnement.

Pendant la mise en place, le joueur chrétien place les 3 tuiles Pionniers sur le dessus des piles aux endroits suivants : Cordoue, Úbeda et Carthagène.

Ils ne peuvent être utilisés que lors de sièges (en tant qu'attaquants). Le joueur chrétien peut les déployer au début d'un siège sans avoir besoin de montrer une carte, en suivant la même procédure que pour les blocs de chefs. Chaque tuile Pionniers ajoute 1 impact. Une tuile Pionniers n'est éliminée que lorsqu'elle est la dernière pièce restante à la fin d'une bataille. Elle ne remplace pas un bloc lorsqu'il s'agit d'appliquer des pertes. Deux tuiles Pionniers peuvent être placées sur une pile, mais une seule peut être utilisée pour le siège d'un château.

Les tuiles Pionniers ne comptent pas dans les limites de mouvement de la pile.

Exemple : Une pile de 5 blocs et d'une tuile Pionnier n'a pas de pénalité de mouvement.

11.8 Marqueurs de non-ravitaillement

Les armées qui restent isolées en territoire ennemi ont des difficultés de ravitaillement et la rareté de la nourriture et la famine diminuent leurs capacités de combat.



Lors de l'utilisation de cette règle optionnelle, une tuile Non Ravitaillé (NDR) est placée face visible sur chaque pile qui n'a pas de ligne de communication avec un lieu ami dans son propre territoire. Une connexion à une autre pile amie isolée ne constitue pas un ravitaillement valide. Cependant, une pile isolée située dans un lieu avec un port est ravitaillée si au moins un bloc de flotte ami se trouve dans la zone maritime. Ce port sert également de source d'approvisionnement aux autres piles amies qui y sont connectées.

Une pile isolée participant à une bataille rangée perd 1 bloc par tranche de 5 impacts (au lieu de 7 impacts). Si elle se défend dans un château assiégé, elle perd 1 bloc tous les 5 impacts (sous attaque spéciale d'artillerie) ou tous les 7 impacts sinon.



NOTES DE CONCEPTION

Depuis une décennie, j'essaie de concevoir un jeu de plateau sur le conflit d'Al Andalus et la Reconquista, une période fascinante de l'histoire européenne. Ce jeu est un hommage à mon bien-aimé Sekigahara de Matt Calkins, auquel j'ai emprunté plusieurs grands concepts et mécanismes. D'autres nouveautés ont été ajoutées pour l'adapter à la nature de la campagne de Grenade, où la guerre moderne, avec l'utilisation de l'artillerie, a remplacé les anciennes tactiques médiévales.

Dans la péninsule ibérique, il y avait une guerre de religion, mais c'était l'excuse des Rois Catholiques pour réaliser l'unité politique et géographique de plusieurs royaumes, d'abord la Castille, le Léon et l'Aragon, puis la Navarre et les territoires du sud du Royaume musulman de Grenade. Les armées des deux factions étaient composées d'un mélange très hétérogène. Dans ce jeu, j'ai divisé les armées chrétiennes en plusieurs royaumes et les armées musulmanes en factions et clans. Pour le côté chrétien, la Castille et l'Aragon avec les gros troupes, puis le Léon représentant les levées et les nobles avec leur suite de cette région et aussi du nord de l'Espagne (Galice, Biscaye, etc.). Enfin, les autres royaumes, qui représentent les troupes d'Italie (Naples et Sicile) et les volontaires et mercenaires de France, Suisse, Allemagne, Flandres, Angleterre.

En Al Andalus, outre la famille royale, il y avait de puissantes familles de lignée renommée qui influençaient la politique et l'économie du royaume. Parmi toutes ces familles, j'en ai choisi deux, les Banu Sarray (Abencerrajes) et les Banu Bannigas (Venegas). Les Andalous1 étaient un mélange de soldats professionnels et de levées provenant de paysans et de fermiers de chaque taha (district). Les Zegries étaient un clan de guerriers venant principalement d'Afrique du Nord et étaient très durs au combat.

Les cartes de défi de loyauté sont un mécanisme astucieux appliqué dans Sekigahara qui ajoute du fun et des résultats inattendus dans les batailles. J'ai voulu conserver cette fonctionnalité originale mais avec un twist, elles sont renommées "Défi de Moral". Dans La Guerre de Grenade, les factions d'une armée ne trahissent pas et ne changent pas de camp. Elles ne participent simplement pas à un combat donné. Cela peut représenter plusieurs situations : moral bas, manque de coordination, lâcheté ou pacte secret des chefs avec l'ennemi, ne pas arriver à temps sur le champ de bataille, et autres excuses similaires.

Bien qu'il n'y ait pas eu beaucoup de combats en mer, la guerre navale a joué un rôle vital, surtout de la part des chrétiens, pour asphyxier économiquement le Royaume de Grenade, pour empêcher l'arrivée de provisions et de nourriture par les ports ainsi que pour éviter les troupes de renforts volontaires venant d'autres royaumes islamiques. C'est pourquoi je souhaitais inclure dans le jeu des blocs pour les flottes afin de leur permettre de transporter des troupes, de livrer des batailles navales ou d'effectuer des blocages de ports.

La règle spéciale pour l'armée mixte de Boabdil dépeint la période de la guerre civile. Elle peut être une véritable plaie pour le joueur musulman et un bon avantage si le joueur chrétien utilise Boabdil et ses troupes à bon escient alors qu'il est un allié. La campagne de Grenade se distingue plus par le siège de châteaux que par des batailles en terrain ouvert. C'est pourquoi ce jeu a dû inclure la complexité supplémentaire de la présence puissante de l'artillerie. Cela rend les sièges plus intéressants et il n'est pas si facile de vaincre les défenseurs du château sans ajouter trop de difficulté par rapport à celle d'un siège à Sekigahara. Les chrétiens envoyaient généralement des messagers pour essayer de convenir avec les maires de la forteresse d'une reddition honorable sans victimes. S'ils abandonnaient le château, il n'y aurait pas de représailles et la garnison et les villageois pourraient s'échapper vivants avec leurs biens. En revanche, s'ils résistaient, ils seraient exécutés ou vendus comme esclaves. C'est pour cette raison que des meurtres ont été commis aux oreilles des villes voisines, que certaines forteresses et villes fortifiées ont demandé des conditions et se sont rendues sans opposer de résistance. J'ai incorporé les cartes de reddition de château pour émuler la remise des clés si le joueur veut sauver ses troupes assiégées.

Le Royaume de Grenade avait à l'époque de sa splendeur environ 100 places fortifiées entre tours, châteaux et villes fortifiées (alcazabas), mais pour simplifier le jeu, seule une sélection des plus importantes apparaît sur le plateau.

Les arbalètes ont été très utilisées dans la campagne de Grenade et ont été les précurseurs à bien des égards des armes à feu. Ce ne sont pas des armes efficaces, relativement parlant, mais n'importe quel paysan non entraîné peut les utiliser. Elles ne nécessitent pas la force corporelle ou les années d'entraînement nécessaires pour utiliser un arc long et sont plus faciles à utiliser qu'une hallebarde ou une pique. Plus important encore, les carreaux peuvent pénétrer les armures de chaîne et de plaque à des distances allant jusqu'à 300 mètres ; ils peuvent tuer un chevalier chevaleresque, un noble ou même un roi des mains d'un amateur de rang. C'est pourquoi les arbalétriers sont présents dans ce jeu.

Bien que les chrétiens et les musulmans aient été en guerre constante pendant près de 7 siècles, il y a eu, sous la dynastie nasride, une période de plus d'un siècle de paix relative où les frontières ont été respectées sans changements majeurs puisque les rois nasrides ont payé de grandes quantités de taxes en échange de la paix. Ce jeu représente les 10 dernières années du royaume nasride, la guerre pour Grenade de 1482 à 1492. Chaque tour représente environ un an à deux ans, et chaque tour est divisé en deux saisons puisque les batailles et les sièges ont eu lieu principalement au printemps et en été. Certains tours s'étendent sur deux ans, car à certaines périodes, il n'y a pas eu beaucoup d'activités de guerre, par exemple en 1488 et 1490, car les monarques catholiques avaient d'autres affaires importantes à régler dans leurs royaumes et à l'étranger, et devaient également collecter des fonds pour cette guerre coûteuse.

Le père de Boabdil, Abu Al Hasan, était roi de Grenade entre 1483 et 1485, mais comme il est mort de maladie en 1485 et n'a pas participé aux combats, j'ai choisi de ne pas ajouter de bloc spécifique pour lui. En revanche, j'ai inclus un bloc pour son frère Al Zagal qui est devenu sultan de Grenade et a également participé activement et joué un rôle de premier plan dans la guerre.

Le roi Ferdinand était également un excellent chef qui était présent dans la plupart des batailles et des sièges, accompagné de ses commandants et conseillers. La reine Isabelle n'a pas participé à la planification stratégique de ses armées lors des batailles, mais elle a joué un rôle important dans l'aspect économique et logistique de la guerre et sa simple présence sur le champ de bataille a toujours remonté le moral des troupes chrétiennes.

Si les monarques catholiques n'avaient pas utilisé une stratégie aussi habile en renforçant les canons de siège et en fomentant des intrigues qui ont provoqué une guerre civile, le royaume de Grenade aurait pu durer encore de nombreuses années, mais le pouvoir des chrétiens était si fort que, tôt ou tard, Grenade s'effondrerait et tomberait. C'est pourquoi j'ai pensé que, pour être équitable, les points de victoire devaient être différents pour les deux joueurs à la fin de la partie.

Les experts disent que le protagoniste du célèbre livre de Machiavel, Le Prince, a été inspiré par le talentueux roi Ferdinand II d'Aragon. Serez-vous capable, en tant que joueur, d'agir aussi astucieusement que lui ou parviendrez-vous à faire mieux que Boabdil et à sauver le royaume de Grenade ?

Le défi est maintenant entre vos mains !

Jose Antonio Rivero

Granada

CREDITS

Conception du jeu : Jose Rivero



Conception graphique : Iván Cáceres, Knut Grunitz

Image de la couverture de la boîte : Iván Cáceres



Rédaction des règles : Michel Ouimet



Correction d'épreuves : Richard Jennings, Thibaut Palfer-Sollier
Directeur du projet : Ken Dingley



Équipe de testeurs :

Javier Delamo Jacinto, David Gómez Relloso, Paco Alamo, Alejandro Ortiz Alonso, José Carlos Rivero, Harold Lajoie, Manuel Diaz Diepa, Patxo Sans "Txapo", David Mendoza "Zalo", Sergio Pangua, Valdemaras y Club el Gran Capitán de Granada, Christian Diedler, Raied Al Marzouqi, Nicolas Adenur López, Fabio Zanon, Félix Le Rouzès, Michel Kerwin.

Remerciements particuliers à Michel Ouimet et Asier Rojo Fer pour les tests de jeu.

Produit par : Ken Dingley et Bill Thomas pour Compass Games, LLC

LA GUERRE DE GRENADE 1482 - 1492

La guerre de Grenade est le nom donné aux batailles qui se sont déroulées entre 1482 et 1492 dans le royaume nasride de Grenade. Avec la reddition de Boabdil et la remise des clés de la capitale aux Rois Catholiques, Grenade fut intégrée à la Castille, mettant fin à la Reconquête (Reconquista) et à l'expulsion des musulmans d'Espagne.

Les raisons de la guerre de Grenade

Avec leur mariage en 1469, les monarques catholiques Isabelle Ier de Castille et Ferdinand II d'Aragon ont réalisé l'union politique de leurs royaumes, recevant pour la première fois le titre de roi et reine d'Espagne. Avant de commencer l'expansion de l'Espagne et la consolidation du territoire espagnol, ils devaient donner la priorité à la capture de Grenade.

Les Turcs avaient dangereusement progressé dans les Balkans et Ferdinand choisit d'étendre les royaumes d'Aragon, de Naples et de Sicile afin d'endiguer l'avancée turque. Cette décision entra en conflit avec les intérêts français dont les côtes sont également menacées par les Turcs.

Il était impératif pour l'Espagne de terminer définitivement la Reconquête avant d'entamer la conquête de l'Italie du Sud. La permanence des musulmans sur le territoire espagnol est très dangereuse, car ils peuvent devenir des alliés de l'Empire turc et une tête de pont pour une nouvelle invasion de l'Espagne. Il était donc urgent d'en finir une fois pour toutes avec le royaume musulman de Grenade, gouverné au début de la guerre par l'émir Abu al-Hasan, également appelé Muley Hacem.

Les armées de la guerre de Grenade

Les musulmans

La base de l'armée d'Abu al-Hasan était constituée par les prélèvements urbains et les mercenaires étrangers, en particulier les Berbères et les tribus Zenata du Maroc. Les Zenata étaient payés en or et recevaient un pourcentage du butin capturé. Ils participaient également au côté chrétien et étaient appréciés pour leur courage et leur détermination au combat. En plus de ces troupes, l'émir avait sa garde personnelle, environ 600 Elches, des chrétiens renégats d'une fidélité sans faille à l'Islam.

L'émir de Grenade disposait d'environ 60 000 fantassins, pour la plupart des mercenaires africains, et de quelque 6 000 cavaliers légers très mobiles, très adaptés au harcèlement et aux raids dans les régions montagneuses de Grenade.

Il disposait d'un corps spécial, les cavaliers berbères, qui participaient au combat sans aucune défense par armure et faisaient tout confiance à la mobilité et aux cimenterres, lances légères et javelots. Ils constituaient le corps d'élite de la cavalerie musulmane.

Il existait également un grand nombre d'archers et d'arbalétriers très bien entraînés. Les archers utilisent des chevaux, tandis que les arbalétriers font partie du corps d'infanterie.

Les boucliers circulaires en bois et en peau d'antilope importés d'Afrique constituaient la principale arme défensive. Les principales armes offensives étaient les épées forgées à Tolède et à Almería et adaptées à l'infanterie ou au chevalier en ajustant la taille et le poids de l'épée.

Les fortifications sont nombreuses et assurent une défense solide jusqu'alors imprenable pour les troupes chrétiennes.



Les nombreux ensembles de tours de guet et de murs constituaient la base de la défense du royaume de Grenade contre les forces chrétiennes. La frontière était protégée par plus de 100 châteaux. L'Alhambra avec l'Alcazaba et le quartier de l'Albaicín étaient fermés par des murs. Dans la Vega de Grenade, des centaines de tours de guet ont été érigées pour fournir des positions défensives à la population musulmane.

Bien que les musulmans aient introduit l'arme d'artillerie sur les champs de bataille et dans le siège des forteresses chrétiennes, elle a été abandonnée et n'a pas évolué techniquement. À la fin des années 1400, l'artillerie musulmane était nettement inférieure à l'artillerie chrétienne qui avait été modernisée à l'initiative d'Isabelle Ier de Castille.

Les chrétiens

Sous le règne des Rois Catholiques, l'armée est composée de trois blocs :

1. Les troupes royales ou "Guardias Viejas" (vieilles gardes). Il s'agissait de troupes professionnelles salariées comptant environ 20 000 hommes entre infanterie et cavalerie. Organisées en compagnies d'environ 100 lances chacune, leur origine doit être recherchée dans la Santa Hermandad (Sainte Confrérie), une sorte de police établie par les Rois Catholiques pour protéger et sécuriser les routes. Avec l'infanterie et la cavalerie, les artilleurs faisaient également partie du corps d'armée de la troupe royale.
2. Ordres militaires : 20 000 hommes formés par des nobles et des ecclésiastiques et organisés en fantassins, chevaliers et arbalétriers.
3. Les forces des Villas et des Villes. Les municipalités de tout le territoire fournissent un total de 25 000 hommes, prêts à se battre contre le Maure. Lors de la prise de Grenade, les effectifs approximatifs de l'armée chrétienne étaient de 65 000 soldats, 40 000 fantassins, 10 000 cavaliers et les 15 000 auxiliaires restants composés de sapeurs, d'artisans et de logisticiens.

Cette guerre était la première fois qu'une armée était organisée avec des forces logistiques et médicales, y compris le premier hôpital de campagne moderne de l'histoire militaire européenne. Les forces logistiques disposaient d'un millier de mules qui permettaient le déplacement des pièces d'artillerie d'une ville à l'autre en fonction des besoins et assuraient également l'approvisionnement en munitions.

Il est important de souligner la présence d'environ 1 000 soldats mercenaires suisses, la meilleure infanterie européenne de l'époque. Ce petit groupe a inspiré Don Gonzalo Fernández de Córdoba, El Gran Capitán, dans ses campagnes ultérieures.

Un millier d'autres volontaires allemands, anglais et français ont également participé.

Le corps d'artillerie décisif de l'armée chrétienne

L'artillerie apparaît pour la première fois comme un corps d'armée. Les chrétiens disposaient d'environ 200 pièces qui tiraient des boulets de marbre, de fer ou de produits inflammables. Le capitaine général du corps d'artillerie était Francisco Ramirez qui était instruit par des experts allemands, flamands et bourguignons.

L'une des principales difficultés était de percer les nombreuses enceintes fortifiées qui constituaient les positions défensives musulmanes dans le royaume nasride. Ces positions militaires s'étaient avérées imprenables, résistant facilement à la poussée des attaques chrétiennes précédentes. Les Rois Catholiques, maintenant avec l'aide de l'artillerie, forceront la reddition des positions musulmanes une par une dans toutes les villes et les forteresses de Grenade.

Le problème logistique pour les chrétiens était terrible. La nécessité de déplacer des pièces d'artillerie lourdes sur tout le territoire sans aucune infrastructure était un défi pour l'époque. Pour surmonter cet obstacle, 6 000 sapeurs ont été utilisés pour construire des routes et des chemins afin de déplacer les pièces d'artillerie et les munitions nécessaires.

Les pièces d'artillerie disponibles étaient de tailles diverses, ce qui rendait la logistique de l'approvisionnement en munitions encore plus difficile. Les principales pièces étaient les trois suivantes :

- Le Bombard de fer (également appelé Lombard) : Le canon de base, fondamental, était une pièce de calibre 36 cm (14 in), de 3,5 m (11 ft) de long pesant environ 3 000 kg (3,3 tonnes) et lançant un projectile de 150 kg (331 pounds) à

1 300 m (0,8 mi).

- Bombarde de bronze : Pesait environ 6 000 kg (6,6 tonnes) et lançait un projectile de 250 kg (551 livres), également à 1 300 m.

- Mortiers à tir courbe : Apparus au milieu des années 1400 pour lancer un projectile à l'intérieur de la forteresse assiégée. Le mortier était une pièce très courte avec un gros calibre, de 30 cm (12 in) à 50 cm (20 in). Sa portée effective était de 2 000 m (1,2 mi). Ces pièces pouvaient utiliser des projectiles creux contenant des matériaux incendiaires.

Les nouvelles techniques de guerre utilisées dans la guerre de Grenade

1. L'artillerie : Nouvelle puissance de feu pour affaiblir l'ennemi en soulignant la faiblesse des fortifications en maçonnerie.

Ouverture de brèches dans les murs : Les villes se rendent par blocus total ou par assaut après avoir ouvert une brèche dans la muraille.

2. Terres brûlées : la Vega de Grenade a été brûlée à plusieurs reprises et les forêts du territoire ont été coupées, ce qui a réduit les possibilités économiques et d'entretien de l'armée et de la population musulmane, entraînant l'effondrement de son économie.

3. Le machiavélisme : Les performances machiavéliques du roi Ferdinand, le catholique, furent étonnantes. Sa manipulation a favorisé la confrontation civile et les luttes intestines entre les membres du pouvoir musulman du royaume de Grenade.

4. La guerre psychologique : Les rois restaient à l'avant-garde de leur armée. Leur présence était synonyme d'engagement et de décision pour obtenir la victoire. Cette attitude motivait les troupes, empêchant les défections et les éventuels excès des nobles eux-mêmes.

5. Le traitement des musulmans qui se sont rendus : Les rois étaient très compréhensifs envers les musulmans des villes et villages qui s'étaient rendus, les convertissant en vassaux. Cependant, en cas de résistance ou de trahison, la cruauté envers l'ennemi était terrible. Les villes étaient rasées et les combattants pendus ou vendus comme esclaves.

6. L'isolement total : Obtenu en prenant les ports stratégiques de la côte du royaume de Malaga, Almería et Marbella. De ce fait, l'arrivée de renforts d'Afrique était difficile.

La campagne

La conquête de Grenade a duré 10 ans, du 28 février 1482, lorsque les troupes chrétiennes ont attaqué et conquis Alhama, au 2 janvier 1492, lorsque Boabdil a signé les capitulations.

1481 - Les troupes musulmanes du gouverneur de Ronda, Ahmad al-Zagrí, prennent d'assaut la forteresse de Zahara, tuant toute la population chrétienne.

La conséquence en est la rupture du traité de paix entre les chrétiens et le royaume nasride.

1482 - A la fin du mois de février, les chrétiens prennent par surprise Alhama, un point stratégique en raison de sa courte distance, seulement 55 km (34 mi), par rapport à Grenade. Les Maures ont tenté de reconquérir Alhama à plusieurs reprises, proposant même un échange de 30 000 doublons d'or contre la ville de Zahara et la liberté de tous les captifs.

Granada

Le fils de Muley Hacén, connu sous le nom de Boabdil, leva des impôts pour provoquer la haine populaire contre son père, car Muley avait répudié la mère de Boabdil pour épouser une esclave chrétienne. Boabdil, soutenu par les Abencerrajes, se révolte contre son père et se proclame roi sous le nom de Muham- mad XI.

1483 - En mars, les Castillans échouent dans leur assaut sur Loja et Axarquía. Les troupes menées par le marquis de Cadix subissent une attaque féroce des hommes de Zagal, frère du sultan Muley Hacén.

Une armée castillane de 4 000 soldats a été vaincue par les Grenadins. Les pertes castillanes sont d'environ 800 morts et 1 500 soldats captifs.

En avril, Boabdil tente de conquérir Lucena avec 700 cavaliers et 9 000 solitaires. Les musulmans sont vaincus et Boabdil est fait prisonnier par le comte de Cabra.

En août, Boabdil est pris en otage devant Isabelle et Ferdinand. Ils acceptent de le libérer en échange de devenir leur vassal, de payer des impôts d'un montant de 12 000 doublons d'or par an, de combattre son père, Muley Hacén, et de laisser son fils, son frère et dix fils de nobles nasrides comme garantie de l'accord.

Une fois libéré, Boabdil reprend la guerre contre son père. Le frère de Muley Hacén, El Zagal (le Brave) prit le commandement des forces de son frère et affronta Boabdil, désormais allié des Rois Catholiques. Boabdil ne put vaincre son oncle et perdit Guadix.

1484 - La Cour des rois de Castille et d'Aragon est installée à Cordoue.

Plusieurs sièges sont organisés dans la région occidentale du royaume de Grenade. Les chrétiens sont vaincus lors du siège de Casarabonela, mais les châteaux de Setenil et de Marbella, d'une grande valeur stratégique, tombent aux mains des forces chrétiennes.

1485 - La deuxième phase de la guerre commence.

Zagal parvient à expulser Boabdil de Grenade. Les chrétiens parviennent à prendre Ronda et ses montagnes, dans ces escarmouches l'action de l'artillerie est décisive. Ronda, l'une des villes les plus importantes, tombe aux mains de Grenade et, par effet domino, au moins 15 autres villes des environs tombent par la suite.

Les Castillans parviennent à conquérir Marbella et son port, qui devient la base de la flotte des Rois Catholiques. C'est le début de la fin du royaume nasride.

L'avancée de la frontière chrétienne n'a été réalisée qu'avec la chute de Malaga, la deuxième ville la plus importante du royaume. La résistance musulmane y a coûté plus de 1 000 victimes chrétiennes.

En février 1485, la ville d'Almería tombe aux mains du Zagal qui tue son neveu Yusuf (frère de Boabdil) par égorgement. Boabdil dut fuir et se réfugier à Cordoue sous la protection des Rois Catholiques afin de sauver sa vie.

Le Zagal fut proclamé émir ou roi de Grenade, sous le nom de Muhammad XII. Ainsi, le royaume nasride eut officiellement trois émirs jusqu'à ce que Muley Hacén, de plus en plus malade et déçu, abdiqua en faveur de son frère El Zagal. Cela provoqua une guerre civile entre les rois de Grenade.

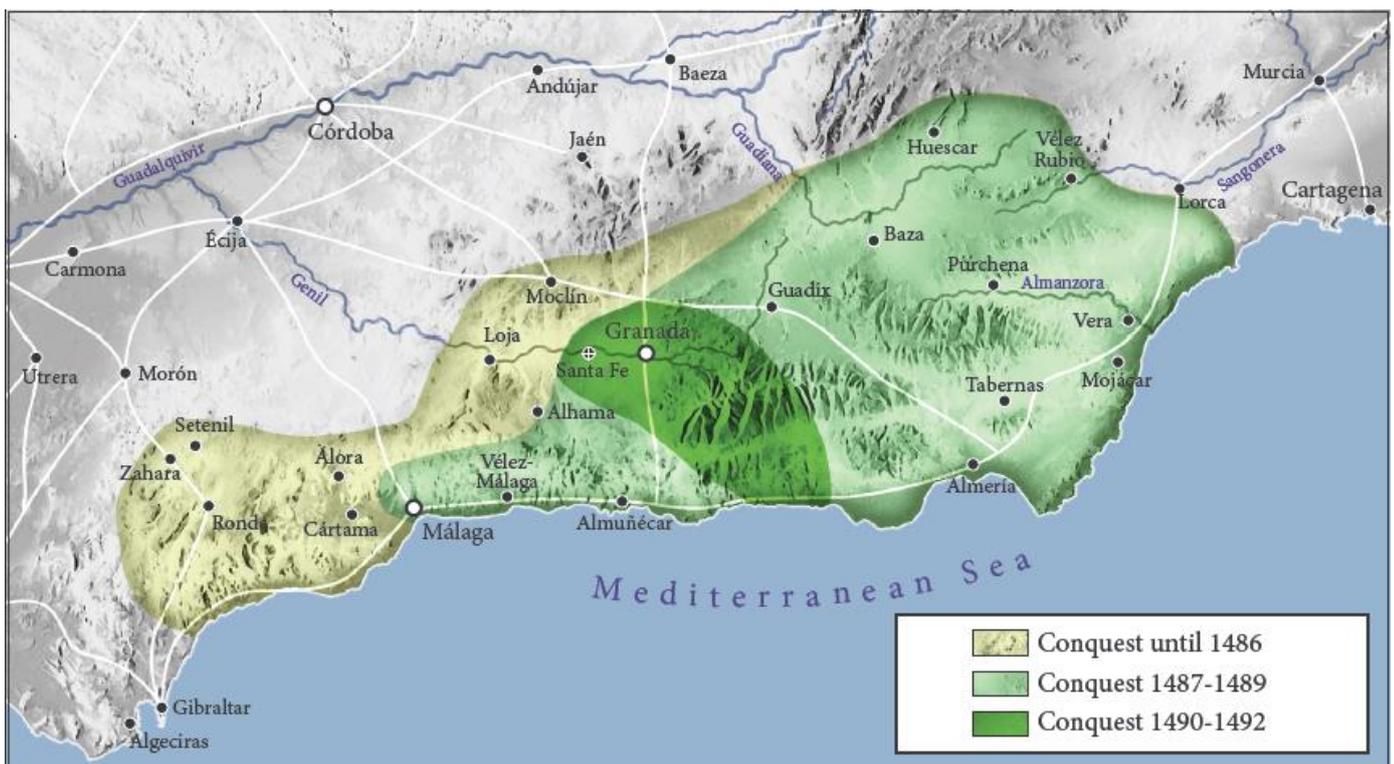
Au printemps 1485, Muley Hacén est détrôné et déporté à Salobreña et de là à Mondújar où il meurt.

1486 - Cette année-là, Boabdil répudie l'alliance castillane et s'empare de l'Albaicín de Grenade pour son oncle le Zagal. Plus tard, il s'installe à Loja. Ferdinand marcha contre lui depuis Antequera en attaquant Loja et Moclín et Boabdil fut capturé pour la deuxième fois.

Les Castillans vainquent les Granadiens à Loja et conquièrent cette ville, ainsi que les châteaux d'Elvira, Colomera, Íllora, Montefrío et Moclín.

En septembre, Boabdil retourne à Grenade et se révolte à nouveau avec le soutien des Rois Catholiques, qui lui fournissent des armes et de la nourriture. Son oncle, El Zagal, ne peut l'expulser de Grenade. Les Rois Catholiques profitent du soulèvement de Boabdil et prennent plusieurs villes fidèles à El Zagal.

L'habile politique de division de Ferdinand ramène Boabdil à Grenade. Les Rois Catholiques soutiennent le parti de la Paix, dont le chef et principal représentant est Boabdil. Un soulèvement dans le quartier de l'Albaicín à Grenade le fit changer d'avis et rejoindre son oncle, El Zagal, pour combattre les chrétiens. Boabdil reconnut le titre d'émir du royaume de Grenade de son oncle tout en restant dans le domaine du reste du territoire. Les Rois Catholiques envoient le comte de Tendilla comme ambassadeur auprès du pape Innocent VIII pour l'inciter à renouveler la bulle de croisade de 1482.





1487 - Les Zagal s'enfuient et se réfugient à Almería. Boabdil signe un accord avec les Rois Catholiques par lequel la souveraineté du royaume leur est cédée.

royaume leur est cédée, tandis que Boabdil se voit attribuer la seigneurie d'une grande partie du royaume. En outre, les deux parties s'engagent dans la lutte contre El Zagal.

Boabdil a demandé en vain l'aide du sultan mamelouk d'Égypte, Qait Bey. Il existe des indications selon lesquelles les Rois Catholiques ont eu une alliance temporaire avec les Mamelouks d'Égypte contre les Ottomans de 1488 à 1491, envoyant du blé et offrant une flotte de 50 caravelles contre les Ottomans. Boabdil demanda également l'aide du sultan ottoman Bayaceto II, qui lui envoya une flotte sous le commandement de l'amiral Kemal Reis, qui débarqua à Malaga après la conquête chrétienne et captura de nombreux prisonniers. Il attaque ensuite les côtes des Baléares et de la Corse et continuera à harceler les côtes espagnoles jusqu'en 1495.

Le roi Ferdinand se lance contre Malaga avec 12 000 chevaliers et 50 000 pions, tandis que le port est bloqué par ses escadrons. La ville fut assiégée en mai et, après plusieurs mois, conquise et mise à sac en août, tous ses habitants étant passés au couteau (20 000) ou réduits en esclavage (15 000). La mosquée Aljama de la ville devient une église chrétienne. Le Zagal tente d'aider les assiégés de Malaga en envoyant des renforts depuis Guadix, mais les troupes de son neveu Boabdil les défont.

1488 - La conquête de Málaga a représenté un grand effort militaire et économique pour les Rois Catholiques, si bien que peu d'actions de guerre ont eu lieu cette année-là.

Les Granadiens demandent de l'aide aux royaumes musulmans de Fès (Maroc) et de Tlemecén (Algérie), mais ils préfèrent maintenir la paix avec les Rois Catholiques.

Des attaques infructueuses ont été menées par les chrétiens contre Guadix, Baza et Almería. Avec la conquête d'Almería, le Royaume Nasride se retrouve sans ports.

1489 - Le siège de la ville de Baza, d'une grande importance stratégique, commence cette année-là et les musulmans opposent une défense tenace de six mois avant que la ville ne soit occupée en décembre. Le Zagal, reconnaissant l'évidence de ne pas pouvoir gagner la guerre, se rend à Almería. La chute de Baza précipite la chute de nombreuses villes dont Guadix, très proche de la capitale du royaume, et Almuñécar. Le royaume de Grenade se retrouve sans ports et sans communication avec le monde extérieur.

En échange de sa reddition, le Zagal reçoit la seigneurie des vallées de Lecrin et d'Andarax, 20 000 vassaux maures et un revenu de 4 millions de maravédís par an. Les Rois Catholiques demandent à leur vassal Boabdil de leur remettre le royaume comme convenu mais cela leur est refusé et la guerre continue.

1490 - Boabdil reconquiert le château d'Alhendín pour ouvrir l'accès à la côte et recevoir des renforts du Maroc. Il attaque ensuite la forteresse de Guadix, qui est sauvée par l'arrivée opportune du roi Ferdinand avec des renforts. Il reconquiert la tour de Padul, qui fait partie de la ville de Salobreña. Il réussit également à reconquérir Laujar de Andarax, Purchena, Fiñana et Adra. Bien que perdues pendant une courte période, ces villes sont retombées aux mains des chrétiens. Le Zagal, en situation difficile devant ses vassaux mal soumis, vendit ses manoirs au roi Ferdinand II d'Aragon et fut exilé à Tlemecén.

L'amiral turc Kemal Reis fait plusieurs voyages dans la Péninsule (1490- 92) pour bombarder Elche, Almería et Malaga et pour transporter des musulmans et des juifs vers les provinces ottomanes, où ils sont accueillis et contribuent grandement au succès de l'Empire ottoman (l'un d'entre eux est le juif grenadin Yosef Hamon, qui était médecin à la cour de Grenade et servira plus tard deux sultans ottomans).

1491 - Le roi Ferdinand, à la tête d'une armée de 10 000 chevaliers et 40 000 pions, quitte Alcalá la Real et assiège Grenade, dernier bastion musulman de la Péninsule, en établissant son camp sous le nom de Santa Fe. Suite à un terrible incendie, le camp est reconstruit en pierre

et devient la ville de Santa Fe, protégée par une muraille. Les chrétiens ne lancèrent aucun bombardement ou assaut, mais voulaient que la ville se rende grâce à son isolement. Si cette stratégie fonctionnait, le fruit tomberait tout seul quand il serait mûr.

En automne, Abul-Qasim représentant Boabdil et Hernando de Zafra, secrétaire des Rois Catholiques, entament secrètement des négociations pour la Capitulation de Grenade. Le 25 novembre, le roi Ferdinand II d'Aragon envoie une lettre à Boabdil avec le texte de la Capitulation. Ce document respecte les musulmans en leur donnant le droit de maintenir leur culte et leurs mosquées.

Le 22 décembre, la forteresse d'Alfacar a été remise, étant la seule qui restait dans le Royaume Nasride en dehors de la ville de Grenade....

1492 - Le 2 janvier, le comte de Tendilla entre avec ses troupes dans l'Alhambra, en hissant la bannière castillane dans la tour Vela et est nommé gardien de l'Alhambra et capitaine général de Grenade. Les Rois Catholiques reçurent aux portes de Grenade l'hommage de Boabdil qui délivra la ville.

Le même jour, Boabdil quitta Grenade avec sa famille et sa cour et fut exilé à Lájuar de Andarax, capitale du manoir des Alpujarras, par les Rois Catholiques.

Grenade était définitivement aux mains des Castellans. Le siège de Grenade a duré huit mois et neuf jours, du samedi 23 avril 1491, date à laquelle les Rois Catholiques étaient présents au siège, au 2 janvier 1492.

Le 6 janvier, les Rois Catholiques font une entrée triomphale dans Grenade. Des milliers d'habitants du Royaume de Grenade quittent leurs propriétés et partent avec leurs familles vers les pays musulmans.

1493 - Après la mort de sa femme Moraima, Boabdil vend ses biens et s'exile en Afrique du Nord avec plus de mille fidèles.

Il n'y a aucune certitude quant à son destin, mais on pense qu'il s'est installé à Fès (Maroc).

La population musulmane vivant dans la Grenade chrétienne a été traitée avec une politique initiale d'apaisement, comme l'exigeaient les conditions de la capitulation. Cependant, la visite du nouveau chef religieux, le cardinal Cisneros (1499), entraîne une interprétation de plus en plus rigide de l'accord de capitulation. En conséquence, les conversions au christianisme augmentent, mais une émeute dans l'Albaicín (le ghetto islamique de la ville) et un soulèvement dans les Alpujarras éclatent. Ces désordres furent considérés comme une rupture des conditions de capitulation par la population islamique, de sorte que, libérés de tout manquement, les rois publièrent la Pragmatique du 11 février 1502, forçant le baptême ou l'exil de tous les musulmans.

Granada



Banu Sarrag x6 **Banu Sarrag** x1 **Banu Sarrag** x3 **Banu Bannigas** x6 **Banu Bannigas** x1 **Banu Bannigas** x4



Andalusies x8 **Andalusies** x2 **Andalusies** x2 **Andalusies** x1 **Andalusies** x4



Zegries x8 **Zegries** x1 **Zegries** x1 **Zegries** x4



Wintertower x4 **Sortie** x1 **Sortie** x1 **Cavalry Charge** x1 **Battle Wreckage** x1



Commander x1 **Commander** x1 **Morale** x1 **Morale** x1 **Crossbowmen** x1

Granada



x6



x3



x1



x5



x4



x1



x10



x5



x2



x1



x2



x1



x7



x4



x2



x1



x1



x1



x3



x1



x1



x1



x1



x1



x1



x1



x1



x1



x1



x1

Granada



x 1



Muslim Deck



x 12



Christian Deck



x 2



Naval Deck



x 3



Castle Surrender Cards



x 2



x 2