

INTRODUCTION

La Guerre des Roses a duré 32 ans, de 1455 à 1486. Cependant, il ne s'agissait pas d'une guerre en continue. Les batailles avaient tendance à être sanglantes et aucun camp ne pouvait se permettre de maintenir une armée permanente, quel qu'en soit la taille.

La plupart des campagnes militaires ont duré seulement quelques mois, séparées par 6 à 12 ans d'une paix difficile.

LES JOUEURS

Le jeu est destiné à deux joueurs.

Un joueur représente la Maison de Lancaster (rouge), l'autre la Maison de York (blanc). Pendant le jeu, chaque joueur peut tenir le trône et est appelé le ROI. L'autre joueur est appelé le PRETENDANT. Ces rôles peuvent changer plusieurs fois. Le jeu commence par la Maison De Lancaster comme ROI et la Maison d'York comme PRETENDANT.

LES CARTES

Le jeu contient 25 cartes,

19 cartes d'ACTION et 6 cartes EVENEMENT. Au début de chaque campagne, les cartes sont mélangées et 7 cartes sont distribuées face cachée à chaque joueur.

Les cartes restantes ne sont pas utilisées lors de cette campagne.

CONTENU

- Carte de Jeu
- 63 blocs (31 rouge, 31 blanc, 1 noir).
- Feuille d'Étiquette (pour blocs)
- 25 cartes
- 4 Dés
- La règle

1.0 LE TOUR DE JEU

Le jeu est séparé en 3 *Campagnes*, chacune constituée de 7 *Tours de jeu*, pour un total de 21 tours de jeu. Entre chaque campagne, il y a un *Tour politique*.

Chaque tour de jeu est constitué de 4 phases qui sont jouées dans l'ordre ci-dessous.

1.1 LA PHASE DE CARTE

Chaque joueur commence un tour de jeu par jouer une carte face cachée. Les cartes sont alors révélées. Le joueur avec la plus haute carte est le joueur 1 de ce tour de jeu. Le PRETENDANT est le joueur 1 en cas d'égalité.

Les cartes d'événements ont une action spéciale qui est défini sur chaque carte. **Le joueur qui a joué une carte d'événement est toujours le joueur 1.** Si les deux joueurs ont joué une carte événement, les valeurs d'AP sur les deux cartes déterminent le joueur 1. En cas d'égalité, le PRETENDANT est le joueur 1.

NOTE : *les joueurs doivent jouer une carte, mais peuvent ne rien faire s'ils le désirent. Les actions ainsi perdues ne peuvent pas être utilisées pas la suite.*

1.2 PHASE ACTION (5.0)

Le joueur 1 joue puis le joueur 2. Les cartes ont une valeur (comprise entre 0 et 4) qui correspond à autant de Points d'Actions (AP).

Chaque Point d'Action (AP) permet :

- **Un mouvement :** Une partie ou tous les blocs d'un territoire peut se déplacer d'un ou de deux territoires mais doit s'arrêter s'il rentre dans un territoire occupé par l'ennemie. (Voir 5.0)
- **Un recrutement :** Choisissez un bloc de votre réserve et déployez le à sa force maximum sur la carte. Voir 5.4. Les blocs ne peuvent pas se déplacer le même tour où ils ont été recrutés. Choisissez-les après que tous les mouvements aient été réalisés ou sinon placez les faces cachées jusqu'à ce que vous ayez terminé tous les mouvements.

EXEMPLE : *Une carte AP3 permet 3 Mouvements, ou 2 Mouvements et 1 Recrutement, ou 1 Mouvement et 2 Recrutements, ou 3 Recrutements.*

1.3 PHASE DE BATAILLE (6.0)

Une fois que les deux joueurs ont terminé leurs mouvements, une bataille a lieu entre les blocs opposants qui se trouvent dans un même territoire. Les batailles sont réglées une par une dans l'ordre déterminé par le joueur 1.

1.4 PHASE D'APPROVISIONNEMENT (7.0)

Les joueurs déterminent simultanément si des limites d'approvisionnement (7.1) ou des limites d'exil (7.2) doivent être appliquées.

Des pertes ont lieu si nécessaire.

Répétez ces 4 phases jusqu'à ce que les 7 cartes aient été jouées.



Henry of Lancaster
Henry VI, 1421–1471

Organisation de la règle

La règle est expliquée sur les 2 colonnes de gauche, cette 3^{ème} colonne sert uniquement à apporter quelques précisions ainsi que des exemples.

2.0 LA CARTE

La carte représente l'Angleterre et le Pays de Galles au 15^{ème} siècle. Le joueur LANCASTER s'assoit au bord du Nord de la carte, et le joueur YORK au bord du sud.

2.1 LES TERRITOIRES

La carte est divisée en territoire qui détermine les mouvements et les positions des blocs. Les territoires sont séparés par des frontières jaunes, rouges ou bleues (5.21) qui limitent les mouvements.

Les territoires peuvent être amicaux, ennemis, neutres ou contestés. Le changement du contrôle d'un territoire est effectif **immédiatement**.

Amical : territoire occupé par un ou plusieurs de vos blocs.

Ennemi : territoire occupé par un ou plusieurs blocs ennemis.

Neutre: territoire ne contenant aucun bloc.

Contesté : territoire contenant les blocs des 2 joueurs en attente de résolution d'une bataille.

2.2 LES BOUCLIERS

Les états major des nobles sont indiqués par des boucliers. Quelques territoires contiennent des boucliers pour deux ou plusieurs différents nobles et certains nobles ont des boucliers dans deux ou plusieurs différents territoires.

Les boucliers fournissent un avantage de combat de +1 à la puissance de feu (B2=B3) pour les nobles qui **défendent** (pas en attaque). Les avantages défensifs sont appliqués aux défenseurs même si le noble s'est déplacé ce tour de jeu, ou pendant une bataille.

Quand deux ou plusieurs héritiers défendent un bouclier (ou une couronne : voir 2.3), seul l'héritier sénior présent à ce moment bénéficie de l'avantage à la puissance de feu.

York a trois boucliers sur la carte. N'importe quel héritier York peut utiliser le bouclier qu'il veut. Lancaster a cinq boucliers mais trois d'entre eux sont spécifiques : EXETER (Cornwall), SOMERSET (Dorset) et RICHMOND (Pembroke). Un héritier Lancaster peut utiliser ces boucliers seulement si le noble qui y est assigné est mort.

2.3 LES COURONNES

Quelques territoires contiennent le symbole d'une **Couronne**.

Chaque couronne fournit le même avantage qu'un bouclier (2.2) au ROI actuel ou à un héritier royal.

IMPORTANT : l'héritier royal senior dans une bataille bénéficie de +2 à la puissance de feu s'il défend son bouclier et une couronne. Ainsi, si Exeter défend Cornwall à A3, mais si un autre héritier senior est présent, le senior obtiendra le +1 offert par la couronne à sa place.

2.4 LES VILLES

Il y a sept villes sur la carte : *Bristol, Coventry, Londres, Newcastle, Norwich, Salisbury* et *York*. 4 villes sont en faveur de Lancaster (les noms rouges) et 3 sont en faveur de York (les noms blancs). Chaque ville a un bloc de recrutement spécifique. Ces blocs ont +1 à la puissance de feu (C3=C4) en défendant leur ville.

2.5 LES CATHEDRALES

Il existe deux cathédrales, *Canterbury* et *York*, les centres des deux archidiocèses. Le bloc d'église associé a +1 à la puissance de feu en défendant sa cathédrale.

2.6 LE PAYS DE GALLES

Le Pays de Galles est constitué de 4 territoires : *Pembroke, Caernarvon, Powys* et *Glamorgan*. Ces territoires peuvent être librement utilisés par les 2 joueurs. Il ne s'agit pas de territoires d'exil. Le bloc gallois bénéficie de +1 à la puissance de feu (A2=A3) en défendant n'importe lequel des 4 territoires du Pays de Galles.

2.7 EXIL

Chaque joueur a deux territoires d'exil :

Lancaster : la *France* et l'*Ecosse*

York : *Calais* et l'*Irlande*

Ces territoires ne peuvent jamais être attaqués ou pénétrés par le joueur ennemi.

2.7.1 L'Irlande

L'*Irlande* est à la maison pour le bloc irlandais. Les mouvements vers/depuis l'*Irlande* exigent un mouvement maritime (5.3) par la *Mer d'Irlande*.

2.7.2 L'Ecosse

L'*Ecosse* est à la maison pour le bloc Ecossais. Les blocs Lancaster peuvent entrer en Ecosse par un mouvement, une retraite, ou une réorganisation.

2.8 LES MERS

2.8.1 Les Territoires Maritimes

Il y a trois Territoires Maritimes : La *Mer du Nord*, la *Manche* et la *Mer d'Irlande*. KENT sépare la *Mer du Nord* de la *Manche*. CORNWALL sépare la *Manche* de la *Mer d'Irlande*. L'ECOSSE sépare la *Mer du Nord* de la *Mer d'Irlande*.

2.8.2 Les îles

Les îles de *Wight* et *Anglesey* sont des îles injouables. L'*Île of Man* contient un des deux boucliers du seigneur Stanley. Les mouvements pour/vers cette île exigent un mouvement maritime (5.3).

2.8.3 Les Ports

Tous les territoires côtiers contiennent des ports mineurs, mais plusieurs contiennent un symbole de bateau qui désigne un port majeur. Les ports majeurs améliorent les mouvements maritimes (5.3).



Richard Plantagenet
Duke of York, 1411 –1460

3.0 LES ARMEES

Une étiquette doit être collée sur chaque bloc. Positionnez doucement chaque étiquette, assurez vous qu'elle est droite et appuyez la ensuite fermement sur le bloc.

- Blanc** : Maison d'York (31)
- Rouge** : Maison de Lancaster (31)
- Noir** : Rebelle (1)

3.1 LES DONNÉES DES BLOCS

3.11 La Force

La force actuelle d'un bloc est le nombre de losange sur le bord supérieur quand le bloc est debout. Les blocs peuvent avoir une force maximale de 4, 3, ou 2.

La force détermine le nombre de dé 6 jeté par un bloc dans un combat. Un bloc à force 4 jette 4d6; un bloc à force 1 jette 1d6.

Pour chaque succès adverse, la force du bloc est réduite en tournant le bloc de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'encadré montre le même bloc noble (Salisbury) à force 3, 2 et 1.

3.12 Le Niveau de Combat

Le niveau de Combat est indiqué par la lettre et nombre, comme A2 ou B3. La lettre (l'initiative) détermine l'ordre de bataille d'un bloc. Tous les blocs A commence, ensuite tous les blocs B, enfin tous les blocs de C. Le nombre (La puissance de feu) indique la valeur maximale qui sera un succès. Voir 6.4.

3.13 La Fidélité

Quelques blocs ont une valeur de Fidélité, noté en haut à gauche du bloc. Les blocs avec une couronne à cet emplacement sont des héritiers. Les blocs avec une rose rouge ou blanche sont loyaux et ne seront par conséquent jamais infidèle. Les blocs avec une valeur de Fidélité de 1, 2, ou 3 peuvent être infidèles par un lancer de dé de trahison réussi (6.9).

IMPORTANT : Quelques blocs ont une valeur de fidélité différente pour les deux camps. Par exemple, Rivers a une valeur de fidélité de 1 comme Lancastrian, mais une valeur de fidélité 2 comme un Yorkist.

NEVILLES : Cette famille puissante est représentée par 3 blocs : Warwick, Salisbury et Kent. Ils ont une valeur spéciale de fidélité familiale. Voir : 6.91.

3.14 Les Noms et les Titres

Dans la plupart des cas on trouve le nom de famille verticalement à gauche du bouclier. S'il n'y a aucun nom de famille alors il est le même que le titre (comme Stanley).

3.2 LES TYPES DE BLOC

3.21 Les Héritiers



Les deux camps ont 5 héritiers du trône, chacun avec un symbole de couronne. Les héritiers sont classés de 1 (Senior) à 5 (junior) en bas à droite. L'héritier senior de chaque joueur est le ROI ou le PRETENDANT suivant le cas. Les héritiers du ROI sont appelés des héritiers royaux. Un héritier a +1 à la puissance de feu (A3=A4) en défendant son bouclier. Un héritier royal a aussi +1 à la puissance de feu en défendant une couronne.

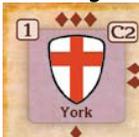
3.22 Les Nobles



Les nobles sont identifiés par des boucliers. Les blocs représentent le noble et son armée. Les nobles avec une rose rouge (en haut à gauche) sont toujours loyaux envers la Maison de Lancaster; ceux portant une rose blanche sont toujours loyaux envers la Maison d'York.

Les nobles qui n'ont pas de rose peuvent supporter les 2 camps. Ils existent donc sous deux versions, les blocs rouges quand ils sont loyaux envers la Maison de Lancaster et blanc quand ils sont loyaux envers la Maison d'York. Seul l'un d'entre eux peut être en jeu en même temps. Les nobles ont +1 à la puissance de feu (B2=B3) quand ils défendent leurs boucliers.

3.23 L'église



Deux blocs, Canterbury Et York, représentent la puissance et l'influence de l'église. Chacun compte comme un noble pour l'Usurpation. Ces blocs ont +1 à la puissance de feu (C2=C3) en défendant leur cathédrale.

3.24 Les armées de ville



Les deux joueurs ont un bloc d'armée de ville pour chaque ville de sa couleur, plus un canon. Les armées de ville commencent dans la réserve de chaque joueur et sont déployées sur la carte comme noté en 5.4. Les armées de ville ont +1 à la puissance de feu (C2=C3) en défendant leur ville.

3.25 Les Mercenaires

- Les deux joueurs ont 3 Mercenaires :
- Lancaster** : français, Ecossais, gallois.
- York** : Bourguignon, Calais et irlandais.

3.26 Le Rebelle

Le bloc noir se bat pour le PRETENDANT.

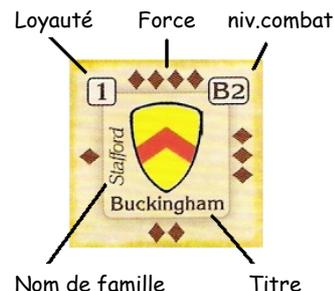


Edward Plantagenet
Earl of March, Edward IV, 1442-83

Reduction de la Force



Force 3 Force 2 Force 1



4.0 MISE EN PLACE

Le jeu est divisé en 3 *Campagnes* elles même divisées en 7 Tours de Jeu. Chaque campagne est séparée par un tour Politique (8.0). Choisissez votre camp, LANCASTER ou YORK.

4.1 DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs déploient les blocs dans les territoires mentionnés. Les blocs sont déployés debout à leurs forces maximales.

4.2 LA RESERVE

Chaque joueur détient une réserve de blocs en dehors de la carte qui peuvent être recrutés. Ces blocs sont debout droit, caché à votre adversaire. Les recrues sont choisies de votre réserve et déployés sur la carte comme indiqué en 5.4.

4.3 HOUSE OF Lancaster (1460)

Henry VI (King): Middlesex

Duke of Somerset: Dorset

Duke of Exeter: Cornwall

Earl of Devon: Cornwall

Earl of Pembroke: Pembroke (Wales)

Earl of Wiltshire: Wilts

Earl of Oxford: Essex

Viscount Beaumont: Lincoln

Lord Clifford: North Yorks

French Mercenary: France

Scots Mercenary: Scotland

Duke of Buckingham: Pool

Earl of Northumberland: Pool

Earl of Shrewsbury: Pool

Earl of Westmoreland: Pool

Lord Rivers: Pool

Lord Stanley: Pool

Bristol (levy): Pool

Coventry (levy): Pool

Newcastle (levy): Pool

York (levy): Pool

York (church): Pool

Bombard: Pool

Welsh Mercenary: Pool

Prince Edward: Minor

Earl of Richmond: Minor

Canterbury (church): Enemy Noble

Duke of Clarence: Enemy Noble

Earl of Warwick: Enemy Noble

Earl of Salisbury: Enemy Noble

Earl of Kent: Enemy Noble

4.4 HOUSE OF YORK (1460)

Duke of York (Pretender): Ireland

Earl of Rutland: Ireland

Irish Mercenary: Ireland

Earl of March: Calais

Earl of Warwick: Calais

Earl of Salisbury: Calais

Earl of Kent: Calais

Calais Mercenary: Calais

Burgundian Mercenary: Calais

Duke of Norfolk: Pool

Duke of Suffolk: Pool

Earl of Arundel: Pool

Earl of Essex: Pool

Earl of Worcester: Pool

Lord Hastings: Pool

Lord Herbert: Pool

Canterbury (church): Pool

London (levy): Pool

Norwich (levy): Pool

Salisbury (levy): Pool

Bombard: Pool

Rebel: Pool

Duke of Clarence: Minor

Duke of Gloucester: Minor

Duke of Exeter: Enemy Noble

Duke of Buckingham: Enemy Noble

Earl of Northumberland: Enemy Noble

Earl of Westmoreland: Enemy Noble

Earl of Shrewsbury: Enemy Noble

Lord Rivers: Enemy Noble

Lord Stanley: Enemy Noble

York (church): Enemy Noble

4.5 LES HÉRITIERS MINEURS

Les deux joueurs commencent le jeu avec 3 Héritiers en jeu. Les absents sont CLARENCE et GLOUCESTER pour York et PRINCE EDWARD et RICHMOND pour Lancaster. Ces héritiers sont dits mineurs au début du jeu.

Quand un héritier est tué, le plus senior des héritiers mineurs entre en jeu (voir 6.82) au début de la prochaine phase d'approvisionnement. Notez que Le PRINCE EDWARD est l'héritier Lancastrian numéro 2.

4.6 LES NOBLES ENNEMIES

Les blocs inscrits comme Enemy Noble existent sous deux versions, un York et un Lancaster. La version ennemie commence le jeu comme un bloc ennemi, mais peut changer de camp par un lancer de dé de Trahison (6.9). Gardez votre version en dehors de la carte le long du bord est de la carte jusqu'à ce qu'une trahison arrive. Voir aussi : 9.1.



Henry Holland

Duke of Exeter, 1430–75

SCENARIOS

Vous pouvez aussi jouer des scénarios pour donner un intérêt historique au jeu ou tout simplement pour faire des parties plus courtes. Vous pourrez les trouver sur le site :

www.columbiagames.com

LES CARTES EVENEMENTS

Surprise : Déplacez un groupe. Les limites des frontières sont augmentées de 1. Peut être utilisé pour les Mouvements Maritimes.

Marche forcée : Déplacez un groupe. Les blocs peuvent se déplacer de 3 territoires et peuvent attaquer. Les Mouvements Maritimes ne sont pas autorisés. Les limites des Frontières sont appliquées.

Rassemblement : Désignez un territoire amical ou neutre.

Vous pouvez déplacer vos blocs normalement pour atteindre le territoire de rassemblement. Les Mouvements Maritimes ne sont pas autorisés.

Piraterie : les APs doivent être utilisés pour des Mouvements Maritimes. Il est possible d'attaquer, mais pas de port-à-port majeur. Les blocs en défense peuvent seulement Reculer / se Réorganiser dans un territoire côtier amical/neutre de la même mer. Les Limites de Mouvement Maritime sont appliqués

Trahison : Déplacez un groupe. Un lancer de dés de Trahison peut être réalisé dans n'importe quelle bataille (initié par vous ou l'ennemi) avant qu'elle ne commence. Le Roi, le prétendant,

ou Warwick n'ont pas besoin d'y assister.

Peste : Choisissez une ville ennemie. Tous les blocs perdent 1 Force, même si cela entraîne l'élimination d'un bloc.

5.0 LES ACTIONS

5.1 LES CARTES

Les mouvements sont contrôlés par les Points d'Actions disponibles (AP) sur la carte jouée. Il y a 25 cartes dans le jeu, 6xAP2, 7xAP3, 6xAP4 et 6 cartes d'Événement.

Les cartes d'Événement ont une action spéciale définie sur la carte. Aussi bien les AP que l'événement sont joués, mais les AP doivent être utilisés seulement pour cet événement. Les cartes d'Événement sont toujours prioritaires, la carte d'événement AP 0 a une plus haute priorité que la carte AP4 normal.

Une main avec un total d'AP13 (ou moins), incluant les cartes d'Événement, constitue un **Mulligan**. Un joueur détenant un Mulligan peut montrer sa main et demander à la refaire. Cela peut seulement être fait une fois par campagne. L'adversaire peut vouloir garder ses cartes ou non. Remélangez toutes les cartes.

5.2 MOUVEMENTS TERRESTRES

Pour 1 Point d'Action, un joueur peut activer une partie ou tous les blocs d'un territoire pour faire un mouvement terrestre. Les blocs se déplacent d'un ou deux territoires. Des blocs actifs peuvent se déplacer dans le même ou dans différents territoires comme souhaité.

Les blocs peuvent traverser librement des territoires amicaux, mais doivent s'arrêter et se battre quand ils entrent en territoire ennemi ou contesté. Les blocs peuvent seulement faire un mouvement par tour, sauf pour battre en retraite ou pour une réorganisation.

5.21 Les Frontières

Le nombre maximum de blocs qui peut traverser une frontière par tour de jeu dépend de la couleur de celle-ci :

Jaune : 4 blocs

Bleu : 3 blocs

Rouge : 2 blocs (doit s'arrêter).

Les frontières s'appliquent à chaque joueur. Les deux joueurs peuvent déplacer deux blocs à travers la même frontière rouge. Notez que les blocs doivent s'arrêter après avoir traversé une frontière rouge.

EXEMPLE : 5 blocs dans le MIDDLESEX désirent se déplacer à Oxford. 4 peuvent se déplacer directement à Oxford tandis qu'un autre devra passer via LEICESTER ou le SUSSEX.

5.22 Epinglage

Les blocs entrant en territoire ennemi sont l'Attaque; les blocs ennemis sont la Défense.

Les blocs en Attaque (*excluant les Renforts*) empêchent un nombre égal de blocs en Défense de se déplacer. Le Défenseur choisit quels sont les blocs épinglés. Les blocs "non épinglés" peuvent se déplacer normalement et même attaquer, mais ne peuvent pas traverser de frontières utilisées par les blocs ennemis pour entrer dans cette bataille.

5.3 MOUVEMENTS MARITIMES

Chaque AP permet à un 1 bloc de se déplacer d'un territoire côtier à un autre territoire côtier amical ou neutre dans le même territoire Maritime (2.81). C'est une dépense d'AP séparée d'un Mouvement terrestre.

Les blocs doivent commencer et finir leurs mouvements maritimes dans un territoire côtier (ou exil). Ils ne peuvent pas se déplacer sur terre le même tour.

Les blocs peuvent se déplacer sur mer seulement vers un territoire amical ou neutre, pas un territoire ennemi ou contestés.

Un bloc à Calais peut se déplacer par la mer sur la *Manche* ou la *Mer du Nord*.

Un bloc en France peut se déplacer par la mer sur la *Manche* ou la *Mer d'Irlande*.

Un bloc situé à Cornwall, Kent ou en Ecosse peut se déplacer par la mer via les 2 mers auxquels ils sont liés.

Un bloc ne peut pas se déplacer par la mer à/depuis Hereford, Gloucester, ou South York. Il peut se déplacer par un mouvement maritime à/depuis Middlesex.

Un bloc ne peut pas Battre en Retraite/se Réorganiser par un mouvement maritime hors mis en utilisant la carte de PIRATERIE.

Les Ecossais, gallois, Rebelle et armées de ville ne peuvent pas utiliser de mouvement maritime.

5.31 Ports

Un joueur peut déplacer par la mer deux blocs pour AP1 en se déplaçant d'un port majeur (2.83) vers un autre port majeur. Les deux blocs doivent commencer dans le même Port Majeur et se déplacer à un Port Majeur.

5.4 LE RECRUTEMENT

Les joueurs peuvent dépenser n'importe quel/tous les Points d'Action (AP) pour recruter des blocs de leur Réserve. Les blocs Recrutés ne peuvent pas se déplacer le tour où ils sont recrutés. Choisissez et déployez 1 bloc par AP. Déployez les recrues à leur force maximum. Ils ne doivent pas être révélés.

Les Nobles : Déployez dans un territoire amical ou neutre contenant leur bouclier.

Église : déployez dans un territoire amical ou neutre contenant leur cathédrale.

Armées de ville : Déployez dans un territoire amical ou neutre contenant leur ville.

Canon : Déployez dans n'importe quel territoire amical d'une ville.

Rebelle : Déployez dans n'importe quel territoire vide, mais pas un territoire d'exil.

Mercenaires : Cinq mercenaires débutent toujours dans un emplacement d'exil. Ils sont recrutés simplement en les déplaçant normalement. Au début le bloc gallois commence dans la réserve Lancastrian et est déployé dans un territoire amical ou neutre du Pays de Galles.

IMPORTANT : Les joueurs ne peuvent pas ajouter de force à des blocs existants pendant les phases de campagne.



George Plantagenet
Duke of Clarence, 1449-78

Estuaires

Les blocs à Glamorgan qui souhaitent marcher vers Somerset, doivent d'abord se déplacer à Hereford, puis à Gloucester, et enfin à Somerset.

Les blocs ne peuvent pas se déplacer de Glamorgan à Somerset, de East Yorks à Lincoln, ou de Kent à Essex.

Ils peuvent faire ces mouvements seulement par Mouvement Maritime.

Les blocs ne peuvent pas faire de déplacement maritime depuis South Yorks, Hereford, ou Gloucester, par contre Middlesex (Londres) a un port majeur.

Le contrôle change si tous les blocs en défense sont éliminés pendant le round 1. Le Défenseur devient l'Attaquant pour le reste du combat et il doit battre en retraite pendant le round 4 si nécessaire.

Les blocs déplacés par le Joueur 2 pour renforcer une bataille qui a été commencée par le Joueur 1 sont les Renforts.

Un maximum de deux frontières différentes permet à des Renforts d'arriver pour se battre au début du round 2.

EXEMPLE : Le joueur York attaque l'Essex depuis Rutland avec 3 blocs (attaque principale) et depuis Middlesex avec 2 blocs.

Le joueur Lancastrian a 2 blocs en défense en Essex, mais il déplace 3 blocs d'East Anglia en Essex. Le round 1 comporte les 3 blocs de Rutland en attaque et les 2 blocs de défense d'Essex. Les blocs arrivant de Middlesex et East Anglia sont les Renforts qui arrivent pour le round 2.

6.4 LES COUPS DE BATAILLES REUSSIS

Chaque bloc à son tour de Bataille lance autant de dé que sa Force actuelle. Un coup est réussi pour chacun de dé égal ou inférieur à sa puissance de feu.

EXEMPLE: Stanley avec une force de 3 lance 3 dés. Il a une valeur de combat de B2 : tous les dés qui ont obtenus 1 ou 2 sont des coups réussis, autrement ils sont ratés.

Tous les coups réussis par un bloc sont appliqués immédiatement au bloc ennemi qui a la Force actuelle la plus forte. Si le bloc est éliminé, le surplus des coups réussis est reporté sur le bloc suivant qui a la plus haute force, etc. Si deux ou plusieurs blocs ont la même plus haute force, le propriétaire choisit lequel il veut réduire.

Les blocs défendant leurs boucliers, couronnes, les cathédrales et des villes ont un avantage de défense de +1 à la puissance de feu. Voir : 2.2/2.3.

6.5 LA CHARGE DES HERITIERS

L'héritier senior présent dans chaque bataille au moment de faire feu à l'option de Charger. L'héritier qui charge tire à sa puissance de feu normale sur un bloc ennemi nommé.

Les coups réussis en surplus sont perdus. Si la cible survit à la charge, elle obtient alors une attaque bonus (à sa puissance de feu normale) contre le bloc qui a chargé immédiatement.

6.6 BATTRE EN RETRAITE

Chaque bloc peut battre en retraite (au lieu d'attaquer) à son tour de Bataille, mais jamais pendant le round 1 de Bataille.

- Les blocs doivent battre en retraite sur un territoire adjacent amical ou neutre. Ils peuvent reculer sur différents territoires via différentes frontières.

- Les blocs ne peuvent pas reculer via les frontières qui ont été utilisées par le joueur ennemi pour entrer dans la bataille. Quand les deux joueurs ont traversé une même frontière, seul le dernier joueur qui a emprunté cette frontière est autorisé à l'utiliser.

- Les règles de limitation de passage des frontières s'appliquent aux blocs qui battent en retraite à chaque tour.

- Les blocs ne peuvent pas battre en retraite quand il est exigé qu'ils soient éliminés.



Richard Plantagenet
Duke of Gloucester
Richard III, 1452-1485

6.0 LES BATAILLES

6.1 LA SEQUENCE DES BATAILLES

Les batailles sont résolues une à une après que tous les mouvements soient achevés. Le joueur 1 détermine l'ordre de résolution des différentes batailles. Révélez les blocs de cette bataille en les renversant pour afficher leur force actuelle. Une fois la bataille achevée, remettez tous les blocs debout, à ce moment là le joueur 1 sélectionne la bataille suivante.

6.2 LES TOURS DE BATAILLES

Chaque bloc a un Tour de Bataille par Round de bataille. À son tour, un bloc peut Tirer, Battre en Retraite, ou Passer, **sauf qu'il est interdit de Battre en retraite pendant le Round 1**. L'ordre du tour dépend de la valeur d'initiative. Les blocs "A" jouent avant les blocs "B", puis les blocs "C". Les blocs "A" en défense jouent avant les blocs "A" en attaque, etc.

EXCEPTION : Les canons ont une valeur A3 pour le round 1, mais D3 pour les rounds suivants. Ils n'ont par conséquent jamais la valeur A3 s'ils entrent dans une bataille en tant que renforts.

Après que tous les blocs aient effectué leur Tour de Bataille, on a donc effectué un round de bataille.

Les batailles durent au maximum 4 rounds. Les blocs en Attaque doivent Battre en Retraite pendant le Round 4 à leur tour de jeu.

6.3 LES UNITES DE BATAILLES DE RENFORTS

Un joueur peut attaquer via une, deux ou trois frontières différentes, en respectant les limites d'accès de chaque frontière. Il est interdit d'attaquer via 4 différentes frontières. Les blocs traversant différentes frontières ne doivent pas commencer leur tour dans un même territoire.

Une frontière (choisi par l'attaquant) doit être déclaré l'Attaque Principale. Les blocs qui viennent d'autres frontières sont placés en Renforts.

EXEMPLE 1 : YORK a 2 blocs à WILTS et 4 à KENT. Les deux groupes attaquent le SUSSEX. L'Attaquant déclare que le groupe qui vient de KENT est l'Attaque Principale.

EXEMPLE 2 : LANCASTER a 1 bloc dans le Middlesex, 1 à Oxford et 1 à Gloucester. En dépensant AP3, ces blocs se combinent pour une Attaque Principale contre 2 blocs York à Sussex via la frontière de la rivière d'Oxford/Sussex.

Les blocs en Renfort ne peuvent pas tirer, Battre en Retraite, ou être touché pendant le round 1. Ils arrivent normalement au début du round 2.

EXCEPTION : si tous les blocs d'un camp sont éliminés pendant le round 1, les blocs en Renfort de ce camp sont immédiatement dévoilés. Ils ne peuvent pas tirer jusqu'au round 2, mais sont touchés normalement par les blocs ennemis pendant le round 1.

6.7 LA REORGANISATION

Quand une bataille est finit le vainqueur (L'Attaquant ou le Défenseur) peuvent se réorganiser. Tous les blocs victorieux (incluant les renforts) peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire adjacent amical ou neutre, mais jamais sur un territoire ennemi ou contesté. Les limitations de déplacement des frontières s'appliquent.

6.8 LES BLOCS ÉLIMINÉS

6.81 Le ROI est Mort

Le ROI est mort; vive le ROI! L'*héritier royal senior* devient le ROI là où il se situe (même en exil) à sa force actuel au début de la prochaine phase d'Approvisionnement. A ce moment là, le Territoire du nouveau ROI doit être annoncé. Si l'héritier royal senior est mineur, voir 6.82.

6.82 La mort d'un Héritier

Les héritiers sont éliminés de manière définitive quand ils sont tués. Le joueur ennemi les garde hors de la carte comme un trophée du jeu.

Quand un héritier est tué, l'héritier senior mineur entre en jeu au début de la phase suivante d'approvisionnement.

Les héritiers royaux entrent dans n'importe quel territoire amical ou neutre marqué d'une couronne. Les héritiers de PRETENDANT entrent dans l'un ou l'autre des territoires d'exil.

6.83 La mort des Nobles

Les nobles qui portent une rose sont éliminés de manière définitive. Les autres nobles (et l'église) vont dans la réserve de son propriétaire face couchée. Ils ne peuvent pas être recrutés de nouveau lors de cette campagne.

EXCEPTION: *Les blocs Neville : Kent, Salisbury et Warwick, sont tués de manière définitive.*

6.84 La mort des armées de ville

Les armées de ville éliminées et les canons vont dans la réserve de son propriétaire face cachée. Ils ne peuvent pas être recrutés de nouveau lors de cette campagne.

6.84 La mort d'un Mercenaire

Les mercenaires Éliminés vont dans leurs territoires face cachée, sauf le gallois qui va face cachée dans la réserve de Lancastrian.

Ils ne peuvent pas être recrutés de nouveau lors de cette campagne.

6.85 La mort d'un Rebelle

Si le Rebelle est éliminé, il va face cachée dans la réserve du PRETENDANT. Il ne peut pas être recruté de nouveau lors de cette campagne.

6.9 LANCER DE DES DE TRAHISON

Certains nobles étaient incertains sur les Champs de bataille et plusieurs victoires résultèrent de trahisons.

Le ROI, Warwick et le PRETENDANT peuvent chacun tenter un lancer de dés de Trahison par bataille (s'ils sont présents). Un lancer de dés de Trahison a lieu à son tour de Bataille normale au lieu d'un Tir ou d'une Retraite. Choisissez un bloc ennemi (Pas dans la Réserve) et lancez autant de dé que sa valeur de Fidélité. Si tous les nombres (pas le total) sont pairs, le bloc rejoint vos Renforts à sa force actuelle et commence la bataille normalement au prochain tour.

EXEMPLE : *Un lancer de dés de Trahison est fait par le ROI pour convertir Northumberland, sa fidélité est de 2. On lance alors deux dés. Si les deux nombres sont pairs, Northumberland est passé à l'ennemi.*

Un même bloc peut être victime de trois lancers de dés de trahison pendant une bataille, un par la carte Evènement « Traître », un par le PRETENDANT et un par Warwick. Un lancer de dés de trahison ne peut pas être fait pour regagner un bloc qui a déserté lors d'une même bataille.

6.91 Warwick

Kent et Salisbury ont un petit bouclier "Warwick" au lieu d'une valeur de Fidélité. Ces blocs ont une valeur de Fidélité de 2, mais seulement 1 si Warwick effectue le lancer de dés de Trahison.

Warwick ne peut pas faire un lancer de dés de trahison contre *Northumberland* ou *Westmoreland*.

7. OPHASE

D'APPROVISIONNEMENT

7.1 LES LIMITES D'APPROVISIONNEMENT

Chaque territoire peut accueillir jusqu'à 4 blocs sans pénalité. Quand plus de 4 blocs se trouvent dans un territoire lors de la phase d'approvisionnement, chaque bloc en surplus (au choix du propriétaire) voit sa force réduite de 1. Les blocs éliminés par la limite d'approvisionnement sont traités selon 6.8.

VILLES : *la Limite d'approvisionnement dans les territoires contenant une ville est de 5 blocs.*

7.2 LIMITES D'EXIL

Calais et la *France* peuvent chacun approvisionner jusqu'à 4 blocs, plus les mercenaires locaux.

L'*Irlande* et l'*Ecosse* peuvent chacun approvisionner 2 blocs plus les mercenaires locaux.

Les blocs supplémentaires (au choix du propriétaire) sont soumis à la pénalité d'approvisionnement normale. Les blocs supplémentaires (au choix du propriétaire) sont renvoyés dans la réserve du joueur pendant la réinitialisation des Campagnes (8.5). Ainsi, avec 3

blocs York en Irlande, mais le bloc irlandais est absent, un bloc en exil est soumis à une perte d'1 force à chaque phase d'approvisionnement. S'il est toujours cumulé, un bloc en exil (au choix du propriétaire) va dans la réserve pendant la réinitialisation des Campagnes.



Henry Tudor
Henry VII, 1457–1509

8.0 LE TOUR POLITIQUE

Une campagne est finit quand les 7 tours de Jeu ont été jouées.

Une Tour politique est alors joué durant lequel le PRETENDANT peut usurper le trône, et les armées se préparent pour la prochaine campagne.

Jouez les actions politiques exactement dans l'ordre tel qu'il est mentionné.

8.1 LES ARMEES SONT DISSOUTE

Les armées des villes, les canons et le bloc gallois retournent dans la réserve du propriétaire. Les mercenaires retournent dans leurs territoires assignés. Le bloc de rebelle est sorti de la carte.

8.2 USURPATION

L'usurpation du trône arrive quand le PRETENDANT contrôle une majorité de nobles et d'héritiers. Chaque bloc d'église compte comme un noble. L'occupation de Londres (Middlesex) compte aussi comme un noble.

Excluez tous les blocs en exil, l'Île of Man ou la réserve. Les égalités sont gagnées par le ROI.

Si l'usurpation du trône à lieu, l'héritier PRETENDANT senior devient le ROI. L'ancien ROI est dépossédé du trône et est banni en tant que PRETENDANT.

8.3 LE PRETENDANT RENTRE CHEZ LUI

Le PRETENDANT et ses héritiers sur la carte sont bannis. Les nobles et l'église sur la carte doivent retourner sur leur boucliers/cathédrale, mais s'ils sont occupés par l'ennemi, alors ils vont dans la réserve.

NOTEZ : *Warwick ne peut pas retourner à Calais s'il est Lancastrian. Soumis aux limites d'exils (7.2), les nobles Salisbury et Kent (s'ils sont Yorkist) peuvent aussi aller à Calais si leurs boucliers sont occupés par l'ennemi. Ces trois Nevilles peuvent aussi aller sur les boucliers de chacun de leur propriétaire s'il est mort.*

8.4 LE ROI RENTRE CHEZ LUI

Le ROI et les héritiers royaux sur la carte retournent sur leurs boucliers ou n'importe quel territoire comportant une couronne. Les nobles/église sur la carte vont sur leurs propres boucliers/cathédrale, mais s'ils sont occupés par l'ennemi, alors ils retournent dans la Réserve.

IMPORTANT : *Pour les deux joueurs, les blocs actuellement en exil doivent rester en exil.*

8.5 REINITIALISATION DE CAMPAGNE

Tous les blocs face cachés de la Réserve sont à nouveau disponibles pour être recruté lors de la prochaine campagne. Le bloc rebelle est remis dans

la réserve du PRETENDANT. Tous les blocs de la réserve et sur la carte sont remis à leurs forces maximum.

Mélangez les 25 cartes et distribuez 7 cartes à chaque joueur pour la prochaine campagne.

9.0 VICTOIRE

Le joueur qui réussi à éliminer les 5 héritiers ennemis gagne par une victoire instantanée. Autrement, après la troisième Campagne, on effectue un tour politique jusqu'à la phase d'usurpation incluse. Le joueur qui est le ROI gagne le jeu.

9.1 CLARENCE ET EXETER

Deux héritiers, Exeter (Lancaster) et Clarence (York) peuvent être l'objet de lancer de dés de trahison et ainsi passer dans l'autre camp. Par contre il est impossible d'essayer de les corrompre s'ils sont le ROI ou le PRETENDANT. S'ils se font corrompre :

·Ils ne sont pas des héritiers de l'autre camp, mais deviennent juste des nobles qui compte pour la phase d'usurpation.

·Ils ne sont pas des héritiers (ou des nobles) pour leur camp d'origine, mais regagne ce statut s'ils repassent à nouveau dans leur camp d'origine.

·Ils peuvent être exécutés (éliminés) durant n'importe quelle phase de d'approvisionnement pour s'assurer qu'ils ne retourneront pas dans leur camp d'origine.

·Un héritier mineur ne rentre pas en jeu pour le remplacer à moins que cet héritier ne soit tué ou exécuté.

·Quand il est exigé qu'il rentre chez lui en tant que noble ennemi, Exeter va en Cornwall, et Clarence dans n'importe quel territoire portant un bouclier York neutre, sinon il va dans la réserve amicale.