

Table des actions (13.5)

Type d'action	Référence	Restrictions	Participation	Capacités	Entrer dans un espace contrôlé ou occupé par l'ennemi ?
Campagne	13.5.1	1 par force par round	Nombre quelconque de chef + nombre de corps dans le même espace jusqu'à la CR combinée de <u>deux</u> chefs.	a) 3 PM ou b) Siège	Oui
Transfert	13.5.2	1 par force par round	Deux chefs ou deux corps ou un chef et un corps, depuis ou vers le même ou différents espaces.	Chefs = 6 PM Corps = 4 PM	Seulement si l'espace est déjà assiégé
Remplacement	13.5.3	1 par round	Corps à force réduite non assiégé avec une LdC jusqu'à sa capitale nationale	Le corps est restauré à pleine force.	N/A
Ralliement	13.5.4	1 par round par chef	Un chef + nombre de corps démoralisés égal à la moitié (arrondie au supérieur) de la CR d'un chef.	Les chefs et corps perdent leur état de démoralisation.	N/A
Mouvement naval	13.5.5 & 14.5	1 par round. Doit tester pour le succès	Nombre quelconque de chefs & jusqu'à deux corps (débutant dans le même port, finissant dans le même port).	Il n'est pas nécessaire de contrôler les ports, mais ils peuvent seulement bouger à travers des zones de mer amies.	Seulement si le chef fait partie du mouvement ou si l'espace est déjà assiégé
Déploiement de la flotte de Toulon	13.5.6	Joueur Bourbon seulement	Flotte française de Toulon (Force 1 ou 2)	Jet de dé pour le contrôle de la zone de mer Méditerranée.	N/A

Règles des actions

- Au début de la phase de campagne, s'il n'y a pas assez de cartes Action dans le talon pour les distribuer aux deux joueurs, le talon est mélangé. Ensuite chaque joueur reçoit 5 cartes Action, sauf au tour 1702 où seulement 4 cartes Action sont distribuées à chaque joueur (20.4.1), ou si un évènement réduit le nombre de cartes Action.
- Les joueurs conduisent ensuite alternativement des rounds d'action jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de cartes Action. Le joueur avec le plus de carte Action en main joue en premier. Si le nombre est identique, chaque joueur place une carte sur la table face cachée ; les cartes sont retournées et les joueurs jouant la carte avec le plus haut nombre d'action joue en premier ; S'il y a égalité, le joueur de l'Alliance choisit qui joue en premier en 1702-1707, le joueur Bourbon en 1708 jusqu'à la fin du jeu.
- Le joueur conduisant un round est appelé le joueur "actif" ; l'autre est dit le joueur "inactif".
- Quand une carte Action est jouée, le nombre d'actions indique combien d'actions le joueur peut utiliser pendant ce round.
- Les chefs et les corps ne peuvent pas participer à plus d'une action par round de campagne.
- Les chefs et les corps peuvent être déposés pendant une action de campagne, mais ne peuvent pas être ramassés.
- La force doit arrêter son mouvement quand elle entre dans un espace de forteresse contrôlé par l'ennemi (Elle perd tous les PM restant), même si l'espace est assiégé par des forces amies.
- La force qui entre dans un espace non fortifié contrôlé par l'ennemi ne perd pas ses PM restant, mais il ne peut pas aller vers un espace adjacent contrôlé par l'ennemi tant que l'espace n'a pas été converti au contrôle ami. Convertir un espace non fortifié coûte 1 PM.

Phase de renfort (8.0)

Points de ressource		
	Au début	Cartes & Evènements qui affectent les PR
Alliance	6	BANQUE D'ANGLETERRE, LA GRANDE-BRETAGNE SE RETIRE
Bourbon	4	EFFONDREMENT DES FINANCES FRANÇAISES
Construire un nouveau corps		
Remplacement	Coût en PR	Limite de construction
Espace national ami avec une LdC jusqu'à la capitale nationale	Plein – 2 Réduit – 1	France 2 Tous les autres 1
Restaurer un corps réduit		
Exigences	Coût en PR	Limite de restauration
LdC jusqu'à la capitale nationale	1	France 3 Tous les autres 2
Commissionner la flotte de Toulon (Bourbon seulement)		
Exigences	Coût en PR	Résultat
Toulon n'a jamais été assiégé	1 ou 2	Le marqueur de la flotte de Toulon est sur sa face 1 ou 2 dans la case du port de Toulon.

Pertes de chef (16.3.2)

Pertes en bataille	
Chaque joueur lande 2d6 pour <u>chaque</u> chef <u>nommé</u> qui a participé à la bataille.	
12	ELIMINE – le pion du chef est retourné sur sa face de chef mineur définitivement.
11*	CAPTURE – le joueur vaincu (seulement) soit (a) retourne définitivement le pion ou (b) donne à son adversaire autant de PV que la TR du chef capturé et place le chef sur la piste de tour pour revenir comme renfort au tour suivant.
* <i>Seul le camp vaincu est affecté par ce résultat.</i>	
Capturé lors d'un siège	
Les chefs mineurs sont placés sur la piste de tour pour le tour suivant, les chefs nommés sont sujets au résultat capturé ci-dessus.	

Lignes fortifiées (15.0)

Où / comment construire		
Construites pendant la phase de renfort en dépensant 1 PR pour construire 1 niveau ou améliorer au niveau 2, ou 2 PR pour construire 2 niveaux. L'espace doit : I) être une forteresse amie, II) non-difficile, III) contenir 5 corps, et IV) avoir une LdC jusqu'à une capitale amie. Une seule ligne par espace autorisée.		
Type	Espace éligible	Effets
Niveau 1	Normal/Fertile	-1 aux dés d'attaque
Niveau 2	Fertile	-1 aux dés d'attaque +1 aux dés de défense
Contournement de lignes		
Après l'interception et avant l'esquive.		
Lancez 1d6 , en appliquant les modificateurs suivants :		
+ TR d'un chef actif - TR du chef inactif avec la plus haute valeur - 1 si contournement d'une ligne de niveau 2		
REUSSITE SUR UN RESULTAT DE 5+		
Réussite = les lignes fortifiées sont ignorées pour la bataille Echec = l'attaquant décide s'il combat avec les modificateurs de la ligne fortifiée ou s'il déclare se retirer ; Dans ce dernier cas, le défenseur peut forcer la bataille mais les modificateurs des lignes fortifiées ne s'appliquent pas.		
Destruction des lignes		
Détruites si l'espace de forteresse est capturé par l'ennemi.		

Phase de carte Evènement (5.1)

Cartes Evènement
Chaque joueur (Alliance en premier) tire une carte Evènement et la révèle/joue immédiatement sauf si elle est "conservée jusqu'au moment de la jouer".
Les évènements non-jouables sont ôtés du jeu, le joueur NE tire PAS une nouvelle carte.

Règles navales (10.0, 13.5, 14.5)

Contrôle de la zone de mer Méditerranée
L'Alliance doit contrôler Lisbonne OU Cadix autrement les Bourbons contrôle la Méditerranée. Les Bourbons prennent temporairement le contrôle en déployant la flotte de Toulon et en gagnant une bataille navale.
Mouvement naval
Les mouvements de l'Alliance sont permis en Méditerranée si l'Alliance la contrôle (Lisbonne ou Cadix)
Les mouvements bourbons sont limités à la Méditerranée et seulement si elle est contrôlée par les Bourbons.
Annoncez les unités bougeant et la destination et lancez 1d6 :
SUCCÈS sur un résultat de 2 à 6
Sur un résultat de 1, le joueur actif choisit entre annuler le mouvement ou prendre 1 perte.
Déployer la flotte de Toulon
1. La flotte de Toulon doit être commissionnée ;
2. Le joueur Bourbon initie une action de Déploiement de la flotte de Toulon ;
3. Chaque camp lance 1d6, en appliquant les modificateurs : le joueur Bourbon a un modificateur égal à la force de la flotte de Toulon (+1 ou +2). Le joueur de l'Alliance a un modificateur de +2 à chaque fois sauf si l'évènement LES BRITANNIQUES CAPTURE MINORQUE a été joué, auquel cas le modificateur est +3.
LE PLUS GRAND RESULTAT GAGNE (relancez si égalité)
L'Alliance gagne = Pas d'effet sur le contrôle de la Méditerranée.
Le Bourbon gagne = Le Bourbon prend le contrôle de la Méditerranée jusqu'à l'étape C de la phase de quartiers d'hiver (après l'ajustement de -2 PV).
4. Quel que soit le résultat, la flotte de Toulon est retirée du jeu et doit être armée à nouveau pour pouvoir être déployée.
Effets du siège de Toulon
Le marqueur de la flotte de Toulon est retiré immédiatement et définitivement du jeu si l'Alliance lance un dé de siège contre Toulon (quel que soit le résultat).

Phase d'évènements espagnols (18.0)

Etape 1 – Déterminez le contrôle de Madrid (18.1)
Si l'Alliance prend le contrôle de Madrid ce tour, le joueur Bourbon lance 1d6. Si le résultat égale ou dépasse le chiffre sur la piste de loyauté espagnole, les Bourbons reprennent le contrôle de Madrid (18.1)

Etape 2 – Ajustez le marqueur de loyauté espagnole (18.2)
Le marqueur de loyauté espagnole peut être retourné ou bougé, en fonction du contrôle en cours des espaces espagnols suivants :

Contrôle	Bougez le marqueur
Les Bourbons contrôlent Madrid et au moins 5 forteresses espagnoles	de 1 à droite
Les Bourbons contrôlent Madrid mais moins de 5 forteresses espagnoles	Pas de mouvement
L'Alliance contrôle (i) Madrid <u>ou</u> (ii) Barcelone et au moins 5 autres forteresses en Espagne.	de 1 à gauche
L'Alliance contrôle Madrid & Barcelone	de 2 à gauche
L'Alliance contrôle Madrid, Barcelone et au moins 5 autres forteresses en Espagne	de 3 à gauche

Etape 3 – Testez le soulèvement espagnol habsbourgeois
Il se produit seulement si l'Alliance contrôle la Méditerranée. Si Madrid ou Barcelone est contrôlée par l'Alliance, le soulèvement a lieu automatiquement. Autrement, le joueur de l'Alliance lance un dé. Si le résultat égale ou dépasse le chiffre sur la piste de loyauté espagnole, le soulèvement a lieu.

Négociations de paix (19.0 E)

Négociations de paix	
Débutant en 1710, le joueur Bourbon peut offrir des concessions, dans le tableau des PV, pour faire un jet de dé de négociation de paix.	
1. Le joueur Bourbon annonce des négociations et combien de concessions il offre ;	
2. Le joueur Bourbon lance 1d6 et ajoute les modificateurs suivants (minimum +1, maximum +6)	
+ ?	Nombre de concessions (1, 2 ou 3) – 1, 3 ou 5 PV respectivement
+ 1	Si Madrid est sous contrôle Bourbon
+ 1	Si l'évènement MORT DE L'EMPEREUR JOSEPH a eu lieu
+ 1	Si en 1711 ou plus tard
3. Si le résultat net est 8 ou plus, la Grande Bretagne se retire de la guerre ; Le coût des PV de concession est payé <u>seulement</u> si c'est réussi.	
Effets	
Ôtez toutes les forces britanniques du jeu ; Marlborough et Galway sont retirés même s'ils sont retournés sur leur face de chef mineur.	
Si non jouée, la carte Evènement Banque d'Angleterre est retiré du jeu (ôtez-la du talon et mélangez) ; Elle n'a plus d'effets si elle a déjà été jouée.	
Pendant le tour suivant, l'Alliance reçoit 4 PR et 4 cartes Action.	
Le jeu se termine ou continue un tour de plus selon le scénario.	

Victoire (6.0)

Gain/ Perte de PV		
Les espaces de forteresse valent le niveau de fortification d'origine, sauf si une valeur supérieure est imprimée sur la carte. Voir aussi 20.4		
Une Grande Victoire vaut 2 PV pour le vainqueur		
Si les Bourbons contrôlent la Méditerranée, l'Alliance perd 2 PV lors de la phase de quartiers d'hiver.		
Les PV ne sont pas gagnés pour les espaces pris en dehors de la phase de campagne (Revirement de la Savoie, Espagnol habsbourgeois, Gibraltar). Voir aussi 20.4.		
Victoire automatique		
Victoire automatique de l'Alliance si :		
<ul style="list-style-type: none"> • Paris est à l'Alliance, avec une LdC jusqu'à une capitale de l'Alliance, OU • Le niveau de PV atteint 30. 		
Victoire automatique Bourbon si :		
<ul style="list-style-type: none"> • Amsterdam ou Vienne est Bourbon, avec une LdC jusqu'à Paris, OU • Le niveau de PV atteint 0 		
Victoire de fin de jeu		
Sans Retrait BR		Avec retrait BR & scénario de tournoi
PV	Résultat	PV
30+	Majeure alliée	25+
25-29	Mineure alliée	20-24
20-24	Mineure Bourbon	15-19
19 ou moins	Majeure Bourbon	14 ou moins

Interception, Esquiver une bataille et contourner les lignes fortifiées (14.6 – 15.0)

Séquence quand une force entre dans un espace ennemi
1. la force active bouge vers l'espace.
2. le joueur inactif tente d'intercepter
3. la force active tente de contourner les lignes fortifiées
4. le joueur inactif tente d'esquiver la bataille (seulement s'il n'y a pas eu d'interception).

Interception
<i>Remarque : les interceptions ne sont permises que contre un mouvement ennemi.</i>
Même participation que lors d'une action de campagne
Doit être dans un espace adjacent et intercepter vers un espace ami ne contenant pas déjà d'unités ennemies.
Lancez 1d6 + TR d'un chef interceptant
SUCCÈS SUR UN RÉSULTAT DE 6+

Esquiver une bataille
Une force seulement (un corps sans chef ne peut pas esquiver sauf pour se retirer dans une forteresse amie)
Automatique si dans un espace de forteresse amie, sinon comme suit :
Lancez 1d6 + TR d'un chef esquivant.
SUCCÈS SUR UN RÉSULTAT DE 5+

Séquence de jeu (8.0)

1. Phase de carte Evènement (9.0)
a. Si 1703, la Bavière peut entrer en guerre. b. Si 1704, le Portugal entre automatiquement en guerre. c. Si 1708, ajoutez les nouvelles cartes au talon et mélangez d. Tirez des cartes Evènements
2. Phase de renfort (12.0)
a. Utilisez des points de ressource pour construire et restaurer des corps, construire des lignes fortifiées ou (seul le Bourbon) commissionnez la flotte de Toulon. b. Placez les renforts c. Promouvoir / Transférer les chefs
3. Phase de campagne (13.0)
a. Mélangez le talon de cartes Action si nécessaire et distribuez les cartes Action. b. Déterminez le premier joueur. c. Menez les rounds d'action.
4. Phase des évènements espagnols (18.0)
a. Résolez le contrôle de Madrid. b. Ajustez le marqueur de loyauté espagnole c. L'Alliance teste le soulèvement espagnol habsbourgeois si éligible.
5. Phase de quartiers d'hiver (19.0)
a. Retrait vers des espaces amis ; recouvrez les niveaux des forteresses réduites. b. Ôtez les marqueurs (<i>Continued Siege, Fortress Strength, Famous Victory, Demoralized, Toulon Fleet</i>). c. -2 PV si la Méditerranée est Bourbon (10.2). Après cet ajustement (s'il y a), le contrôle de la Méditerranée retourne immédiatement à l'Alliance tant qu'elle contrôle Cadix ou Lisbonne (ou les deux) – mais rappelez-vous <u>qu'aucun</u> des camps ne contrôle Lisbonne tant que le Portugal est neutre (7.2.3). d. Retrait britannique (1711 dans le scénario historique de retrait britannique seulement). e. Négociations de paix (1710 et après dans le scénario de pleine campagne seulement). f. Vérifiez la fin du jeu et la victoire automatique. g. Avancez le marqueur de tour.
<i>Le joueur de l'Alliance fait d'abord chaque phase sauf la phase de campagne (variable) et la phase de quartiers d'hiver (simultanée).</i>

Batailles (16.0)

Processus de bataille
Nombre de dés :
1 par corps à pleine force
1/2 par corps réduit (fractions arrondies au-dessus)
1 par TR de 2 chefs maximum (ne peut pas dépasser les dés des corps)
Lancez 1d6 :
Corps et chefs de moral normal => TOUCHE sur 5 ou 6
Corps et chefs démoralisés => TOUCHE sur 6
Modificateurs :
Voir lignes fortifiées & retraite à travers l'ennemi.
Priorité des pertes :
a) Tous les corps sont réduits avant d'être éliminés b) La première perte va à la puissance avec le plus de corps c) la première élimination va à la puissance avec le plus de corps
<i>Un camp ne peut pas prendre plus de pertes qu'il n'a de corps dans la bataille.</i>
Résultat :
Le camp causant le plus de touches gagne la bataille (basées sur les touches obtenues, pas les pertes vraiment prises), le défenseur gagne les égalités sauf si l'attaquant survit seul ; Vérifiez pour la grande victoire et la perte des chefs. La force vaincue est démoralisée si elle prend au moins une perte.
Grande victoire
Conditions :
Le camp vaincu prend au moins 5 pertes réelles (y compris les pertes de retraite), ou perd (ôtés) au moins 2 corps.
Effets :
Placez le marqueur du vainqueur dans l'espace ; le vainqueur gagne 2 PV
Un seul marqueur par espace, le plus récent est en jeu.
+2 aux dés de siège amis dans cet espace et ceux adjacents (non cumulatif).
Les marqueurs adverses n'ont pas d'effets sur les dés de siège amis.

Sièges (17.0)

Valeur de Défense de Forteresse (VDF) – Niveau de fortification (0-3) + Force de la garnison (0-2)	
Pré-requis de siège : l'assiégeant doit effectuer une action avec au moins autant de corps que la VDF.	
Lancez 1d6 plus les modificateurs ci-dessous.	
Résultat	Pertes (Attaquant/Défenseur)
1 ou moins	1 / 0
2 – 3	0 / 0
4 – 5	1 / 1
6	1 / 2
7	1 / 3
8 ou plus	1 / 4
Modificateurs :	
Assiégeant sans LdC	-2
Assiégeant avec une LdC menacée	-1
Assiégé dans un port avec une LdC maritime	-1
Bourbons assiégeant Innsbrück ou Trente	-1
Chef avec une TR de 1 ou + dans la forteresse	-1
Marqueur de continuation de siège	+1 ou +2
Chef avec une TR de 2 ou 3 activé pour le siège*	+1
Grande victoire amie dans le même espace ou à côté	+2
* Doit être activé avec un corps de même nationalité pour bénéficier du modificateur.	
Pertes du défenseur & Honneurs de la guerre	
La forteresse tombe quand la VDF est réduite à 0 ; un corps de garnison n'est jamais éliminé mais il reçoit les honneurs de la guerre – le réduire et le déplacer vers l'espace ami non-assiégé le plus proche.	
Quand elle est capturée, son niveau de fortification est restauré à son maximum.	
Niveau de fortification et autres marqueurs de siège	
Quand elle est capturée ou secourue, le niveau de fortification est pleinement restauré – Retirer le marqueur de niveau de fortification (si besoin).	
Quand elle est capturée ou secourue, retirez le marqueur de continuation de siège (si besoin).	