

No PEACE without SPAIN!

The WAR of the SPANISH SUCCESSION 1702-13

GAME Design by Don Herndon

Pas de paix sans l'Espagne !

La guerre de succession d'Espagne 1702-1713



Traduction française v1.0

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction	2	13.0 Phase de campagne.....	11
2.0 Plateau de jeu	2	14.0 Mouvement.....	12
3.0 Pions.....	3	15.0 Lignes fortifiées.....	15
4.0 Empilement.....	4	16.0 Bataille.....	16
5.0 Cartes	5	17.0 Siège	19
6.0 Déterminer la Victoire	5	18.0 Phase des évènements espagnols.....	22
7.0 Puissances.....	7	19.0 Phase de quartiers d'hiver	23
8.0 Séquence de jeu	8	20.0 Scénarios	25
9.0 Phase de cartes Evènement.....	8	21.0 Exemple de jeu détaillé	28
10.0 Contrôle de la Méditerranée.....	9	22.0 Notes du concepteur.....	31
11.0 Ravitaillement.....	9	Crédits	32
12.0 Phase de renfort	9		

1.0 INTRODUCTION

1.1 JEU

« *Jamais la tranquillité en Europe n'avait été aussi précaire, qu'en ce début de 1702..., que la Paix n'était plus qu'un fantôme et qu'il était clair que quelques soit le côté où l'on se plaçait, nous étions à la veille de la guerre.* »

— Chamillart, contrôleur général des finances et secrétaire d'Etat de la guerre français

1.1.1 No Peace Without Spain est un jeu pour deux joueurs illustrant la guerre de succession d'Espagne. La guerre se déroula principalement pour déterminer le sort du trône espagnol et de ses colonies, mais aussi marqua la lutte permanente entre les dynasties des Habsbourg et des Bourbon pour la domination politique, religieuse et économique de l'Europe.

1.1.2 Un joueur représente les intérêts du prétendant français, Philippe V ("les Bourbons"), tandis que l'autre joueur représente les intérêts du prétendant autrichien, Charles III ("l'Alliance"). Chaque « camp » se compose d'un certain nombre de puissances représentant les forces militaires des différents pays ou duchés.

Puissances des Bourbons (pions bleus)	Couleur	Capitale
France (Fr)	bleu	Paris
Bourbon d'Espagne (Sp)	jaune	Madrid
Bavière (Ba)	bleu clair	Munich
Savoie* (Sa)	rouge foncé	Turin

Puissances de l'Alliance (pions bruns)	Couleur	Capitale
Angleterre (Br)	rouge	Londres
Pays Bas (Du)	orange	Amsterdam
Autriche (Au)	blanc	Vienne
Empire (Em)	vert	Spéciale (2.4)
Soutiens (Su)	gris	Spéciale (2.4)
Portugal (Po)	marron	Lisbonne
Savoie* (Sa)	rouge foncé	Turin
Habsbourg d'Espagne (Ha)	jaune foncé	Barcelone

* La Savoie est au départ une puissance Bourbon, mais elle peut changer de camp en raison du jeu d'une carte événement.

1.1.3 Pour l'application de ces règles, les puissances de chaque camp sont "amies" avec toutes les autres puissances de ce camp et "ennemies" avec les puissances du camp adverse.

1.2 ÉCHELLE

Chaque tour représente une année. Chaque unité de combat, ci-après appelée "corps", représente environ 10000 hommes de toutes armes. Les chefs représentent à la fois le personnage nommé et son état-major.

1.3 COMPOSANTS

- une carte de 22 "x 34"
- un livret de règles
- deux aides de jeu cartonnées
- un paquet de 55 cartes
- une planche de 168 pions de 1.6 cm de côté
- dix dés à 6 faces

2.0 PLATEAU DE JEU

La carte montre l'Europe occidentale au début du 18^e siècle.

2.1 ESPACES

2.1.1 Généralités. Chaque point nommé sur la carte est un "espace". Il existe deux types d'espaces : non fortifié et fortifié (ou "forteresse"). Les espaces sont normalement contrôlés par un des deux camps, sauf si l'espace est neutre (2.3). Le contrôle d'un espace est important pour déterminer la victoire (6.0), tracer les lignes de communication (11.0), le mouvement, les interceptions (14.6) et esquiver une bataille (14.7). Les espaces qui sont reliés par des lignes sont considérés "adjacents".

2.1.2 Couleurs. La couleur du bord d'un espace indique qu'il s'agit d'un "espace national" pour la puissance associée à cette couleur et indique quelle puissance contrôle cet espace au début de la partie (sauf modification données par les instructions de mise en place du scénario). En général, les renforts et les corps nouvellement construits d'une puissance peuvent seulement être placés dans un espace national (Exception : les britanniques 12.2.5). Remarque : le seul espace national de la puissance Soutiens (Su) est l'espace national Empire/Soutiens (2.4).

2.1.3 Flèches de changement d'empilement. Des flèches blanches ont été placées sur certaines liaisons pour indiquer que le niveau d'empilement change (4.1).

2.1.4 Liaisons réservées à l'Alliance. Plusieurs espaces ont des liaisons rouges. Ces liaisons ne peuvent être utilisées que par l'Alliance pour le mouvement, esquiver une bataille, retraire et tracer des lignes de communication (11.0). Ces liaisons coûtent 2 PM lorsqu'elles sont utilisées pour le mouvement normal (14.1.1). Le joueur Bourbon peut intercepter une force de l'Alliance pénétrant dans un espace qui utilise ce genre de liaison pour le mouvement (c'est-à-dire qu'utiliser la liaison ne change pas les règles d'interception).

Note Historique sur la liaison Trente - Mirandole : Venise est restée neutre pendant la guerre et les deux camps hésitèrent à violer ses frontières. Cependant, à certaines occasions, les autrichiens ont ignoré ces préoccupations et transité par le territoire vénitien afin de contourner le blocage des forces Bourbon.

2.1.5 Espaces riches. Plusieurs espaces, comme Amsterdam et Milan, ont des symboles avec des pièces d'or. Ces "espaces riches" ne sont utiles que lors du jeu de la carte événement "Effondrement financier français". Voir la carte pour ses effets.

2.2 ESPACES DE CAPITALE.

Chaque puissance à une capitale, désignée par son nom en majuscule sur fond de couleur, qui est le foyer de ses ressources politiques et militaires. Les capitales sont les sources principales d'approvisionnement dans le jeu (11.2.1). Notez que l'espace national Empire/Soutiens est la capitale pour les puissances alliées de l'Empire et Soutiens (2.4).

2.3 CONTROL DES ESPACES

2.3.1 Généralités. La plupart des espaces commencent le jeu sous le contrôle d'un des deux camps. Quelques espaces demandent quelques clarifications :

- La Bavière et le Portugal sont des puissances neutres au début du jeu, elles se joignent à la guerre selon 7.2.
- Parme, Mantoue, Mirandole et les États pontificaux représentent les terres des duchés italiens indépendants et de l'Eglise. La mise en place du scénario (20.1) indique si un espace commence le jeu sous le contrôle d'un camp. Sauf la Bavière et le Portugal, toutefois, ces espaces peuvent être parcourus et contrôlés par un camp à tout moment.

2.3.2 Espaces de forteresse. Le contrôle d'une forteresse change après un siège (17.0) ou le changement d'allégeance d'une puissance (7.2). Les espaces de forteresse ont une résistance inhérente : 1, 2 ou 3. Une forteresse avec une résistance de 2 ou 3 a sa valeur imprimée sur la carte ; toutes les autres forteresses ont une résistance de 1. Les forteresses sont toujours considérées comme à pleine force sauf lors d'un siège actif qui peut les réduire (comme indiqué par les marqueurs de résistance de forteresse) ou par des règles spéciales de scénario.

2.3.3 Espaces non fortifiés. Contrairement aux espaces de forteresse, les espaces non fortifiés n'ont aucune force défensive et le contrôle peut changer au cours d'une action de campagne par la simple dépense d'un point de mouvement d'une force ennemie dans l'espace (14.4).

2.3.4 Marqueurs de contrôle. Utilisez les marqueurs de contrôle nécessaires pour indiquer le propriétaire.



2.4 ESPACES NATIONAUX EMPIRE/ SOUTIENS ET AUTRICHIENS

Le grand carré Empire/Soutiens et l'espace national autrichien possèdent les particularités suivantes :

- **Alliance-seulement** : ils ne peuvent jamais être occupés par les unités Bourbon.
- **Capitale** : l'espace national Empire/ Soutiens est la capitale pour les puissances de l'Empire et Soutien. Elle agit comme une capitale normale à tous les égards (c.-à-d pour les LdC et les renforts). C'est également le seul espace national pour la puissance Soutien; Les corps Soutiens nouvellement arrivés doivent être placés dans cet espace. L'espace national autrichien n'est pas la capitale de l'Autriche, cependant ; C'est Vienne.
- **Pas de limite d'empilement et utilisation totale par l'Alliance** : toutes les puissances de l'Alliance peuvent librement entrer, sortir ou rester dans ces deux espaces nationaux comme vous le souhaitez, sans tenir compte de l'empilement. Notez que les liaisons menant dans et hors de ces deux espaces nationaux sont rouges; Elle coûte 2 PM pour les parcourir.

2.5 ZONES DE MER

Note historique : bien que l'espagnol et le français menèrent des opérations navales durant la guerre, elles furent peu importantes par rapport aux opérations des forces navales britanniques et néerlandaises (les "puissances maritimes"). Lorsque l'Alliance gagne l'usage de Lisbonne comme port d'hivernage pour ses navires, elle put faire de longues incursions en Méditerranée et soutenir l'effort de guerre dans l'est de l'Espagne et en Italie. Les règles suivantes reflètent les conditions historiques et soulignent la nécessité de l'Alliance de contrôler un port au Portugal ou au sud de l'Espagne afin d'opérer de manière plus efficace en Méditerranée.

2.5.1 Généralités. Il y a deux zones de mer sur la carte : l'Atlantique et la Méditerranée. Les zones de mer sont utilisées pour régir les lignes de communication (11.1) et le mouvement par mer (14.5). Tous les ports sont adjacents à une seule zone de mer sauf Gibraltar qui borde les deux zones de mer (2.6).

2.5.2 Zone de mer Atlantique. L'Alliance contrôle toujours la zone de mer Atlantique au cours du jeu ; Cela ne peut pas changer. Les unités Bourbon ne peuvent jamais se déplacer ou tracer une ligne de communications à travers cette zone.

2.5.3 Zone de Mer Méditerranée. Le contrôle de la mer Méditerranée (" Med") appartient d'abord au joueur Bourbon, mais cela change au cours du jeu. Voir 10.2 pour les règles qui décrivent comment le contrôle de la Med est déterminé. Le contrôle de la Med affecte non seulement les lignes de communication et le mouvement par mer (11.1) via cette zone, mais aussi le niveau des points de victoire (6.1.1).

Note de Jeu : Bien que Gibraltar ait été considéré depuis longtemps comme un lieu stratégique important, au début du XVIII^e siècle, ce n'était pas un port majeur et de ce fait il ne contrôlait pas l'entrée de la Méditerranée.

2.6 PORTS

2.6.1 Généralités. Les espaces dont le nom est imprimé dans l'eau sont des ports. La plupart des ports est adjacente à une seule zone de mer, y compris Londres, qui est adjacente à la zone de mer Atlantique.



2.6.2 Port à Double Zone. Gibraltar est adjacent aux zones de mer Atlantique et Méditerranée.

2.6.3 Utilité. Un camp peut utiliser un port pour se déplacer par mer et tracer une LdC seulement s'il contrôle la zone de mer adjacente à ce port.

Note de Jeu : Gibraltar étant adjacent aux zones de mer Atlantique et Méditerranée, les Bourbons ne peuvent tracer une ligne de communication ou faire un mouvement maritime vers ou depuis un espace que s'ils contrôlent la Méditerranée.

2.7 CASES D'ARMÉE

Chaque camp a quatre cases d'armée (avec des pions associés) qui peuvent être utilisées pour aider à gérer les gros empilements. Il n'y a aucune règle spéciale concernant les cases d'armée ou les pions — elles sont simplement utilisées pour plus de commodité, afin de réduire l'encombrement sur la carte. Chaque joueur dispose de quatre marqueurs d'armée à placer sur la carte ; les lettres sur les marqueurs correspondent aux lettres des cases d'armée.



2.8 PISTES DE JEU

La carte comprend plusieurs pistes pour mettre les marqueurs d'information du jeu.

3.0 PIONS

Terminologie : Le terme "force" est utilisé dans ces règles pour décrire une unique pile de chefs et/ou de corps.

3.1 CHEFS

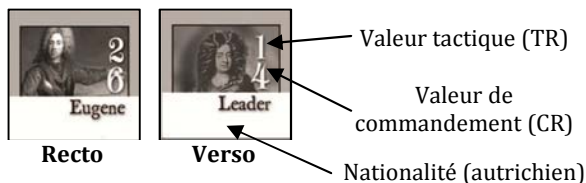
Il existe deux types de chefs dans le jeu : les nommés et les mineurs. Les chefs nommés peuvent être éliminés lors d'une bataille ou d'un siège ; dans ce cas, le pion est retourné sur son côté de remplacement (chef mineur) pour le reste de la partie.

Les chefs ont deux valeurs numériques :

- **La valeur tactique (TR)** contribue aux dés de bataille (16.2) et elle est également utilisée pour modifier le jet de dé d'interception (14.6), pour

esquiver une bataille (14.7) et pour contourner les lignes fortifiées (15.4). Notez que les chefs nommés souffrent d'une TR réduite s'ils ne sont pas empilés avec un corps de même nationalité (3.1.1).

- **La valeur de commandement (CR)** indique le nombre de corps que le chef peut commander (activer) lors d'une campagne (13.5.1). Un chef peut également utiliser une action de ralliement pour se rallier lui et un nombre de corps égal à la moitié (arrondie au supérieur) de sa CR (13.5.4).

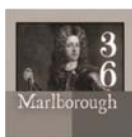


3.1.1 Corps nationaux. Le long du bord inférieur du pion de chaque chef nommé il y a une "bande" de couleur qui indique "la puissance nationale" de ce chef. Un chef nommé subit une pénalité de sa TR de -1 s'il ne commande pas au moins un corps de sa nationalité lors de l'utilisation de sa TR pour un jet de dé. La CR n'est jamais affectée par l'exigence liée aux corps nationaux.

Exemple : Vendôme fait partie d'une pile défensive (c'est-à-dire inactive) dans une bataille qui ne contient aucun corps français. Sa TR pour la bataille est +1 au lieu de +2.

Note de Jeu : La face chef mineur pour les cinq chefs avec une TR de deux ou plus (Marlborough, Eugene, Villars, Vendôme et Berwick) ont une bande de corps nationaux, et ils suivent les mêmes règles des corps nationaux comme les chefs nommés.

3.1.2. Marlborough. Marlborough a une bande bicolore. Pour agir à pleine efficacité il doit avoir à la fois un corps britannique et un corps hollandais dans son armée. Il souffre d'une pénalité de -1 à sa TR dans chacune des situations suivantes : (1) il ne commande pas de corps britanniques ; (2) il ne commande pas de corps hollandais. Ces pénalités sont cumulatives.



Exemple : Marlborough est activé mais aucun corps britanniques ou hollandais ne fait partie de l'activation. Sa TR pour l'activation est de +1 au lieu de +3, tandis que sa CR est toujours de 6.

3.1.3 Promotion. Villars, Tallard et Overkirk commencent le jeu sur leur face chef mineur. Ces chefs restent sur leur face chef mineur et ne peuvent pas être éliminés dans une bataille jusqu'à ce qu'ils soient promus lors d'une phase de renfort (voir 12.4). Après la promotion, s'ils sont éliminés, ils sont retournés sur leur face chef mineur pour le reste de la partie.

3.2 CORPS

Note Historique : Au cours de cette période de la guerre, la structure de commandement d'une armée était assez dépendante des circonstances (l'ancienneté et la nationalité des officiers présents, la composition et la nationalité des troupes et ainsi de suite). Chaque unité de combat dans le jeu représente environ 10000 hommes d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Bien que le concept d'une organisation permanente d'armes combinées n'ait pas encore été mis en place, le "corps" est un terme contemporain pour décrire les gros corps de troupes et est utilisé ici pour décrire les unités de combat.

3.2.1 Chaque puissance a un certain nombre de pions de corps qui représente ses forces terrestres. Chaque corps a deux faces :

- Pleine force — donne 1 dé de bataille. Une touche sur un corps à pleine force provoque son retournement.

- Force réduite — donne ½ dé de bataille. Une touche sur un corps réduit entraîne son élimination et il retourne dans le pool de force.

Recto (pleine force)



Verso (force réduite)



IMPORTANT : À moins que les règles ne le précisent par ailleurs, le terme "corps" s'applique à un pion qu'il soit à pleine force ou à force réduite.

3.2.2 Les corps qui sont réduits suite à une bataille, un sur-empilement ou à des cartes événement peuvent seulement être restaurés à pleine force pendant la phase de renfort (12.3) ou lors d'un round d'action (13.5). Les corps éliminés sont placés hors-carte dans un "pool de force" (12.3).

3.2.3 Les corps ne peuvent être fusionnés ou décomposés.

3.3 MARQUEURS

3.3.1 Le jeu utilise une variété de marqueurs pour garder la trace des événements du jeu et enregistrer sa progression.

3.3.2 La planche devrait être suffisante, cependant tous les marqueurs peuvent être dupliqués si nécessaire.

4.0 EMPILEMENT

Note Historique : Bien que chaque espace représente une région importante, les besoins logistiques de cette période imposent des limitations à la taille des armées qui sont fondées sur les capacités de la terre à fournir l'appui logistique à ces forces (routes, rivières, ravitaillement, fourrage pour les chevaux, etc.).

4.1 LIMITES D'EMPILEMENT

4.1.1 Limites d'empilement. Chaque espace sur la carte a une limite d'empilement qui indique le nombre total de corps que chaque camp peut empiler en toute sécurité dans cette espace (exception : les espaces nationaux Empire/Soutiens et autrichien 2.4).

Type	Icône	Limite d'empilement
Fertile	blé	12
Normal	aucun	8
Accidenté	Montagne	4

Note du jeu : Les corps réduits comptent de la même manière que les corps à plein-force pour l'empilement en toute circonstance, alors que les chefs et les autres marqueurs de jeu n'ont aucun effet sur le niveau d'empilement.

4.1.2 Pas de sur-empilement volontaire. L'empilement est appliqué à la fin d'un mouvement ou d'une retraite. Les limites d'empilement peuvent être temporairement dépassées lorsqu'une force traverse une espace (la force qui bouge et/ou les corps amis inactifs dans l'espace dépassent la limite d'empilement), ou quand vous vous déplacez dans un espace dans le but de lever un siège (17.3.4 et 17.6.1). La seule fois qu'une force peut être en sur-empilement dans un espace est à la suite d'une retraite obligatoire (c'est-à-dire après une bataille ou lors du retrait pendant la phase de quartiers d'hiver) ou après la levée réussie d'un siège. Il n'est pas permis d'être en sur-empilement lors d'une interception dans un espace (14.6.2).

4.1.3 Pénalités pour les espaces en sur-empilement. Il y a trois pénalités associées aux espaces en sur-empilement :

- **Réduction des corps à pleine force.** Si le nombre de corps à pleine force dans un espace en sur-empilement dépasse de moitié (1/2) la limite de l'empilement, alors tous les corps à pleine force au-dessus de cette limite doivent être réduits (au choix du joueur propriétaire) à la fin du déplacement ou de la retraite.
- **Aucune restauration ou renfort autorisé.** Les corps réduits dans un espace en sur-empilement ne peuvent jamais être restaurés à pleine force, au cours de la phase de renfort (12.3.5) ou au cours d'une action de remplacement (13.5.3). En outre, aucun nouveau corps ne peut être placé en renfort dans un espace en sur-empilement.
- **Activation restreinte.** Indépendamment des chefs présents, une force dans un espace en sur-empilement ne peut jamais mener une action de campagne, intercepter ou esquiver une bataille avec plus de corps que la limite d'empilement. Notez que tous les corps dans un espace en sur-empilement pourront toujours se défendre comme une force combinée s'ils sont attaqués.

Exemple : Suite à une retraite, il y a 3 corps à pleine force et 2 corps à force réduite dans un espace accidenté. 1 corps d'armée à pleine force doit être réduit, laissant 2 corps à pleine force (la moitié de la limite d'empilement) et 3 corps d'armée réduit. Le 3^{ème} corps d'armée réduit ne peut pas être restauré et seuls 4 des 5 corps peuvent être activés en une seule action tant que l'espace reste en sur-empilement. Si la force est attaquée, elle aura 4 dés de bataille (3,5 arrondie au supérieur).

4.2 CONTRÔLE ET EMPILEMENT DES CORPS AVEC DES PUISSANCES AMIES

Il n'y aucune restriction aux différentes puissances d'un même camp pour s'empiler, se déplacer ou combattre ensemble. Un chef peut commander les corps d'une puissance amie sans restriction (mais n'oubliez pas la règle du corps national 3.1.1).

4.3 EMPILEMENT AVEC DES UNITÉS ENNEMIES

Il y a trois situations où des forces amies et ennemies peuvent se trouver dans le même espace :

1. Lors d'une action de campagne, une force peut se déplacer vers un espace contenant des forces ennemies. Dans ce cas, la force ennemie doit accepter la bataille (16.0) ou de tenter d'esquiver la bataille (14.7). À moins que la situation au #3 (ci-dessous) ne se produise, un camp se retirera ou sera complètement éliminé, laissant l'autre camp occuper seul l'espace — mais sans nécessairement en prendre le contrôle.
2. Lors d'une action de campagne, une force inactive peut intercepter vers un espace sous contrôle ami une force active qui vient d'y pénétrer. Dans ce cas, il y a une bataille (16.0), voir aussi 14.6.6.
3. Un seul corps et un nombre quelconque de chefs peuvent occuper une forteresse amie pendant un siège. Ils sont considérés comme une garnison (17.3) et c'est la seule fois où des unités des deux camps peuvent occuper le même espace à la fin d'une action.

4.4 BROUILLARD DE GUERRE

Il n'y a aucun "brouillard de guerre" en ce qui concerne les marqueurs ; vous pouvez inspecter les piles ennemies (y compris les piles dans les cases d'armée) à tout moment. Les cartes non jouées restent tout le temps cachées à l'autre joueur.

Note Historique : La sécurité à cette époque avec des frontières ouvertes et des états multinationaux était difficile à obtenir. Les deux camps avaient des systèmes d'espionnage efficaces qui permettaient souvent aux commandants d'obtenir des renseignements étonnamment précis sur les plans de bataille ennemis.

5.0 CARTES

5.1 GÉNÉRALITÉS

Il y a deux types distincts de cartes : les **cartes Évènement** et les **cartes Action**.

- Les **CARTES ÉVÈNEMENT** sont distribuées lors de la phase de carte Évènement (une par joueur) afin de déclencher des évènements aléatoires.
- Les **CARTES ACTION** sont distribuées à chaque joueur au début de la phase de campagne et sont utilisées pour réaliser des actions.



5.2 PLACEMENT

5.2.1 Placement de Départ. Au début du jeu, séparez les cartes Évènement et les cartes Action en deux piles séparées. Mélangez-les et placez chaque pioche près du plateau de jeu. Les deux joueurs utilisent la même pioche de cartes Évènement et la même pioche de carte Action.

5.2.2 Ajouter les cartes "1708". Certaines cartes Évènement ne sont pas en jeu au début de la partie. Elles sont étiquetées « A Ajouter à la pioche en 1708 » et sont ajoutées à la pioche au début de la phase de carte Évènement de 1708. Mettez ces cartes de côté jusqu'à ce qu'elles soient utilisées, et mélangez la pioche de carte Évènement lorsqu'elles sont ajoutées.

6.0 DÉTERMINER LA VICTOIRE

Note Historique : Depuis que le petit-fils de Louis XIV occupa le trône d'Espagne à Madrid au début de la guerre, le camp Bourbon contrôla la situation et fit le strict nécessaire pour tenir sa position afin d'atteindre ses objectifs de guerre. Dans ce jeu, l'Alliance a généralement la charge d'attaquer, mais les Bourbons peuvent bénéficier d'actions agressives si des opportunités se présentent.

6.1 VICTOIRE

Les conditions de victoire sont vérifiées lors de la phase de quartiers d'hiver de chaque tour (8.0, # 5f). Un joueur peut gagner par **victoire automatique** ou par **victoire de fin du jeu en fonction des points**.

Note de jeu : Dans le cas extrêmement peu probable où les deux joueurs atteindraient leurs conditions de victoire automatique lors d'un même tour, le joueur qui contrôle actuellement Madrid gagne le jeu.

6.1.1 Points de Victoire (PV). La piste d'enregistre du jeu enregistre le nombre de PV de l'Alliance. Au début du jeu, le marqueur de PV est placé sur la case 10. Le marqueur de PV n'est jamais inférieur à 0 ou supérieur à 35, même si une situation quelconque (comme un résultat de siège) exigeait un tel résultat.

Pendant la phase de campagne (8.0 # 3), le total de PV est **augmenté** immédiatement lorsque **le joueur de l'Alliance** effectue les opérations suivantes et est **diminué** immédiatement lorsque **le joueur Bourbon** effectue les opérations suivantes :

- il gagne le contrôle d'un espace d'une forteresse à la suite d'un siège (17.5.7) ;
- il convertit un espace non fortifié (14,4) qui a une valeur de PV imprimée sur la carte ;
- il remporte une grande victoire (16.5.3).

Pendant la phase de quartiers d'hiver (8.0 # 5), le total de PV est :

- **diminué** si le joueur Bourbon contrôle la zone de mer Méditerranée (19.0, C) ;
- **augmenté** dans le scénario de jeu complet si le joueur Bourbon obtient le retrait britannique (19.0, E).

ESPACES : Sauf indication contraire sur la carte, la valeur de PV d'un espace est la suivante. Ces valeurs ne s'appliquent que si l'espace change de camp à la suite d'un résultat d'actions (sièges ou mouvement, mais voir 6.1.2) ; le changement de contrôle à la suite du jeu de cartes Evènement ne change jamais la piste de PV.

Type d'espace	Valeur de PV
Espace non fortifié	0 ou la valeur de PV imprimée à côté de l'espace
Forteresse Niveau 1	1 PV – la valeur n'est <u>pas</u> imprimée sur la carte
Forteresse Niveau 2	2 PV – la valeur <u>est</u> imprimée sur la carte
Forteresse Niveau 3	3VP – la valeur <u>est</u> imprimée sur la carte

GRANDES VICTOIRES : Les grandes victoires de l'Alliance augmentent le nombre de PV de 2, tandis que les grandes victoires du Bourbon diminuent le nombre de 2.

CONTRÔLE DE LA MEDITERRANEE : Au cours de la phase de quartiers d'hiver le joueur de l'Alliance perd 2 PV si le joueur Bourbon a le contrôle de la zone de mer Méditerranée (10.1).

CONCESSIONS DE LA NEGOCIATION DE PAIX : dans le cadre du processus de négociation de paix (19.0, E), le

joueur de l'Alliance reçoit 1, 3 ou 5 PV suite à un jet de dé de retrait britannique **réussi** (selon le nombre de concessions offertes par le joueur Bourbon).

6.1.2 Aucun ajustement de PV pour certains changements de contrôle. Il y a plusieurs évènements qui causent un changement du contrôle d'espaces *sans* entraîner un ajustement sur la piste de PV :

- Ulm et/ou Trèves sont capturés par le joueur Bourbon lors de la phase de campagne de 1702 — règle spéciale du scénario.
- La Bavière et le Portugal entrent en guerre — automatique.
- LA SAVOIE CHANGE DE CAMP, ATTAQUE DE GIBALTAR — cartes Evènement.
- Soulèvement espagnol habsbourgeois — jet de dé.

Dans chacun de ces cas, le total des PV n'est pas ajusté. Toutefois, si ces espaces sont capturés par siège lors d'un round de campagne, les PV sont ajustés normalement.

Exemple : Si l'Alliance capture Gibraltar grâce à un siège, 2 PV sont attribués. Mais si l'Alliance obtient le contrôle par le biais de la carte Evènement "ATTAQUE DE GIBALTAR", les PV ne sont pas attribués.

6.2 VICTOIRE AUTOMATIQUE

Chaque camp peut réclamer une victoire majeure automatique pendant la phase de quartiers d'hiver en respectant les conditions suivantes :

Victoire automatique de l'Alliance

1. Paris est contrôlée par l'Alliance avec une LdC terrestre vers Amsterdam ou Vienne ; ou
2. Le niveau de PV atteint 30 ou plus.

Victoire automatique Bourbon

1. Vienne ou Amsterdam est sous contrôle Bourbon avec une LdC terrestre vers Paris ; ou
2. Le niveau de PV est à 0 ; ou
3. Les britanniques se retirent ce tour et le niveau de PV atteint 14 ou moins.

6.3 VICTOIRE AUX POINTS DE FIN DE JEU

Si aucun des deux camps ne peut atteindre une victoire automatique, alors pendant la phase de quartiers d'hiver du tour final, les joueurs déterminent quel joueur a obtenu une victoire majeure ou mineure en fonction du décompte final des PV.

Le retrait britannique n'a pas eu lieu		Le retrait britannique s'est produit & Scénario de Tournoi
PV	Résultat	PV
30+	Victoire majeure alliée	25+
25-29	Victoire mineure alliée	20-24
20-24	Victoire mineure Bourbon	15-19
19 ou moins	Victoire majeure Bourbon	14 ou moins

7.0 PUISSANCES

7.1 GÉNÉRALITÉS

7.1.1 La majorité des puissances commencent le jeu sous le contrôle d'un des deux camps. Plusieurs puissances ont des règles spéciales, comme décrit ci-dessous.

7.1.2 Une puissance contrôlée ne "capitule" jamais, même si sa capitale est capturée par l'ennemi ou que l'ensemble de ses corps sont éliminés. Cependant, une puissance dont la capitale est contrôlée par l'ennemi ne peut pas avoir de LdC, ce qui signifie que la puissance ne peut pas restaurer ses corps réduits ou en construire de nouveaux. En substance, les forces existantes continueront à se battre mais la puissance ne peut pas construire ou restaurer des corps jusqu'à ce que sa capitale ait été reprise par son propre camp.

7.2 RÈGLES SPÉCIALES

7.2.1 La Bavière. La Bavière commence le jeu comme une puissance neutre. Bien que neutre, les forces des deux camps peuvent se déplacer dans ou à travers un espace bavarois. Le joueur Bourbon a l'option d'activer les forces bavaroises à tout moment, auquel cas la Bavière abandonne immédiatement sa neutralité et rejoint le camp Bourbon. La Bavière fonctionne comme toutes les autres puissances, après avoir rejoint les Bourbons.

IMPORTANT: si la Bavière n'est pas activée en 1702, elle rejoint automatiquement le camp Bourbon au début de la phase de carte Evènement de 1703 (c'est-à-dire que le joueur Bourbon ne peut pas retarder l'entrée en guerre de la Bavière).

7.2.2 La Savoie. La Savoie commence le jeu alliée aux Bourbons. Lorsque l'évènement "LA SAVOIE CHANGE DE CAMP" est joué, la Savoie devient une puissance sous le contrôle de l'Alliance et les étapes suivantes se produisent immédiatement :

1. Tous les espaces de Savoie contrôlés par le Bourbon passent sous le contrôle de l'Alliance (aucun ajustement de PV — 6.1.2). Si un espace est déjà contrôlé par l'Alliance, il n'y a aucun effet.
2. Le corps savoyard Bourbon est retiré du jeu et les autres forces Bourbon dans les espaces savoyards sont déplacés vers l'espace sous contrôle Bourbon le plus proche. Si plus d'un espace existe, le joueur Bourbon peut choisir le ou les espace(s) de destination, mais les forces doivent se déplacer vers la destination la plus proche.
3. Le joueur de l'Alliance met immédiatement un corps savoyard à Turin, tandis que l'autre est placé dans le pool de force (il est immédiatement disponible pour être construit au cours de la prochaine phase de renfort).

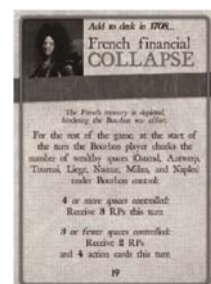
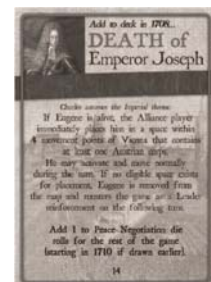
7.2.3 Le Portugal. Le Portugal commence le jeu comme puissance neutre et ne peut pas être envahi

par aucun des deux camps tant qu'il est neutre. Au début de 1704, le Portugal rejoint l'Alliance durant la phase de carte Evènement (aucun ajustement de PV — 6.1.2) et fonctionne comme n'importe quelle autre puissance.

7.2.4 L'Espagne habsbourgeoise. L'Espagne habsbourgeoise n'était pas un pays souverain et il n'a pas de capitale officielle, bien que Barcelone ait été le foyer de la résistance au prétendant Bourbon. En termes de jeu, il n'existe pas jusqu'à ce que le joueur de l'Alliance réussisse un jet de dé pour le soulèvement espagnol habsbourgeois, moment où il devient une puissance normale de l'Alliance (18.3).

7.2.5 L'Empire. L'Empire représente les différents cercles, duchés et principautés du Saint Empire romain germanique qui se sont joints à la lutte contre les Bourbons au début de la guerre. L'espace national Empire/Soutiens agit comme la capitale de l'Empire (2.4).

7.2.6 Les Soutiens. De nombreux états et duchés (Danemark, Prusse, Saxe, Hanovre, etc.) ont fourni un grand nombre de soldats engagés dans les armées de l'Alliance. L'espace national Empire/Soutiens agit comme la capitale des puissances de soutien et est le seul espace national (2.4).



8.0 SÉQUENCE DE JEU

No Peace Without Spain se joue en tours, dont chacun représente une année. Chaque tour est divisé en plusieurs phases :

1. Phase de cartes Evènement (9.0)

- si 1703, et si la Bavière est encore neutre, elle entre automatiquement en guerre.
- si 1704, Le Portugal entre automatiquement en guerre.
- si 1708, ajoutez de nouvelles cartes dans la pioche et mélangez-là.
- distribuez les cartes Evènement.

2. Phase de renfort (12.0)

- Utilisez les points de ressources pour construire et restaurer des corps, construire des lignes fortifiées, ou commissioner (seulement le joueur Bourbon) la flotte de Toulon.
- Placez les renforts.
- Promouvez et transférez des chefs.

3. Phase de campagne (13.0)

- Mélangez les cartes Action si nécessaire et distribuez-en.
- Déterminez le premier joueur.
- Effectuez les rounds d'action.

4. Phase des évènements espagnols (18.0)

- Résolvez le contrôle de Madrid.
- Ajustez les marqueurs de loyauté espagnole.
- Jet de dé de l'Alliance pour le soulèvement espagnol habsbourgeois si possible.

5. Phase de quartiers d'hiver (19.0)

- Retraitez vers des espaces amis ; Récupérez les niveaux de résistance des forteresses réduites.
- Supprimez les marqueurs (siège continué, résistance de forteresse, grande victoire, Démoralisée et Flotte de Toulon).
- 2 PV si la Méditerranée est sous contrôle Bourbon (10.2). Après cet ajustement (le cas échéant), le contrôle de la Méditerranée revient immédiatement au joueur de l'Alliance tant qu'il contrôle Cadix ou Lisbonne (ou les deux) — mais se rappeler que personne ne contrôle Lisbonne, tant que le Portugal est neutre (7.2.3)
- Retrait britannique (en 1711 dans le scénario historique du retrait britannique uniquement).
- Négociations de paix (en 1710 & plus tard dans le scénario de jeu complet uniquement).
- Vérifiez la fin de jeu et la victoire automatique.
- Avancez le marqueur de tour.

IMPORTANT: Le joueur de l'Alliance joue toujours en premier à chaque phase sauf lors de la phase de campagne, qui est variable (13.2), et la phase de quartiers d'hiver, qui est simultanée.

9.0 PHASE DE CARTE ÉVÈNEMENT

9.1 GÉNÉRALITÉS

Les deux joueurs (joueur de l'Alliance en premier) tirent une carte Evènement et résolvent l'évènement. Plusieurs cartes Evènement ne sont pas en jeu jusqu'à la phase de carte Evènement de 1708 ; elles sont ajoutées à la pioche Evènement au début de ce tour (5.2.2).

9.2 RÉSOUDRE LES ÉVÈNEMENTS

9.2.1 Distribution des cartes Evènement.

Lorsqu'une carte Evènement est tirée de la pioche, l'un des éléments suivants se produit :

- si la carte déclare, "A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER" (ce texte est en rouge et au-dessus de la description de la carte), le joueur la conserve dans sa main jusqu'à ce qu'il décide de la jouer. Il peut la conserver indéfiniment.
- Toutes les autres cartes doivent être jouées et résolues immédiatement, quel que soit le joueur qui a tiré la carte et quel que soit celui qui profite de l'évènement.

Toutes les cartes Evènement sont définitivement retirées du jeu après leur résolution.

Exemple: "LA SAVOIE CHANGE DE CAMP" doit être jouée pendant la phase de carte Evènement, à l'instant où elle est tirée. Et même si elle bénéficie au joueur de l'Alliance, elle doit être jouée même si c'est le joueur Bourbon qui l'a tiré. "CONFLIT DE COMMANDEMENT" est une carte à conserver jusqu'à ce qu'elle soit jouée et elle se joue pendant la phase de campagne après que le joueur adverse s'engage dans une bataille. La carte est ensuite retirée du jeu. Notez, cependant, qu'il y a deux cartes de ce type; l'une est dans la pioche en début de jeu, l'autre arrive en jeu au tour 1708.



9.2.2 Evènements injouables. Parfois une carte Evènement ne peut pas être jouée en raison de conditions nécessaires qui ne sont pas remplies. Dans ces cas-là, la carte est toujours retirée du jeu. Le joueur qui a tiré l'évènement injouable ne retire pas une autre carte évènement ce tour.

9.2.3 Evènements multi-tour. Quatre cartes (BANQUE D'ANGLETERRE, MORT DE L'EMPEREUR JOSEPH, LES BRITANNIQUES CAPTURENT MINORQUE ET EFFONDREMENT FINANCIER FRANÇAIS — chacune de ces cartes est entourée d'un liseré rouge) ont des effets durables. Chacune de ces cartes a un emplacement sur le plateau pour indiquer que l'évènement demeure en vigueur. Notez que la carte BANQUE D'ANGLETERRE est retirée si les britanniques se retirent de l'Alliance (19.0, D).

10.0 CONTRÔLE DE LA MÉDITERRANÉE

10.1 CONTRÔLE BOURBON DE LA MÉDITERRANÉE

En plus d'interdire le mouvement naval de l'Alliance ou une LdC à travers la zone de mer, cela donne au joueur Bourbon, le mouvement naval et une LdC dans cette zone. Le contrôle Bourbon de la Méditerranée a deux effets importants dans le jeu :

1. L'Alliance perd 2 PV durant la phase de quartiers d'hiver (19.0, C) — Déplacez le marqueur de PV de 2 cases vers zéro.
2. Le soulèvement espagnol habsbourgeois ne peut pas se produire (18.3.1).



10.2 DÉTERMINER LE CONTRÔLE

La zone de mer Méditerranée commence le jeu sous le contrôle du joueur Bourbon. Le joueur de l'Alliance prend le contrôle de la Méditerranée en contrôlant Cadix **ou** Lisbonne. Le contrôle de Lisbonne par l'Alliance se produit **automatiquement** lors de la phase de cartes Evènement de 1704. Avant cette date, le joueur de l'Alliance ne peut prendre le contrôle de cette zone que s'il s'empare de Cadix.

Au début du jeu, le joueur Bourbon contrôle la zone de mer Méditerranée. Une fois que les Bourbons ont perdu le contrôle initial de la Méditerranée, le joueur Bourbon ne peut en reprendre le contrôle que pendant la phase de campagne, à la suite d'une bataille navale remportée par la flotte de Toulon (13.5.6), ou d'une prise de contrôle **de Cadix ET de Lisbonne**. Le joueur de l'Alliance regagne automatiquement le contrôle lors de la phase de quartiers d'hiver tant qu'il a le contrôle de Cadix ou de Lisbonne (ou les deux) - mais rappelez-vous qu'aucun des camps ne contrôle Lisbonne tant que le Portugal est neutre (7.2.3).

Notez, cependant, que cette reprise automatique de contrôle se produit après l'ajustement - 2 PV; Notez également la règle spéciale de 1702 20.4 #5.

Indiquez le contrôle de la Méditerranée en plaçant un marqueur de contrôle dans la case "Med Control" sur le plateau. Au cours du jeu, retournez le marqueur pour indiquer qui a le contrôle.

Note historique: Les puissances maritimes ne pouvaient pas dominer la Méditerranée sans un port approprié dans la région pour "l'hivernage" de leurs navires. Cadix et Lisbonne (et plus tard Port Mahon) satisfaisaient aux conditions d'un tel port ; Gibraltar, bien que reconnu pour sa valeur stratégique, n'était pas un port assez important.

11.0 RAVITAILLEMENT

11.1 LIGNES DE COMMUNICATION (LdC)

11.1.1 Définition. Un espace est défini comme ayant une LdC si l'on peut suivre une ligne ininterrompue

d'espaces reliés sous contrôle ami jusqu'à une source d'approvisionnement amie (11.2).

11.1.2 Utilité. Une LdC doit être vérifiée lors des situations suivantes :

- déterminer la victoire automatique (6.2).
- placer des renforts et restaurer des corps (12.0, 13.3.5).
- construire des lignes fortifiées (15.0).
- conduire des sièges (17.0).

11.1.3 Tracer une LdC maritime. Une LdC peut également être tracée par mer. Dans ce cas, le chemin d'espaces doit inclure (ou commencer dans) un port et ensuite traverser la(les) zone(s) de mer sous contrôle amie jusqu'à un port sous contrôle ami. De ce second port, le chemin est tracé normalement jusqu'à la capitale. Si le chemin comprend une partie terrestre pour atteindre un port, ce port doit être sous contrôle ami et non assiégé.

Note de jeu : une force assiégeant un port ennemi est ravitaillée si elle peut tracer à travers une zone de mer amie. Aussi, si le port de fin est la source de ravitaillement elle-même (Amsterdam, Lisbonne ou Barcelone), la LdC est toujours valide même si le port est assiégé. Notez que l'Alliance perd immédiatement la capacité de tracer une LdC maritime à travers la Méditerranée si les Bourbons gagnent une bataille navale.

11.1.4 LdC perturbée. Un espace ami assiégé est considéré encore comme une liaison valide pour une LdC ; Cependant, elle est considérée comme "perturbée" et cela affecte la résolution des sièges selon 17.5.3.

11.1.5 Espaces sur-empilés. Bien que les espaces en sur-empilement soient sujets à certaines pénalités (4.1.3), ils ne bloquent pas les LdC.

11.2 SOURCE DE RAVITAILLEMENT

11.2.1 Définition. La source de ravitaillement pour un camp est la capitale d'une puissance amie qui n'est pas sous contrôle ennemi. Notez que pour placer des renforts et restaurer des corps réduits, l'espace en question doit avoir une LdC vers la capitale du corps qui est placé ou restauré.

Note de Jeu : Une capitale amie peut servir de source de ravitaillement pour tous les corps amis. Une capitale contrôlée par l'ennemi ne peut pas être utilisée comme source de ravitaillement par aucun des deux camps.

12.0 PHASE DE RENFORT

Il y a trois façons de lever des troupes dans le jeu : les renforts programmés, les cartes Evènement de renforts et la dépense de points de ressources pour construire de nouveau corps ou restaurer des corps réduits.

12.1 GÉNÉRALITÉS

Le joueur de l'Alliance réalise les trois étapes suivantes dans l'ordre, suivi par le joueur Bourbon :

1. construire et restaurer les corps à l'aide des points de ressources ;
2. placer les renforts ;
3. Promouvoir et transférer des chefs.

12.2 RENFORTS

12.2.1 Tour d'arrivée. Les informations de mise en place du jeu (20.0) répertorient le tour d'arrivée des chefs ou des corps qui arrivent en renfort programmé dans chaque camp. En outre, certaines cartes Evènement fournissent des renforts ponctuels pour certaines puissances qui sont placés dès que la carte est tirée.

12.2.2 Placement des chefs. Les chefs peuvent être placés dans un espace sous contrôle ami indépendamment de la LdC ou de la distance.

12.2.3 Placement des corps. Les corps peuvent être placés uniquement dans des espaces qui répondent aux conditions suivantes :

- Cela doit être un espace national du corps ayant une LdC jusqu'à sa capitale ; et
- Les limites d'empilement ne peuvent pas être dépassées.

12.2.4 Aucun espace éligible. Si aucun espace ne répond aux critères de placement, les renforts doivent être retardés jusqu'à ce qu'un espace remplisse ces conditions lors d'un tour ultérieur.

12.2.5 Règle spéciale britannique. Chaque tour, le joueur de l'Alliance peut placer un renfort programmé britannique ou construire un nouveau corps d'armée (pas les deux) à Amsterdam, si l'espace est sous contrôle ami.

12.3 POINTS DE RESSOURCE

12.3.1 Généralités. Chaque camp utilise des points de ressources (PR) pour construire de nouveaux corps, restaurer des corps réduits et construire des lignes fortifiées (15.2). En outre, le joueur Bourbon peut utiliser des PR pour commissionner la flotte de Toulon (12.3.6). **L'Alliance commence avec 6 PR, les Bourbons avec 4 ;** Ces chiffres peuvent changer avec le jeu de certaines cartes Evènement (comme indiqué sur les cartes). Des marqueurs ont été fournis pour aider les joueurs à garder une trace de l'affectation de leurs PR; Ces marqueurs sont placés sur la piste d'enregistrement du jeu au début de la partie.

IMPORTANT: À la différence des renforts qui ne sont placés (12.2.4), les PR inutilisés ne sont pas reportés au tour suivant.

12.3.2 Pool de force. Chaque camp a un Pool de force pour y placer les corps pouvant être construits. Lorsqu'un corps est éliminé, il est placé dans le pool de force. Certains corps commencent le jeu dans le pool de force.

12.3.3 LdC requisite. Un corps peut seulement être construit ou restauré dans un espace qui possède une LdC (par terre et/ou par mer) vers la capitale de ce corps.

12.3.4 Construction des nouveau corps. La France peut construire jusqu'à 2 nouveaux corps d'armée par tour, alors que toutes les autres puissances ne peuvent pas construire plus d'un nouveau corps par tour. Les nouveaux corps sont sélectionnés dans le pool de force

et placé sur un espace national du plateau à pleine force pour 2 PR ou à force réduite pour 1 PR.

12.3.5 Restauration des corps réduits. La France peut restaurer jusqu'à 3 corps par tour, alors que toutes les autres puissances ne peuvent pas restaurer plus de 2 corps par tour. Un corps réduit peut être restauré à pleine force (c.-à-d. retourné) pour le coût de 1 PR. Le corps n'a pas besoin d'occuper un espace national pour être restauré.

12.3.6 Commissionnement de la flotte de Toulon. Le joueur Bourbon a la possibilité de dépenser des PR pour préparer la flotte de Toulon afin qu'elle puisse être activée. Le joueur Bourbon peut dépenser 1 PR pour commissionner la flotte de Toulon avec une force de 1, ou 2 PR pour la commissionner avec une force de 2. La flotte de Toulon ne peut pas être mise en service à moins que l'espace de Toulon n'ait une LdC jusqu'à Paris. Placez le pion de la flotte de Toulon sur la face appropriée dans la case du Port de Toulon. Quel que soit la force de la flotte de Toulon choisie, il est supprimé pendant la phase de quartiers d'hiver et doit être payé à nouveau pour être utilisé lors d'un tour suivant.

IMPORTANT: Si l'Alliance fait un jet de siège contre l'espace de Toulon (que le jet de dé ait un effet ou non), le marqueur de la flotte de Toulon est immédiatement et définitivement retiré du jeu.

12.3.7 Construction des lignes fortifiées. Voir 15.2.

12.4 PROMOTION/TRANSFERT DES CHEFS

Lors de cette étape un joueur fait ce qui suit à ses chefs, autant ceux qui sont sur la carte que ceux qui doivent arriver ce tour :

1. Retournez les chefs en raison de leur promotion sur la face de leur chef nommé.
2. Déplacez tout ou partie des chefs amis (y compris les chefs sur la piste de tours) vers un espace sous contrôle ami, indépendamment du chemin ou de la LdC vers l'espace de destination. Il n'est pas obligatoire de placer les chefs avec des corps de sa nationalité ou un corps. Les chefs peuvent exister seul dans un espace.

Exemple: Phase de Renfort

C'est la phase de renfort du tour de Jeu de 1703. Le joueur Bourbon examine le calendrier des renforts (20.3) pour voir ce qu'il reçoit ce tour. Il a droit normalement à 4 points de ressource (PR).

Tout d'abord, il place ses nouveaux corps. 1 français va à Strasbourg et l'autre à Paris, alors que le corps espagnol apparaît à Badajoz et le corps bavarois à Ingolstadt. Avec deux de ses PR, il restaure un corps français dans l'armée C et un corps espagnol dans l'armée A. Avec un troisième PR, il construit une ligne fortifiée de niveau-1 à Strasbourg (il y a les 5 corps requis). Avec le quatrième, il prend le corps français du pool de force, avec une force réduite et le place à Lille. Il retourne maintenant les pions de Tallard et de Villars sur leur recto (ils sont promus ce tour), et il déplace chacun de ses chefs vers un espace sous contrôle Bourbon, comme il le souhaite.

13.0 PHASE DE CAMPAGNE

13.1 DISTRIBUTION DES CARTES ACTION

Au début de la phase de campagne, s'il n'y a pas assez de cartes Action dans la pioche pour distribuer les cartes aux deux joueurs, la pioche est re-mélangée. Ensuite chaque joueur reçoit 5 cartes Action, sauf lors du tour de 1702, où seulement 4 cartes Action sont distribuées à chaque joueur (20.4.1), ou à moins qu'un évènement n'ait réduit le nombre de cartes Action. Ensuite les joueurs jouent alternativement les rounds d'action jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de cartes Action en main. Le joueur effectuant un round est appelé le joueur "actif" ; l'autre est le joueur "inactif".

13.2 PREMIER ROUND D'ACTION

13.2.1 Initiative et détermination du premier joueur.

La carte Evènement "EFFONDREMENT FINANCIER FRANÇAIS" ainsi que (dans le scénario de jeu complet) le retrait britannique de l'Alliance (19.0, E) peut permettre à un joueur de commencer la phase de campagne avec une carte Action de plus que son adversaire. La détermination du premier joueur dépend si les joueurs ont ou non, le même nombre de cartes Action.

- **Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Action**, chaque joueur choisit une carte Action de sa main et la place face cachée sur la table. Les deux cartes sont ensuite révélées et le joueur avec la carte de valeur la plus élevée joue en premier. **En cas d'égalité, le joueur avec l'initiative ce tour détermine qui joue en premier.** Comme l'indique la piste des tours, **le joueur de l'Alliance a l'initiative des tours de 1702 à 1707, tandis que le joueur Bourbon a l'initiative de 1708 jusqu'à la fin du jeu.** Le deuxième joueur reprend immédiatement la carte qu'il a révélée dans sa main — il n'est pas obligé de la jouer lors du premier round d'action. Toutefois, le premier joueur, doit utiliser la carte révélée lors du premier round.
- **Si un joueur a plus de cartes Action que l'autre joueur**, alors le joueur avec le plus de cartes Action joue automatiquement en premier.

13.3 ROUNDS SUIVANTS

Les joueurs jouent alternativement des cartes Action et mènent des actions tant que les deux joueurs ont des cartes. Un joueur ne peut pas "passer" un round — il doit jouer une carte s'il en a une, même si aucune action n'est réalisée.

13.4 ACTIONS

13.4.1 Nombre d'Actions. La valeur d'une carte Action jouée indique le nombre d'actions (1 à 3) que le joueur peut réaliser lors de son round.



13.4.2 Exécution des actions. Les actions n'ont pas besoin d'être désignées à l'avance et sont exécutées une à la fois dans n'importe quel ordre; Cependant chaque action doit être terminée (y compris la bataille et la retraite) avant de commencer la suivante. Lorsque toutes les actions d'un round sont terminées, c'est au tour de l'autre joueur d'effectuer les actions de son round.

13.4.3 Qui peut participer. Les chefs et les corps ne peuvent pas participer à plus d'une action par round. Cela signifie qu'un corps qui est restauré au cours d'une action de remplacement ne peut pas participer à une autre action lors de ce round (par exemple, un siège). Si nécessaire, des pions peuvent être tournés après une action pour rappeler qu'ils ne peuvent pas participer à une autre action lors de ce round.

13.5 LES TYPES D'ACTIONS

Les différents types d'actions sont les suivants :

13.5.1 Action de campagne. Une seule force contenant un nombre quelconque de chefs et un nombre de corps qui n'est pas supérieur **aux CR combinées de tout au plus DEUX** des chefs activés peut -être activée pour faire **une** seule (pas deux) des actions suivantes :

- se déplacer par voie terrestre, en dépensant jusqu'à 3 PM, ou
- mener un siège (17.5).

Exemple: Marlborough (CR 6), Overkirk (CR 4) et un chef mineur (CR 3) sont empilés avec 12 corps d'armée de l'Alliance à Anvers. Le joueur de l'Alliance initie une action de campagne pour déplacer l'armée. Même si la CR combinée de ses trois chefs est de 13, seuls deux des chefs peuvent-être utilisés pour l'action de campagne, ainsi seuls 10 des 12 corps peuvent être déplacés.

Note de Jeu : Tous les chefs et les corps dans un espace ne sont pas obligatoirement activés lors d'une action de campagne : par exemple, un point d'action pourrait activer certains corps dans un espace pour mener un siège, un second point d'action dans ce même round pourrait renforcer un corps réduit qui ne participerait pas au siège.

13.5.2 Action de transfert. Deux chefs, deux corps ou un de chaque, situés dans le même espace ou dans des espaces différents, peuvent se déplacer par terre vers le même espace ou vers des espaces différents. Les chefs peuvent se déplacer de 6 PM tandis que les corps ne peuvent se déplacer que de 4 PM. Les chefs et les corps se déplaçant grâce à une action de transfert ne peuvent jamais pénétrer dans un espace contrôlé par l'ennemi (fortifié ou non fortifié) ou un espace occupé par des corps ennemis, à moins que (dans les deux cas) l'espace ne contienne déjà au moins un corps ami non assiégé (des forces transférées ne peuvent jamais initier une bataille ou un siège).

13.5.3 Action de remplacement (une par round et par joueur). Un seul corps réduit qui n'est pas assiégé peut être restauré à pleine force (et il se rallie s'il est démoralisé) s'il a une LdC vers sa capitale nationale et s'il n'est pas dans un espace en sur-empilement (4.1.3).

13.5.4 Action de ralliement (une par round et par joueur). Un chef peut supprimer son statut de démoralisation et/ou celui d'un nombre de corps amis

dans son espace égal à la moitié (arrondi au supérieur) de sa CR (le chef n'est jamais inclus dans le calcul). Cela compte comme une action pour le chef et les corps ralliés mais n'affecte pas les autres corps de l'espace. Les chefs peuvent rallier des corps de nationalités différentes et (contrairement à une action de remplacement), ils peuvent mener l'action même si l'espace est en sur-empilement. Si l'espace contient plusieurs chefs, un seul de ces chefs peut mener une action de ralliement lors d'un round.

Exemple : Berwick (CR 5) et Tallard (CR 4) et leur armée combinée de 8 corps Bourbon viennent de perdre une bataille et sont démoralisés. Le joueur Bourbon annonce une action de ralliement et supprime le statut de démoralisation de Berwick et de 3 corps. Au prochain round, il rallie Tallard et 2 corps.

13.5.5 Action de mouvement naval. Une seule pile contenant un nombre quelconque de chefs et tout au plus deux (2) corps peuvent faire un mouvement naval. Voir 14.5.

13.5.6 Action de déploiement de la flotte de Toulon (Uniquement le joueur Bourbon). Cette action permet au joueur Bourbon de tenter de prendre à l'Alliance le contrôle de la Méditerranée pour le reste du tour en envoyant sa flotte de Toulon en mer. Lors du déploiement de la flotte, chaque joueur lance un dé. Le joueur de l'Alliance ajoute 2 à son résultat, à moins que l'évènement LES BRITANNIQUES CAPTURENT MINORQUE a été joué, auquel cas il ajoute 3. Le joueur Bourbon ajoute la valeur de la force actuelle de la flotte de Toulon à son résultat. Le résultat le plus grand gagne (relancez en cas d'égalité) et prend le contrôle de la Méditerranée. Quel que soit le résultat, la flotte de Toulon est retirée de la carte. L'action de déploiement de la flotte de Toulon est indisponible pour le reste du jeu si l'Alliance effectue un jet de siège contre Toulon (12.3.6).

Exemple: Trois actions

Le joueur de l'Alliance joue une carte de 3 actions. Son armée principale, commandée par Marlborough, assiège Lille. Lille a une garnison avec un corps à pleine force, ce qui donne une résistance de 5 (2 pour le corps et 3 pour la valeur imprimée de la forteresse). Marlborough et Overkirk commandent 10 corps, dont trois sont réduits.

Le joueur de l'Alliance consacre une action à un lancer pour le siège de Lille. Il attribue seulement 5 corps de Marlborough au siège (il n'a besoin d'en utiliser que 5 pour évaluer la résistance de la forteresse). Après le jet de dé, pour sa deuxième action, il conduit une action de remplacement pour restaurer à pleine force l'un des corps de l'armée de Marlborough non utilisé.

Pour sa troisième action, il laisse cette armée et voit qu'il a trois corps plus un chef mineur à Amsterdam. Il active le chef mineur et deux des corps pour une action de déplacement par mer (deux est le maximum pour un déplacement par mer). Il déplace cette pile jusqu'à Lisbonne et lance les dés sur la table de déplacement par mer.

Le joueur de l'Alliance aurait pu utiliser aussi une de ses actions pour rallier Eugene qui est démoralisé (ayant perdu une bataille à Trente) à Innsbruck. S'il l'avait fait, il aurait supprimé le marqueur démoralisé d'Eugene et de 3 corps (c'est-à-dire, la moitié de sa valeur de commandement). Mais il ne s'attend pas à être à nouveau attaqué par un chef

Bourbon à Trente, il décide d'utiliser ses actions autrement

Exemple: La flotte de Toulon

Lors de la phase de carte Événement du tour 1704, le joueur de l'Alliance obtient automatiquement le contrôle de la Méditerranée (10.2). Il retourne le marqueur de contrôle Bourbon dans la case de contrôle de la Méditerranée sur sa face Alliance pour indiquer le changement de contrôle. Le joueur Bourbon décide de contester ce contrôle, ainsi, au cours de la même phase de renfort, il dépense 2 points de ressources pour préparer la flotte de Toulon avec une force de 2, en suivant la procédure selon 12.3.6. Il place le marqueur de la flotte de Toulon, retourné sur sa face 2, dans la zone de la flotte de Toulon sur la carte. Il aurait pu ne dépenser que 1 PR pour préparer une flotte de force 1, mais il préfère le meilleur modificateur que lui donnera une flotte de force 2 quand il jouera une action de déploiement de la flotte de Toulon.

Dans le cinquième et dernier round d'action de 1704, il joue l'action de déploiement de la flotte de Toulon — s'il ne l'avait pas jouée, il aurait perdu les PR, puisque la flotte de Toulon est automatiquement éliminée lors de la phase de quartiers d'hiver à suivre (19.0, B). A l'instant où il annonce l'action, les joueurs la résolvent, chacun jetant un dé. Puisqu'ils ne sont qu'en 1704, l'évènement "LES BRITANNIQUES CAPTURENT MINORQUE" ne saurait déjà être en vigueur (cette carte est ajoutée au tour 1708), ainsi le joueur de l'Alliance ajoute 2 à son jet de dé (c.-à-d., le modificateur de base). Le joueur Bourbon ajoute aussi 2 à son jet de dé, parce qu'il a construit une flotte de force 2.

Les deux joueurs obtiennent un 3, pour un jet modifié (dans les deux cas) de 5. Le résultat est une égalité, aussi ils relancent leur dé. Ils obtiennent tous les deux un 2 pour cette fois, une nouvelle égalité. La troisième fois, le joueur de l'Alliance obtient un 2, le joueur Bourbon obtient un 5. Les résultats modifiés sont 7 vs 4 en faveur du joueur Bourbon, le joueur Bourbon gagne donc la bataille navale.

Le joueur Bourbon retourne le marqueur de contrôle de la Méditerranée sur sa face Bourbon. Lors de la phase de quartiers d'hiver de ce tour (1704), le marqueur de PV est abaissé de 2 PV car la Méditerranée est contrôlée par le joueur Bourbon (19.0, C). Immédiatement après l'ajustement des PV, le marqueur de contrôle de la Méditerranée est remis sur sa face Alliance. Notez que ce changement de contrôle au profit de l'Alliance a lieu à chaque tour après le possible ajustement de -2 PV à moins que le joueur Bourbon ne contrôle à la fois Lisbonne et Cadix.

14.0 MOUVEMENT

14.1 MOUVEMENT TERRESTRE

14.1.1 Généralités. Le mouvement terrestre permet aux forces de se déplacer entre des espaces adjacents, où chaque liaison coûte 1 PM pour s'y déplacer — sauf pour les liaisons rouges réservée à l'Alliance, qui coûtent 2 PM. Les forces peuvent se déplacer par voie terrestre lors d'une action de transfert ou de campagne, mais seule une action de campagne permet un déplacement dans des espaces sous contrôle ennemi ou occupés par l'ennemi.

14.1.2 Un chef est obligatoire pour déplacer des corps. Sauf lors d'un déplacement dans le cadre d'une action de transfert ou maritime, ou lors d'une retraite, les corps ne peuvent se déplacer ou intercepter que lorsqu'ils sont commandés et accompagnés par un chef.

14.1.3 (TRÈS IMPORTANT) Ramassage et dépôt.

Les chefs et les corps ne peuvent pas être ramassés lors d'une action, mais ils peuvent être déposés à n'importe quel moment au cours d'une action.

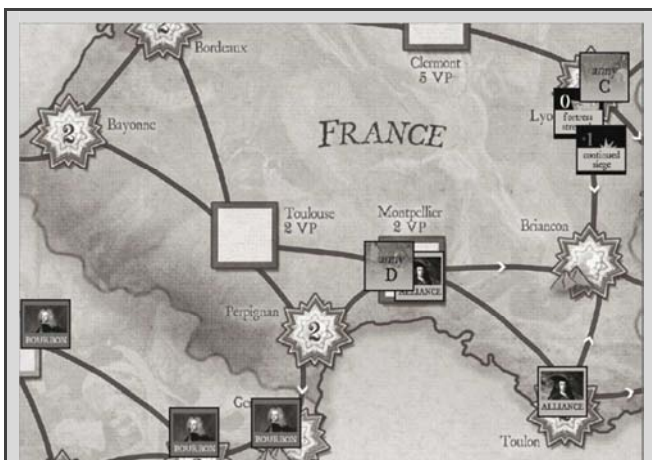
Remarque de jeu : Parfois, une force représentée par un marqueur d'armée commencera un round dans un espace avec un corps qui n'appartient pas à cette armée. Lors de l'activation de l'armée, le joueur peut ajouter ce corps à l'armée avant le mouvement. Cela est permis parce que les marqueurs d'armée sont simplement là pour aider à jouer.

14.2 ESPACES SOUS CONTRÔLE ENNEMI

14.2.1 (TRÈS IMPORTANT) Une force ne peut pénétrer dans un espace contrôlé par l'ennemi (fortifié ou non) à moins qu'elle ne quitte un espace sous contrôle ami.

14.2.2 Une force doit cesser son mouvement lorsqu'elle entre dans un espace fortifié sous contrôle ennemi (Les PM restant sont perdus), même si l'espace ennemi est assiégé par des forces amies. Une force qui se déplace dans un espace non fortifié sous contrôle ennemi, ne perd pas ses PM restant, mais selon 14.2.1 elle ne peut pas se déplacer dans un espace adjacent contrôlé par l'ennemi tant que cet espace non fortifié n'est pas sous contrôle ami (14.4). Si une bataille survient dans l'espace, voir 14.3.2.

Note de Jeu: Ces restrictions soulignent l'importance de sécuriser les lignes de communication menacées dans les zones sous contrôle ennemi.



L'armée de l'Alliance D, à Montpellier, a 3 PM. Elle pourrait aller à Briançon ou à Perpignan et s'arrêter, ou elle pourrait se déplacer à Toulouse, dépenser 1 PM pour le convertir au contrôle de l'Alliance et continuer vers Bayonne ou Bordeaux et s'arrêter. L'armée de l'Alliance C, assiégeant Lyon, ne peut pas se déplacer à Clermont ou à Briançon, elle ne peut même pas intercepter une armée Bourbon qui se déplacerait dans l'un de ces espaces.

14.3 ESPACES OCCUPÉS PAR L'ENNEMI

14.3.1 Réaction du joueur inactif. Chaque fois qu'une force entre dans un espace occupé par l'ennemi, elle doit s'arrêter afin de permettre au joueur inactif de réagir. Il y a trois réactions possibles pour le joueur inactif, et elles ont lieu dans l'ordre suivant :

- intercepter avec une force depuis un espace adjacent (14.6) ;
- Esquiver la bataille (14.7) ; ou

- Ne rien faire (c'est-à-dire accepter la bataille) (16.0).

14.3.2 Continuer le mouvement après une bataille.

Un combat ne coûte pas de PM et ne termine pas nécessairement l'action. Si la force active a encore des PM et gagne une bataille, elle peut continuer à se déplacer, convertir le contrôle de l'espace (si non fortifié) au contrôle ami ou les deux, tant qu'il a des PM à dépenser. Si l'espace est une forteresse contrôlée par l'ennemi, la force doit mettre fin à son action et la forteresse est désormais considérée comme assiégée. Notez qu'une force ne peut jamais mener un siège (c'est-à-dire lancer le dé) au cours du même round où elle a déjà effectué une autre action (y compris le mouvement).

14.3.3 Perdre une bataille termine l'action. Une force active qui perd une bataille doit battre en retraite. Elle perd le reste de ses PM (16.4).

14.3.4 Les chefs ennemis. Quand une force pénètre dans un espace contenant seulement un chef ennemi, le chef a le choix de se replier à l'intérieur d'une forteresse (14.7.4) ou de reculer (16.4). S'il ne peut pas le faire, il est considéré comme ayant été capturé (16.4.5).

14.4 CONVERTIR DES ESPACES NON FORTIFIÉS

Une force activée lors d'une action de campagne qui a une LdC avec une capitale amie peut convertir le contrôle d'un espace non fortifié qu'elle occupe actuellement au contrôle ami au coût de 1 PM. Si l'espace est occupé par l'ennemi après la réaction du joueur inactif (14.3.1), la force active doit vaincre la force ennemie dans une bataille (et causer une retraite ennemie) et doit avoir au moins 1 PM en réserve, avant de pouvoir convertir l'espace.

14.5 MOUVEMENT NAVAL

14.5.1 Contrôle des zones de mer. Un camp ne peut mener une action de mouvement naval que s'il contrôle la zone de mer à travers laquelle le mouvement se fait (2.5).

14.5.2 Mouvement naval. Lors d'une action de mouvement naval, un à deux corps et/ou n'importe quel nombre de chefs peuvent se déplacer d'un seul port vers un autre unique port (c'est-à-dire que les unités doivent commencer et terminer leur déplacement ensemble dans un port). Un mouvement naval consomme tous les PM des unités qui bougent.

14.5.3 Chef obligatoire. Un mouvement naval vers un port contrôlé par l'ennemi qui n'est pas déjà assiégé par des forces amies ne peut être fait que par une force contenant au moins un chef et un corps.

14.5.4 Procédure de mouvement naval. Contrairement aux déplacements terrestres, les mouvements navals nécessitent un jet de dé pour réussir et peuvent comporter certains risques si un corps fait partie du déplacement. Pour faire un déplacement naval, le joueur actif annonce les unités qui font le déplacement naval et le port de destination. Il lance un dé et détermine le résultat. Sur un résultat

de 1, le joueur décide s'il annule le déplacement ou s'il applique une perte à l'un de ces corps. Sur un résultat de 2 à 6, le déplacement se passe bien.

14.5.5 Ports sous contrôle ennemi. Il n'est pas nécessaire de contrôler un port pour commencer ou terminer un déplacement naval dans ce port.

14.5.6 Mouvement naval et interception. Contrairement aux mouvements terrestres, les déplacements navals ne peuvent pas être interceptés au moment de l'arrivée au port de destination.

14.6 INTERCEPTION

14.6.1 Qui peut intercepter. Lorsqu'une force active se déplace sur terre vers un espace contrôlé par l'ennemi et que cet espace ne contient pas déjà au moins un corps ami du camp actif, toute force non assiégée et non démoralisée inactive dans un espace adjacent contenant au moins un chef peut tenter d'intercepter le mouvement. Un chef peut lui-même tenter d'intercepter vers un espace de forteresse dans le but de s'y retrancher immédiatement.

Pour préciser : une force ne peut intercepter une force ennemie dans un espace que si

- i) l'espace est contrôlé par le camp qui tente l'interception, et
- ii) il n'y a pas déjà un corps ami du camp en mouvement (c'est-à-dire actif) dans l'espace.

14.6.2 Limite à l'interception. Aucun chef ou corps ne peut prendre part à une tentative d'interception si, ils faisaient partie d'une force qui a évité la bataille ou perdu une bataille lors de l'action en cours (pas le round). Notez que les actions de siège et de conversion d'espace ne peuvent pas être interceptées, bien qu'une force puisse être interceptée après s'être déplacée vers un espace non fortifié avant qu'elle n'ait eu la possibilité de convertir le contrôle. Les forces interceptant ne peuvent pas être en sur-empilement (mais voir 4.1.2).

14.6.3 Tentatives multiples. Si plus d'une force peut intercepter, le joueur inactif peut faire une tentative avec chaque groupe séparément, jusqu'à ce que l'une des tentatives d'interception réussisse, à partir de là, plus aucune autre force ne pourra faire de tentative d'interception. Si aucune des forces ne parvient à intercepter et que la force active entre à nouveau dans un autre espace contrôlé par l'ennemi durant le même round, toutes les forces éligibles (y compris celles qui viennent d'échouer leur interception) peuvent à nouveau tenter d'intercepter.

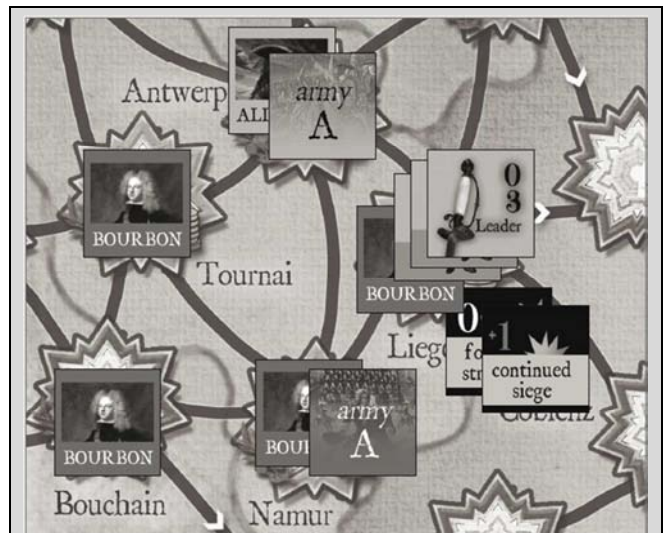
14.6.4 Intercepter en assiégeant. Une force qui assiège une forteresse ennemie peut tenter d'intercepter une force ennemie qui se déplace dans un espace adjacent autorisé. En cas de succès la force qui intercepte doit abandonner le siège ou laisser au moins un corps dans l'espace pour maintenir le siège.

Remarque de jeu: Selon 17.1.1 un seul corps est nécessaire pour placer un espace en état de siège ; cependant davantage de corps assiégeant peuvent être nécessaires pour mener une action de siège.

14.6.5 Procédure d'Interception :

1. Dès qu'une force ennemie entre dans un espace sujet à l'interception, le joueur inactif annonce une tentative d'interception.
2. Le joueur inactif désigne la force qui tente d'intercepter. Comme pour une action de campagne, il peut contenir n'importe quel nombre de chefs et un nombre de corps égal à la CR de deux des chefs. Le joueur lance ensuite un dé et ajoute la TR du meilleur chef (pensez à la possible pénalité de TR du chef — 3.1.1). **Si le résultat est 6 ou plus, l'interception est réussie.**

14.6.6 Interception réussie. En cas de succès, la force d'interception est placée dans l'espace avec la force qui se déplace et une bataille a immédiatement lieu dans laquelle la force interceptant (inactive) est le défenseur. La force active ne peut pas esquiver la bataille. Toute la force inactive doit combattre sauf si c'est un espace de forteresse sous contrôle ami, sans garnison, auquel cas 1 corps (et/ou plusieurs chefs) peuvent se replier à l'intérieur de la forteresse, devenant la garnison, évitant ainsi la bataille (14.7.4).



L'armée de l'Alliance A est à Anvers. Si elle se déplace à Liège, où une force de l'Alliance est déjà présente, elle ne peut pas être interceptée par l'armée Bourbon A (à Namur). Cependant si elle se déplace à Tournai, l'armée Bourbon A peut l'intercepter.

14.7 ESQUIVER LA BATAILLE

14.7.1 Généralités. Le joueur inactif peut choisir d'esquiver la bataille avec tout ou partie de ses forces lorsqu'un ennemi entre dans un espace. Esquiver la bataille consiste à retraire la force inactive vers un autre espace (14.7.3) et/ou à replier un seul corps dans une forteresse amie (14.7.4).

14.7.2 Procédure pour esquiver la bataille :

- Si la force inactive est dans un espace fortifié ami, la tentative pour esquiver la bataille est automatiquement réussie.
- Si la force inactive n'est pas dans un espace fortifié ami, le défenseur doit lancer un dé et ajouter la TR d'un chef présent dans l'espace (pensez à la possible pénalité de TR du chef — 3.1.1). Un seul jet de dé peut être fait par espace

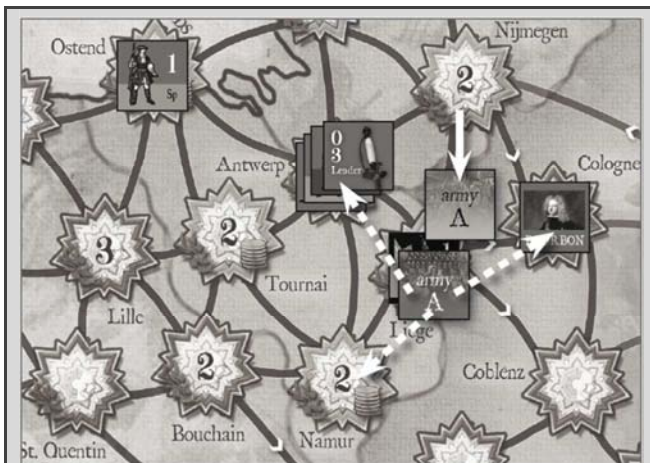
(c'est-à-dire que vous ne pouvez pas fractionner la pile pour faire plusieurs tentatives). **Sur un 5 ou plus, la tentative est réussie.**

14.7.3 Retraiter dans un autre espace. Tous les chefs, plus un nombre de corps égal aux CR combinées de deux des chefs dans l'espace, peuvent esquiver la bataille en retraitant vers un autre espace — un corps incapable de se déplacer en raison des limites dues à la CR, doit rester dans l'espace.

- L'espace de retraite doit être sous contrôle ami et non occupé par des unités ennemies (par exemple, ce ne peut pas être une forteresse amie actuellement assiégée).
- Un seul espace peut être choisi (c'est-à-dire que la force qui retraite ne peut pas retraiter vers plusieurs espaces).
- Tous les corps du défenseur ne sont pas obligés de retraiter; certains peuvent rester si le joueur qui les contrôle le désire (cela peut être nécessaire pour éviter un sur-empilement).

14.7.4 Se replier dans une forteresse. Si une force est attaquée dans un espace fortifié sous contrôle ami, avant la bataille, la force inactive peut replier un corps d'armée et/ou n'importe quel nombre de chefs dans la forteresse comme garnison (17.3.1). Ce repli peut avoir lieu même si le joueur inactif intercepte dans l'espace; Cependant un seul corps et/ou des chefs, y compris ceux qui viennent tout juste d'arriver avec l'interception, peuvent se replier dans la forteresse — tous les autres corps doivent combattre. **Remarque : contrairement à une retraite vers un autre espace, un corps peut se replier dans une forteresse même si aucun chef n'est présent.**

Remarque de jeu : En permettant à un corps déjà dans l'espace de se replier dans une forteresse avant une bataille, un joueur peut protéger un corps des pertes afin de renforcer la garnison avant un siège probable.



C'est le premier round d'action du tour en cours (1702). Le joueur de l'Alliance déplace l'armée A, commandée par Marlborough, de Nimègue à Liège, offrant la bataille à l'armée Bourbon A, de Boufflers. Le joueur Bourbon évalue la situation et voit que cette bataille donnerait 9 dés pour l'Alliance contre 6 pour le Bourbon.

Il préfère esquiver la bataille. Il a maintenant plusieurs options. Il pourrait retraiter toute son armée A à Namur, Anvers ou Cologne; les trois espaces sont sous contrôle ami et non occupés par des troupes ennemies. Il pourrait, au lieu de cela, laisser un

corps à Liège, augmentant ainsi la résistance de la forteresse de 1 à 3 — et retraiter le reste de l'armée A, avec Boufflers, vers un des trois espaces ci-dessus. Ou il pourrait scinder l'armée A et laisser le reste derrière pour combattre, mais cela n'a de sens que si le but est de laisser Boufflers à Liège pour fournir un modificateur de -1 au dé de siège. Mais pour ce faire, il devra faire se replier Boufflers et un corps dans la forteresse (une forteresse ne peut pas contenir plus de 1 corps, plus un nombre de chefs illimité), puis utiliser le chef mineur, qui peut commander trois corps, pour faire retraiter les trois corps vers l'un des trois espaces. Ceci laisserait le cinquième corps dans l'espace de Liège, mais à l'extérieur de la forteresse où il devrait affronter l'armée de l'Alliance dans une bataille.

15.0 LIGNES FORTIFIÉES

Note historique : Les lignes fortifiées ont joué un rôle important durant la guerre. Plus imposantes que les constructions de plein champ construites par les deux forces militaires et les paysans, ces lignes représentaient des obstacles majeurs à l'avancée des armées. Cependant, les généraux talentueux pouvaient aussi trouver des moyens de les contourner sans combattre à l'aide de contremarches rapides et trompeuses.

15.1 GÉNÉRALITÉS

Il y a deux niveaux de lignes fortifiées, elles représentent des fortifications de campagne majeures. Ces lignes en général s'appuyaient sur d'autres points forts et des forteresses en soutien, ce qui ne permettait de les construire que dans les espaces de forteresse. Les lignes de niveau 2 représentent des travaux importants qui utilisent des cours d'eau et qui ne peuvent être construites que dans des espaces fertiles (ils en existent dans les Pays-Bas espagnols, la république hollandaise et le nord de la France).

Au début du jeu, les deux camps ont déjà quelques lignes fortifiées en place. **Les lignes fortifiées n'offrent des avantages défensifs qu'au joueur propriétaire** (c'est-à-dire, le camp dont la couleur est sur le marqueur) et elles sont détruites lorsque l'ennemi prend le contrôle de l'espace.

15.2 CONSTRUIRE DES LIGNES FORTIFIÉES

15.2.1 Construction. Les lignes fortifiées peuvent être construites (ou renforcées) dans des espaces amis fortifiés lors de la phase de renfort en dépensant des PR. Les espaces doivent respecter les conditions suivantes pour y construire et y renforcer les lignes fortifiées :

- Doit contenir au moins 5 corps
- Doit avoir un LdC vers une capitale amie
- Ne peut pas être un espace accidenté
- Ne peut pas contenir une autre ligne fortifiée (mais les lignes de niveau-1 dans des espaces fertiles peuvent être renforcées en lignes de niveau 2).

Lignes de niveau 1 — elles peuvent être construites dans des espaces normaux ou fertiles **pour 1 PR**. En outre, les lignes de niveau 1 déjà construites dans des espaces fertiles peuvent être renforcées en lignes de niveau 2 pour **1 PR**.

Lignes de niveau 2 — elles peuvent être construites uniquement dans des espaces fertiles, à la suite d'un renforcement d'une ligne de niveau 1 déjà existante pour un coût de 1 PR, ou directement pour un coût de 2 PR.

15.2.2 Limite de marqueur. Le nombre de lignes fortifiées que chaque camp peut avoir est limité au nombre de marqueurs existant.

15.3 EFFETS DES LIGNES FORTIFIÉES

Les lignes fortifiées ne servent que comme avantage défensif dans la bataille, et seulement pour le camp qui l'a construite. Elles ont les effets suivants :

Ligne fortifiée de niveau 1. Elle donne un modificateur de -1 aux dés de l'attaquant (c'est-à-dire que l'attaquant touche sur un 6 et que les corps démoralisés ne peuvent pas du tout attaquer).

Ligne fortifiée de niveau 2. Elle donne un modificateur de -1 aux dés de l'attaquant (c'est-à-dire que l'attaquant touche sur un 6, et que les corps démoralisés ne peuvent pas du tout attaquer) **ET** un modificateur de +1 aux dés du défenseur (c'est-à-dire le défenseur touche sur un 4 ou plus, les corps d'armée démoralisés sur un 5 ou 6). Elle donne aussi un modificateur de -1 aux tentatives de contournement.

15.4 CONTOURNER DES LIGNES FORTIFIÉES

Une force attaquant un défenseur dans un espace avec un marqueur de lignes fortifiées peut tenter d'annuler l'effet des lignes :

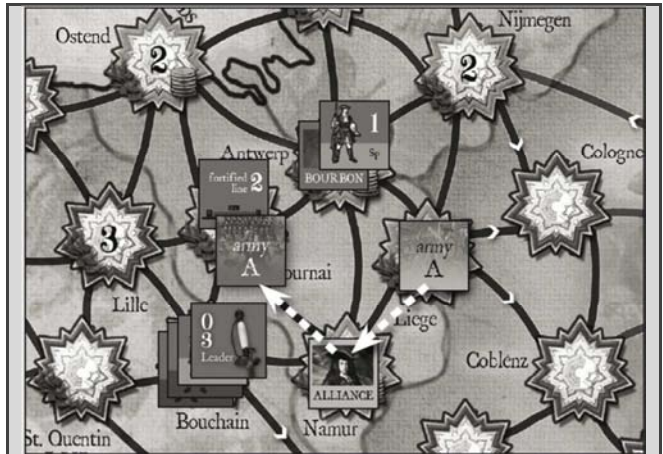
1. **Après** toutes tentatives d'interception ennemies, mais **avant** toutes tentatives ennemies pour esquiver la bataille, le joueur actif lance un dé. Le joueur actif ajoute la TR d'un seul chef et doit soustraire la TR la plus élevée d'un seul chef inactif dans l'espace. Il soustrait aussi 1 s'il tente de contourner une ligne de niveau 2.
2. **Si le résultat modifié est 5 ou plus, la force a contournée avec succès les lignes.** Si une bataille a lieu (selon la réaction du défenseur), le défenseur ne reçoit pas l'avantage du marqueur de lignes fortifiées. Cependant, le marqueur n'est pas supprimé à moins que les conditions pour l'ôter existent (voir "Retrait des lignes fortifiées" ci-dessous).
3. Si la tentative de contournement échoue, le joueur actif doit décider s'il continue l'attaque (et donne au défenseur l'avantage de la ligne fortifiée), ou s'il l'annule. Toutefois, si l'attaquant annule l'attaque, le défenseur peut toujours forcer la bataille de se produire et restera le défenseur en cas d'égalité, mais il n'aura PAS l'avantage des lignes. Si l'attaquant annule la bataille et que le défenseur ne force pas la bataille, l'attaquant retraite vers son espace d'origine et ainsi se termine l'action.

15.5 SUPPRIMER LES LIGNES FORTIFIÉES

Les lignes fortifiées peuvent être volontairement retirées par le joueur propriétaire durant la phase de quartiers d'hiver. Les lignes fortifiées sont automatiquement détruites (supprimées) si l'espace tombe sous le contrôle de l'ennemi. Par ailleurs, un marqueur de lignes fortifiées reste dans l'espace, même si l'espace est vide.

15.6 ATTAQUER VERS UNE LIGNE AMIE

Si un espace avec une ligne fortifiée est assiégé et qu'une force amie à cet espace attaque l'armée assiégeante, la ligne est considérée comme n'existant pas pour cette bataille.



Lors de la phase de renfort du tour 1704, l'armée Bourbon A (composée de 8 corps et de Villars, un chef 2-6), située à Tournai, dépense 2 PR pour construire une ligne fortifiée de niveau 2. Cette construction peut se faire à Tournai qui est un espace fertile, avec 5 corps et une LdC vers une capitale amie.

Lors du 3^{ème} round d'action de 1704, l'armée de l'Alliance, commandée par Marlborough (un chef 3-6) se déplace vers Tournai via Namur pour attaquer. L'armée Bourbon A est à Tournai avec une ligne fortifiée de niveau 2. Un chef mineur Bourbon est à Bouchain avec 3 corps.

Lorsque l'armée de l'Alliance A atteint Tournai, le joueur Bourbon tente d'intercepter avec le chef mineur et ses trois corps; s'il réussit, les trois corps d'armée feront partie de la défense de Tournai. Le jet d'interception est un 5, qui est modifié par 0 (TR du chef mineur), ce qui est un échec. Le joueur de l'Alliance annonce maintenant qu'il tente de contourner la ligne fortifiée. Il obtient un 4, modifié par un +3 en raison de la TR de Marlborough, puis par un -2 en raison de la TR de Villars. Le résultat modifié est 5, ce qui est un succès; la ligne fortifiée a été contournée, et l'attaque doit avoir lieu. Villars doit maintenant décider s'il décide d'esquiver la bataille, de combattre ou d'une combinaison des deux.

Si Marlborough n'avait pas réussi à contourner la ligne fortifiée, le joueur de l'Alliance aurait dû décider de poursuivre l'attaque, en prenant en compte les désavantages de la bataille contre une ligne fortifiée, ou d'annuler l'attaque et de retourner à Namur (mais l'action est tout de même dépensée). En outre, si le joueur de l'Alliance avait décidé d'annuler l'attaque, le joueur Bourbon pourrait l'obliger à combattre, mais sans l'avantage de la ligne fortifiée.

16.0 BATAILLE

A moins qu'une force inactive n'esquive avec succès la bataille et se replie vers un autre espace (14.7) ou se replie à l'intérieur d'une forteresse (14.7.4), une bataille a lieu quand une force active pénètre dans un espace contenant des corps ennemis.

16.1 DÉFINITION : ATTAQUANT/DEFENSEUR

16.1.1 Le joueur actif est l'attaquant, le joueur inactif est le défenseur.

16.1.2 Attaquant. L'attaquant est une force active contenant au moins un chef et un corps. La taille maximale de la force attaquante est basée sur les limites des CR de chef et d'empilement de l'espace.

16.1.3 Défenseur. Le défenseur comprend TOUS les corps et chefs inactifs dans l'espace, sauf si des chefs et au maximum un corps se replie dans la forteresse avant la bataille (comme résultat de l'action de campagne en cours ou précédemment), auquel cas la force à l'intérieur de la forteresse ne participe pas et est protégée des résultats de la bataille.

16.2 PROCÉDURE DE BATAILLE

Les batailles sont résolues en utilisant la séquence suivante :

- chaque camp totalise le nombre de dés de bataille à lancer :
 - un dé pour chaque corps à pleine-force.
 - La moitié d'un dé pour chaque corps réduit ; arrondissez au supérieur si le nombre de corps est impair (par exemple, 3 corps réduits = 2 dés).
 - Un nombre de dés égal aux valeurs tactiques de, tout au plus, deux chefs amis (pensez à la potentielle pénalité de TR du chef — 3.1.1). **IMPORTANT : le nombre de dés fournis par les chefs ne peut pas dépasser le nombre de dés fournis par les corps.**
 - Dans chaque cas ci-dessus, le calcul des chefs et des corps démoralisés se fait séparément puisque les dés sont lancés séparément (voir #2 ci-dessous).
- Puis les deux camps lancent simultanément le nombre de dés appropriés.
 - Les chefs/corps qui ne sont pas démoralisés touchent sur un jet de dé de 5 ou 6.
 - Les chefs/corps démoralisés touchent seulement sur un 6.

Exemple: Une armée de l'Alliance de 5 corps à pleine-force et 2 à force réduite, plus 2 corps démoralisés à pleine-force, avec le chef Eugene (2-6) et un chef mineur (0-3), attaque une armée Bourbon de 4 corps à pleine-force et 1 à force réduite avec le chef Boufflers (1-4). Le joueur de l'Alliance a un total de 8 dés de bataille (5 pour les unités à pleine force plus 1 pour les réduites, plus 2 pour la TR d'Eugène) qui touchent sur un résultat de 5 ou 6 et 2 dés de bataille qui touchent sur un 6. Le joueur Bourbon a 6 dés de bataille (4 pour les unités à pleine force plus 1 pour l'unité réduite arrondie au supérieur, plus 1 pour la TR de Boufflers), qui touchent sur un 5 ou 6.

16.3 RÉSULTAT DE LA BATAILLE

16.3.1 Prendre les pertes. Chaque touche réduit un corps ennemi à pleine force ou élimine un corps à force réduite et elles sont appliquées dans l'ordre de priorité décroissant pour de chaque camp :

- Un corps ne peut pas être éliminé tant que tous les corps ne sont pas réduits.
- Le premier corps à pleine force à subir une perte doit appartenir à la puissance avec le plus

de corps présents dans la bataille (au choix du joueur propriétaire si égalité).

- Le premier corps à force réduite à être éliminé doit appartenir à la puissance avec le plus de corps présents dans la bataille (au choix du joueur propriétaire si égalité).

TRÈS IMPORTANT : indépendamment du nombre de touches obtenues, une force ne peut pas prendre plus de pertes que le nombre de corps qu'elle a dans la bataille (à l'exclusion des pertes de retraite — 16.4).

16.3.2 Pertes de chef. Après la résolution d'une bataille, les deux joueurs lancent deux dés (en additionnant les résultats ensemble, sans modificateur) pour chacun de leurs **chefs nommés qui ont fourni des dés de combat durant la bataille**. Les chefs mineurs ne sont jamais soumis au dé de perte, ni les chefs nommés qui sont restés en dehors de la bataille.

Dés	Résultat
12	ÉLIMINÉ — le pion du chef est retourné sur sa face chef mineur pour le reste du jeu.
11*	CAPTURÉ — le joueur propriétaire (pas le joueur capturant) choisit immédiatement une des options suivantes : (a) éliminer le chef (en retournant de manière permanente ce pion) ou (b) le joueur adverse donne un nombre de PV égal à la valeur tactique (TR) du chef et place le chef sur la case du tour suivant afin qu'il revienne comme renfort au tour suivant.
* Seul le perdant de la bataille est affecté par un résultat de 11.	

Note de Jeu: La TR imprimée du chef est toujours utilisée pour l'application de cette règle ; 3.1.1 et 3.1.2 ne s'appliquent pas ici.

Note de Jeu: ÉLIMINÉ signifie tué définitivement, fait prisonnier mais non rançonné ou disgracié et disparu définitivement de la guerre. CAPTURÉ désigne, essentiellement, la détention du chef pendant que les camps négocient sa rançon. Donner des PV simule le coût politique et/ou financier causé pour le retour du général vaincu au commandement.

16.3.3 Gagnant/ perdant. Si seul un camp possède un corps dans l'espace, après l'application des pertes de la bataille, ce camp est le gagnant. Par ailleurs, le camp qui obtient (pas qui inflige) le plus de touches remporte la bataille. S'il y a égalité, le défenseur gagne.

Exemple: Une armée Bourbon avec 5 corps à pleine force et 3 réduits avec le chef Boufflers (TR de 1) (5 + 1,5 arrondi à 2 + TR de 1 = 8) affronte une armée de l'Alliance avec 2 corps d'armée à pleine force et le chef Marlborough (TR de 3) (2 + TR de 2 = 4 dés au total — rappelez-vous que les dés du chef ne doivent pas dépasser les dés des corps). Le Bourbon obtient 5 touches tandis que l'Alliance obtient 3 touches. L'armée Bourbon prend 3 pertes en retournant 3 corps plein sur leur face réduite. L'armée de l'Alliance n'a que 2 corps et ne prend que 2 pertes, retournant les deux corps sur leur face réduite. Bien que l'armée Bourbon prenne plus de pertes (3) que l'armée de l'Alliance (2), l'armée Bourbon remporte la bataille car elle a obtenu plus de touches que l'armée de l'Alliance (5 contre 3). Notez que selon 16.5.1, cela N'est PAS considéré comme une grande victoire parce que l'armée de l'Alliance n'a

pas réellement pris 5 pertes. Les joueurs lancent maintenant 2 dés pour chaque chef. Le joueur Bourbon obtient un 7 pour Boufflers, pas de problème. Le joueur de l'Alliance obtient un 11 pour Marlborough. il doit donc décider s'il l'élimine ou s'il donne 3 PV pour le garder en jeu.

16.3.4 Démoralisation. Si le camp perdant a eu au moins une perte, tous les chefs et corps de la force vaincue sont démoralisés. Il n'y a aucun effet si les chefs ou les corps étaient déjà démoralisés. Pour indiquer la démoralisation, placez un marqueur "Demoralized" sur l'armée ou sur la pile de corps et de chefs sur la carte et un autre dans la case d'armée de cette armée (si nécessaire). Comme pour les chefs et les corps ralliés (13.5.4), utilisez des marqueurs "Demoralized" autant que de besoin pour indiquer quels corps sont démoralisés et lesquels ne le sont pas.

Les chefs et corps démoralisés suite à une bataille touchent sur un 6, et non plus sur un 5 ou 6 comme les autres chefs/corps.

La démoralisation peut être retirée dans le cadre d'une action de remplacement (13.5.3) ou de ralliement (13.5.4) ; sinon les marqueurs de démoralisation sont automatiquement enlevés lors de la phase de quartiers d'hiver (19.0., B).

16.4 RETRAITE

16.4.1 Généralités. Tous les corps et chefs du camp vaincu doivent retraiter vers le même espace.

16.4.2 Retraites de l'attaquant.

- A. RETRAITE PAR MER : Si la bataille s'est produite dans un espace de port et que la zone de mer adjacente est sous contrôle amie, jusqu'à 2 deux corps et un nombre quelconque de chefs peuvent retraiter par mer vers un autre port ami de la même zone de mer qui n'est pas occupé par l'ennemi. Une telle retraite nécessite un jet de dé de mouvement naval normal (14.5.4) ; Cependant sur un résultat de 1, le joueur propriétaire *doit* appliquer la perte sur un des corps qui retraite (cette perte ne contribue pas à donner au défenseur une grande victoire).
- B. ESPACE AMI ADJACENT: Les corps ou chefs qui ne retraitent pas par mer doivent retraiter vers un espace sous contrôle ami adjacent qui n'est pas occupé par l'ennemi, même si cela entraîne un sur-empilement **La force de l'attaquant n'est pas obligée de retraiter vers l'espace par lequel elle est arrivée, mais elle ne peut pas retraiter vers un espace depuis lequel tout ou partie de la force du défenseur à intercepter l'attaquant.**

Une force attaquante ne peut pas déposer une garnison en quittant un espace fortifié ami, y compris l'espace, qui vient juste d'être attaqué.

16.4.3 Retraites du défenseur.

- A. REPLI DANS UNE FORTERESSE : sauf si un corps à précédemment esquivé la bataille en se retirant dans la forteresse, un corps et un nombre quelconque de chefs peuvent se replier dans une

forteresse amie comme garnison (17.3.1) tandis que le reste de l'armée retraite de l'espace. Les chefs peuvent toujours se replier dans une forteresse amie après une bataille.

- B. RETRAITE PAR MER : si la bataille a lieu dans un espace de port et que la zone de mer adjacente est sous contrôle ami, jusqu'à deux (2) corps et un nombre quelconque de chefs peuvent retraiter par mer vers un autre port ami dans la même zone de mer qui n'est pas occupé par l'ennemi. Une telle retraite nécessite un jet de dé de mouvement naval normal (14.5.4) ; Cependant sur un résultat de 1, le joueur propriétaire doit appliquer une perte sur un des corps qui retraitent. Cette perte ne contribue pas à donner à l'attaquant une grande victoire.
- C. ESPACE AMI ADJACENT : Les corps ou chef qui ne retraitent pas par la mer ou ne se replient pas dans une forteresse doivent retraiter vers un espace sous contrôle ami adjacent qui n'est pas occupé par l'ennemi, même si cela provoque un sur-empilement.
- D. A TRAVERS UN ESPACE ENNEMI : Si aucune autre option n'existe, l'armée en défense peut retraiter à travers **un seul** espace occupé ou contrôlé par l'ennemi pour atteindre un espace sous contrôle ami qui n'est pas occupé par l'ennemi, même si cela provoque un sur-empilement. Si plus d'un espace est possible pour retraiter, le joueur peut choisir l'espace de destination mais cela doit diminuer la distance qui le sépare de la source de ravitaillement amie la plus proche. Les corps retraitant à travers des espaces fortifiés contrôlés et/ou occupés par l'ennemi déclenchent un tir de réaction de la part de l'ennemi lorsqu'ils traversent :
- Les dés de bataille normaux des corps d'armée et des chefs sont lancés, plus un dé par niveau de résistance de la forteresse ; tous les dés ont un DRM de + 1.
 - Les pertes sont attribuées comme pour une bataille, et ces pertes sont ajoutées aux touches de la bataille pour la détermination d'une grande victoire pour l'attaquant.
 - Les chefs qui retraitent *ne* subissent *pas* un second test de blessure.

16.4.4 Sur-empilement. Il est autorisé d'être en sur-empilement lors d'un résultat de retraite (par terre ou par mer) ; Cependant, il y a des pénalités (4.1).

16.4.5 Retraite impossible. Les corps incapables de retraiter sont éliminés et placés dans le pool de force. Toutes les pertes sont comptabilisées pour une éventuelle grande victoire. Les chefs nommés dans l'impossibilité de retraiter sont capturés comme lors de la bataille (16.3.2) et doivent être éliminés, à moins que le joueur propriétaire ne donne un nombre de PV égal à la TR du chef nommé. Les chefs mineurs sont placés sur le tour suivant pour revenir en jeu comme renfort lors du tour suivant.

16.5 GRANDE VICTOIRE

Ils dirent que ce fut un spectacle choquant

*Après que la bataille fut gagnée ;
Pour des milliers de corps ici
Laisés à pourrir au soleil ;
Mais ces choses, comme vous le savez, doivent être ainsi
Après une Grande victoire.*

- Robert Southey, "La Bataille de Blenheim"

16.5.1 Une grande victoire est accordée au vainqueur d'une bataille chaque fois que le camp vaincu :

- a subi au moins 5 pertes lors d'une bataille (y compris les pertes de retraite — 16.4.3D, 16.4.5), ou
- a retiré au moins 2 corps de la carte.

Note de Jeu: Le premier cas est basé sur le nombre de pertes qui ont été réellement subies, pas le nombre de touches obtenues (c'est-à-dire que si le camp vaincu n'avait que 4 corps présents et selon 16.3.1 ne pourrait avoir que 4 pertes maximum, alors même si 5 touches ont été obtenues, elles ne donneraient pas pour une grande Victoire). Le deuxième cas pourrait se produire avec seulement 2 pertes, si le camp vaincu n'a que deux corps réduits lors de la bataille et/ou de la retraite à travers un espace ennemi.

16.5.2 Placement. Le vainqueur place un marqueur "FAMOUS VICTORY" dans l'espace de la bataille. Un seul marqueur de grande victoire ne peut se trouver dans un espace à un moment donné, et la grande victoire la plus récente est prioritaire (c'est-à-dire que les marqueurs les plus anciens sont ôtés).

16.5.3 Effet d'une grande victoire. Les marqueurs de grande victoire amis fournissent un modificateur au dé de +2 lors d'un jet de siège contre les forteresses ennemies dans ou adjacentes à l'espace contenant le marqueur. Une grande victoire ajoute également 2 PV si le joueur de l'Alliance a gagné la bataille, ou soustrait 2 PV si le joueur Bourbon l'a gagnée (6.1.1).

IMPORTANT: Les marqueurs de grande victoire du camp adverse n'ont aucun effet sur les jets de siège amis. En outre, les effets des marqueurs de grande victoire NE sont PAS cumulatifs (par exemple deux marqueurs adjacents NE vous donnent PAS un modificateur de jet de siège de +4).

16.5.4 Retrait des marqueurs de grande victoire. Tous les marqueurs de grande victoire sont supprimés au cours de la phase de quartiers d'hiver.

17.0 SIÈGE

17.1 GÉNÉRALITÉS

17.1.1 Lorsqu'une force contenant au moins un corps termine une action dans un espace fortifié ennemi, la forteresse (et sa garnison, le cas échéant — 17.3) est considérée comme étant assiégée. Placez la garnison sous la force de l'assiégeant pour indiquer que la forteresse est assiégée — aucun marqueur n'est nécessaire. Notez qu'un seul corps est suffisant pour que la forteresse soit considérée comme assiégée, indépendamment de la valeur de défense de la forteresse (17.4).

17.1.2 Contrairement aux batailles, qui sont résolues en une seule action, un siège peut nécessiter plusieurs actions. Si un siège n'a pas été terminé avec succès à la

fin d'un tour, le siège a échoué et l'armée assiégeante doit se retirer de l'espace.

IMPORTANT: Qu'un seul jet de siège ne peut être fait contre une forteresse par round (17.5.4).

17.2 NIVEAU DE FORTIFICATION (NF)

17.2.1 Niveau de fortification. Les forteresses ont un niveau de fortification (NF) intrinsèque. Les forteresses avec un NF de 2 ou 3 ont ces chiffres imprimés sur la carte dans le symbole de la forteresse; toutes les autres forteresses ont un NF de 1. Le NF est une représentation abstraite des capacités de défense de la forteresse.

17.2.2 Réduire et reconstituer les niveaux de fortification. Seul le niveau de fortification peut être réduit ou éliminé par le siège (17.5.6). Lorsqu'une forteresse est conquise par un siège, son niveau de fortification est immédiatement reconstitué au niveau de sa valeur imprimée, indépendamment de la situation de la LdC. Une forteresse avec un niveau de fortification réduit reprend toutes ses niveaux, si le siège est levé (17.6). Dans les deux cas, cela signifie le retour à son niveau maximal en supprimant de la carte les marqueurs NF présents sur cet espace.

17.3 GARNISONS

17.3.1 Créer une garnison. Dans le cadre d'une tentative pour esquiver une bataille ou pour retraiter le joueur inactif peut annoncer qu'un corps et un nombre quelconque de chefs se replient dans la forteresse comme "garnison". Si l'action se termine avec la force active (ennemie) encore dans l'espace, le corps de la garnison est placé sous la force ennemie pour indiquer qu'il est à l'intérieur de la forteresse.

17.3.2 Force d'une garnison (FG): Chaque pas de garnison fournit une force de garnison (FG) de 1 — par conséquent, la FG est de 2 pour un corps à pleine force et de 1 pour un corps réduit. Lors du siège, ce nombre est ajouté au NF (17.2) de la forteresse pour donner la valeur de défense de la forteresse (VDF). Voir 17.4. La démoralisation n'affecte pas la FG.

17.3.3 Garnison non assiégée. Si une armée qui assiège se retire d'un espace contenant une garnison, tout marqueur de siège est supprimé et la garnison peut agir normalement.

17.3.4 Garnisons et empilement. Une fois créée, une garnison ne compte pas dans la limite d'empilement de l'espace. Ainsi une armée à la limite maximale d'empilement peut se déplacer dans un espace ami de forteresse assiégée contenant une garnison afin de briser le siège. Dans ce cas, l'armée de renfort n'est pas considérée en sur-empilement. Toutefois, si la force de secours réussit (c'est-à-dire que la force assiégeante se retire afin d'esquiver la bataille ou est vaincue en bataille et retraite), la garnison est immédiatement incorporée dans la force de secours ce qui peut amener à une situation de sur-empilement (4.1).

17.3.5 Aucune sortie. Tant que le siège est en place, une garnison ne peut effectuer aucune action ni

attaquer la force assiégeante, même si une force de secours attaque l'armée assiégeante.

17.3.6 Chefs à l'intérieur d'une forteresse. Un nombre quelconque de chefs peut se retirer à l'intérieur d'une forteresse amie même si aucun corps de garnison n'est présent. Les chefs peuvent fournir un modificateur de siège défensif (17.5.3). Tous les chefs à l'intérieur d'une forteresse qui est capturée sont eux-mêmes capturés (17.5.9).

17.4 VALEUR DE DÉFENSE D'UNE FORTERESSE (VDF)

La valeur de défense de la forteresse (VDF) d'un espace fortifié est la somme des valeurs de son niveau de fortification actuel (17.2) et de la force de la garnison (14.7.4, 17.3.2). Une forteresse sans garnison a une VDF égale à son NF actuel. Par conséquent, la VDF d'une forteresse assiégée sera toujours comprise entre 1 et 5.

Exemple: Une forteresse de 3 NF avec un corps de garnison à pleine force (c.-à-d., FG = 2) a une VDF de 5. De même, une forteresse de 1 NF avec un corps de garnison réduit (c.-à-d., FG = 1) a une VDF de 2. Une forteresse de 2 NF sans garnison a une VDF de 2.

17.5 RÉOLUTION D'UN SIÈGE

17.5.1 Les exigences pour le siège. Pour mener un siège, le joueur actif doit utiliser une action de campagne pour activer **au moins un chef et un nombre de corps égal à la VDF de la forteresse.** Tous les chefs et les corps dans l'espace ne sont pas forcément activés, assurez-vous seulement que vous avez suffisamment de corps pour mener le siège.

Note de Jeu : Cela signifie que si la VDF est de 4 ou 5, un chef doit être capable d'activer suffisamment de corps pour mener l'action de siège par lui-même (en raison d'un faible facteur de commandement), même s'il y a assez de corps amis présents dans l'espace.

17.5.2 Résolution des sièges. Le joueur qui assiège lance un dé et compare le résultat avec la table de siège. Le résultat indiquera le nombre de pertes de VDF (défenseur) et de pertes pour l'assiégeant.

17.5.3 Modificateurs du dé de siège. Les modificateurs du dé suivants (DRMs) s'appliquent aux jets de dé de siège :

- L'assiégeant n'a pas de LdC — si la force de l'assiégeant n'a pas de LdC elle subit un modificateur de -2.
- L'assiégeant a seulement une LdC menacée — si la force assiégeante peut seulement tracer une LdC à travers un espace menacé (11.1.4), elle subit un modificateur de -1.
- Assiéger un port qui a une LdC maritime — si l'espace peut tracer une LdC maritime (c'est-à-dire que la zone de mer est contrôlée par le défenseur) l'assiégeant subit un modificateur de -1.
- Le joueur Bourbon assiège Innsbruck ou Trente — le joueur Bourbon subit un modificateur de -1 lorsqu'il effectue un siège contre ces espaces.

Note de jeu : Les tyroliens menèrent des opérations de guérilla très efficaces pour repousser une invasion en

tenaille Bourbon depuis l'Italie et la Bavière en 1703. L'espagnol a tenté de reprendre Gibraltar après sa capture par les britanniques en 1704, mais la forteresse s'est avérée très difficile à prendre d'assaut sans une supériorité navale (les communications terrestres étaient faibles).

- Chef à l'intérieur d'une forteresse — s'il y a au moins un chef avec une TR de 1 ou plus à l'intérieur d'une forteresse, un modificateur de -1 est appliqué. Mais quel que soit le nombre de chef dans la forteresse, le modificateur maximal sera toujours de -1.
- Continuation de siège — à moins que le premier résultat de jet de siège a abouti la prise de la forteresse, un marqueur "Continued Siege +1" est placé sur la force qui assiège pour indiquer que le prochain jet de siège recevra un modificateur de +1. Si le deuxième jet de siège n'aboutit pas à la prise de la forteresse, le marqueur est retourné sur son côté "Continued Siege +2" pour indiquer que tous les jets de siège à venir recevront un modificateur de +2. Les marqueurs de continuations de siège sont enlevés immédiatement lorsqu'un siège se termine.
- Activation d'un chef avec une TR de 2 ou 3 — si une force activée pour un siège inclut au moins un chef avec une TR +2 ou +3, et que la force assiégeante a été activée avec au moins un corps de même nationalité que le chef, le joueur qui assiège obtient un modificateur de +1.
- Marqueurs de Grande victoire — les marqueurs de grande victoire fournissent un modificateur de +2 contre les forteresses ennemies dans ou adjacentes à l'espace contenant le marqueur. Une seule grande victoire peut modifier un jet de dé de siège. Les marqueurs de grande victoire ennemis n'ont aucun effet sur les jets de dé de siège amis.

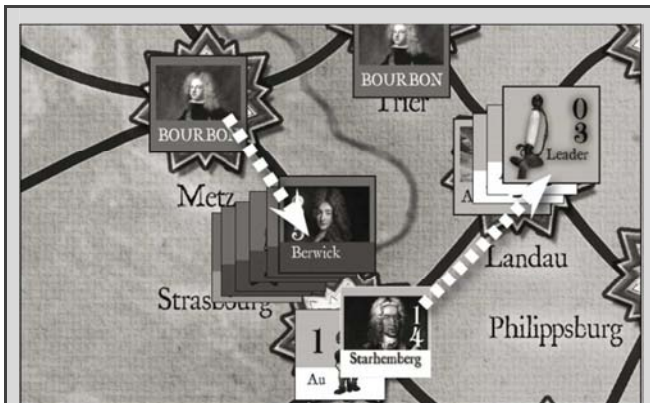
17.5.4 Un siège par round. Une forteresse ne peut être soumise qu'à un seul jet de dé de siège *par round*. Cela signifie que le joueur assiégeant ne peut pas utiliser différentes activations pour faire plusieurs jets de dé de siège lors d'un même round même s'il y a assez de chefs et de corps dans la force qui assiègent pour les faire.

17.5.5 Pertes de l'attaquant. La table de siège indique le nombre de pertes qui doit être appliqué parmi les corps **activés** avec la même priorité que pour les pertes de bataille (16.3.1). Les corps non-activés ne sont pas affectés.

17.5.6 Pertes du défenseur. La forteresse prend en premier les pertes de niveau de fortification (NF) jusqu'à ce qu'ils soient réduits à zéro (utilisez les marqueurs *ad-hoc*). Ensuite, le corps de garnison (le cas échéant) prend les pertes suivantes : une perte contre un corps à pleine-force le réduit d'un pas, alors qu'une perte contre un corps réduit provoque la chute de la forteresse et le corps reçoit les honneurs de la guerre. **Un corps de garnison n'est jamais éliminé sur un résultat de siège (voir les honneurs de la guerre — 17.5.8).**

17.5.7 Capture de forteresse. Lorsque la VDF est réduite à zéro, la forteresse est prise, le marqueur de PV est ajusté en faveur du joueur qui assiège (6.1.1) et

le corps de garnison (le cas échéant) reçoit les honneurs de la guerre. Utilisez des marqueurs de contrôle *ad-hoc* pour indiquer les changements de contrôle. Le NF est immédiatement reconstitué à sa pleine force (17.2.2) ; supprimez les marqueurs de NF et de continuation de siège présents dans l'espace.



On est au début du tour de 1707 et l'Alliance a pris Strasbourg. Le joueur Bourbon souhaite désespérément la reprendre, parce que Strasbourg est un passage vers l'intérieur de la France. Lors de l'action de 2^{ème} round du tour, il active Berwick et 5 corps (dont un réduit) et se déplace de Metz vers Strasbourg, proposant la bataille à Starhemberg, qui a avec lui un chef mineur de l'Alliance et 3 corps autrichiens. Armés de 7 dés de combat contre 4, le joueur de l'Alliance esquivé la bataille, le chef mineur emmenant 2 corps vers Landau, tandis que Starhemberg et 1 corps se replient à l'intérieur de Strasbourg. Berwick doit arrêter son action et Strasbourg est assiégé.

Lors de l'action du 3^{ème} round, le joueur Bourbon utilise une action de campagne pour activer Berwick et 4 corps pour faire le siège. La valeur de défense de la forteresse est de 4 (2 pour le NF de Strasbourg) et 2 pour le corps de garnison à pleine-force, aussi 4 corps sont nécessaires pour Berwick (après le jet de dé de siège, il envisage d'utiliser une action de remplacement pour retourner le corps réduit sur sa face à pleine-force). Lors du jet de dé de siège, il obtient un 4 ; le jet est modifié par un +1 car la TR de Berwick est 2, et -1 à cause du chef nommé qui est à l'intérieur de la forteresse. Le jet de dé modifié est donc 4, ce qui fait un résultat de 1/1. Un des corps de Berwick perd un pas et la force de la forteresse de Strasbourg est réduite de 1. Un marqueur "Continued siege +1" est placé à côté de Strasbourg (sur sa face +1) ainsi qu'un marqueur "Fortress Strength 1". La valeur de défense de forteresse est maintenant de 3 (NF de 1 et une FG de 2).

Lors de l'action du 4^{ème} round, le joueur Bourbon active Berwick et fait un nouveau jet de dé de siège. Le résultat est 4, modifié par +1 (Berwick), +1 (Continuation de siège) et -1 pour Starhemberg, et le résultat modifié donne un 5 pour un autre 1/1. Berwick prend un autre pas de perte, le marqueur de "Fortress Strength 1" est retourné sur sa face "Fortress Strength 0", et le marqueur "Continued siege +1" est retourné sur sa face "Continued Siege +2". La VDF s'élève désormais à 2.

Lors de l'action du 5^{ème} round, le joueur Bourbon prie pour un bon jet; Il a besoin d'infliger 2 pertes à la défense de la forteresse pour qu'elle tombe. Il obtient un 5, modifiée par +1 (Berwick), +2 (Continuation de siège) et -1 (Starhemberg). Le résultat modifié est 7, un résultat de 1/3, et Strasbourg tombe. Le corps autrichien est retourné sur sa face réduite et retraité à Landau (il reçoit les honneurs de la guerre) et le marqueur de contrôle Alliance est retourné du côté Bourbon, tandis que les marqueurs "Continued Siege" et de niveau de fortification sont supprimés. Le marqueur de PV est déplacé de 2 cases vers zéro. Le joueur de l'Alliance décide qu'il a besoin de

Starhemberg dans le jeu, donc, il renonce à un point de victoire et met le pion sur la case 1708 de la piste de tour. Le marqueur de PV est déplacé d'une autre case vers zéro.

Si le joueur Bourbon avait obtenu un 2 lors du dernier jet de siège, cela aurait signifié un résultat modifié de 5 et un résultat de siège de 1/1, il n'aurait pas infligé assez de pertes pour prendre la forteresse. Sans action de round supplémentaire, le siège aurait été levé et tous les marqueurs supprimés. Il aurait dû attendre jusqu'en 1708 pour réessayer.

17.5.8 Les honneurs de la guerre. Si une forteresse a une garnison, alors cette forteresse est prise lors d'un siège quand le jet de dé donne lieu à une perte qui normalement éliminerait la garnison. Le corps de la garnison n'est pas réellement supprimé – à la place, il est immédiatement déplacé par le défenseur sur sa face réduite dans l'espace ami non assiégé le plus proche en respectant les limites d'empilement (quel que soit la LdC ou le chemin ; le joueur propriétaire choisit s'il y a plusieurs espaces éligibles). Cependant, il se peut qu'un siège débute avec un corps réduit comme garnison. Dans un tel cas, le niveau de fortification de la forteresse est réduit à zéro, ce qui n'entraîne pas automatiquement la capture de la forteresse ; Au lieu de cela, une perte doit être infligée à la garnison, qui, au lieu de prendre un pas de perte, bénéficiera des honneurs de la guerre et retraitera.

Note de jeu : Si la forteresse est un port adjacent à une zone de mer amie, la garnison peut être transférée par mer vers un port éligible dans cette zone de mer au choix du propriétaire.

Exemple: Une forteresse avec un niveau de fortification de 2 et un corps de garnison à pleine force (VDF de 4) prend 3 pertes durant un jet de dé de siège. Le niveau de fortification de la forteresse est réduit à 0 et le corps de la garnison est retourné sur son côté réduit. La VDF est maintenant de 1 et le siège continue. Lors du prochain round de siège le résultat du lancer donne 1 perte — la forteresse tombe, mais le corps n'est pas éliminé ; au lieu de cela, il retraite dans l'espace ami éligible le plus proche (honneurs de guerre).

Note de conception : La grande majorité des sièges se terminaient par une offre au défenseur de conditions honorables de reddition, qui lui permettaient d'évacuer ses troupes en échange de la capitulation de la forteresse.

17.5.9 Les chefs dans une forteresse capturée. Les chefs nommés à l'intérieur d'une forteresse capturée sont capturés comme pour une bataille (16.3.2) et sont éliminés immédiatement à moins que le joueur propriétaire n'abandonne un nombre de PV égal à la TR du chef nommé ; Déplacez le marqueur de PV dans la direction qui bénéficie au joueur non-propriétaire du chef. Les chefs mineurs capturés et les chefs nommés pour lesquels le coût en PV a été payé, sont placés sur la piste des tours pour revenir comme renfort au tour suivant.

Note : La TR de Marlborough est toujours de 3 pour l'application de cette règle ; 3.1.2 ne s'applique pas ici.

17.6 LEVER UN SIÈGE

Un siège demeure en vigueur tant qu'il y a au moins un corps qui assiège l'espace. Si, pour une raison quelconque, la force assiégeante abandonne l'espace

(lors d'une retraite après bataille, ou lors des quartiers d'hiver), le siège est levé. Les marqueurs de continuation de siège et de niveau de fortification sont immédiatement retirés. Si la force de l'assiégeant retraite d'un espace, suite à l'attaque de cette force par une armée active, il est possible pour le joueur actif soit en sur-empilement (selon qu'un corps actif soit ou non à l'intérieur de la forteresse). Voir 4.1.2.

18.0 PHASE DES ÉVÈNEMENTS ESPAGNOLS

La loyauté de la population espagnole envers les prétendants rivaux a été un facteur déterminant dans l'issue de la guerre en Espagne. La capacité de Philippe à maintenir (ou reprendre) le contrôle de Madrid et d'autres forteresses importantes nécessitait toujours plus de loyauté d'une majorité d'espagnols envers le camp Bourbon, mais cela eu l'effet inverse chez les catalans (les "espagnols habsbourgeois") de l'Espagne du nord-est.

Au cours de cette phase, ces étapes sont exécutées dans l'ordre suivant :

18.1 RÉSOUDRE LE CONTRÔLE DE MADRID

Important : cette étape se produit uniquement si les alliés ont pris le contrôle de Madrid durant le tour en cours (le marqueur de loyauté espagnol est encore sur sa face Bourbon). Si les Bourbons contrôlent Madrid ou si les alliés gardent le contrôle de Madrid tout au long de ce tour (indiqué par le marqueur de contrôle qui est sur sa face Alliance), le jeu passe directement à l'étape suivante. Le joueur Bourbon lance un dé. Si le résultat égale ou dépasse le chiffre associé sur la piste de loyauté espagnole, les Bourbons reprennent immédiatement le contrôle de l'espace — retournez le marqueur de contrôle — et les forces de l'Alliance à Madrid doivent retraiter comme si elles avaient été vaincues lors d'une bataille (16.4.3).

Procédure : Le joueur Bourbon lance un dé. Si le résultat est **supérieur ou égal** au nombre associé sur la piste de fidélité espagnole, l'Alliance perd immédiatement le contrôle de Madrid (les Bourbons reprennent le contrôle de l'espace), et les forces de l'Alliance à Madrid doivent retraiter vers un espace adjacent sous contrôle ami selon les règles de retraite (16.4).

18.2 AJUSTER LE MARQUEUR DE LOYAUTÉ ESPAGNOLE

Au cours de cette étape, les deux actions suivantes sont faites :

1. le marqueur de loyauté espagnole est retourné sur le camp qui contrôle Madrid.
2. Le marqueur est maintenant déplacé à droite (si à la couleur Bourbon) ou à gauche (si à la couleur de l'Alliance) selon le contrôle de Madrid et des autres espaces espagnols :

Les Bourbons contrôlent Madrid et cinq forteresses ou plus en Espagne	+1 à droite
-----------------------------------------------------------------------	-------------

Les Bourbons contrôlent Madrid mais moins de cinq forteresses en Espagne	Pas de changement
L'Alliance contrôle (i) Madrid OU (ii) Barcelone et cinq autres forteresses ou plus en Espagne	+ 1 à gauche
L'Alliance contrôle Madrid ET Barcelone	+ 2 à gauche
L'Alliance contrôle Madrid, Barcelone ET au moins cinq autres forteresses en Espagne	+ 3 à gauche

Note : Si le marqueur atteint une des deux extrémités de la piste, il ne bouge plus, mais il peut être déplacé dans l'autre direction plus tard.

Note de jeu : Si les Bourbons contrôlent Madrid et 5 forteresses (1 à droite) et si l'Alliance contrôle Barcelone et 5 forteresses (1 à gauche), cela s'annule et le résultat net est « Pas de changement ».

18.3 SOULÈVEMENT ESPAGNOL HABSBOURG

18.3.1 Généralités. Le soulèvement habsbourgeois est un événement unique, fondé sur le contrôle par l'Alliance de la Méditerranée et est affecté par le niveau actuel de la loyauté espagnole. Une fois que le soulèvement a eu lieu, cette étape est ignorée pour le reste de la partie ...

18.3.2 Procédure. Si l'Alliance contrôle actuellement la Méditerranée, le joueur de l'Alliance détermine si le soulèvement se produit. **Si Madrid ou Barcelone (ou les deux) sont contrôlés par l'Alliance, le soulèvement se produit automatiquement.** Sinon, le joueur de l'Alliance lance un dé. Si le jet de dé est **supérieur ou égal** au nombre associé sur la piste de loyauté espagnole, le soulèvement se produit immédiatement.

18.3.3 EFFETS.

1. Les quatre espaces espagnols habsbourgeois (Gérone, Barcelone, Tortosa et Valence) sont immédiatement contrôlés par l'Alliance — toute force Bourbon dans ces espaces doit retraiter immédiatement par voie terrestre en suivant les règles de retraite (ne pas ajuster les PV). Si un espace est déjà contrôlé par l'Alliance, il n'y a aucun effet.
2. Le corps espagnol habsbourgeois est placé à Barcelone.

Une fois que le joueur de l'Alliance a réussi le soulèvement espagnol habsbourgeois, cette étape est ignorée pour le reste de la partie.

Note de jeu : Deux fois au cours de la guerre (en 1706 et 1710) les alliés occupèrent Madrid, pour être chassés les deux fois par une population hostile et une situation de ravitaillement intenable. C'était un sujet de conjecture pour savoir si, oui ou non, les alliés auraient pu réellement garder le contrôle de Madrid et ce qu'il en aurait été d'un revirement des sympathies espagnoles envers les Habsbourg — les alliés ont probablement ressenti à l'époque que c'était un objectif important. Le jeu fait l'hypothèse que le contrôle allié de Madrid et d'autres forteresses en Espagne peut faire basculer la populace vers la cause des Habsbourg, rendant plus facile pour les alliés de s'agripper aux 10 PV de Madrid !

Exemple : En 1708, les alliés contrôlent Barcelone et six autres forteresses espagnoles et parviennent à prendre Madrid. Le marqueur de loyauté espagnole est sur sa face Bourbon pendant l'étape de résolution du contrôle de Madrid lorsque le joueur Bourbon lance un dé. Le niveau actuel de loyauté sur la piste indique qu'il doit faire 3 ou plus. Dans l'hypothèse où il réussit, toutes les forces alliées à Madrid devront retraiter immédiatement. Durant l'étape d'ajustement du marqueur de loyauté espagnole, le marqueur reste sur sa face Bourbon et mais parce que les alliés contrôlent Barcelone et six autres forteresses, il est déplacé d'un espace vers la gauche. En supposant que le joueur Bourbon ne réussisse pas le jet de dé, le joueur de l'Alliance conserve le contrôle de Madrid, le marqueur est retourné sur sa face Alliance (indiquant que les Bourbons ne peuvent pas faire un jet de dé pour en reprendre le contrôle au prochain tour mais qu'il devront la reprendre par la force) et le marqueur est déplacé de trois espaces vers la gauche.

19.0 PHASE DE QUARTIERS D'HIVER

Au cours de la phase de quartiers d'hiver, les joueurs effectuent simultanément les opérations suivantes.

A. REPLI VERS DES ESPACES AMIS

Toutes les forces dans des espaces contrôlés par l'ennemi doivent retraiter. Les retraites sont régies selon 16.4 et peuvent entraîner des sur-empilements. Les corps qui ne peuvent pas retraiter sont éliminés et retournent dans le pool de force, tandis que les chefs sont mis sur la piste de tours comme renfort pour le prochain tour. Selon 16.4, une force se repliant pendant la phase de quartiers d'hiver peut retraiter par mer si éligible.

Note de jeu concernant le séquençage des retraites : Une force ne peut pas retraiter dans un espace de forteresse sous contrôle ami libéré par l'ennemi à moins qu'il n'y ait aucune autre destination possible. Cependant, si c'est la seule destination possible, les mouvements sont considérés simultanés, et le mouvement est autorisé.

B. ENLÈVEMENT DES MARQUEURS

Retirez tous les marqueurs suivants de la carte : Les marqueurs de Grade victoire, de continuation de siège, de réduction de niveau de fortification, de démoralisation et celui de la flotte de Toulon. Les joueurs peuvent aussi volontairement retirer une ou plusieurs de leurs lignes fortifiées lors de cette phase.

C. -2 PV SI LE BOURBON CONTRÔLE LA MEDITERRANÉE

Si la zone de mer Méditerranée est contrôlée par le Bourbon, L'Alliance perd 2 PV (6.1.1). Déplacez le marqueur de PV de 2 cases vers zéro sur la piste d'enregistrement du jeu. Après cette action, le contrôle de la Méditerranée revient à l'Alliance (retournez le marqueur de contrôle sur la face de l'Alliance) tant que l'alliance contrôle Cadix OU Lisbonne (ou les deux) — mais rappelez-vous qu'aucun des deux camps ne contrôle Lisbonne, tant que le Portugal est neutre (7.2.3).

D. RETRAIT BRITANNIQUE (SCÉNARIO HISTORIQUE DU RETRAIT BRITANNIQUE)

Note historique pour 19.0D et 19.0E : En 1711 le soutien politique et populaire britannique à la guerre a rapidement diminué en même temps que l'influence de Marlborough auprès de la reine Anne, et ce dernier fut démis de toutes ses charges en décembre de la même année. En janvier 1712, des négociations de paix commencèrent lors du "Congrès" d'Utrecht entre les français et une soi-disant Alliance unie, cependant les français négociaient en privé les conditions d'un armistice avec les représentants britanniques. Le comte d'Ormonde pris le commandement des troupes britanniques au début de la campagne de 1712, mais il avait des ordres secrets de ne pas engager l'ennemi. En juillet, Ormonde surpris Eugene et les alliés en annonçant publiquement un armistice entre son pays et la France, et en retirant ses troupes du terrain. Les Britanniques obtinrent ainsi des avantages majeurs pour eux-mêmes, mais laissèrent les alliés combattre avec un handicap pendant une autre année avant que le traité d'Utrecht ne mit fin à la guerre en 1713.

Durant le tour 1711 du scénario historique du retrait britannique, la Grande-Bretagne se retire de la guerre et les choses suivantes se produisent immédiatement :

1. toutes les forces britanniques sont retirées du jeu. Les pions de Marlborough et de Galway sont retirés même s'ils sont actuellement retournés sur leur face de chef mineur.
2. Durant le tour 1712, qui est automatiquement le dernier tour de jeu, le joueur de l'Alliance reçoit seulement 4 PR et 4 cartes action. Retirez du jeu la carte Evènement BANQUE D'ANGLETERRE si elle n'a pas encore été jouée (l'enlevez de la pioche et re-mélanger la pioche). Si l'évènement a été joué, il n'est plus en vigueur.

E. NÉGOCIATION DE PAIX (SCÉNARIO DE CAMPAGNE)

A chacun des tours 1710, 1711 et 1712 du scénario de campagne (20.1), le joueur Bourbon a la possibilité d'engager des négociations de paix afin de convaincre les britanniques de se retirer de la guerre. Il annonce le nombre de "concessions" qui sont offertes (il ne peut pas faire de jet de dé pour le retrait britannique s'il n'a pas offert au moins une concession). Les concessions ont le coût en PV qui suit, et qui est appliqué **seulement** si le jet de dé est réussi (c'est-à-dire les PV sont ajustés uniquement si les britanniques se retirent) :

- 1 concession (le minimum) = 1 PV
- 2 concessions = 3 PV
- 3 concessions = 5 PV

Le joueur Bourbon lance ensuite un dé, ajoutant les modificateurs suivants :

- + ? : le nombre de concessions offertes (1 à 3).
- + 1 : si Madrid est sous contrôle Bourbon.
- + 1 : si l'évènement MORT DE L'EMPEREUR JOSEPH s'est produit.
- + 1 : si l'année est 1711 ou plus tard.

Note du jeu : Le modificateur minimum est +1 et le maximum est +6.

Si le résultat est **8 ou plus**, la Grande-Bretagne se retire de la guerre et ce qui suit se produit immédiatement :

1. L'Alliance reçoit sa concession de PV. déplacez le marqueur de PV du nombre de cases égal au nombre de PV concédé en s'éloignant du zéro sur la piste d'enregistrement du jeu.
2. Toutes les forces britanniques sont retirées du jeu. Les pions de Marlborough et de Galway sont retirés même s'ils sont retournés sur leur face de chef mineur.
3. La victoire est calculée. Si c'est une victoire majeure, le jeu se termine immédiatement. Si c'est une victoire mineure, le joueur perdant peut choisir de continuer le jeu un tour de plus. Si le jeu se poursuit, pour le prochain tour, le joueur de l'Alliance ne reçoit que 4 PR et 4 cartes Action. Si elle n'a pas encore été jouée, la carte Evènement BANQUE D'ANGLETERRE est retirée du jeu (enlevez-la de la pioche Evènement et remélangez). Si l'évènement a été joué, il n'est plus en vigueur.

F. VÉRIFIER LA FIN DU JEU ET LA VICTOIRE AUTOMATIQUE

Déterminez si le jeu se termine selon si c'est le dernier tour ou s'il y a victoire automatique :

1. **Victoire automatique** : le jeu se termine immédiatement si les conditions sont respectées (6.2).
2. **Dernier tour** : s'il s'agit du dernier tour du scénario, la partie se termine et la victoire est déterminée. Notez que dans le scénario de campagne, la partie se termine immédiatement après le retrait britannique, à moins que ce ne soit qu'une victoire mineure et que le perdant a souhaité continuer un tour plus (19.0, E).

G. AVANCER LE MARQUEUR DE TOUR

Si le jeu n'est pas terminé, déplacez le marqueur de tour sur l'année suivante de la piste de tour et commencez un autre tour.

20.0 SCÉNARIOS

Les scénarios reflètent les différentes options de fin de jeu pour les joueurs. La mise en place est identique pour les trois scénarios et ils commencent le jeu au tour 1702.

20.1 OPTIONS DE SCENARIO

Scénario	Négociation de paix	Retrait britannique	Dernier tour
1. Tournoi	Non	Non	1711
2. Retrait britannique historique	Non	Automatique (1711)	1712
3. Jeu complet	Oui	Variable	Variable (1711, 1712 ou 1713)

1. Le scénario de tournoi couvre la guerre jusqu'à la fin 1711. L'année suivante les britanniques se retirent de l'Alliance, mettant fin à toute possibilité de conquête militaire alliée de la France ou de l'Espagne.
2. Le retrait britannique historique (19.0, D) permet aux joueurs d'explorer l'incidence du retrait britannique en continuant jusqu'à la fin 1712. À ce moment-là, les hollandais font aussi la paix, laissant les autrichiens poursuivre tout seuls.
3. Le scénario du jeu complet met en jeu le processus de négociation de paix et une fin variable du jeu (19.0, E). Dès que le retrait britannique se produit, le jeu se termine immédiatement si l'un des deux camps a obtenu une victoire majeure. Sinon, le joueur subissant à une défaite mineure a la possibilité de continuer le jeu d'un tour supplémentaire.

Note de jeu : Le perdant a la possibilité de continuer le jeu un tour supplémentaire dans le scénario de jeu complet afin de garder l'espoir de transformer une défaite en victoire. C'est une épée à deux tranchants, puisque les attaques téméraires et désespérées peuvent transformer une défaite mineure en défaite majeure.

20.2 MISE EN PLACE

Notes sur la mise en place :

- Lorsque un "0,5" est indiqué pour le nombre de corps présent dans un espace, cela veut dire qu'il s'agit d'un corps à force réduite (par exemple 2,5 Soutiens = deux corps à pleine force et un corps à effectif réduit).
- Tous les espaces sont contrôlés par la puissance nationale sauf Mantoue et Mirandole (contrôlée par l'Alliance) et Cologne et Landau (sous contrôle Bourbon).

20.2.1 MISE EN PLACE DE L'ALLIANCE

Lieu	Unité ou marqueur
Londres	1 Britannique, 0,5 Hollandais, <i>chef mineur</i>
Amsterdam	Ligne fortifiée de niveau 2
Bergen op Zoom	2 Hollandais, <i>chef mineur</i>
Nijmegen	1,5 Britanniques, 2 Hollandais, 2,5 Soutiens, <i>Marlborough, Overkirk (sur sa face de chef mineur)</i>
Espace national de l'Empire	2 Empire, 1,5 Soutiens
Phillipsburg	2 Autrichiens, 2 Empire, <i>Baden</i> , Ligne fortifiée de niveau 1
Vienne	0,5 Autrichien
Mantoue	4 Autrichiens, <i>Eugene, Starhemberg</i> , Marqueur de contrôle de l'Alliance
Mirandole	Marqueur de contrôle de l'Alliance
Pool de force	Aucun — 1 Hollandais et 1 Autrichien mis de côté pour la règle spéciale Maastricht ainsi que la carte Evènement REVOLTE HONGROISE. 2 Savoyards et 1 Espagnol habsbourgeois mis aussi de côté pour quand ces puissances rejoignent l'Alliance.

20.2.2 MISE EN PLACE BOURBON

Lieu	Unités ou marqueur
Paris	1 Français
Ostende	1 Espagnol, Ligne fortifiée de niveau 1
Anvers	1 Français, 1 Espagnol, <i>chef mineur</i> , Ligne fortifiée de niveau 2
Liège	5 Français, <i>Boufflers, Tallard (sur sa face de chef mineur)</i> , marqueur "Liege 1702".
Namur	Ligne fortifiée de niveau 2
Cologne	Marqueur de contrôle Bourbon
Landau	Marqueur de contrôle Bourbon
Strasbourg	3 Français, <i>Villars (sur sa face de chef mineur)</i> , <i>chef mineur</i> .
Munich	2 Bavaois, <i>Max Emanuel</i>
Crémone	3,5 Français, 1 Espagnol, 0,5 Savoyard, <i>Vendôme, chef mineur</i>
Barcelone	0,5 Espagnol
Cadiz	0,5 Espagnol
Pool de Force	1 Français. 1 Français mis de côté pour la carte Evènement REBELLION DES CAMISARDS.

20.2.3 MISE EN PLACE DES MARQUEURS

Localisation	Marqueur
Case 10 sur la piste d'enregistrement du jeu	"VP"
Case 5+ sur la piste de loyauté espagnole	"Spanish Loyalty"
Case de contrôle de la Méditerranée	Contrôle Bourbon
Case 6 sur la piste d'enregistrement du jeu	"Alliance Resource Points"
Case 4 sur la piste d'enregistrement du jeu	"Bourbon Resource Points"
Case 1702 de la piste de tours	"Turn"

20.3 RENFORTS REGULIERS

Lors de la mise en place, placer les pions suivants à côté des cases année associées sur la Piste de Tour.

Renforts de l'Alliance

Tour	Apparition lors de la phase de renfort
1703	2 Soutiens, <i>chef mineur</i>
1704	1 Soutien, 1 Britannique, 1,5 Portugais (si le Portugal a rejoint l'Alliance), <i>Chef Mineur</i> , <i>promouvoir Overkirk</i>
1705	1 Soutien, <i>Galway</i>
1706	1 Soutien, 1 Britannique

Renforts Réguliers Bourbon

Tour	Apparition lors de la phase de Renfort
1703	3 Français (2 sur la carte, 1 dans le pool de force), 1 Espagnol, 1 Bavarois, <i>chef mineur</i> , <i>promouvoir Tallard & Villars</i>
1704	2 Français, <i>Berwick</i>
1705	2 Français
1706	1 Français

20.4 REGLES SPECIALES DU TOUR 1702

- Début retardé.** Le tour 1702 commence avec la phase de campagne (ignorez les phases de carte Evènement et de renfort). Seulement quatre (4) cartes sont distribuées pour ce tour.
- Conquêtes Bourbon de 1702.** A la fin de la saison de campagne de 1702, les Bourbons ont profité de la mauvaise préparation de l'Alliance pour prendre rapidement deux places de l'Empire — Ulm et Trèves. En septembre, Ulm fut capturée lors d'une attaque surprise par les bavarois prétendument neutres, qui se sont alors déclarés ouvertement en faveur des Bourbons. En octobre, les troupes françaises occupaient les deux principales forteresses de l'archevêché de Trèves, qui avait rejoint les alliés, mais qui étaient dans l'impossibilité de recevoir l'aide promise. Pour tenir compte de ces événements, les Bourbons ont les options spéciales suivantes en 1702 seulement :

Ulm

Comme indiquée en 7.2.1, la Bavière reste neutre jusqu'à ce qu'un chef ou un corps bavarois soit activé. Comme action "initiale" de la Bavière lors d'un round, le joueur Bourbon peut mener une action de campagne "surprise" pour capturer Ulm. Le joueur Bourbon mène une action de campagne (un point d'action) avec Max Emanuel et un seul corps bavarois et les déplace de Munich à Ulm. Il convertit immédiatement l'espace au contrôle Bourbon (mais sans changement des PV). Cette action ne peut pas être interceptée et s'il y a une force de l'Alliance dans l'espace d'Ulm, elle doit retraiter automatiquement en utilisant les règles de retraite (Ulm ne peut pas être renforcée pour prévenir l'attaque surprise).

Trèves

Si une action de campagne Bourbon se termine avec au moins un corps français à Trèves, l'espace est converti automatiquement au contrôle Bourbon (mais sans changement des PV). Cette action ne peut pas être interceptée et s'il y a une force de l'Alliance dans l'espace de Trèves, elle doit retraiter automatiquement en utilisant les règles de la retraite (Trèves ne peut pas être renforcée pour prévenir l'attaque surprise).

Une fois occupée par les Bourbons (ou en 1703 et après), ces espaces sont traités comme tout autre espace pour les questions de siège, de contrôle, de LdC, etc.

- Blocus de Maastricht.** En 1702, la forteresse hollandaise de Maastricht (dans l'espace de Liège contrôlé par le Bourbon) a été isolée et bloquée par les forces françaises ; Elle résista jusque tard dans l'année et le reste de sa garnison fut incorporée dans l'armée de Marlborough. Pour simuler cette situation, placez le marqueur "Liege 1702" dans l'espace de Liège. Pendant le Tour 1702 uniquement, les règles suivantes s'appliquent :
 - Liège est une forteresse de niveau 1 lorsque le joueur Bourbon contrôle l'espace (comme il est indiqué sur le marqueur "Liege 1702").
 - si le joueur de l'Alliance prend le contrôle de l'espace de Liège :
 - supprimez le marqueur "Liege 1702" du jeu et placez un marqueur de contrôle de l'Alliance dans l'espace; Liège est maintenant une forteresse de niveau 2 (comme son niveau de fortification imprimé) lorsqu'elle est contrôlée par l'Alliance.
 - Placez le corps hollandais à pleine force qui a été mis de côté au début du jeu vers l'espace.
 - augmentez le total de PV de 2 (l'Alliance gagne 2 PV).

-
- c. si le joueur de l'Alliance ne prend pas le contrôle de Liège à la fin du tour 1702, puis pendant la phase de quartiers d'hiver, supprimez le marqueur "Liège 1702" — Liège est désormais une forteresse sous contrôle Bourbon de niveau 2 (comme son niveau de fortification imprimé). Cela *n'entraîne pas* de changement de PV. **Placez le corps hollandais dans le pool de force de l'Alliance.**
- 4. Pas de restauration espagnole.** À la fin du XVII^{ème} siècle, l'armée espagnole a souffert de la mauvaise gestion des finances publiques, entraînant des pénuries chroniques de fourniture et de main-d'œuvre. C'est à la suite de l'accession de Philippe sur le trône, que Louis XIV envoie des conseillers financiers à Madrid, mais ce n'est que quelques temps plus tard que les réformes proposées ne firent effet. Seulement pendant le tour 1702, les corps espagnols réduits ne peuvent pas être restaurés par une action de remplacement (même s'ils peuvent se rallier dans le cadre d'une action de ralliement).

21.0 EXEMPLE DE JEU DÉTAILLÉ

En suivant en grande partie le cours historique, cet exemple de jeu dépeint le tour d'ouverture de 1702 pour montrer plusieurs mécanismes du jeu. Les joueurs qui souhaitent suivre l'exemple en détail devront mettre en place le jeu selon les instructions en 20.2.

Au début du tour 1702, les phases de carte Evènement et de renfort sont sautées et les joueurs commencent chacun la phase de campagne en recevant 4 cartes Action (pas les 5 habituelles) :

Le joueur de l'Alliance tire les cartes suivantes : 3, 2, 2, 1

Et le joueur Bourbon : 3, 2, 2, 1

Note de conception : il y a plus de carte 2 que 1 ou 3, ainsi c'est un tirage assez typique.

Selon les règles spéciales du tour 1702 (20.4), il y a seulement 4 rounds ce tour. Le joueur de l'Alliance a l'initiative (13.2.1) ; il joue sa carte de 3 actions pour s'assurer qu'il jouera en premier et puisse mener plusieurs opérations.

ROUND 1 DE L'ALLIANCE

Pour sa première action, l'Alliance active la force à Londres pour effectuer un **mouvement naval** vers Cadix, et lance 1 dé. Il obtient un 3, le chef mineur et les deux corps arrivent sans risque devant le port ennemi, qui a une garnison d'un corps espagnol réduite. Le joueur Bourbon peut décider de combattre, mais une touche éliminerait le corps aussi choisit-il d'esquiver la bataille et de se retirer à l'intérieur de la forteresse. L'action se finit par l'empilement de la force alliée au-dessus du corps espagnol pour indiquer que le corps espagnol est une garnison dans une forteresse assiégée.

Note de conception : le joueur allié aurait pu à la place aller à Gibraltar, d'autant plus qu'il n'y a aucune garnison. Mais bien que ce soit plus difficile à réaliser (la valeur de défense de forteresse est de 2 pour Cadix contre 1 pour Gibraltar), la prise de Cadix a pour conséquence importante de permettre de lancer un dé pour le soulèvement espagnol habsbourgeois (18.3).

La deuxième action du joueur allié est de déclarer une **action de campagne** à Nimègue. Marlborough, le chef mineur et 7 corps, deux d'entre eux sont réduits (armée A de l'alliance) se déplacent à Liège (1 PM), qui est actuellement occupé par l'armée A Bourbon. Notez que Marlborough commande lui-même seulement 6 corps, ainsi les deux chefs sont nécessaires pour fournir assez de points de commandement pour activer les 7.

Le joueur Bourbon vérifie mentalement ses chances de bataille. L'armée A de l'alliance aura 9 dés (5 corps à pleine force plus 2 corps réduits plus la TR de Marlborough de 3), contre seulement 6 (5 corps plus

la TR de Boufflers de 1). Voulant combattre, il peut un peu augmenter ses chances, il déclare une tentative d'interception par la force d'Anvers (un chef mineur et deux corps). La TR du chef mineur est 0, ainsi il doit obtenir un 6 au lancer de dé, il le manque de justesse avec un résultat de 5. Le joueur Bourbon décide d'esquiver la bataille (automatique puisque c'est un espace de forteresse amie) et il se retire à Namur après avoir laissé un corps français derrière lui à l'intérieur de la forteresse comme garnison - il aurait pu laisser aussi Boufflers dans la forteresse, afin d'aider la défense lors du siège à venir (modificateur de -1 selon 17.5.3), mais il décide de ne pas le faire. L'action se finit avec l'armée A de l'Alliance empilée sur le corps français et Liège est assiégée.

Pour sa troisième et dernière action du round, le joueur allié déclare une **action de campagne** à Philipsburg, Baden se déplace avec quatre corps (armée B de l'Alliance) sur Landau (1 PM) pour poser le siège. Le Bourbon décide de ne pas intercepter avec l'armée B Bourbon.

ROUND 1 BOURBON

Le joueur Bourbon voit que trois de ses espaces sont assiégés (Liège, Cadix et Landau). Sachant que la libération de l'un de ces sièges est peu probable, il décide d'agir tranquillement et de se préparer au prochain round. Il joue une carte de 3 actions.

La première action Bourbon est une **action de transfert** (qui permet à 2 unités individuelles de se déplacer de 4 PM). Le corps espagnol réduit est déplacé de Barcelone vers Madrid (3 PM sur les 4 possibles) et le corps français de Paris est déplacé à Namur où il rejoint l'armée A Bourbon (3 PM sur les 4 possibles).

La deuxième action est une **action de remplacement**. Le corps réduit français à Crémone (armée C Bourbon) est retourné sur sa face de pleine force.

Note de conception : Au début du jeu, l'armée C de l'Alliance et l'armée C Bourbon disposent toutes les deux de 7 dés de bataille. En reconstituant le corps français à pleine force, les dés de bataille pour l'armée C Bourbon grimpent à 8.

Espérant attirer l'Alliance loin de Landau et établir une ligne avec la Bavière, le joueur Bourbon déclare une **action de campagne** pour sa troisième action, il déplace l'armée B Bourbon (chef 1-4, chef mineur 0-3 et 3 corps) de Strasbourg vers Freiburg, plaçant l'espace sous un siège.

ROUND 2 DE L'ALLIANCE

Le joueur de l'Alliance a trois sièges en cours et sans carte Action de 3, le mieux qu'il puisse faire est de poursuivre deux d'entre eux lors de ce round.

Décidant que Liège et Cadix sont les plus importants, il joue un carte Action de 2.

La première action est une **action de campagne** pour conduire un siège à Cadix. La valeur de défense de la forteresse (17.4), ou VDF, est 2 (1 pour la force de la forteresse, 1 pour le corps réduit de la garnison). Ceci signifie que le chef mineur de l'Alliance doit activer les deux corps pour lancer le dé de siège (17.5.1). Le joueur de l'Alliance lance 1 dé. Malheureusement pour lui, **il obtient un 1**. Le résultat de siège a pour résultat '1/0'. Le joueur assiégeant doit prendre une perte, tandis que la forteresse et la garnison ne souffrent d'aucune perte. Puisque les pertes de siège sont appliquées de la même manière que les pertes de bataille, la perte doit aller entièrement au corps britannique qui est retourné sur sa face réduite. Le joueur de l'Alliance place un marqueur de continuation de siège de +1 près de l'espace pour indiquer que le siège a progressé. Il n'y a aucun changement pour la défense : le niveau de fortification et la VDF demeurent les mêmes.

La deuxième action du joueur de l'Alliance est une **action de campagne** pour conduire le siège de Liège. Normalement le niveau de fortification de Liège serait sa valeur imprimée de 2, mais les règles spéciales de 1702 (20.4, #3) indiquent que Liège dispose d'un niveau de fortification de 1 pour ce tour, ainsi la VDF est de 3 (1 pour le niveau de fortification, 2 pour le corps de garnison à pleine force). Marlborough est activé avec les trois corps minimum exigés pour le siège ; dans ce cas-ci, deux corps des Soutiens et un hollandais sont choisis. Puisque Marlborough est activé avec au moins un corps britannique ou hollandais (3.1.2), il reçoit le modificateur de +1 pour avoir une TR de 2 ou plus du meilleur chef actif pour le siège (17.5.3). Le résultat de 4 devient un 5, ce qui donne un résultat de '1/1'. Un corps des Soutiens de l'armée de l'Alliance est retourné sur sa face réduite pour satisfaire la perte de l'attaquant. Pour le défenseur, les fortifications prennent les pertes jusqu'à ce qu'elles soient au niveau 0, après quoi la garnison (le cas échéant) prend les pertes suivantes - ici, un marqueur de niveau de fortification 0 est placé près de l'espace avec un marqueur "*Continued Siege +1*".

Note de conception : *Rappelez-vous que, bien qu'il y ait d'autres chefs et corps dans l'espace qui n'ont pas été activés, une forteresse ne peut être soumise qu'à un seul siège par round.*

ROUND 2 BOURBON

Le joueur Bourbon joue une carte Action de 2. Observant la situation sur la carte, il réalise qu'il ne peut pas faire grand-chose contre la force assiégeante de Marlborough (qui est trop forte pour être attaquée et qui est actuellement occupée par le siège), il décide de se concentrer sur l'Italie et l'Allemagne.

La première action Bourbon est une **action de campagne** pour conduire le siège de Freiburg. Une forteresse sans garnison de force 1 a une VDF de 1, ainsi le chef mineur et 1 corps français sont activés. Le joueur Bourbon obtient un 4, donnant un résultat '1/1', assez pour capturer la forteresse. Le corps français est retourné sur sa face réduite et un marqueur de contrôle Bourbon est placé dans l'espace indiquant le changement de contrôle. Puisque Freiburg est une forteresse de niveau 1, le marqueur de PV est déplacé de 10 à 9 sur la piste d'enregistrement du jeu.

Avec sa deuxième action, le joueur Bourbon décide d'attaquer l'armée C de l'Alliance numériquement plus faible, ainsi il déclare une **action de campagne** à Crémone, déplace Vendôme, le chef mineur et les six corps (armée C Bourbon) à Mantoue (1 PM). Le joueur de l'Alliance, ne voulant pas risquer la perte de Mantoue, décide de combattre. Le joueur Bourbon lance 8 dés (5 corps à pleine force plus 1 corps réduit, plus la TR de Vendôme de 2) et obtient 2 touches. Le joueur de l'Alliance lance 7 dés (4 corps à pleine force plus la TR d'Eugene de 2 et la TR de 1 de Starhemberg), obtenant également 2 touches. L'égalité bénéficie au défenseur, aussi la force de l'Alliance gagne la bataille (16.3.3). Le joueur Bourbon retourne deux corps français sur leur face réduite, il place un marqueur de démoralisation (16.3.4) sur le marqueur d'armée et un autre dans la case de regroupement de l'armée C et retraite sur Crémone. Le joueur de l'Alliance retourne 2 corps autrichiens sur leur face réduite. Enfin, chaque joueur teste la perte de chef pour leurs chefs nommés - les trois chefs nommés survivent sans incident.

ROUND 3 DE L'ALLIANCE

Le joueur de l'Alliance joue une autre carte Action de 2, gardant dans sa main une carte Action de 1 pour le dernier round.

La première action est une **action de campagne** pour continuer le siège de Liège. La VDF est maintenant de 2, ainsi Marlborough et deux corps hollandais sont activés. Le joueur de l'Alliance a un modificateur de +2 (+1 pour le chef de TR 2 (Marlborough a -1 à sa TR parce qu'il n'est pas activé avec un corps BR) et +1 pour le marqueur de continuation de siège), modifiant son résultat de 4 en 6 et obtient '1/2'. C'est assez pour prendre la forteresse. Le corps hollandais est retourné sur sa face réduite pour satisfaire la perte de l'attaquant. Le corps français de la garnison est retourné sur sa face réduite, et a les honneurs de la guerre. Au lieu d'être éliminé avec la dernière perte, on permet au corps de garnison de se retirer dans l'espace ami le plus proche. Dans ce cas-là, le joueur Bourbon choisit Namur, et le corps est ajouté à l'armée A Bourbon. Les marqueurs de niveau de fortification et de continuation de siège sont enlevés, un marqueur de contrôle de l'Alliance est mis dans l'espace de Liège et le marqueur de PV est déplacé de 9 à 11. Enfin, la règle spéciale du scénario donne au joueur de l'Alliance un

corps hollandais supplémentaire à Liège, qui est ajouté à l'armée A de l'Alliance.

Bien qu'il préférerait continuer le siège de Cadix, le joueur de l'Alliance craint qu'un autre mauvais jet de dé n'entraîne l'élimination du corps, aussi il décide de faire une **action de campagne** pour assiéger Landau. La VDF est de 1, ainsi Baden est activé avec un seul corps de l'Empire. Il n'y a aucun modificateur ; le résultat est de 4 ce qui donne un résultat '1/1' qui lui permet de prendre la forteresse. Le corps de l'Empire est retourné sur sa face réduite, le marqueur de contrôle Bourbon est enlevé, et le marqueur de PV va de 11 à 12 sur la piste d'enregistrement du jeu.

Note de conception : le joueur de l'Alliance pourrait sacrifier un corps pour la capture de Cadix, en raison de son importance, mais un mauvais jet de dé pourrait signifier la perte du corps sans gain. Alternativement, il pourrait utiliser une action de remplacement pour reconstruire un corps à pleine force, mais cela lui laisserait seulement un round final dans lequel il devrait obtenir un 6 pour avoir les deux touches nécessaires pour capturer l'espace.

ROUND 3 BOURBON

Sachant que le joueur de l'Alliance n'a plus qu'une seule carte, le joueur Bourbon décide de tirer profit des règles "de conquêtes rapides Bourbon" pour 1702 (20.4, #2) et joue une carte Action de 2.

La première action est une **action de campagne**, il déplace le chef mineur et un corps français de Namur à Trèves via Bouchain et Metz. Trèves est convertie au contrôle Bourbon. Notez que selon la règle spéciale ne permet pas à l'armée B de l'Alliance d'intercepter ce mouvement, et les PV dans ce cas-là ne sont pas ajustés.

La deuxième action est également une **action de campagne**. Max Emanuel et un seul corps bavarois se déplacent de Munich à Ulm (1 PM), convertissant l'espace au contrôle Bourbon. Une fois encore, les PV ne sont pas ajustés dans ce cas-là.

ROUND 4 DE L'ALLIANCE

Jouant sa dernière carte, une carte Action de 1, le joueur de l'Alliance décide d'amener des troupes sur le front. Il déclare une **action de transfert**, déplaçant un corps de l'Empire et un corps des Soutiens depuis l'espace national de l'Empire/Soutiens à Philipsburg (3 PM sur les 4 possibles) pour rejoindre l'armée A de l'Alliance à Liège.

ROUND 4 BOURBON

Le joueur de Bourbon dépense sa carte Action de 1 pour conduire une **action de remplacement**, reconstituant un des corps français dans l'armée C à pleine force.

Note de conception : en général il y a beaucoup d'actions au début de la saison de campagne, qui s'essouffle quand des corps sont réduits et que les points d'action deviennent plus rares. En outre, puisque les armées peuvent automatiquement esquiver la bataille si elles sont dans un espace de forteresse

ami, attaquer une armée ennemie tard dans la saison de campagne pour l'endommager peut ne pas avoir le résultat escompté.

PHASE DES ÉVÈNEMENTS ESPAGNOLS

La phase des événements espagnols se compose de trois étapes.

En premier, les joueurs déterminent si l'alliance prend le contrôle de Madrid durant le tour, dans ce cas un jet de dé est réalisé pour déterminer si l'alliance conserve le contrôle ou si elle est forcée d'abandonner l'espace. Dans ce cas, Madrid est actuellement sous contrôle Bourbon et aucun jet de dé n'est nécessaire.

En second lieu, puisque Madrid est sous contrôle Bourbon, le marqueur espagnol de fidélité est décalé d'une case vers la droite, de 5+ à 4+.

Troisièmement, si l'alliance contrôle à ce moment la zone de mer méditerranéenne, le joueur de l'Alliance peut lancer un dé pour déterminer si le soulèvement espagnol habsbourgeois se produit. La zone est actuellement sous contrôle Bourbon, aucun jet de dé n'est effectué.

PHASE DE QUARTIERS D'HIVER

La phase de quartier d'hiver a plusieurs étapes qui doivent être accomplies dans l'ordre.

En premier, toutes les forces dans les espaces sous contrôle ennemi doivent se retirer vers des espaces amis. Dans notre exemple, la force alliée à Cadix doit se retirer dans un port ami de la même zone de mer ; le joueur de l'Alliance fait un jet de dé pour le mouvement naval, un 1 signifie la perte d'un pas et le retrait d'un corps, mais il obtient un 3 et place le chef mineur et les deux corps à Bergen-op-Zoom. Cela termine immédiatement le siège et le marqueur "Continued Siege +1" est enlevé.

En second lieu, tous les marqueurs d'information du jeu sont enlevés, y compris tous les marqueurs de niveau de fortification, les marqueurs de démoralisation, les marqueurs de grande victoire et le marqueur de la flotte de Toulon s'il est sur la carte.

Troisièmement, le joueur de l'Alliance perd 2 PV si la Mer Méditerranée est sous contrôle Bourbon ainsi le marqueur de PV est déplacé de 12 à 10. En outre, puisque l'alliance ne contrôle pas Lisbonne ou Cadix, la Méditerranée reste sous contrôle Bourbon.

Quatrièmement, les joueurs vérifient si le jeu se termine en raison des tours ou des conditions de victoire automatique.

Cinquièmement, le marqueur de tour est avancé sur la case du tour 1703 de la piste des tours et l'on procède à un nouveau tour.



La situation dans le Nord à la fin de 1702

22.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Le but de *No Peace Without Spain* (Pas de paix sans l'Espagne) est de présenter une lutte amusant, équilibrée et jouable rapidement qui reflète avec précision ce qui s'est passé et pourquoi. Bien qu'il ait été développé en une simulation plus complexe que ce qu'il était prévu à l'origine, j'espère que les joueurs constateront toujours qu'il atteint ce but. Selon la conception, il couvre les années du conflit majeur (1702-1713). La guerre a commencé sérieusement quand l'Angleterre a rejoint le combat en 1702, et bien qu'il ait continué jusqu'à ce que Philippe capture Barcelone en 1714, la lutte était plus ou moins décidée à la fin de 1713 où la France et l'Autriche cessèrent les hostilités.

Le titre du jeu vient de l'inflexible, mais en aucun cas unanime, déclaration du parlement britannique en 1711 qu'il ne ferait la paix qu'à condition que le trône espagnol ait été garanti au prétendant Habsbourg. Cette position démontre l'intense dynamique politique en jeu et renforce l'idée que l'Espagne était un théâtre essentiel dans le résultat final, malgré l'héritage remarquable de Marlborough. Le soutien de l'opinion britannique pour la guerre se détériora cependant et le Parlement finit par faire "la paix sans l'Espagne" en

se garantissant des gains territoriaux significatifs et des privilèges commerciaux en échange de l'abandon de l'Alliance (reflété par la mécanique de concession de PV lors du retrait britannique).

Les joueurs agissent comme des commandants suprêmes, se concentrant sur des entreprises stratégiques et opérationnelles. À cette échelle, il y a souvent un manque de ressources (points d'action, PR, chefs, etc.), simulant l'écart irritant mais très réel entre ce que les camps adverses voulaient faire et ce qu'ils avaient réellement les moyens d'accomplir. Malgré ces limitations, il y aura toujours beaucoup de choix à faire à chaque tour. Les tirages de carte Événement rendent vraiment les événements assez aléatoires; cependant plusieurs des événements ont des prérequis et ça vaut la peine de les passer en revue pour vous aider à guider vos plans.

La nature de la guerre à cette époque a créé quelques défis de conception intéressants. Pour que des tours campagne annuel soient jouables en 15-20 minutes, les sièges ne pouvaient pas être gérés au niveau de chaque forteresse individuellement. La mécanique de siège implique un certain niveau d'abstraction, incluant la nature de la zone géographique et le nombre de fortifications que chaque espace de forteresse représente. Les batailles - affaires d'un seul jour qui pouvaient être le témoignage de pertes humaines autant que les résultats des opérations de siège de toute une saison - ont exigé une approche différente qui donne la place à des actions indécises autant qu'à des victoires majeures qui peuvent changer l'élan de toute la partie. Un ou deux revers inattendus sur le champ de bataille et les joueurs comprendront la répugnance des commandants historiques à s'affronter dans des batailles en terrain ouvert, renforcée par les durs effets des règles de "grande victoire" et de "Démoralisation".

La mécanique d'empilement a été développée pour prendre en compte des réalités militaires autant que des considérations de pur ravitaillement. Évidemment plus de 40 000, 80 000 ou 120 000 soldats peuvent respectivement vivre dans les zones représentées par les espaces, mais étant donné la nature de point-à-point de la carte j'ai voulu refléter précisément la taille des forces qui ont historiquement œuvré dans chaque région.

La France occidentale est exempte d'espaces et de ports parce que mon sentiment est qu'il n'y avait aucun objectif digne d'intérêt pour les alliés et ils n'ont jamais sérieusement songé à débarquer dans la région. L'Empire a présenté un dilemme différent; les espaces "nationaux" spéciaux représentent le contrôle allié sur ces régions et rejettent volontairement (historiquement peu probablement) la perspective d'une campagne Bourbon dans ces directions. L'espace national "Autriche" a été ajouté assez tardivement lors du développement sur la base des retours d'information des testeurs - les alliés peuvent

maintenant transiter dans la région mais à nouveau je n'ai pas voulu introduire une région de campagne théorique. Par ailleurs Salzbourg n'était pas techniquement autrichienne et la ville réelle est plus à l'ouest que l'espace, mais c'est un nom bien représentatif pour cette région qui était en grande partie sous contrôle autrichien.

Quelques mots sur la stratégie. L'initiative est importante et un élément essentiel pour garder votre adversaire en réaction par rapport à vos mouvements, mais parfois il y a un intérêt à observer ce que l'ennemi fait d'abord. Rappelez-vous du nombre de PR que vous aurez au prochain tour et gardez-les à l'esprit avant que de vous décider à accepter une grande bataille, particulièrement si vous jouez les Bourbons. Une perte sanglante peut vous coûter la valeur d'une année entière de PR - ou même plus. Les batailles sont une proposition à haut risque et les risques et les gains devraient soigneusement être considérés à l'avance. Comme le joueur allié vous devrez vous décider au début de quel effort vous engagerez en Espagne. C'est un endroit difficile pour obtenir la victoire, mais ignorer ce théâtre permettra à votre adversaire de concentrer ses maigres ressources plus efficacement ailleurs. En avant pour la victoire !

Dédié à mes parents, qui m'ont enseigné, entre autres, l'amour de l'Histoire.

Crédits

Conception : Don Herndon

Developpement : Neil Randall

Assistance à la recherche historique : Martin James

Plateau, cartes, marqueurs, and graphisme de la boîte : Mark Mahaffey

Mise en page des règles et des aides : Neil Randall

Testeurs : Philip Jelley, Riccardo Rinaldi, Walter Wintar, Neil Randall, Michael Gouker, Brian Peiper, Rodolphe Duhil, Ronald Mayer-Opificius

Relecture des règles : Philip Jelley, Riccardo Rinaldi, Edgar Gallego, Martin James, David Hoskins, David Meyler, David Gomez Relloso, Laurent Closier

Production : Ken Dingley and Bill Thomas

Traduction française : Roland Batteux

Relecture et mise en forme : Franck Aguggiaro
(atoutthasard_at_gmail_point_com)