

THIRTY YEARS WAR

Traduction Version 1.00

1.0 Introduction

1.1 Rappel historique

L'Allemagne en 1618 n'était pas du tout ce qu'elle est aujourd'hui. L'État-Nation puissant qui existe actuellement a été créé par Otto von Bismarck à la fin du 19ème siècle. Au moment de la Guerre de trente ans, l'Allemagne était un puzzle complexe d'électorats indépendants, d'archevêchés, de duchés et de cités impériales libres, sous le contrôle lointain du Saint Empereur Romain Germanique qui régnait à Vienne. Le Saint Empereur Romain Germanique était élu par les sept grands électeurs – électeurs de Bohême, Saxe, Brandebourg, et du Palatinat, et par les archevêques de Mayence, Trèves, et Cologne. Cependant, la Réforme Protestante du 16ème siècle avait grandement diminué l'autorité du Saint Empereur Romain Germanique dans beaucoup de régions d'Allemagne, et au début du 17ème siècle, les princes protestants de l'Empire réclamaient plus de liberté.

L'événement précis qui fut à l'origine de la guerre de trente ans est la révolte de la Bohême en 1619. Les propriétaires terriens de Bohême déposèrent Ferdinand II de sa couronne de roi de Bohême (à la suite d'événements dont la fameuse « Défenestration de Prague » durant laquelle deux délégués catholiques furent défenestrés par les protestants de Bohême). Ils couronnèrent l'électeur Palatin Frederick V comme roi de Bohême et levèrent une armée pour envahir les terres de Ferdinand en Autriche. Ferdinand II, héritier des Habsbourg, fut couronné Saint Empereur Romain Germanique deux semaines plus tard. Aussitôt il s'allia avec la Bavière et l'Espagne (dirigée par une autre branche des Habsbourg), et leva une armée, non seulement pour reprendre la Bohême, mais aussi pour rétablir un contrôle impérial ferme sur toute l'Allemagne, en confirmant le contrôle de l'Eglise Catholique et en revenant sur tous les acquis de la Réforme Protestante. Le jeu commence en 1620, à l'issue de ces manœuvres politiques préliminaires, alors que les armées sont prêtes à commencer les hostilités. Pour des raisons de simplifications les partis ont été appelés Catholiques et Protestants même s'il eut été aussi judicieux de les nommer Habsbourg et anti-Habsbourg (les joueurs peuvent se sentir libre de discuter de ce point entre eux).

La guerre de trente ans dépassa très rapidement son cadre initial limité. La Hongrie entra en rébellion contre le contrôle impérial des Habsbourg et se révéla difficile à reconquérir. L'Espagne s'investit surtout pour reprendre le contrôle des Provinces unies (Pays Bas actuels), alors que les Néerlandais soutenaient les protestants allemands avec des armes et de l'argent. Le Danemark et la Suède engagèrent des armées dans cette guerre pour soutenir les protestants et pour assurer leur mainmise sur la mer Baltique et ses côtes. L'armée suédoise était initialement commandée par Gustave II Adolphe, un des plus grands commandants de l'histoire. La France, dirigée par le Cardinal de Richelieu, soutint les protestants allemands avec de l'argent au début mais fut rapidement forcée d'envoyer une armée pour les aider sous le commandement des éminents généraux Turenne et Condé (Duc d'Enghien). Ce choix du très Catholique Royaume de France de soutenir les Protestants dans ce conflit démontre les origines et la nature politiques de cette guerre tant dynastique que religieuse.

Comme toutes les guerres, la guerre de trente ans apporta son lot de misères sur les peuples qui la supportèrent. Les villes et les villages furent pillés par des groupes de mercenaires affamés ; les paysans ruinés d'Autriche, de Bavière et de France se rebellèrent contre les taxes croissantes qui étaient levées pour soutenir l'effort de guerre ; les cités,

jadis prospères, firent faillite à cause des contributions financières imposées par les troupes occupantes. Ni l'Empereur Ferdinand II, ni le Cardinal Richelieu, ni Gustave Auguste ne survécurent au conflit, mais ils furent remplacés par d'autres chefs et généraux – l'Empereur Ferdinand III, le Cardinal Mazarin, et Lennart Torstensson qui la poursuivirent avec la même détermination farouche.

La guerre s'acheva à la paix de Westphalie en 1648. Les conséquences de cette guerre et de ce traité de paix furent fondamentales pour l'avenir de l'Europe. L'autorité du Saint Empereur Romain Germanique sur l'Allemagne cessa, avec pour conséquence la fin de la mainmise de l'Empereur Habsbourg sur une Allemagne unie. L'unification allemande fut repoussée de deux siècles. Ni le Danemark, ni la Suède ne pourraient plus intervenir de manière décisive dans les affaires allemandes. Une Nation forte et unie apparut sous le règne du jeune et dynamique Louis XIV. Les premières graines qui conduisirent à l'émergence de la Prusse au Brandebourg furent semées, Frederick William I, père de Frederick le Grand commença à construire l'armée prussienne après les humiliations subies par les faibles armées du Brandebourg qui furent défaits par toutes les armées qui envahirent son territoire. Finalement cette guerre engendra un profond pessimisme envers toute forme de religion organisée, ce qui posa les premières fondations des changements philosophiques et littéraires qui furent plus connus sous le nom *d'Age de Raison*.

1.2 Le Jeu

Dans le jeu « La guerre de trente ans », un des joueurs contrôle le camp Catholique (Impérial), et l'autre le parti Protestant (en l'absence d'un meilleur nom car durant cette guerre les alliances vont évoluer et changer sans cesse sans aucune relation avec la religion). Les joueurs manipulent les personnages de l'histoire, les unités de combat et les événements par le biais de cartes stratégiques pour prendre le contrôle de territoires, et pour faire évoluer le compte des points de victoire Catholiques de manière à remporter la victoire. Les règles jointes permettent de recréer la Guerre entière dans une Campagne ou trois scénarios plus courts correspondants aux trois phases de cette guerre (la phase initiale en Bohême, l'intervention Danoise et Suédoise, la phase finale et l'intervention Espagnole et Française).

1.3 Échelle de jeu

Chaque unité de combat représente de 3000 à 5000 hommes. Les pions de chefs représentent le chef et son entourage immédiat. Les tours de jeu durent deux ans, et chaque carte d'activation correspond en gros à un ou deux mois de campagne pour une armée.

2.0 LES COMPOSANTS DU JEU

Le jeu « La Guerre de Trente Ans » est composé de :

- Une carte de jeu
- 2 feuilles de pions pré-découpés
- 2 jeux de cartes (55 cartes chacun)
- 1 dé à 10 faces
- 1 carte d'aide de jeu
- 1 carte de mise en place des scénarios
- ce livret de règles

2.1 Unités de combat

Le jeu distingue trois types d'unités de combat différentes : Vétérans, Mercenaires et Milice. Les unités représentent des formations de différentes tailles. Ces unités peuvent combattre, elles peuvent piller et prendre le contrôle de villes. L'unité et le pion sont confondus pour le jeu.

2.2 Les chefs

Ils représentent les différents chefs militaires et politiques qui jouèrent un rôle dans la guerre. Les chefs commencent le jeu sur la carte ou sont introduits par des cartes « Nouveau chef » ou « Événements de guerre ».

2.3 Les cartes stratégiques

Les cartes stratégiques sont au cœur du jeu « La Guerre de Trente Ans ». Toutes les actions, y compris le mouvement et le combat, sont initiées par des cartes stratégiques. Chaque joueur a sa propre pile de cartes stratégiques, divisées en trois groupes : Carte du Début de la Guerre, Cartes Interventions et Cartes Apocalypse. Chaque carte a une valeur en points, contient un ou des événements décrits par du texte, et donne une liste de « points d'aide étrangère » qui peuvent être apportés par la carte (selon comment elle est jouée).

2.4 La carte

2.41 Les régions

La carte de jeu est divisée en 24 régions contenant chacune un nombre variable d'espaces (appelés zones ou villes, certaines étant des villes fortifiées), auxquelles s'ajoutent les zones hors carte de France. Ces régions représentent l'organisation politique de l'Allemagne vers 1618, qui était constituée d'un puzzle complexe d'électorats, de duchés, d'archevêchés et de provinces. Le contrôle d'une région représente sa domination politique et/ou militaire par un des partis (Catholique ou Protestant). Une région comprend tous les espaces non-indépendants dans cette région. Une région n'inclut pas les villes indépendantes [2.43] que celles-ci soit ou non à califourchon sur la frontière d'une région ou même totalement enchâssées dans une région.

2.42 « Boîtes » de contrôle

Les « boîtes » de contrôle sont imprimées sur la carte de jeu à l'intérieur des régions, elles sont utilisées en y mettant un marqueur de contrôle qui indique quel camp contrôle la région, si elle est contrôlée. Un marqueur neutre indique que la région est neutre et n'est donc sous le contrôle de personne. En dehors de la place du marqueur de contrôle, ces « boîtes » donnent aussi le niveau de contrôle de la région (chiffre imprimé en noir dans le petit cadre jaune, la valeur en points de victoire de la région (chiffre imprimé en blanc dans le cadre rouge) et s'il s'agit d'un électorat (mot imprimé en blanc dans le cadre violet).

Nombre de villes devant être contrôlées	Emplacement du marqueur de contrôle
Points de victoire de la région	

Le « niveau de contrôle de la région » est le nombre de villes de la région qu'un joueur doit contrôler pour contrôler la région. Les points de victoire sont donnés à celui qui contrôle la région. Les détails spécifiques aux électors sont donnés en 5.14.

La France n'a pas de boîte de contrôle, à partir du moment où elle entre en jeu, elle est toujours protestante.

Exemple : La boîte de contrôle de la Bohême indique qu'il faut contrôler 3 villes pour contrôler la région. Cette région apporte trois points de victoire à celui qui la contrôle. Il s'agit d'un électorat.

Note de conception : La France est en dehors de la carte, et même si les Catholiques ont réussi à lancer plusieurs invasions et raids dangereux en France, le Cardinal Richelieu a toujours réussi à ce que la France demeure un appui financier et militaire solide pour les protestants.

2.43 Les villes indépendantes

Il y a 17 villes indépendantes réparties sur la carte. Elles n'ont pas de relation avec les régions dans lesquelles elles se trouvent. Ces villes sont des cités puissantes qui ont acquis leur indépendance en général à cause de

leur importance commerciale (Hambourg - Hambourg, Bremen - Brème, Lubeck) ou parce qu'elles étaient le siège d'un puissant archevêché (Köln - Cologne, Mainz - Mayence). Les villes indépendantes ont des points de victoire comme les régions et peuvent aussi être des électors. Elles n'ont pas de boîte de contrôle, le marqueur de contrôle est placé directement sur la ville pour indiquer qui la contrôle.

Exemple : Köln est une ville indépendante qui apporte deux points de victoire, et qui est aussi un électorat.

2.44 Villes fortifiées

Il y a des villes fortifiées, leur contrôle nécessite un combat de siège. Chaque ville fortifiée a un niveau de force de forteresse et un modificateur de siège.

Exemple : Nürnberg est une ville fortifiée indépendante. Würzburg est ville fortifiée dans une région. Würzburg a un niveau de force de forteresse de 3 et un modificateur de siège de 0.

2.45 Les chemins et les rivières

Les mouvements se font le long des chemins qui relient les villes. Les rivières sont indiquées pour des références géographiques mais elles n'ont aucun effet sur le jeu (cependant de nombreux chemins suivent les rivières et constituent les voies traditionnelles des invasions).

2.5 Le dé

Le dé est un dé à 10 faces. Le 0 est un 0 et pas un 10, comme dans d'autres jeux.

3.0 Terminologie

3.1 Le Contrôle

Toutes les régions et les villes sur la carte sont soit neutres, soit contrôlées par un des deux camps (Catholique ou Protestant). Le contrôle est indiqué en plaçant un marqueur Catholique ou Protestant sur la ville ou sur la boîte de contrôle. Une région ou une ville indépendante avec un marqueur neutre est neutre. Le marqueur neutre indique que la neutralité de la région n'a pas encore été violée [11.18]. Comme la neutralité d'une région ou d'une ville ne peut être violée qu'une fois, le fait de retirer le marqueur neutre permet de savoir si cela a déjà eu lieu.

3.11 Les villes

Le contrôle d'une ville indépendante ou non se marque en plaçant le marqueur approprié sur la ville. Certaines villes commencent le jeu sous le contrôle d'un des joueurs, comme indiqué en [4.0] ou dans les règles de mise en place du scénario [18.0]. Toutes les autres villes (sauf les villes fortifiées [3.12]) sont contrôlées dès qu'un joueur place une unité dans la ville non occupée par des unités ennemies et dépense un point de mouvement supplémentaire. Si la ville est occupée par des troupes ennemies, le marqueur de contrôle ne peut être retiré qu'après que les unités ennemies ont été éliminées ou ont retraité à la suite d'un combat. Dans ce cas, le marqueur de contrôle est immédiatement remplacé par celui du vainqueur. En laissant vide une ville contrôlée, on ne perd pas son contrôle.

3.12 Les villes Fortifiées

Dans la plupart des cas une ville fortifiée doit être assiégée avec succès pour pouvoir en prendre le contrôle.

- Les villes fortifiées contrôlées par l'ennemi, même si elles sont non occupées par des unités, ennemies doivent être capturées par un combat de siège pour pouvoir placer un marqueur de contrôle dessus.
- Les villes fortifiées neutres et indépendantes doivent aussi être capturées à la suite d'un combat de siège avant d'en prendre le contrôle.
- Les villes fortifiées non indépendantes et neutres sont contrôlées comme le reste de leur région. De ce fait, il est possible d'en prendre

le contrôle sans avoir à en faire le siège. Mais elles peuvent aussi être capturées par des sièges.

Exemple : si le haut Palatinat tombe sous le contrôle Catholique, Würzburg devient contrôlée par le parti Catholique sans besoin de siège alors que Nürnberg, comme ville indépendante, ne devient pas Catholique et nécessite un siège.

3.13 Les régions

Un joueur prend le contrôle d'une région dès qu'il contrôle un nombre de villes non-indépendantes de cette région égal au niveau de contrôle de la région. Les villes indépendantes situées dans la région ou sur sa frontière ne comptent pas dans ce calcul. Dès que la région change de contrôle on place le marqueur approprié dans la boîte de contrôle.

Exemple : Le bas Palatinat a quatre villes non-indépendantes – Oppenheim, Mannheim, Heidelberg et Landau. Pour prendre le contrôle de la région un joueur doit en contrôler trois. Les villes de Trier (Trèves) et Mainz (Mayence), même si elles sont situées dans cette région, sont indépendantes et ne comptent pas dans le contrôle de la région.

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une région on retire immédiatement tous les marqueurs de contrôle de l'adversaire des villes non-indépendantes de cette région à l'exception de celles qui sont occupées par une ou plusieurs unités de l'adversaire. Le joueur qui contrôle la région est supposée aussi contrôler toutes les villes non marquées. Les villes occupées ne changent pas de contrôle tant que les unités ennemies ne les ont pas évacuées.

Continuation de l'exemple : le joueur Catholique prend le contrôle de la région en contrôlant Oppenheim, Mannheim et Heidelberg alors que Landau est occupé par des unités Protestantes. On place alors un marqueur Catholique dans la boîte de contrôle de la région et on retire les marqueurs de toutes les villes non-indépendantes sauf Landau. Cette dernière reste Protestante car les unités qui s'y trouvent l'empêche de changer de camp.

3.2 Autres termes importants

Unité : Une unité est n'importe quel pion avec un facteur de combat. Un chef n'est pas une unité. Une unité ne peut attaquer qu'en présence d'un chef. Le pion d'une unité est sa représentation complète. Une unité peut se déplacer sans chef (une telle unité ne peut pas combattre directement mais peut rejoindre une pile qui conduira ultérieurement un combat de siège).

Chef : Un chef est n'importe quel pion doté d'un niveau d'activation. Les chefs servent à activer des unités ensemble, et à recruter d'autres unités. Les chefs ne sont pas capables seuls de combattre, piller ou prendre le contrôle d'une ville. Tous les chefs ont une capacité de mouvement de 8 qui n'est pas imprimée sur les pions. Un chef qui se déplace seul dans une province neutre ne viole pas sa neutralité.

Armée : Une armée est une pile qui contient à la fois une ou plusieurs unités et au moins un chef. Il peut y avoir plus d'un chef dans une armée et plus d'une unité.

4.0 Règles de mise en place de la campagne

Note historique : Même si la guerre de trente ans est considérée comme ayant commencé en 1618 avec les premières agitations qui menèrent à la rébellion de la Bohême contre Ferdinand II, ce jeu ne commence qu'en 1620. Les années 1618-1619 furent des années d'organisation des armées en Bohême, en Bavière et en Allemagne mais il n'y eut que peu de réelle activité militaire. D'autre part, la guerre de 20 ans entre l'Espagne et les Provinces unies se termine en 1621, ce qui fait de 1620 une date pratique pour commencer le jeu. La rébellion du Prince hongrois Bethlen Gabor contre l'Empire a eu lieu en 1619 ; le jeu commence avec cette rébellion déjà bien avancée.

La situation de départ est donc la suivante : la principale armée Protestante est à Pilsen sous le commandement d'un soldat professionnel, le Comte Ernst Mansfeld, une plus petite armée est à Thurn en Budweis, elle vient de retraiter après avoir tenté de prendre Vienne. Ces armées font face à plusieurs armées Catholiques ; Bucquoy commande l'armée impériale à Vienne, alors que le vieux Comte Johan Tilly commande les troupes unies de Bavière et de la Ligue Catholique à Munich. L'Electeur John George de Saxe s'est joint au parti Catholique et menace la Bohême du nord, et grâce à la fin de la guerre de vingt ans avec les Provinces Unies, le Marquis Ambroglio de Spinola a levé une armée espagnole dans les Pays-Bas espagnols et se tient prêt à envahir le Bas Palatinat avant de prendre les Provinces Unies.

4.1 Placement Protestant

Toutes les unités sont à leur force maximale :

Pilsen, Bohême : Mansfeld, Anhalt, 5 Mercenaires protestants
Budweis, Bohême : Thurn, Schlick, 4 milices protestantes
Pressbourg, Hongrie : Bethlen Gabor, 3 milices hongroises

Régions contrôlées par le protestant : Bohême, Haut Palatinat, Bas Palatinat, Brandebourg et Hongrie

Des marqueurs de contrôle protestants sont placés dans les boîtes de contrôle correspondantes. La Hongrie est en rébellion.

Villes indépendantes sous contrôle protestant : Nürnberg, Franckfort, Magdebourg.

Les marqueurs de contrôle protestants sont placés sur les villes.

Soutien potentiel au protestant : Angleterre et Provinces Unies

Électeurs contrôlés par le protestant : Brandebourg, Bohême, Bas Palatinat/Bavière

4.2 Placement Catholique

Toutes les unités sont à leur force maximale :

Vienne, Autriche : Bucquoy, 3 vétérans impériaux
Munich, Bavière : Tilly, Pappenheim, 4 mercenaires bavarois
Bruxelles, Pays Bas espagnols : Spinola, 5 vétérans espagnols
Leipzig, Saxe : John George, 3 milices saxonnes
Dresde, Saxe : 1 milice saxonne

Régions contrôlées par le parti Catholique :

Autriche, Moravie, Silésie, Tyrol, Bavière, Saxe, Pays-Bas espagnols, et Franche Comté.

Les marqueurs de contrôle correspondant sont placés dans les boîtes de contrôles.

Villes indépendantes contrôlées par le parti Catholique :

Salzbourg, Regensbourg, Augsburg, Aix la Chapelle, Trèves, Cologne et Mayence.

Un marqueur de contrôle Catholique est placé sur chacune de ces villes indépendantes.

Soutien disponible pour le joueur Catholique : Espagne et le Pape

Électeurs contrôlés par le parti Catholique :

Mayence, Saxe, Cologne et Trèves.

La pénalité de contrôle de la majorité des électeurs n'est pas appliquée au tour 1, elle est déjà prise en compte dans le total initial des points de victoire.

4.3 Placement divers

On place des marqueurs « neutre » dans les boîtes de contrôle de toutes les régions qui n'ont pas été citées dans le placement initial des joueurs.

Total des points de victoire : 21

Pape : Paul V

Val Telline Passes : ouverte

Marqueur de l'électeur du Palatinat/Bavière : Bas Palatinat

Marqueur de l'avancement de la guerre aux Pays-Bas : 0

Marqueur d'influence de Wallenstein : 0

5.0 Détermination de la victoire

Note historique : La guerre de trente ans a commencé avec les ambitions de l'empereur Ferdinand II de recréer le Saint Empire Romain Germanique médiéval sur fond d'une Allemagne entièrement Catholique en repoussant le protestantisme. S'il avait réussi on ne peut que difficilement imaginer les effets sur le court de l'histoire d'une Allemagne unie catholique, dominée par les Habsbourg et centrée sur le sud plutôt qu'elle ne le fut, c'est à dire, dominée par la Prusse dans le nord. La victoire dans la Guerre de Trente ans dépend de la proximité de cet objectif que l'on pourra atteindre.

5.1 Enregistrement des points de victoire

Le joueur Catholique gagne des points de victoire en prenant le contrôle de régions et de villes indépendantes, en avançant le compteur de la guerre hollandaise, et en jouant certaines cartes d'événements. Le joueur Protestant soustrait des points de victoire du total Catholique selon les mêmes éléments. Les points de victoire sont totalisés sur l'échelle de mesure générale (general record track) avec des marqueurs de points de victoire.

5.11 Au commencement

Le joueur Catholique commence la campagne avec 21 points de victoire. Le total des points de victoire pour chacun des scénarios est donné dans les règles de mise en place du scénario.

5.12 Procédure

Lorsque le contrôle d'une région ou d'une ville indépendante change on modifie immédiatement le total des points de victoire Catholiques. Lorsque c'est le joueur Catholique qui en prend le contrôle, on lui ajoute les points de victoire, lorsque c'est le Protestant, on retire les points de victoire du total. Les points de victoire gagnés par le suivi de la guerre hispano-hollandaise ou le fait de jouer des cartes événement sont décomptés de la même manière.

5.13 violation de la neutralité

Lorsqu'une région neutre (mais pas une ville indépendante neutre) est envahie par une unité pour la première fois du jeu, le joueur opposé gagne un bonus d'un point de victoire. Si c'est une unité Catholique, on soustrait un au total, si c'est une protestante, on ajoute un. Cette violation de la neutralité ne s'applique qu'une fois par région et par partie. Après que la violation a eu lieu, le marqueur neutre de la région est retiré définitivement. Les villes indépendantes ne sont pas sujettes à la procédure de violation.

5.14 Contrôle des électors

Il y a quatre régions d'électorat (Saxe, Brandebourg, Bas Palatinat/Bavière, Bohême) et trois cités électORALES (Mayence, Trèves, Cologne). Voir aussi 5.142.

5.141

Le contrôle d'un électorat est déterminé par le contrôle de la région ou de la ville. On place le marqueur correspondant dans la table de contrôle des électORATS pour rappeler qui contrôle quoi. Si le joueur Catholique contrôle la majorité des électORATS (au moins 4), il gagne 2 points de victoire. Si le joueur Catholique contrôle tous les électeurs, il gagne 5 points de victoire. Si le Protestant contrôle tous les électeurs on soustrait 5 points de victoire. Ces bonus de points de victoire sont donnés immédiatement dès qu'ils arrivent et ne sont pas redonnés à chaque tour où ces conditions sont remplies. A chaque fois que ces conditions sont de nouveau atteintes, ces points sont redonnés. Symétriquement, dès que l'une des conditions n'est plus remplie, le joueur « rend » les points de victoire associés.

Exemple : Le joueur Catholique prend le contrôle de son quatrième électeur, il gagne aussitôt 2 points de victoire. Le tour suivant, le Protestant reprend le contrôle de l'un des électeurs, le Catholique perd alors 2 points de victoire. Plus tard dans le jeu, le Protestant prend le contrôle du septième électeur, il gagne 5 points de victoire. Dès que le Catholique reprend le contrôle de l'un des électeurs, le Protestant perd ses 5 points de victoire, etc...

5.142

Au début du jeu le Bas Palatinat est un électorat et pas la Bavière. Dès que la carte événement C12 « FREDERICK OF PALATINE DEPOSED AS ELECTOR » est jouée, le Bas Palatinat cesse immédiatement d'être un électorat jusqu'à la fin du jeu et la Bavière en devient un à sa place. On place le marqueur adéquat sur la Bavière pour se rappeler ce changement.

Note historique : Après avoir envahi le Bas Palatinat, l'Empereur Frederick II lui retira son statut d'Électorat et le transféra à la Bavière. Il prit cette décision pour deux raisons principales : d'abord pour punir Frederick V (qui avait été choisi comme roi de Bohême par les révoltés après la rébellion de 1619), précédemment Électeur Palatin, de sa rébellion contre l'autorité impériale et ensuite pour récompenser Maximilien de Bavière de son soutien à sa cause. Ceci permettait aussi à l'Empereur de renforcer son influence sur les électeurs et compensait partiellement les sommes d'argent importantes que Maximilien avait prêté à l'Empereur.

5.15 Spinola

Si la carte C11 « Spinola recall to Netherlands event » (Spinola est rappelé aux Pays-Bas) n'a pas été jouée lorsque les cartes d'intervention sont ajoutées à la pile des cartes non jouées, on soustrait trois points de victoire. Cette pénalité ne peut s'appliquer qu'une fois par partie.

5.2 Gagner la partie

5.21 Victoire rapide

Le jeu peut s'arrêter par des négociations de paix [5.3] ou à la fin de n'importe quel tour si un des deux joueurs a pris le dessus sur son adversaire de manière suffisante. Dans ce cas, on parle de « victoire rapide ». Les conditions de « victoire rapide » sont les suivantes :

- Points de victoire : Le jeu se termine sur une victoire écrasante du parti Catholique si le total des points de victoire Catholiques atteint ou dépasse 50 à la fin d'un tour. Le jeu se termine sur une victoire écrasante du parti Protestant si le total des points de victoire Catholiques atteint 0 ou devient négatif à la fin d'un tour.
- Capitales principales : Le jeu se termine si le joueur Protestant contrôle simultanément Munich, Vienne et Bruxelles à la fin d'un tour.
- Influence de Wallenstein : si le score d'influence de Wallenstein [7.1] atteint 20 à un moment quelconque, le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire majeure Protestante (le tour n'est pas terminé).

5.22 A la fin du tour 15

La campagne s'arrête et le vainqueur est déterminé avec les règles suivantes :

- Victoire Catholique : si le Catholique a plus de 30 points de victoire (ou égal) et s'il contrôle l'Autriche, la Bavière et les Pays-Bas espagnols.
- Victoire Protestante : si le total des points de victoire est inférieur ou égal à 10. (*Résultat historique*)
- Égalité : dans tous les autres cas

Note historique : une partie nulle est souvent le résultat obtenu lorsque l'Empereur a réussi à renforcer son influence en Allemagne du Sud mais s'est vu contré en Allemagne du Nord par la Suède, la France et le Danemark sans pouvoir repousser le protestantisme aux frontières de l'Allemagne.

5.3 Négociations de paix

Un joueur peut utiliser une Action Libre [8.32], sans jouer de carte stratégique, pour lancer des négociations de paix, si le total des points de victoire le permet. La paix peut être offerte comme première action d'un tour [6.0] (en utilisant une action libre). Le niveau des points de victoire détermine à la fois si une offre peut être faite, et si elle peut ou doit être acceptée.

5.31 Conditions

Joueur proposant la paix	Points de victoire (condition nécessaire)	Joueur répondant	Points de victoire	comportement
Catholique	<=10 >=30	Protestant	<35	Peut accepter
			>=35	Doit accepter
Protestant	<=15 >=40	Catholique	>10	Peut accepter
			<=10	Doit Accepter

Si l'offre est acceptée on lance un dé et on consulte la table des résultats des négociations de paix (sur la table d'aide de jeu), en ajustant le résultat avec les modificateurs suivants :

- Ajouter un, si le Catholique contrôle tous les électeurs
- Soustraire un, si le Protestant contrôle tous les électeurs

5.32 Résultat de négociation

PMV Victoire Mineure des Protestants, le jeu s'arrête

CW Retrait Catholique : le joueur Catholique doit retirer toutes ses unités d'une région ou de deux villes indépendantes. Le joueur Protestant choisit la région ou les villes, mais il ne peut pas choisir une région ou des villes que le Catholique contrôlait déjà au début du jeu. Les unités et les chefs sont retirés de la région ou des villes (y compris les unités sous un marqueur de siège), et sont placées dans des villes contrôlées par le Catholique, aussi prêt que possible de leur base de ravitaillement, même si cette base de ravitaillement a été capturée par l'autre joueur. On reprend ensuite normalement le cours du jeu dans le tour en cours.

TRÈVE Trêve. Le tour s'arrête immédiatement. On retire tous les marqueurs de siège et de continuation de siège, et on passe au tour suivant. Durant la phase de redressement, les joueurs ne divisent pas leurs jets de dé par deux pour la récupération des marqueurs de pillage.

BW Les Deux retraitent : Les deux joueurs doivent retraire toutes leurs unités d'une région ou de deux villes indépendantes au choix de leur adversaire. On applique les restrictions spécifiques à chaque joueur comme définies dans les résultats CW et PW. On effectue un jet de dé pour déterminer qui retraite le premier.

PW Retraite du Protestant : le joueur Protestant doit retirer toutes ses unités d'une région ou de deux villes indépendantes. Le joueur Catholique choisit la région ou les villes, mais il ne peut pas choisir une région ou des villes que le Protestant contrôlait déjà au début du jeu. De plus, la région qui doit être abandonnée ne peut pas contenir la base suédoise, si la Suède est entrée en jeu. Les unités et les chefs sont retirés de la région ou des villes (y compris les unités sous un marqueur de siège), et sont placées dans des villes contrôlées par le Protestant, aussi prêt que possible de leur base de ravitaillement, même si cette base de ravitaillement a été capturée par l'autre joueur. On reprend ensuite normalement le cours du jeu dans le tour en cours.

CMV Victoire Mineure Catholique : Le jeu s'arrête immédiatement.

6.0 Séquence de jeu

A. Phase de Wallenstein :

Le joueur Catholique peut renvoyer Wallenstein. S'il a déjà été renvoyé, il peut être rappelé. S'il est revenu en jeu après avoir été renvoyé, il peut être assassiné.[7.2]

B. Phase de récupération des effets du pillage :

Chaque joueur lance un dé et divise le résultat par deux en arrondissant au chiffre supérieur. Le résultat donne le nombre de niveau de récupération du pillage pour les villes. [15.25]

C. Phase de distribution des cartes

Chaque joueur pioche dans le paquet de cartes non encore jouées jusqu'à avoir sept cartes en main. Lorsque la pile de cartes non encore jouées est vide, la pile du joueur est (shuffled) retournée et recyclée. Un joueur doit d'abord tirer toutes les cartes non jouées restantes avant de pouvoir recycler l'ensemble des cartes déjà jouées pour terminer son tirage.[8.1]

D. Phase d'actions

Les joueurs jouent alternativement leurs cartes en six activations. Le protestant joue toujours le premier. On utilise l'échelle générale d'enregistrement pour tenir le compte des activations de chacun des joueurs. Les cartes jouées sont placées sur la pile des cartes jouées, pile différente de celle des cartes non encore jouées. Il doit rester une carte à chaque joueur à la fin du tour, sauf si une ou plusieurs cartes de combat ont été jouées, laissant le joueur sans carte. Chaque joueur est autorisé à conserver une carte (non jouée) à la fin de l'activation, s'il lui en reste plus il choisit celle qu'il conserve et place les autres sur le tas des cartes jouées. [8.2]

E. Phase de paiement

1. Segment de paye : payer les unités de combat avec les points d'aide étrangère, marquer toute unité qui n'a pas été payée. [15.1]
2. Segment de pillage : Les deux joueurs lancent un dé, pour chaque ville qui contient des unités non payées, et consulte la table de pillage pour connaître les résultats. [15.2]

F. Phase de fin

1. Segment de continuité de siège : pour chaque siège qui se continue, effectuer un jet de dé pour un combat de type siège : [13.0]
2. Segment de révolte paysanne : Tester la possibilité d'une révolte paysanne. [9.43]

G. Phase de fin de tour

Les deux joueurs jettent les cartes qu'ils ont encore en main, sur le tas des cartes jouées, et sans les montrer à l'adversaire, jusqu'à n'en avoir plus qu'une. Le marqueur de tour est avancé au tour suivant et on recommence la séquence de jeu.

7.0 Wallenstein

Note historique : Le Comte Albrecht von Wallenstein fut nommé « généralissime » de l'armée impériale de 1625 à 1630, il fut démis de son commandement en 1630 par l'Empereur Ferdinand II, puis rappelé en 1632 pour contrer Gustave II Adolphe et ses suédois, puis finalement assassiné sur ordre de Ferdinand II en 1634. Les historiens se disputent encore sur les motivations de Wallenstein durant cette guerre, certains le voit comme un patriote allemand avant l'heure et d'autre comme un mercenaire cherchant seulement gloire et fortune. Wallenstein n'avait pas l'habileté tactique de Gustave, mais c'était un remarquable recruteur et stratège. Il avait certainement le potentiel de devenir un Napoléon allemand, en unifiant l'Allemagne sous son contrôle et en prenant le pouvoir des mains des Habsbourg. L'Empereur Ferdinand II le craignait et ne pouvait se passer de lui ; son assassinat fut finalement décidé de peur qu'il ne prenne trop d'indépendance et de pouvoir et c'est un fait que les troupes de Wallenstein étaient plus fidèles à leur chef qu'à l'Empereur.

Wallenstein apparaît comme commandant des troupes impériales lorsque la carte C7 est jouée.

7.1 Influence de Wallenstein

Le joueur Catholique mesure l'influence et le prestige de Wallenstein en utilisant son marqueur sur l'échelle générale de mesure. Le marqueur avance lorsque :

- Une case pour chaque unité qu'il a recruté, quelle soit à pleine force ou non

- Une case pour chaque ville prise par une armée conduite par lui
- Trois cases lorsqu'une armée conduite par lui remporte une victoire, à condition qu'il ait attaqué. Ces trois cases comptent déjà la prise de la ville qui résulte de la victoire.

Si le total de Wallenstein atteint 20, le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire majeure protestante [5.2]. Si Wallenstein meure dans une bataille dont le résultat aurait conduit le score de Wallenstein à atteindre ou dépasser 20, le jeu continue et on ne tient pas compte de ce total.

7.2 Utilisation de Wallenstein

7.21 renvoi de Wallenstein

Une fois par partie, durant la phase de Wallenstein, le joueur Catholique peut renvoyer Wallenstein. Le pion de Wallenstein est alors immédiatement retiré du jeu et mis de côté. On divise aussi par deux le niveau de prestige de Wallenstein (arrondi au chiffre supérieur).

7.22 rappel de Wallenstein

Si Wallenstein a été renvoyé, le joueur Catholique peut le rappeler durant la Phase de Wallenstein. Le pion de Wallenstein est alors placé avec n'importe quelle armée constituée d'au moins une unité impériale, sauf les unités empilées avec Tilly). Wallenstein ne peut être rappelé qu'une fois par partie.

7.23 assassinat de Wallenstein

Si Wallenstein est en jeu, s'il a déjà été renvoyé puis rappelé, alors le joueur Catholique peut, durant la phase de Wallenstein, décider d'assassiner Wallenstein. Le pion est alors retiré définitivement du jeu.

7.24 Wallenstein et Tilly

Wallenstein et Tilly ne peuvent jamais être empilés ensemble.

Note historique : un des principaux sous-conflits de la guerre de trente ans opposait l'électeur Maximilien de Bavière et l'Empereur Ferdinand II. Même si Maximilien supportait avec acharnement la cause Catholique, il ne voulait pas voir un nouveau Saint Empire Romain Germanique dominé par la famille Habsbourg, et il ne faisait pas confiance à Wallenstein. Tilly, son général en chef, partageait ses opinions.

8.0 Cartes Stratégiques

Chaque joueur possède un jeu de cartes stratégiques, chacun est divisé en trois catégories : cartes du début de la guerre, cartes d'intervention et cartes d'Apocalypse.

8.1 Préparation des tas

Les deux joueurs commencent le jeu en utilisant leurs cartes « early war » (début de la guerre). Au début de chaque phase de pioche des cartes on contrôle si les conditions sont réunies pour ajouter le paquet de cartes suivant. Lorsqu'il faut introduire les cartes d'intervention, chaque joueur les mélange avec le reste de ses cartes non jouées pour former un nouveau paquet où piocher. La même procédure s'applique lors de l'introduction des cartes d'Apocalypse.

8.11 Intervention

Les cartes d'intervention sont ajoutées au début de la phase de pioche, lorsque le premier de ces deux événements est réalisé :

- nombre de points de victoire supérieur ou égal à 30,
- Tour 7

8.12 Apocalypse

Les cartes d'Apocalypse sont ajoutées au début de la phase de pioche du premier tour suivant celui où l'événement Protestant « La France entre en guerre » (P17) a été joué.

8.2 Utilisation des cartes stratégiques

Chaque carte stratégique peut être utilisée de l'une des quatre façons suivantes :

- pour activer un chef (ACT)

- pour recruter (REC)
- pour collecter des points d'aide étrangère (AID)
- comme événement.

Une carte ne peut être utilisée que d'une seule manière à la fois, mais la même carte peut être utilisée différemment lorsqu'elle est utilisée plusieurs fois dans la même partie.

Exception : certaines cartes contiennent un texte qui décrit un événement devant avoir lieu lorsqu'un chef est activé (ceci autorise la carte à être utilisée dans les deux sens). Le texte de la carte est toujours à prendre en priorité sur celui du livret de règles.

8.3 Activations

Lorsqu'une carte stratégique est utilisée pour activer un chef (ACT), le joueur peut activer n'importe quel chef sur le plateau dont le niveau d'activation est inférieur ou égal à la valeur de la carte. Une carte avec une valeur de 1 permet seulement d'activer des chefs avec un niveau d'activation de 1 ; une carte avec une valeur de 3 permet d'activer tous les chefs avec un niveau d'activation égal à 1, 2 ou 3.

8.31 Chef activé

Une fois activé, un chef peut se déplacer, conduire un combat ou un siège avec un nombre d'unités inférieur ou égal à la somme des niveaux de commandement du chef activé et de tout autre chef empilé avec lui, dans les limites autorisées par les règles d'empilement [10.0]. un chef activé peut déplacer sa pile, d'un espace à un autre, dans la limite des points de mouvement (MA) de l'unité la plus lente de la pile (celle qui a le moins de points de mouvement), en déposant des unités sur le chemin et en prenant d'autres le cas échéant (voir les règles détaillées du mouvement [11.0].) Une armée en marche doit cependant arrêter son mouvement lorsqu'elle entre dans une case contenant une unité ennemie non assiégée. Ceci termine le mouvement de l'armée pour ce tour et provoque un combat [12.0] ou un siège [13.0].

8.32 Action Libre

À la place d'une carte stratégique, un joueur peut jouer une action libre pour activer :

- une unité de combat amie, ou
- un chef seul (sans unité de combat)

8.321 Cette unité ou ce chef isolé peut se déplacer dans la limite de ses points de déplacement [11.11] mais ne peut ni combattre ni recruter. Il peut rejoindre une armée assiégeant une ville fortifiée.

8.322 Une action libre utilise une des six activations du joueur, même si une carte n'est pas jouée. Un joueur peut réaliser une action libre à la place d'une carte stratégique autant de fois qu'il le désire dans un tour.

8.323 Une action libre, utilisée pour la première action d'un tour par un joueur peut aussi servir à proposer la paix

8.4 Recrutement

Lorsqu'une carte stratégique est jouée pour recruter (REC), le joueur peut tenter de recruter des troupes en utilisant un nombre de chefs égal à la valeur de la carte. Un chef peut tenter deux fois de recruter sous la même carte. Un chef peut tenter de recruter n'importe où sur la carte, même si certaines restrictions peuvent apparaître à certains endroits.

Exception : Il est impossible de recruter si on se trouve à un emplacement marqué d'un marqueur « Pillage-2 ».

Exemple : Une carte à trois points permet à un joueur de recruter avec trois chefs différents, ou deux fois avec le même puis une fois avec un autre.

8.41 Procédure de recrutement

Le joueur commence par déclarer avec quel chef il veut tenter de recruter et s'il tente de recruter des troupes de Milice ou de Mercenaires (les vétérans

ne peuvent pas être recrutés). Pour chaque tentative, il lance un dé et consulte la table de recrutement, et il applique les modificateurs suivants :
+2 lorsque c'est Wallenstein qui tente de recruter
+1 lorsqu'il tente de recruter avec un chef « dynamique »
-1 lorsque le chef se trouve sur un emplacement doté d'un marqueur « Pillage-1 »

8.411 La table de recrutement donne le nombre de pas de ce type d'unité qui est recruté. Ces pas peuvent être utilisés soit pour des unités réduites (à un pas), soit complètes (à deux pas) au choix du joueur qui a recruté. Tous les pas recrutés doivent être pris.

Exemple : Un résultat modifié de 7 sur la table donne deux pas. Ceux-ci peuvent soit être utilisés pour recruter deux unités réduites ou une à pleine force.

8.412 Les pions imprimés avec le jeu constituent la limite absolue de ce qui peut être en jeu en même temps. Lorsque tous les pions d'un type sont sur la carte il est impossible d'en recruter de nouveaux du même type. Ceci s'applique aussi aux unités réduites, les pas recrutés ne peuvent pas être utilisés pour remettre à force complète des unités réduites déjà présentes en jeu.

8.42 Placement

Les unités qui sont recrutées sont placées dans la même zone que le recruteur. Les unités recrutées sont comptabilisées dans les limites d'empilement. Si le recrutement d'unités conduisait à dépasser ces limites d'empilement, les unités qui, si elles étaient reçues, seraient en sus du nombre d'unités autorisé, ne sont pas recrutées et n'arrivent jamais en jeu.

8.43 restrictions nationales

Comme on peut l'imaginer il y a des restrictions, parfois importantes, aux capacités de recrutement des chefs dans certaines régions. Ces restrictions sont données dans le chapitre [17.0].

8.5 L'aide étrangère

Lorsqu'une carte stratégique est jouée pour de l'aide étrangère, le joueur utilise le marqueur de l'aide étrangère, sur la table d'enregistrement générale, pour noter le nombre total de points d'aide reçus. En bas de la carte stratégique figure la liste des points d'aide étrangère procurés par la carte. Un joueur ne peut pas utiliser plus d'une carte par tour pour collecter l'aide étrangère. Les règles détaillées sur l'aide étrangère sont définies en [14.0].

8.6 Événements

Si une carte stratégique est jouée comme génératrice d'événement, les instructions écrites sur la carte doivent alors être suivies méticuleusement. Certaines instructions de ces cartes peuvent parfois contredire les règles générales écrites dans ce livret; dans ce cas ce sont toujours les instructions des cartes qui doivent être suivies. Certains événements sont associés à des marqueurs pour permettre de se rappeler que l'événement a déjà eu lieu. Pour ces événements on place le marqueur approprié sur la table de tour de jeu, au tour où l'événement a eu lieu.

Si une carte stratégique dotée d'un astérisque est jouée comme événement, elle est ensuite retirée du jeu de manière définitive. En revanche, si cette même carte est jouée comme ACT, REC ou AID, elle n'est pas retirée du jeu.

Exception : Certaines cartes stratégiques ne peuvent être jouées comme événement qu'une fois par partie, mais lorsqu'elles sont jouées, elles sont ensuite remises en jeu pour ne plus pouvoir être utilisées que pour ACT, REC ou AID. Les marqueurs sont utilisés pour se rappeler que ces événements ont déjà été joués. Ces cartes sont marquées d'un symbole †.

9.0 Cartes d'événements spéciaux

Il y a certaines cartes d'événements spécifiques qui sont associées à des règles spéciales lors de leur utilisation. Ces cartes sont détaillées dans les règles qui suivent.

9.1 Les événements d'entrée en guerre

9.11 Règle générale

Le joueur Protestant peut entraîner plusieurs Nations importantes dans la guerre en utilisant les cartes d'entrée en guerre; ces événements sont les suivants (P7) « Entrée en guerre du Danemark », (P18) « Entrée en guerre de la Suède », et (P17) « Entrée en guerre de la France ». lorsque l'une de ces cartes est jouée on place immédiatement les armées correspondantes sur la carte conformément aux instructions de la section [17.0] sur la Nation en question.

9.12 Cas britannique

Le Protestant ne peut jouer qu'une seule carte d'entrée en guerre par tour. La carte (P6) « Intervention britannique » n'est pas comptabilisée comme une carte d'entrée en guerre et peut donc être jouée le même tour qu'une autre carte d'entrée en guerre.

9.2 Cartes de nouveaux chefs

Dans presque tous les cas, la seule façon d'introduire de nouveaux chefs dans la guerre est d'utiliser les cartes de nouveau chef. Lorsqu'une telle carte est jouée on place immédiatement le nouveau chef sur la carte accompagné des unités décrites sur la carte d'événement, en respectant les restrictions inscrites sur la carte. Si plus d'un chef est introduit par la carte, ils peuvent être placés ensemble ou séparément. Les nouveaux chefs et leurs unités sont immédiatement disponibles pour être activés.

9.3 Évolutions de la guerre hispano-hollandaise

9.31 règle générale

La guerre hispano-hollandaise qui avait lieu au même moment aux Pays-Bas est représentée par un marqueur qui évolue sur une table d'enregistrement au fil des événements joués. Les événements qui touchent la guerre aux Pays-Bas sont utilisés pour faire évoluer le marqueur de cette guerre sur la table d'enregistrement. Dès qu'une carte qui affecte le niveau de cette guerre est jouée, le niveau est immédiatement modifié. Lorsque ce marqueur est dans l'une des boîtes « -3 » ou « +5 », la guerre est supposée terminée et le marqueur n'est plus utilisé. Les cartes d'événement de la guerre aux Pays-Bas ne peuvent plus être jouées comme événement lorsque la guerre est terminée. Le [16.0] donne plus de détails sur les conséquences de la guerre aux Pays-Bas et sur les activités dans les Provinces Unies.

9.32 Spinola

Certains événements Catholiques de la guerre aux Pays-Bas – (C3) « Spinola assiège Bergen » et (C4) « Spinola assiège Breda »- ne peuvent être joués que si l'armée espagnole de Spinola est arrivée aux Pays-Bas. Ces cartes ne peuvent pas être jouées comme des cartes d'événements si Spinola n'est pas encore arrivé aux Pays-Bas. Lorsque le joueur Catholique veut jouer une de ces cartes, il doit la jouer comme première carte qu'il joue dans ce tour. Ensuite, il ne peut plus les jouer que pour les autres utilisations des cartes. De ce fait, il est impossible de jouer ces deux cartes dans le même tour comme événements de la guerre aux Pays-Bas.

9.4 cartes de révoltes paysannes

9.41 Localisations possibles

Les deux joueurs disposent de cartes de révoltes paysannes. Lorsqu'une telle carte est jouée comme événement, on place immédiatement un marqueur de révolte paysanne dans une des villes faisant partie d'une des régions indiquées sur la carte, en respectant les restrictions définies sur la carte. La ville ne doit pas être occupée par une armée ennemie. Cela signifie que la carte d'événement « révolte en Bavière » permet de placer un marqueur de révolte dans n'importe quelle ville de Bavière (sauf

Munich) qui n'est pas occupée par une armée Catholique. La ville pouvant être occupée par une armée Protestante.

Si aucune ville potentielle n'est pas occupée par une armée ennemie, alors la carte ne peut pas être jouée comme événement.

9.42 Effets des révoltes paysannes

En même temps que l'on place le marqueur de révolte sur la ville (PR), on en retire tout marqueur de contrôle. Si, dans une région, un joueur ne contrôle plus le nombre de villes requis pour contrôler la région, il en perd le contrôle et le marqueur des points de victoire est ajusté immédiatement.

9.43 retrait des marqueurs de révolte paysanne

Pour retirer le marqueur de révolte il faut qu'une armée ou une unité soit déplacée dans la ville et y dépense un point de mouvement supplémentaire pour y rétablir l'ordre. Le marqueur de PR est retiré immédiatement.

9.44 Extension de la révolte

Dans le segment de révolte paysanne de la phase de fin de tour, on teste l'extension de la révolte pour chaque marqueur de révolte présent sur la carte. Le joueur qui ne contrôlait pas la région contenant la ville révoltée lance un dé, sur un résultat de 0 ou 1 un marqueur supplémentaire est ajouté sur n'importe quelle ville de la même région qui réunit les conditions suivantes :

- ce n'est pas une base de ravitaillement,
- elle est connectée à l'emplacement du marqueur de révolte original,
- elle n'est pas occupée par une unité ou une armée.

Si aucune ville ne réunit ces trois conditions, ou si toutes les villes de la régions sont déjà révoltées alors la révolte ne se propage pas. Une révolte ne peut pas se propager hors de sa région d'origine.

9.5 Cartes de combat

9.51 règle générale

Les cartes d'événement de combat sont jouées durant un combat. L'attaquant doit jouer sa carte d'événement de combat avant le défenseur. Les cartes de combat sont les seules cartes qui peuvent être jouées durant l'activation de l'adversaire. Chaque joueur peut jouer un maximum de deux cartes de combat par combat. Une carte de combat ne peut être utilisée que pour un combat, après le combat elle est placée dans la pile des cartes jouées, ou si elle a un astérisque, elle est retirée du jeu.

9.52 restrictions

De nombreuses cartes de combat ont des restrictions concernant les conditions dans lesquelles elles peuvent être jouées.

10.0 Les chefs et l'empilement des unités

10.1 Les chefs

Les chefs servent à activer des piles d'unités pour leur faire faire mouvement et/ou combattre ainsi que pour recruter de nouvelles unités. Les chefs sont introduits en jeu par les cartes de « nouveau chef » et les cartes « d'entrée en guerre », et peuvent être perdus durant le test de perte des chefs de la procédure normale de résolution des combats.

10.11 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre de chefs qui peuvent s'empiler ensemble dans une ville, les restrictions sont dues aux règles spéciales de nationalité [17.0] et aux règles concernant Wallenstein [7.24].

10.12 Activation

Le nombre total d'unités qu'un chef peut activer pour le mouvement et/ou le combat est égal à la somme des niveau de commandement des chefs empilés, et est au maximum égal à 8. On notera que les chefs peuvent être empilés avec un nombre d'unités supérieur à cette somme, cette limite ne concerne que le nombre d'unités que les chefs peuvent activer.

10.13 Au combat

Seul le chef actif peut utiliser son modificateur pour la résolution des combats, ceci même si d'autres chefs empilés ont de meilleurs modificateurs.

10.14 Chefs dynamiques

Certains chefs sont qualifiés de « dynamique » ; cette qualité est indiquée sur leur pion avec une étoile. Les chefs dynamiques sont supérieurs aux autres chefs avec lesquels ils sont empilés, et seul un chef dynamique peut activer une armée dans laquelle il y a un ou des chefs dynamiques. Si plusieurs chefs dynamiques sont empilés n'importe lequel peut activer l'armée. Le chef activé doit être utilisé pour les modificateurs de dé de toutes les batailles à venir.

Exception : Gustave Adolphe doit toujours être le chef actif, même s'il est empilé avec d'autres chefs dynamiques (ceci est rappelé par une double étoile sur son pion).

10.2 Empilement des unités

10.21 Empilement

Chaque joueur peut empiler dans une ville jusqu'à huit unités sans limites sur leurs types. Cette restriction porte sur le nombre d'unités et pas sur le nombre de pas, pour l'empilement une unité à pleine force compte de la même manière qu'une unité qui a subi une perte. Les joueurs vérifieront toutes les piles.

10.22 dépassement des limites

Les limites d'empilement sont valables en permanence, sauf durant le mouvement. Si les limites d'empilement dans une ville sont violées à cause d'unités qui retraitent, le joueur qui possède la pile doit éliminer autant d'unités que nécessaire pour respecter à nouveau les limites autorisées. Le cas échéant, c'est le joueur qui possède la pile qui choisit quelles unités doivent être éliminées.

10.23 restrictions dues aux nationalités

Des unités de différentes nationalités, contrôlées par le même joueur peuvent s'empiler ensemble sans restriction particulière autres que celles issues des règles spéciales sur les nationalités [17.0].

11.0 Mouvement

Les armées se déplacent lorsque leurs chefs sont activés avec une carte ACT. N'importe quel pion (mais un seul) – chef ou unité de combat- peut être déplacé lors d'une activation par une action libre [8.32].

11.1 Procédure

Un chef activé [8.3] peut déplacer sa pile (dans la limite de huit unités de combat – la limite d'empilement d'une ville) dans la limite du respect de la capacité de mouvement de la plus lente des unités de la pile. [Exception voir 8.32] Chaque ville coûte un point de mouvement pour entrer. Une unité ne peut jamais utiliser plus de points de mouvements que ce dont elle dispose pour un tour. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent ni être conservés pour les tours suivants, ni être transférés vers d'autres unités.

Les niveaux de commandement des chefs empilés sont utilisés pour calculer le nombre d'unités qui peuvent être activées pour le mouvement [10.12]. Toutefois il faut noter que des unités peuvent être laissées en chemin et d'autres prises tant que le nombre d'unités activées en même temps ne dépasse pas la limite calculée, et tant que les limites d'empilement sont bien respectées à la fin du mouvement.

11.12 règle générale

Le mouvement se fait de ville en ville, entre des villes reliées par des lignes continues. Les villes ne peuvent pas être « sautées ».

11.13 traversée d'armées amies

Les unités de combat peuvent se déplacer au travers de piles amies et peuvent même terminer leur mouvement avec une autre pile, tant que les limites d'empilement ne sont pas dépassées à la fin du mouvement [10.21].

11.14 Dépose d'unités

Des unités peuvent être « abandonnées » en mouvement ; la pile restante peut alors continuer son mouvement dans les limites des capacités de mouvement des unités qui la composent.

11.15 Prise en marche

Une armée en marche peut grossir en se renforçant d'unités amies au cours de son déplacement. Elle ne doit pas dépasser à un quelconque moment les limites d'empilement et d'activation du chef et de la pile. La capacité de mouvement de cette pile reste égale à celle de l'unité la plus lente dans la pile initiale. Les unités ainsi « récupérées » n'augmentent pas la capacité de mouvement initiale. Si les unités ainsi récoltées proviennent d'un siège et que les unités qui restent ne suffisent pas à maintenir le siège, on retire immédiatement le marqueur de siège [13.14].

11.16 Fourrage

Chaque armée composée de 3 à 5 unités doit, durant son mouvement, piller au moins une ville qu'elle traverse ou où elle s'arrête. Chaque armée composée de 6 à 8 unités doit piller une ville de deux niveaux ou deux villes d'un niveau de la même manière. Le joueur choisit la ou les villes à piller parmi celles qui sont traversées y compris celle où l'armée s'arrête. Pour indiquer le pillage on place un marqueur « Pillage – 1 » sur une ville qui n'en avait pas ou on place un marqueur « Pillage – 2 » à la place d'un marqueur « Pillage – 1 ». Ce marqueur fait effet après toute bataille à mener dans la ville. Une armée qui ne peut pas se réapprovisionner sur l'habitant subit des pertes égales en nombre de pas, au nombre de villes à piller qui n'ont pu l'être. Si une armée avance dans une ville occupée par l'ennemi, perd la bataille et est contrainte à reculer, cette ville –rapidement visitée– peut être pillée.

11.161 Le besoin de ravitaillement est calculé en fonction de la taille de l'armée au début de son mouvement, les joueurs ne peuvent pas réduire le besoin de pillage en réduisant la taille de l'armée au cours du déplacement. De plus, si la taille de l'armée augmente dans le mouvement les conséquences sur le besoin de fourrager s'appliquent.

11.162 Si une armée est éliminée comme résultat conjugué du combat et du besoin de se ravitailler, les chefs survivent et sont placés dans la zone où l'armée aurait dû être. Si l'armée remporte la bataille mais est éliminée à cause de ses besoins de ravitaillement, alors que le défenseur a encore des unités en place, l'attaquant est considéré comme ayant perdu la bataille et les chefs survivants font retraite.

11.17 Contrôle

Les unités de combat et les armées prennent le contrôle de toute cité dans laquelle elles pénètrent en dépensant un point de mouvement supplémentaire, sauf si cette ville est une ville fortifiée et/ou occupée par des unités ou des armées ennemies. Les chefs qui se déplacent seuls ne peuvent pas prendre le contrôle de ville. Un joueur doit assiéger une ville fortifiée pour en prendre le contrôle, qu'elle soit ou non occupée par des unités ennemies. Les armées peuvent prendre le contrôle de villes non fortifiées en gagnant une bataille [12.28] ou en réussissant un débordement [12.6] dans la ville.

11.18 Violation de la neutralité

Lorsque des unités ou des armées pénètrent dans une ville dans une région neutre, cette région entre en guerre immédiatement et on applique les restrictions nationales [17.0]. Le marqueur de neutralité de la région est retiré définitivement et le total des points de victoire est ajusté immédiatement [5.13]. Des chefs seuls peuvent traverser autant de villes dans des régions neutres qu'ils veulent sans les faire entrer dans la guerre et sans en violer la neutralité.

11.2 Territoire ennemi

11.21 Occupé par l'ennemi

Des unités et des armées peuvent entrer dans une ville contenant des unités ennemies, en revanche un chef seul ne peut jamais pénétrer dans une ville occupée par des unités ennemies. Le fait d'entrer dans une ville contenant

des unités ou des armées adverses met immédiatement fin au mouvement des unités. Elles doivent alors mener un combat contre les unités ennemies présentes.

Exceptions :

- si toutes les unités ennemies réagissent [11.23] en retraitant à l'intérieur d'une cité fortifiée, les unités amies peuvent continuer leur mouvement.
- Si les unités amies réunissent les conditions pour réaliser un débordement sur les unités présentes [12.6], les unités ennemies sont immédiatement éliminées pour un coût de 1 point de mouvement et les unités amies peuvent continuer leur mouvement avec les points de mouvement qu'il leur reste.
- Si toutes les unités ennemies dans la ville sont dans une ville fortifiée et assiégée [13.0], les unités amies peuvent continuer leur déplacement.

11.22 Chefs ennemis

Les unités de combat et les armées qui entrent dans une ville occupée par des chefs ennemis, sans unité de combat, peuvent continuer à se déplacer sans pénalité. Les chefs ennemis en question sont immédiatement éliminés.

11.23 réaction de retraite dans une ville fortifiée

Des unités ennemies présentes dans une ville fortifiée peuvent réagir en retraitant à l'intérieur de la forteresse lorsque des unités amies entrent dans la ville. Dans ce cas, on place ces unités sous le marqueur de contrôle de la ville. La décision doit être immédiate lorsque les unités ennemies entrent dans la ville. Les unités qui sont entrées dans la forteresse ne peuvent plus être attaquées que par un siège. Si, après cette réaction, aucune unité ne reste en dehors de la ville fortifiée, les unités qui sont en mouvement peuvent le continuer sans aucune pénalité.

Les unités ennemies qui ne se sont pas réfugiées dans la forteresse ne reçoivent aucun avantage de sa présence et doivent être attaquées par un combat normal (ou un débordement lorsque les conditions sont réunies [12.6]).

11.232 Les unités ne sont jamais obligées d'assiéger une forteresse contrôlée par l'adversaire qui n'est pas occupée par des unités de combat. Cependant le siège (13.0) est le seul moyen de prendre le contrôle de cette forteresse.

Exception : les forteresses neutres non indépendantes partagent le sort de leur région d'appartenance pour ce qui est du contrôle [3.12].

11.233 Les unités ennemies présentes dans les zones normales de ville (non fortifiée) ne réagissent pas en rentrant dans la ville. Elles restent en place et affrontent l'adversaire dans une procédure de combat normale.

11.3 France

11.31 Entrée en guerre

Des chefs ou des unités ne peuvent pas entrer en France avant que celle-ci n'entre en guerre lorsque la carte [P17] « La France entre en guerre » est jouée.

11.32 Mouvement hors carte

Les unités protestantes peuvent se déplacer dans et entre les espaces hors carte de la France. Les espaces hors carte de la France sont toujours contrôlés par le Protestant. Des unités et des chefs Catholiques ne peuvent jamais entrer dans les espaces hors carte de la France. Les unités protestantes situées dans des espaces hors carte en France peuvent attaquer des unités ou armées Catholiques sur la carte et ne peuvent jamais être attaquées. En dehors de cela les espaces français hors cartes sont considérés comme des villes normales (y compris pour les points de mouvement) pour tous les autres aspects du jeu. Le mouvement hors carte et sur carte peut se combiner sans pénalité.

11.4 Les Provinces Unies

Les unités et les chefs peuvent se déplacer dans et depuis les régions des Provinces Unies, les restrictions qui s'appliquent sont décrites dans la section [16.0].

12.0 Combat

Le combat ne peut être initié que par une armée active et contre des unités ou des armées ennemies situées dans la même zone de ville.

12.1 Procédure

12.11 Procédure générale

Une armée amie qui termine son mouvement dans une zone de ville (non fortifiée) occupée par l'ennemi, doit mener un combat contre les unités ennemies présentes. Si les unités ennemies (ou l'armée) sont dans une ville fortifiée, ou réagissent pour retraiter dans une ville fortifiée, lorsque les unités amies entrent dans la zone, les unités ennemies ne peuvent être attaquées que par un siège [13.0]. Le siège n'est jamais obligatoire contre une forteresse tenue par l'ennemi. Dès lors que la forteresse ennemie est sous un marqueur de siège, les unités amies peuvent traverser la zone sans avoir à y finir leur mouvement.

12.12 terminologie

Le joueur actif est appelé « attaquant », l'autre « défenseur ».

12.13 Obligation

Une unité au moins doit attaquer. Toutes les unités actives ne sont pas obligées de participer au combat. L'attaquant peut choisir d'attaquer avec seulement une unité, une partie des unités ou toutes les unités dont il dispose dans la zone. Toutes les unités non actives dans la zone doivent participer à la défense.

12.14 conséquences

Seules les unités qui ont participé au combat peuvent en subir les conséquences (pertes). En revanche, lorsque l'attaquant doit retraiter, toutes ses unités présentes y compris celles qui n'ont pas pris part au combat, doivent retraiter.

12.2 Résolution des combats

12.21 Procédure

Tout combat normal (pas un siège) est résolu en suivant la séquence suivante [voir 13.6 pour les sièges], chaque joueur :

1. détermine sa force de combat
2. peut jouer des cartes de combat
3. détermine leurs modificateurs de dé (DRM)
4. détermine la colonne de tir à utiliser
5. jette un dé et en déduit le résultat
6. applique les pertes
7. teste la perte des chefs
8. détermine le vainqueur du combat
9. le perdant retraite.

12.22 forces de combat

Chaque joueur totalise les facteurs de combat de ses unités, cette somme est sa force de combat. L'attaquant n'est pas obligé d'attaquer avec toutes les unités présentes dans la zone de la ville ; le défenseur doit défendre avec toutes ses unités présentes.

12.23 jeu de cartes de combat

L'attaquant peut jouer jusqu'à deux cartes de combat qui s'appliquent aux conditions particulières du combat en question. Après que l'attaquant a joué, ou non, ses cartes de combat, et quel que soit le nombre de cartes jouées par l'attaquant, le défenseur peut jouer jusqu'à deux cartes de combat qui s'appliquent au combat en question.

12.24 Modificateurs au jet de dés

Chaque joueur détermine le modificateur qui s'applique à son jet de dés. Le modificateur est une combinaison du niveau de bataille du chef commandant l'armée (lorsqu'il y en a un), et des modificateurs des cartes jouées. Pour l'armée attaquante seul le chef actif est pris en compte pour le calcul du modificateur de jet de dé.

12.25 Colonne de combat

Chaque joueur détermine la colonne qu'il va utiliser pour résoudre le combat sur la table des résultats de combat. Cette colonne dépend à la fois de la force en présence et des cartes jouées.

12.26 Résultat du combat

Chaque joueur lance un dé, en modifie le résultat avec le modificateur calculé précédemment, et reporte le résultat dans la table de résultat des combats dans la colonne déterminée dans l'étape précédente. Le résultat du combat correspond à un niveau de perte. Un jet de dé ne peut jamais être modifié en dessous de 0 ou au delà de 11. Un résultat qui dépasse une de ces limites est ramené à la limite en question.

12.27 Application des pertes

Chaque joueur applique à ses unités les pertes qu'il a subi [12.3] à la suite du jet de dé de son adversaire. Ensuite chaque joueur teste l'éventuelle mort de son chef [12.4].

12.28 Détermination du vainqueur du combat

Le joueur qui a causé à son adversaire le plus de perte est déclaré vainqueur du combat. Si les pertes sont égales, le joueur dont l'armée est commandée par un chef « dynamique » est déclaré vainqueur. Si aucune ou les deux armées sont commandées par un chef dynamique et que les pertes sont égales, le défenseur est déclaré vainqueur. Le vainqueur prend (ou conserve) le contrôle de la région, si elle ne contient pas de ville fortifiée.

12.29 Retraite du perdant

Le perdant du combat doit retraiter [12.5] de la région perdue. Si le défenseur est le perdant et qu'il ne s'agit pas d'une ville fortifiée, l'attaquant prend le contrôle de la région et de la ville. S'il s'agit d'une ville fortifiée, l'attaquant doit encore obtenir un résultat favorable sur la table de siège, lors d'une activation ultérieure ou dans la phase de fin (segment de siège continué), pour prendre le contrôle de la région.

12.3 Appliquer les pertes

12.31 Limites aux pertes

Le résultat obtenu par chaque joueur sur la table des pertes dues aux combats représente les pertes subies par l'adversaire. Ces pertes doivent être appliquées autant que faire se peut sans cependant jamais dépasser ce niveau de pertes. Un joueur ne peut pas avoir des pertes inférieures au résultat s'il lui est possible d'avoir des pertes égales au résultat, en revanche il ne dépasse jamais les pertes attendues.

12.32 Moyens

Les pertes s'appliquent en réduisant ou en éliminant des unités de combat. Chaque pas de perte correspond au facteur de perte de l'unité, ces facteurs s'ajoutent pour calculer les pertes subies et appliquées.

12.33 Unités réduites

Une unité réduite ne peut jamais être remise à son niveau initial. Elle reste réduite jusqu'à être totalement éliminée. A ce moment là elle redevient disponible pour être recrutée.

12.4 Élimination des chefs

Après avoir appliqué les pertes subies, les deux joueurs doivent tester la perte éventuelle d'un chef dans le combat. Ce test s'applique à tous les chefs présents dans les piles qui ont combattu. Chaque chef est testé séparément, qu'il ait été utilisé ou non dans la résolution du combat.

12.41 Procédure :

Chaque chef a un niveau de perte (Loss Rating). Pour tester la perte d'un chef, le joueur lance un dé ; Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de perte du chef, celui-ci est tué. Un chef tué est retiré du jeu définitivement. Il n'y a pas de test dans les débordements.

12.42 remplacement des chefs

Certains chefs ont des remplaçants. Lorsqu'un chef est tué, on retourne son pion. Si au dos du pion un autre chef est représenté, il remplace le chef qui a été tué. Dans certains cas, le chef de remplacement est un autre chef qui est déjà en jeu. Dans ce cas on utilise bien le chef de remplacement et on retourne aussi son pion sur sa face de remplacement. Si un chef de remplacement est tué, le pion est retiré définitivement du jeu.

Exemple : Wallenstein est tué dans un combat qui a lieu dans la ville de Lützen. Le joueur Catholique retourne son pion et il est remplacé par Piccolomini. Piccolomini est déjà en jeu à Vienne. Le pion de Piccolomini est aussi retourné pour remplacer ce chef par Enkevoort.

12.43 Armée perdue

Si une armée est entièrement détruite dans un combat, ses chefs le sont aussi. Dans ce cas, le chef de remplacement éventuel n'est pas utilisé. Les pions des chefs tués sont retirés du jeu. Les chefs de remplacement peuvent cependant entrer en jeu plus tard s'ils sont appelés par une carte d'événement nouveau chef. Tant qu'il subsiste des unités de combat dans l'espace cette règle n'est pas appliquée et les chefs ne sont pas automatiquement tués. Ceci s'applique en particulier si l'attaquant n'a pas utilisé toutes ses unités de combat présentes dans le combat.

Note de conception : durant la guerre de trente ans de nombreux chefs sont morts de maladie ou d'épuisement, les règles sur les pertes au combat reflètent ces morts autres et sont donc beaucoup plus meurtrières que les combats réels.

12.5 retraites

12.51

A la fin d'un combat, les pions du perdant doivent retraiter de la région de la ville (voir 12.28 pour la détermination du perdant).

12.52

Le perdant doit reculer de une zone (ville) en dehors de la zone (ville) où a eu lieu le combat.

Exception : Une armée ayant subi une défaite dans un combat normal peut retraiter dans une ville fortifiée amie dans la même zone.

12.53 retraite de l'attaquant

Si l'attaquant est le perdant, les unités de l'attaquant doivent retraiter dans la ville par où elles sont entrées dans la zone où a eu lieu le combat.

12.54 retraite du défenseur

Si le défenseur est le perdant, ses unités doivent retraiter dans une zone voisine de celle où a eu lieu le combat en appliquant les restrictions suivantes :

- ne peut pas entrer dans une zone contenant une/des unité(s) de combat ennemie(s) ou une forteresse contrôlée par l'ennemie,
- ne peut pas retraiter dans la zone d'où venait l'attaquant lorsqu'il est arrivé dans la zone où le combat a eu lieu,
- doivent toutes retraiter dans la même zone,
- doivent retraiter, si possible dans des zones-villes contrôlées, mais si non dans une zone contrôlée par l'ennemi mais inoccupée (en prenant le contrôle à l'issue de la retraite),
- peuvent retraiter dans une zone en violant les limites d'empilement [10.21], mais à l'issue de cette retraite un nombre suffisant d'unités doivent être éliminées pour que les limites d'empilement soient à nouveau respectées,
- la retraite dans une ville indépendante (neutre ou non) est autorisée. La retraite dans une ville neutre est possible et viole la neutralité [11.18].

Les unités du défenseur qui ne peuvent pas retraiter en respectant ces conditions sont éliminées. Si une possibilité existe, un joueur ne peut pas éliminer ses unités plutôt que de l'utiliser.

Exemple complet de combat

Note historique : Cet exemple est fondé sur la bataille de Breitenfeld qui a eu lieu le 17 septembre 1631. La bataille historique a opposé une armée protestante composée de suédois et de saxons, commandée par Gustave Adolphe II, roi de Suède, à l'armée catholique de Ferdinand II, Saint Empereur Romain, commandée par le Maréchal flamand Johann

Tserclaes, Graf von Tilly. Les forces protestantes l'emportèrent dans cet affrontement qui opposa 70.000 hommes. Ses conséquences furent importantes puisqu'elle permit aux forces suédoises d'occuper l'Allemagne du sud.

La bataille a lieu dans la zone-ville de Leipzig, le joueur protestant déplace son armée depuis Torgau ; Le Catholique refuse la retraite dans la forteresse, car elle serait alors assiégée sans aucune force de libération possible. Les chefs suédois sont Gustave, Baner et Horn. Les unités de combat sont composées de 5 unités de vétérans suédois et de deux unités de milice saxonne, toutes à pleine force, pour une valeur de combat totale de 24. L'armée catholique est commandée par Tilly (avec Pappenheim dans la pile), l'armée comprend quatre unités de mercenaires bavarois à pleine force et trois unités de mercenaires bavarois réduites, pour une force totale de 18. Le joueur protestant joue les cartes de « rivalité de commandement » (P13) (modificateur de dé de -1 pour le Catholique), et « puissance de feu Suédoise » (P34) (modificateur de dé de +1 pour le protestant). Le joueur catholique joue « troupes non sûres » (C49) (modificateur de dé de -1 pour le protestant). Le modificateur total du joueur protestant, y compris le niveau de bataille de Gustave, est de +3 ; celui du joueur catholique, y compris Tilly, est de +1.

Chaque joueur détermine la colonne à utiliser sur la table de résultat des combats et lance un dé. Utilisant la colonne 15-19, le joueur catholique obtient un 4, modifié à 5 ce qui inflige un facteur de pertes de 9 au joueur protestant. Pour appliquer ses pertes le joueur protestant élimine une unité de Saxons (4), réduit une autre (2) et réduit une unité de suédois (3) pour un total de 9 exactement. D'autres possibilités étaient ouvertes au protestant pour atteindre ce total de 9. Ce choix est dû à la valeur des unités de vétérans suédois par rapport aux milices saxonnnes qui peuvent être recrutées facilement.

Sur la colonne 20+ le protestant obtient un 8, modifié en 11+, pour un résultat de 14 facteurs de pertes pour le joueur catholique. Le catholique élimine les trois unités réduites de mercenaires bavarois (9) et réduit une autre unité de mercenaires qui était à plein potentiel (12) ; l'armée catholique ne subit pas plus de pertes car cela conduirait à dépasser le total de perte de 14 demandé par le résultat. Une autre solution aurait été de réduire quatre unités de mercenaires. La différence est alors favorable en termes de force de feu résiduelle pour l'armée, en revanche le nombre de pion étant fixé la solution retenue lui permet d'avoir plus de pions recrutables pour refaire ses forces et rebâtir une armée.

Ensuite les deux armées testent la perte des chefs. Le protestant obtient 1, 3 et 4, Gustave, Baner et Horn survivent. Le catholique obtient 6 et 4, Tilly et Pappenheim survivent aussi (historiquement Tilly fut blessé plusieurs fois). Les catholiques retraitent vers Lützen alors que les protestants (plus tard dans le tour), déplacent leur armée vers le nord et l'est pour pouvoir assiéger Würzburg.

Historiquement les Suédois étaient environ 29.000, les Saxons 11.000 alors que les bavarois étaient 37.000. Tilly perdit les deux tiers de son armée dans cette bataille. Pour les protestants, même si la partie saxonne y disparut presque entièrement, il resta encore une force suffisante à Gustave pour envahir la Bohême en octobre.

12.6 Combat de débordement

Note de conception : Le combat de débordement représente la capacité, pour de grosses armées, de pouvoir éliminer rapidement de petites unités sans avoir à se déployer et à perdre du temps.

Les combats de débordement peuvent avoir lieu n'importe quand lorsqu'une arme amie entre dans une région occupée par des unités ennemies.

12.61 Conditions

Pour que le combat de débordement soit possible il faut que l'armée amie satisfasse toutes les conditions suivantes:

- qu'il lui reste au moins un point de mouvement,
- avoir au moins huit facteur de combat,
- avoir au moins quatre fois plus de facteurs de combat que les unités ennemies. Pour cela on divise le total des facteurs de combat amis par le total des ennemis et on arrondit les fractions à l'avantage du défenseur. Par exemple une armée avec huit facteurs de combat peut déborder une armée

avec deux facteurs de combat mais pas une armée avec trois facteurs de combat.

12.62 Conséquences

Si l'armée amie satisfait les trois conditions énoncées au 12.61, les unités en défense sont éliminées immédiatement en dépensant un point de mouvement. L'armée qui vient de déborder peut continuer son mouvement s'il lui reste des points de mouvement. Elle peut déborder d'autres unités. une armée activée peut effectuer autant de débordement que ses points de mouvement le lui permettent.

Si l'armée ne satisfait pas les trois conditions, le défenseur ne peut pas être débordé et doit être combattu dans un combat normal.

12.63 Villes fortifiées

Les unités ennemies à l'intérieur de villes fortifiées ne peuvent pas être débordées, le seul moyen de les éliminer est de les combattre par un siège [13.0]. Lorsque l'armée entre dans une région contenant une ville fortifiée et des unités ennemies qui sont en dehors de la ville fortifiée, ces unités ennemies peuvent, avant qu'un débordement ait lieu, se réfugier à l'intérieur de la ville fortifiée [11.23] dans ce cas le débordement est impossible et l'armée qui avance n'a pas à dépenser un point de mouvement supplémentaire. L'armée active peut alors continuer son mouvement sans autre pénalité.

13.0 Le combat de siège

Pour prendre le contrôle des villes fortifiées ennemies ou indépendantes, le joueur actif doit les assiéger, qu'elles soient ou non occupées par des unités ennemies.

13.1 Installer le siège

13.11 A l'inverse du combat normal (en rase campagne), le siège contre des unités réfugiées dans une forteresse située dans la même zone que des unités amies n'est jamais obligatoire, tant que les unités ennemies restent réfugiées dans une ville fortifiée. Si des unités ennemies sont à l'extérieur d'une ville fortifiée, dans la même zone que des unités amies, le combat normal est alors obligatoire. Des unités peuvent occuper indéfiniment une zone contenant une ville fortifiée neutre ou contrôlée par l'ennemi sans avoir à l'assiéger [13.15] en revanche le seul moyen d'en prendre le contrôle est de l'assiéger.

13.12 Le combat de siège, comme le combat normal, suit le mouvement. Des unités ne peuvent jamais participer à un combat normal et à un siège dans la même activation. Le combat de siège (assaut) contre une forteresse ne peut pas avoir lieu dans la même activation que celle où un marqueur de siège a été placé sur la forteresse [13.13].

13.13 Niveau de siège

Toutes les villes fortifiées ont un niveau de force de forteresse. Celui-ci s'ajoute aux facteurs de combat des unités présentes dans la ville fortifiée pour donner le niveau de siège de la forteresse. Pour assiéger une forteresse il faut que l'attaquant dispose dans la zone de cette forteresse d'un nombre de facteurs de combat supérieur ou égal à ce niveau de siège de la forteresse. Dans ce cas, il peut placer sur la ville fortifiée un marqueur de siège.

Exemple: le joueur protestant veut assiéger Munich. Une unité catholique avec un facteur de combat de trois est dans la ville, il lui faut donc un minimum de huit facteurs de combat dans la région (3+5).

13.14 Maintenir le siège

Pour que le siège soit maintenu il faut qu'à tout instant un nombre suffisant de facteurs de combat soit présent dans la région [13.13]. Dès que le nombre de facteurs de combat de l'assiégeant descend sous le niveau de siège de la forteresse assiégée, le siège est levé et le marqueur retiré. Un nouveau marqueur de siège pourra être placé sur la forteresse à la fin de la première activation où l'assiégeant aura à nouveau suffisamment de facteurs de force dans la région.

13.15 Masquage d'une forteresse

Lorsque des unités amies restent dans une région contenant une ville fortifiée ennemie ou neutre sans l'assiéger, ces unités sont considérées comme masquant la forteresse.

Note historique : ceci était une tactique utilisée lorsque les forces n'étaient pas suffisantes pour assiéger la forteresse. Les troupes qui restaient devant celle-ci permettaient de supprimer son influence sur la région et devaient tenter d'empêcher les forces réfugiées dans la forteresse d'en sortir.

13.16 Sortie

Si les deux joueurs ont des troupes dans une zone contenant une ville fortifiée sans marqueur de siège, les unités dans la forteresse ne peuvent pas quitter la région impunément. Elles doivent d'abord réaliser une sortie contre les forces de masquage. Pour cela elles doivent d'abord être activées, faire mouvement pour sortir de la ville fortifiée et attaquer les forces de masquage dans un combat normal (en rase campagne). Si la sortie réussit (victoire des troupes actives) les unités de masquage retraitent en utilisant les priorités normales du combat, si la sortie échoue (victoire des troupes de masquage), les unités qui ont tenté la sortie doivent retraiter dans la forteresse et nulle part ailleurs.

13.2 Résolution des sièges

13.21 Conditions

- pour mener un combat de siège durant une activation, il faut qu'un marqueur de siège ait été placé sur la forteresse dans une activation antérieure [13.13],
- si le combat de siège a lieu durant la phase d'action, une unité ou une armée activée doit terminer son mouvement dans la région contenant la ville fortifiée assiégée,
- s'il s'agit d'un siège continué [13.26], l'armée assiégeante doit à nouveau être activée,
- durant la phase de fin de tour, toutes les armées sur la carte avec des marqueurs de siège, peuvent conduire un combat de siège (c'est le seul cas où une armée peut combattre sans avoir été activée).

Note de conception: les combats de siège durant les activations représentent les assauts par les forces extérieures, ceux dans la phase de fin de tour représentent les effets du siège sur le défenseur (faim, maladie, mutinerie,...).

13.22 Chaque combat de siège est résolu selon la procédure qui suit:

- calculer le modificateur de dé du siège,
- déterminer les conséquences,
- placer un marqueur de « siège continué » (si nécessaire).

13.23 Calculer le modificateur de dé du siège

Le modificateur de dé du siège est obtenu en sommant tous les modificateurs applicables de la table des sièges, en y ajoutant la valeur du marqueur de siège et en soustrayant le modificateur de siège de la forteresse (imprimé)

Exemple : Le protestant assiége Breisach, il a déjà un marqueur de siège +1, le modificateur de siège est alors de -1.

Note historique : le chef espagnol (marquis Ambrogia di Spinola a un modificateur de siège positif) ; c'était un stratège doué pour les sièges, il a capturé de nombreuses villes dans les Provinces Unies et dans le Palatinat.

13.24 déterminer les conséquences

L'assiégeant lance un dé, applique le modificateur calculé au 13.23 et consulte la table des combats de siège pour obtenir le résultat :

- si c'est un succès, la forteresse est capturée par l'assiégeant - l'assiégeant prend le contrôle de la forteresse, le marqueur de contrôle est modifié et les unités ennemies sont immédiatement éliminées;
- si c'est un échec, la forteresse résiste encore, voir siège continué [13.26].

13.25 Résultat naturel

Quels que soient les modificateurs applicables, un jet de dé donnant un 9 est toujours un succès et la perte de la forteresse [13.24 premier tiret].

Quels que soient les modificateurs de dé, un jet initial de 0 est toujours un échec et les unités assiégeantes doivent en plus perdre un pas. Le joueur choisit celle de ses unités qui doit subir cette perte. Si cela le conduit à ne plus respecter les conditions nécessaires pour maintenir le siège [13.14] le marqueur de siège est retiré immédiatement. Seul un résultat naturel de 0 implique des pertes, un 0 après modificateur est sans conséquence.

13.26 Siège continué

Si le résultat du combat de siège est un échec, on place un marqueur de siège continué avec une valeur augmentée de +1 sur la forteresse à la place de l'ancien marqueur. Ce marqueur modifie le modificateur de dé applicable aux combats suivants. Ainsi de suite, à chaque attaque infructueuse, le niveau du modificateur de siège augmente. Si le siège est rompu (retrait des assiégeants ou niveau de force insuffisant) lorsque le marqueur de siège est remis il repart d'une valeur initiale nulle.

Note de conception : cette valeur qui augmente représente les effets cumulés de l'attrition dans le temps et des pertes subies par le défenseur dans les assauts, la faim et la maladie.

14.0 Aide étrangère

Note historique : La guerre de trente ans n'a pu durer si longtemps qu'à cause des sommes énormes qui ont été investies dans le conflit par les alliés de chacun des deux camps. Les protestants étaient financés par des sources variées comme la France, la Suède, l'Angleterre, les Provinces Unies, l'Empire Ottoman, ou le Duc de Savoie alors que le Catholique recevait un support de l'Espagne et du Pape. Cet argent a permis aux deux partis de continuer le combat bien après avoir épuisé leurs propres ressources.

Les points d'aide étrangère sont gagnés durant la phase d'action en jouant une carte stratégique comme AID (ou comme résultat de certains événements). On collecte alors les points provenant des donateurs potentiels indiqués sur la carte. Les points d'aide étrangère sont utilisés pour payer des unités [15.0].

14.1 Les points d'aide étrangère sont gagnés en jouant des cartes stratégiques comme AID, ou comme résultat de certains événements. Chaque tour, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte comme AID, mais il peut aussi recevoir des points des cartes événements. La carte qui a été jouée comme AID est conservée tout le tour visible pour se rappeler qu'il n'est pas possible d'en jouer une autre comme AID durant le même tour. Les joueurs tiennent un compte de l'aide reçue chaque tour avec les marqueurs appropriés sur la table d'enregistrement générale. L'aide étrangère est remise à zéro à la fin de chaque tour. Ainsi l'aide doit être utilisée dans le tour où elle est reçue, elle ne peut pas être conservée pour être utilisée plus tard.

Note historique : Les chefs de guerre de l'époque ne disposaient pas d'assez d'argent pour réaliser ce qu'ils désiraient, de plus tout argent non dépensé disparaissait au profit du chef ou de ses adjoints.

14.2 Les points d'aide étrangère sont reçus des sources listées ci-dessous aux 14.3 et 14.4, avec application de restrictions. Si une carte AID est jouée et que l'une des sources ne satisfait pas aux conditions indiquées, elle ne contribue pas, les autres sources contribuent normalement. Les événements qui affectent l'éligibilité des aides prennent effet immédiatement, l'aide peut être reçue dès la carte suivante.

Exemple : Si le joueur protestant n'a pas encore joué la carte (P9) « Richelieu devient premier ministre de la France », les points d'aide de la France ne sont pas reçus lorsqu'une carte AID est jouée. Dès que cette carte est jouée, les points d'aide de la France deviennent disponibles.

14.3 Sources d'aide pour le protestant

France : Les points d'aide de la France ne sont pas reçus tant que la carte (P9) « Richelieu devient premier ministre de la France » n'a pas été jouée.

Angleterre : L'aide anglaise est reçue automatiquement dès le début du jeu. L'aide anglaise s'arrête dès que la carte (C40) « Guerre civile anglaise » est jouée.

Provinces Unies : L'aide des Provinces Unies peut être reçue dès le début du jeu. Le total de l'aide néerlandaise est modifié par le niveau de la guerre hispano-hollandaise. Cette aide s'arrête lorsque le marqueur de la guerre hollandaise atteint la boîte +5.

Duc de Savoie : l'aide du duc de Savoie n'est reçue que lorsque la carte (P19) « Aide du duc de Savoie » est jouée.

Suède : L'aide suédoise n'est reçue que lorsque la carte (P10) « Aide Suédoise » est jouée. Cette carte événement ne peut être jouée qu'avant que la Suède entre en guerre.

14.4 Sources d'aide catholique

Espagne : L'aide espagnole est reçue automatiquement au début du jeu. Ensuite cette aide n'est reçue que si les passes de Telline sont ouvertes. Elles peuvent être fermées si le joueur protestant joue les cartes (P1-P39) « Passes de Val Telline fermées ». Elles peuvent alors être réouvertes si le joueur catholique joue les cartes (C1-C38) « Passes de Val Telline ouvertes ». Les passes peuvent être ouvertes et fermées sans limite dans le jeu.

La Papauté : Au début du jeu l'aide du Pape est reçue automatiquement. L'aide du Pape s'arrête lorsque la carte (P15) « Urbain VIII devient Pape » est jouée, mais elle redevient disponible lorsque la carte (C44) « Innocent X devient pape » est jouée.

Note historique : les passes de Val Telline sont les passes au travers des Alpes entre Venise et le Tyrol. C'était le seul passage possible pour l'aide de l'Espagne vers le Saint Empire Romain Germanique. Elles furent fermées deux fois pendant le conflit, une fois par le Duc de Savoie et une fois par la France, l'Espagne réussit deux fois à les réouvrir.

15.0 Payer les unités

Note historique : La guerre de trente ans fut dominée par les mercenaires. Les belligérants manquant de troupes nationales pour leurs armées se sont appuyés sur des mercenaires pour les renforcer. Au XVIIème siècle, et contrairement à aujourd'hui, les mercenaires étaient des régiments entiers, recrutés et équipés par leur chef et payés par la nation qu'ils servaient. Ils n'étaient pas fiables et fidèles à une cause et généralement assez rudes avec les civils qui avaient le malheur de tomber entre leurs mains. Pour les mercenaires le pillage, le viol et la dévastation étaient leur passe-temps favori.

Pendant la phase de paiement des unités, les joueurs payent leurs unités pour les maintenir en utilisant une des deux méthodes suivantes : utiliser des points d'aide étrangère ou piller. Les points d'aide étrangère gagnés durant la phase d'action sont maintenant utilisés pour payer les unités. Les unités non payées vont piller (on lance un dé et on consulte la table de pillage (looting table) [15.2]. La phase de paiement des unités est organisée en deux segments dans l'ordre suivant :

- payer les unités avec les points d'aide étrangère,
 - jeter les dés pour chaque unité non payée et consulter la table de pillage.
- Note de conception : Ce résultat de la table de pillage prend à la fois en compte le pillage par les unités et les réquisitions imposées par leurs chefs aux villes et villages, soit disant pour les protéger du pillage.*

15.1 Points d'aide étrangère

15.11 Obtention des points d'aide étrangère

Les joueurs collectent des points d'aide étrangère en jouant des cartes AID et/ou avec certains événements joués durant la phase d'activation. Ces points d'aide étrangère peuvent aussi être modifiés par certains événements extérieurs (guerre hispano-hollandaise, passes de Val Telline, nouveau Pape, ...). Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte AID par tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes événements pouvant affecter les

points d'aide étrangère jouables à chaque tour. Les joueurs utilisent les marqueurs d'aide étrangère pour tenir le compte des points d'aide étrangère reçus durant le tour sur la table d'enregistrement générale.

15.12 Unités payées localement

Les unités suivantes font exception aux règles normales sur le paiement des unités. Elles n'ont pas à être payées et ne sont jamais marquées comme non payées ou devant utiliser la table de pillage, sauf lorsqu'elles sont assiégées dans une forteresse :

- Les unités danoises pouvant tracer une LOC jusqu'au Danemark,
- Les unités espagnoles aux Pays-Bas espagnols,
- Les unités françaises en France,
- Les unités impériales en Autriche,
- Les unités bavaroises en Bavière,
- Les unités hongroises en Hongrie,
- Les unités protestantes aux Provinces Unies,
- Les unités catholiques dans les Provinces Unies,

Note de conception : A l'exception des armées danoises et des Provinces Unies, ces unités étaient soutenues par les ressources propres de leur pays d'origine. Le roi Christian du Danemark avait réussi à amasser un trésor suffisant pour soutenir ses armées sans aide extérieure. Les armées opérant dans les Provinces Unies étaient payées par l'Espagne si catholiques et par les Hollandais si protestantes.

15.13 Payer les unités de combat

Les joueurs doivent payer pour maintenir leurs unités de combat; les chefs ne sont jamais payés. Payer une unité est toujours un acte volontaire. Un joueur n'est jamais obligé de payer ses unités. Cependant la plupart des unités de combat non payées doivent utiliser la table de pillage et risquent d'être affaiblies ou de piller.

15.131 Les taux de paiement sont:

- unité de vétérans : 2 points d'aide,
- unité de mercenaires : 2 points d'aide,
- unité de milice : 1 point d'aide.

15.132 une unité doit être payée à son taux plein qu'elle soit à sa force maximale ou réduite. Pour pouvoir être payée une unité doit pouvoir tracer une LOC (ligne de communication) [15.14] jusqu'à sa base de ravitaillement [17.0]. toutes les unités qui n'ont pas été payées reçoivent un marqueur « unpaid ».

15.133 Les unités dans une forteresse assiégée ne sont jamais payées. Elles reçoivent automatiquement un marqueur « unpaid », même si elles auraient normalement reçues un paiement local [15.12].

15.14 Ligne de communication

Une ligne de communication (LOC) est un chemin continu, de n'importe quelle longueur, de villes contrôlées qui joint l'unité à sa base de ravitaillement [15.15]. La LOC ne peut jamais traverser :

- une région neutre,
- une ville neutre indépendante,
- les Provinces Unies,
- La France avant son entrée en guerre,
- une ville avec une armée ennemie (assiégeant ou masquant)

Une unité qui ne peut pas tracer de LOC jusqu'à sa base de ravitaillement ne peut pas être payée.

15.15 Base de ravitaillement

Chaque Nation a sa propre base de ravitaillement, elles sont définies en [17.0]. Si cette base est contrôlée par l'ennemi, cette Nation ne peut plus payer ses troupes. Dès que cette base est reprise par des troupes amies, la Nation peut à nouveau payer ses troupes. Une base de ravitaillement peut ainsi changer plusieurs fois de contrôle sans autre effet que de suspendre la capacité de paiement lorsqu'elle est tenue par l'ennemi. Lorsque la base de ravitaillement est reprise par son propriétaire, elle ne dispose pas de points d'aide et doit en regagner pour pouvoir payer ses unités (dans le cas où le joueur a des points d'aide, ceux-ci ne peuvent pas être utilisés pour payer les unités de cette Nation).

15.2 Pillage

Note historique : L'image populaire de la guerre de trente ans est celle d'une Allemagne dévastée dans laquelle les villages étaient pillés sans cesse, les fermes vidées et les églises brûlées et où les paysans mourraient de faim par centaines. La croyance commune est que cette guerre a pratiquement transformé l'Allemagne en désert. Récemment quelques historiens ont remis cela en cause en se demandant comment ce pays avait pu se remettre aussi rapidement de ces pillages. Leur théorie est que seules quelques régions stratégiques furent pillées sans arrêt alors que la majeure partie du pays restait en dehors des zones de conflit et des pillages et dévastations des mercenaires.

Durant le segment de pillage de la phase de paiement, toutes les unités qui ont un marqueur « unpaid » doivent lancer un dé et consulter la table de pillage.

15.21 Procédure

Pour toutes les unités non payées qui sont dans une même ville, on utilise un seul jet de dé. Le résultat du jet de dé est modifié en utilisant les modificateurs listés sous la table de pillage. Si plus de la moitié des unités présentes est constituée d'unités de mercenaires, le modificateur « mercenaires » s'applique. De la même manière, si plus de la moitié des unités présentes est constituée de vétérans, le modificateur « vétéran » s'applique. On totalise ensuite le nombre d'unités non payées présentes dans la ville (pas le nombre de pas, chaque unité compte pour une unité qu'elle ait été réduite ou non). Des unités non payées qui assiègent une ville fortifiée ou la masque doivent aussi utiliser la table de pillage, la capacité de pillage ne nécessite pas de contrôler la région.

15.211 Lorsque des unités assiégeant une ville et des unités assiégées dans la même ville doivent utiliser la table de pillage, les dés sont lancés simultanément par les deux armées en utilisant le statut initial de la région (soit le statut de la région avant que les deux armées n'aient éventuellement eu recours au pillage). Ensuite chaque joueur applique le résultat comme s'il n'y avait pas d'autre force présente dans la région. Le nouveau statut de la région est alors déterminé comme le plus important atteint à la suite de l'application de chacun des deux résultats individuellement (ie il n'y a pas de cumul).

Exemple: Une armée protestante composée de trois unités de vétérans assiège une armée catholique avec un chef dynamique et quatre unités de mercenaires dans une forteresse. La région a un marqueur de « pillage -1 ». Le protestant lance le dé avec un modificateur de +1, pour le « pillage -1 » est un modificateur de -1 pour une majorité de vétérans, il obtient un 4, le résultat est donc « pillage 1 ». Ceci augmente le niveau de pillage de 2.

En même temps le catholique joue avec un modificateur de +1 pour le « pillage -1 », un modificateur de +1 pour quatre unités qui pillent, un modificateur de +2 pour être assiégé dans une forteresse, un modificateur de +1 pour une majorité de mercenaires, et un modificateur de -1 pour le chef dynamique, ceci donne un modificateur total de +4. Le résultat du dé est 5, modifié à 9 ce qui donne un résultat de « pillage 2 » et un pas de perdu, un point de pillage est utilisé pour retourner le marqueur, le second se transforme en pas de perte supplémentaire. La région a donc maintenant un statut de « pillage -2 ».

15.22 Résultats de la table de pillage

Paid: Toutes les unités « unpaid » sont payées, le marqueur « unpaid » est retiré.

Pillage 1: Toutes les unités « unpaid » sont payées, le niveau de pillage de la ville est augmenté de 1, le marqueur « unpaid » est retiré.

Pillage 1, one step loss: Toutes les unités « unpaid » sont payées. Le niveau de pillage de la ville est augmenté de 1. Les unités non payées perdent un pas (appliqué à la pile et pas à chaque unité). Le marqueur « unpaid » est retiré.

Pillage 2, one (or two) step loss : Toutes les unités « unpaid » sont payées. Le niveau de pillage de la ville est augmenté de 2. Les

unités non payées perdent un ou deux pas au total. Le marqueur « unpaid » est retiré.

15.221 Le niveau maximal de pillage d'une ville est 2. Si une ville est déjà au niveau de « pillage 2 » et doit supporter des pillages supplémentaires, alors, elle reste au niveau de « pillage 2 » et les niveaux de pillage supplémentaires sont transformés en pas de perte (un pas de perte par niveau de pillage).

15.222 Les pas perdus s'appliquent à l'ensemble des unités non payées présentes et pas unité par unité.

Exemple: Une armée constituée de trois unités non payées doit perdre un pas, le joueur décide alors quelle unité de l'armée devra subir cette perte.

15.223 Les pas perdus doivent être pris en appliquant la hiérarchie suivante:

- ils s'appliquent en priorité aux unités de mercenaires,
- lorsqu'il n'y a pas ou plus d'unité de mercenaire, les pertes s'appliquent prioritairement aux unités de milice.

15.224 Une unité qui est éliminée comme résultat d'une perte de pas suite à du pillage est retirée définitivement du jeu. Le pion n'est plus réutilisable.

15.23 Une unité peut être « unpaid » un nombre de fois illimité durant le jeu sans autre pénalité que celles issues directement de son statut « unpaid » au moment de l'utilisation de la table de pillage.

15.24 Effets du pillage:

Pillage-1: Les unités qui occupent une ville qui a un marqueur « pillage-1 » ont un modificateur de jet de dé pour la table de pillage de +1

Les chefs dans une ville « pillage-1 » ont un modificateur de dé de -1 lorsqu'ils tentent de recruter.

Pillage-2: Les unités qui occupent une ville qui a un marqueur « pillage-2 » ont un modificateur de jet de dé pour la table de pillage de +2

Les chefs dans une ville « pillage-2 » ne peuvent jamais recruter.

La valeur en points de victoire d'une région est diminuée de 1 lorsque toutes les villes qui s'y trouvent ont des marqueurs « pillage-2 », la valeur de points de victoire est ramenée à la normale dès que cette condition n'est plus vérifiée.

15.25 Récupération du pillage:

Dans la phase de récupération du pillage de chaque tour, chaque joueur lance un dé et divise le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur (au moins 1). Le résultat est le nombre de niveaux de pillage que le joueur peut faire récupérer aux villes de la carte. Les villes doivent être dans des régions neutres ou amies, mais elles peuvent être contrôlées par n'importe lequel des joueurs (ou même neutres) tant qu'elles ne sont ni occupées, ni adjacentes à des unités ennemies.

15.251 Une ville ne peut récupérer que d'un niveau de pillage par tour. Une ville à « pillage-2 » ne peut repasser qu'à « pillage-1 », le niveau restant devra être récupéré lors d'un tour ultérieur. Les niveaux de récupération non utilisés ne peuvent pas être gardés pour les tours suivants, ils sont immédiatement .

15.252 Les niveaux de pillage peuvent aussi être récupérés en utilisant des cartes événement de récupération de niveau.

16.0 La guerre hollandaise

Note historique: De tous les événements qui eurent lieu en parallèle de la guerre de trente ans, la guerre hispano-hollandaise est parmi les plus importants. A l'expiration d'une trêve de 12 ans, commencée en 1621, le dernier chapitre d'une

guerre de 70 ans entre l'Espagne et ses Provinces récalcitrantes de Hollande allait reprendre. Les Provinces Unies étaient un des soutiens les plus importants des protestants. Si l'Espagne les avait contraintes à un mauvais traité, leur soutien financier à la cause protestante aurait cessé. La défaite espagnole dans cette guerre, à la suite de la destruction de la flotte espagnole par la flotte hollandaise à la bataille de Downs en 1639, fut à l'origine de la fin des aides espagnoles au catholiques allemands.

16.1 L'avancement de la guerre espagnole-hollandaise

16.11 Au début

L'avancement de la guerre est reporté sur le « Dutch war track ». Au début du jeu le marqueur de la guerre est placé sur la case « 0 ».

16.12 Procédure:

Le marqueur est déplacé par les deux joueurs sur la table en jouant des cartes événements. Certaines cartes impliquent directement un déplacement de ce marqueur, d'autres nécessitent aussi la présence d'armées dans les Provinces Unies (16.2). Les événements catholiques augmentent la valeur de la guerre, les événements protestants diminuent cette valeur. Le marqueur peut se déplacer dans les deux sens tant qu'il n'a pas atteint une des deux cases extrêmes (+5 ou -3). Lorsque le marqueur atteint une de ces cases, il n'est plus utilisé pour le jeu et la guerre est considérée comme terminée.

16.13 Effets de la guerre hispano-hollandaise:

Lorsque le marqueur atteint les cases suivantes, les effets indiqués s'appliquent immédiatement :

Case +2: Le joueur catholique gagne 2 points de victoire, on retire deux des points d'aide hollandais sur toutes les cartes AID jouées.

Case +4: Le joueur catholique gagne 2 points de victoire, on retire trois des points d'aides hollandais sur toutes les cartes AID jouées. Ce dernier modificateur ne se cumule pas avec celui de la case +2, il le remplace.

Case +5: Les Provinces Unies signent le traité de paix imposé par l'Espagne, la guerre s'arrête sur une victoire espagnole. L'aide des Provinces Unies au protestant s'arrête immédiatement. Toutes les armées présentes dans les Provinces Unies au moment où la paix est signée sont éliminées.

Case -3: La guerre s'arrête suite à son abandon par l'Espagne. Le joueur catholique perd trois points de victoire. On ajoute trois aux points d'aide des Provinces Unies sur toutes les cartes AID. Une armée catholique présente à ce moment dans les Provinces Unies est éliminée, une armée protestante peut y rester jusqu'à sa prochaine activation.

16.131 Ces conséquences sur les points de victoire ne s'appliquent qu'une fois par jeu et pas à chaque fois que le marqueur pénètre dans une case. On utilise aussi les effets sur les points d'aide de la case occupée en dernier.

16.132 Après la fin de la guerre hollandaise, les événements liés à cette guerre ne peuvent plus être joués, et les armées ne peuvent plus entrer dans les territoires des Provinces Unies.

16.2 Armées dans les Provinces Unies

16.21 Pénétrer dans les Provinces Unies

Tant que la guerre hispano-hollandaise dure les armées peuvent entrer sur le territoire des Provinces unies de deux manières:

- elles peuvent y entrer à partir de l'une des quatre villes marquées sur la carte d'un « To UP » (Ghent, Antwerp, Wesel, Lingen), ce mouvement utilise un point de mouvement.

- le joueur catholique peut jouer la carte « Spinola rappelé aux Pays-Bas » (C11), qui autorise le catholique à prendre Spinola et trois unités espagnoles où qu'ils soient sur la carte (même s'ils ne sont pas ensemble) et à les placer dans les Provinces Unies. Si Spinola est déjà mort lorsque cette carte est jouée, n'importe quel chef espagnol peut le remplacer. C'est la seule fois où des chefs peuvent se déplacer ainsi vers les Provinces Unies. Spinola peut amener avec lui plus de trois unités espagnoles, mais il doit en prendre au moins trois.

Les armées catholiques et protestantes présentes aux Provinces Unies sont placées dans les emplacements indiqués pour les armées. Les armées catholiques et protestantes présentes aux Provinces Unies sont automatiquement payées à chaque tour sans appliquer la procédure normale de paiement.

16.22 Limite à une armée

Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule armée aux Provinces Unies. Quand un joueur a placé une armée aux Provinces Unies, aucune unité amie ne peut plus y pénétrer tant que cette armée n'en est pas ressortie. un chef ne peut pas laisser des unités sans chef dans les Provinces Unies car cela signifierait que ces unités ne forment plus une armée (qui doit avoir un chef).

Note de conception: cette limitation a pour objectif d'empêcher les joueurs de placer des armées aux Provinces Unies pour éviter leur destruction.

16.23 Départ

Les armées protestantes présentes aux Provinces Unies peuvent en sortir pendant leur activation normale. Elles reviennent en jeu par un mouvement normal vers une ville neutre ou contrôlée par le protestant marquée par un « To UP » pour un coût de un point de mouvement, ou elles peuvent être placées dans n'importe quel port contrôlé par le protestant en utilisant tous leurs points de mouvement.

Une armée catholique peut quitter les provinces Unies pour un point de mouvement vers une ville marquée « To UP » neutre ou contrôlée par le parti catholique. Les armées catholiques ne peuvent pas quitter les Provinces Unies directement vers un port contrôlé par le parti catholique.

Des unités individuelles ne peuvent pas quitter les Provinces Unies sans chef, seules des armées peuvent le faire.

Note historique: La flotte hollandaise contrôlait la Manche à ce moment et ne permettait pas à une flotte espagnole de venir embarquer les armées catholiques pour les débarquer en Allemagne. Les forces espagnoles qui devaient aller aux Provinces Unies traversaient la méditerranée vers l'Italie et devaient ensuite voyager par les terres.

16.24 L'armée de Spinola

Avant que l'armée de Spinola n'entre aux Provinces Unies, toute autre armée espagnole qui s'y trouve doit en sortir [16.23]. Une fois entrée aux Provinces Unies, l'armée de Spinola ne peut plus en sortir. Si Spinola est déjà mort lorsque la carte est jouée, n'importe quel autre chef espagnol le remplace, il ne peut plus sortir non plus des Provinces Unies.

Note de conception : Lorsque l'armée de Spinola entre aux Provinces Unies aucune autre armée ne peut plus y entrer par la suite. Le joueur catholique doit se rappeler qu'il y a une pénalité en points de victoire si Spinola ne peut pas entrer dans les Provinces Unies, et donc il doit éviter de l'en empêcher en y installant une autre armée.

16.25 Sièges menés par Spinola

Pour que le joueur catholique puisse jouer l'une des cartes événements « Spinola assiège Breda » ou « Spinola assiège Bergen » (C3) et (C4), le chef Spinola, ou son remplaçant, et au moins trois unités espagnoles doivent se trouver aux Provinces Unies. Pour être jouée comme une action cette carte doit être la première jouée par le joueur catholique dans le tour (ce qui empêche de faire une offre de paix dans le même tour). Chacune de ces cartes augmente le niveau de la guerre hispano-hollandaise sur la table d'enregistrement.

16.251 En réponse à un siège mené par Spinola, le joueur protestant déplace une armée composée d'un chef et d'au moins trois unités dans les Provinces Unies avant la fin du tour. Cette armée peut déjà s'y trouver lorsque le joueur catholique joue sa carte, dans ce cas la réponse est automatique et le joueur protestant n'a rien à faire. Si le joueur protestant dispose d'une armée de moins de trois unités, il ne peut pas répondre sauf en la faisant quitter les Provinces Unies avant d'y faire entrer une armée suffisante.

16.252 L'armée protestante de réponse perd un pas. Le pas est perdu dès que les conditions de réponse sont atteintes. L'armée de réponse peut être ensuite activée dans les étapes suivantes même pour quitter immédiatement les provinces Unies.

16.253 Si le joueur protestant ne répond pas au siège avant la fin du tour, le marqueur du niveau de la guerre est déplacé d'une case vers le haut pour simuler la prise de la ville assiégée par les troupes espagnoles.

17.0 Effets nationaux

Note historique: La guerre de trente ans a été menée par des armées de nations variées ayant toutes des objectifs particuliers.

17.A Le Saint Empire Romain Germanique

Note historique: En 1618, l'influence du Saint Empire Romain Germanique, qui, à son apogée, s'étendait sur l'ensemble de l'Allemagne, s'était restreinte à une zone correspondant à l'actuel territoire de l'Autriche, de la Hongrie, et à quelques parties du sud de l'Allemagne et du nord de l'Italie. La guerre de trente ans commença lorsque l'Empereur Ferdinand II tenta de restaurer son influence perdue et celle de l'Église catholique sur le reste de l'Allemagne. Malheureusement il n'avait pas réalisé que les nations d'Europe du nord résisteraient avec autant d'énergie à sa tentative la vouant à l'échec.

17.A.1 Base de ravitaillement

La base de ravitaillement de toutes les unités de l'Empire est Vienne. Les unités impériales en Autriche sont automatiquement payées sauf si elles sont assiégées dans une ville fortifiée.

17.A.2 restrictions

Au début du jeu les unités et les chefs impériaux et bavarois ne peuvent pas être empilés ensemble. Si le joueur catholique joue la carte « Electeur Maximilien » (C19), ces restrictions d'empilement s'arrêtent définitivement.

Note historique: Maximilien de Bavière, bien que fervent catholique, n'était pas en faveur d'une Allemagne dominée par les Habsbourg d'Autriche, il devint très nerveux lorsque l'armée de Wallenstein étendit son pouvoir. Avec la mort de Wallenstein, la paix de Prague en 1635, et le déclin militaire des armées austro-bavaroises, celles-ci furent contraintes à la coopération.

17.A.3 Recrutement

Les chefs impériaux peuvent recruter des milices et des mercenaires partout sur la carte sauf en Bavière et en France. La restriction pour la Bavière reste valable même après le jeu de la carte « Electeur Maximilien » (C19). Les mercenaires et les milices recrutés par les chefs impériaux doivent être impériaux et ne peuvent pas être bavarois.

17.B Bavière

Note historique: Maximilien de Bavière, organisateur de l'armée de la Ligue catholique sous le haut commandement du vieux et expérimenté soldat Tilly soutint l'Empereur Ferdinand II dans son conflit contre Frederick de Palatinat. La loyauté de Maximilien fut récompensée lorsque l'Empereur transféra l'électorat du Palatinat à la Bavière.

17.B.1 Base de ravitaillement

Munich est la base de ravitaillement de toutes les unités bavaroises. Les unités bavaroises en Bavière sont automatiquement payées sauf si elles sont assiégées dans une forteresse.

17.B.2 restrictions

Voir 17.A.2

17.B.3 Recrutement

Les chefs bavarois peuvent recruter des milices et des mercenaires partout sur la carte sauf en France, Autriche, Tyrol, Hongrie, Silésie et Moravie. Les mercenaires et les milices recrutés par les chefs bavarois doivent être bavarois et ne peuvent pas être impériaux.

17.D Danemark

Note historique: Le Danemark était une Nation protestante mineure dans le nord de l'Europe jusqu'à ce que le roi Christian IV décide de faire de son pays une zone d'influence protestante en mettant son armée au service de la cause protestante. Malheureusement le roi n'eut pas le temps de mener à bien son projet, Wallenstein était à Mecklenbourg avec une importante armée impériale, il détruisit aisément la petite armée protestante et envahit le Danemark. A la fin de 1626 le Danemark se démenait avec les troupes d'occupation de Wallenstein. Même si le Danemark a survécu en tant que royaume, son soutien à la cause des protestants allemands s'arrêta là.

Le Danemark n'en avait pour autant pas terminé avec les guerres car il menait aussi une guerre contre la Suède pour le contrôle de ce qui est aujourd'hui la Norvège. En 1644, la Suède, en même temps que sa guerre contre l'Allemagne, envahit aussi le Danemark.

17.D.1 Base de ravitaillement

Toute ville dans la région du Schleswig-Holstein, non occupée par des unités catholiques est une base de ravitaillement pour les unités danoises. Les unités danoises qui peuvent tracer une LOC jusqu'à leur base de ravitaillement sont automatiquement payées sauf si elles sont dans une ville assiégée.

17.D.2 Recrutement

Le seul chef danois est le roi Christian, il ne recrute jamais.

17.D.3 restrictions

Le Danemark entre en guerre lorsque la carte « Danemark entre en guerre » (P7) est jouée. Les villes dans la région du Schleswig-Holstein deviennent alors protestantes sauf celles qui sont occupées par des unités catholiques. Toutes les unités danoises entrent en jeu par les villes du Schleswig-Holstein. Si toutes les villes sont occupées par des unités catholiques, les unités danoises sont placées en jeu et doivent immédiatement combattre, si elles perdent et doivent reculer, elles sont éliminées.

Si le roi Christian est tué, toutes les unités danoises sont immédiatement retirées du jeu.

17.E Angleterre

Note historique: A ce moment de son histoire l'Angleterre n'était que l'ombre de ce qu'elle allait devenir et était affaiblie par le conflit qui se préparait entre le roi et le parlement. Le roi d'Angleterre James I était le beau-père de Frederick de Bohême, et était aussi un fidèle soutien financier de la cause protestante. Ce soutien ira jusqu'à l'envoi d'une armée de 2000 hommes en Allemagne en 1620 qui occupa Frankenthal et Mannheim dans le haut Palatinat. Ces troupes furent retirées en 1622 et la peur d'une guerre avec l'Espagne poussa le roi James I à réduire son aide aux protestants. Le début de la guerre civile en Angleterre en 1642 mit fin à sa participation au conflit.

17.E.1 Aide anglaise

L'Angleterre commence le jeu en aidant les protestants. Ce soutien continue tous les tours jusqu'à ce que le joueur catholique joue la carte « guerre civile anglaise » (C40), à ce moment cette aide s'arrête définitivement.

17.E.2 Intervention anglaise

Lorsque le joueur protestant joue la carte « Intervention anglaise » (P6), on place les unités anglaise dans une ville contrôlée par le protestant ou neutre du Bas Palatinat. Si toutes les villes du Bas Palatinat sont contrôlées par le catholique, la carte événement ne peut pas être jouée. Les unités anglaises sont ensuite traitées comme toutes les unités allemandes protestantes. La carte événement (P6) ne peut pas être jouée après la carte (C40).

17.E.3 retrait anglais

Si le joueur catholique joue la carte « retrait des troupes anglaises » (C2), les unités anglaises sont définitivement retirées du jeu. L'aide étrangère anglaise continue normalement.

17.F France

Note historique: La France, une Nation catholique par excellence (la rébellion des protestants français (Huguenot) fut sévèrement réprimée en 1629), supporta pourtant énergiquement les protestants allemands pour éviter que l'Espagne et l'Empire ne dominant l'Allemagne. Durant la majeure partie de la guerre de trente ans, la France était gouvernée par le Cardinal de Richelieu, qui réussit à l'unir et à en faire la Nation dominante en Europe de l'ouest. Richelieu taxa lourdement le peuple français pour financer les armées protestantes et alla jusqu'à envoyer des troupes dans la guerre lorsque la cause des protestants était au plus bas, à la mort de Gustave Adolphe. Les premières troupes françaises étaient peu entraînées et mal commandées et subirent des défaites cuisantes face aux vétérans espagnols et bavares. Par la suite, deux généraux extraordinaires émergèrent à la tête des troupes françaises Turenne et Condé. En 1646 les troupes françaises envahirent les Pays-Bas espagnols et la Bavière. Si une Nation remporta la guerre de trente ans ce fut bien la France.

17.F.1 Base de ravitaillement

Toute ville contrôlée par le protestant en France ou en Lorraine est une base de ravitaillement pour les troupes françaises. Une unité française en France est automatiquement payée sauf si elle est assiégée dans une forteresse.

17.F.2 recrutement

Les chefs français peuvent recruter des milices françaises en France (y compris la France hors carte). Ils peuvent aussi recruter en Lorraine lorsque la Lorraine est sous contrôle protestant. Ils peuvent aussi recruter des mercenaires protestants dans n'importe quelle région contrôlée par le parti protestant hors de France. Les chefs français ne peuvent jamais recruter de milice protestante.

17.F.3 Restrictions

La France entre en guerre lorsque la carte « France entre en guerre » (P17) est jouée. Jusqu'à ce moment aucune unité ne peut entrer dans les villes de la France hors carte. Lorsque la France est entrée en guerre le mouvement dans les zones de France hors carte sont régies par 11.32.

Note de conception: Le statut initial de la ville de Metz représente son état ambigu, occupée par la France mais pas contrôlée.

17.G Protestants Allemands

Note historique: Un certain nombre de Lander allemands soutinrent la cause protestante durant la guerre, afin de conserver leur liberté de culte et leur liberté politique qu'ils avaient obtenus de l'Empereur catholique à l'époque de la Réforme. Certains Lander comme le Palatinat, Hesse-Cassel ou Brunswick-Lunebourg levèrent des troupes alors que d'autres n'apportèrent que de l'argent ou un soutien politique.

17.G.1 Base de ravitaillement

Prague, Mannheim, Breisach, Brunswick et Kassel sont des bases de ravitaillement pour les unités protestantes allemandes. Au début du jeu Prague et Mannheim sont des bases disponibles. Les autres villes ne deviennent des bases qu'après que leurs régions sont entrées en jeu, soit par le jeu d'une carte événement, soit par une violation de neutralité. Les unités protestantes allemandes peuvent aussi utiliser les bases de ravitaillement suédoises [17.Sw.1].

17.G.2 Recrutement

Les chefs protestants allemands, suédois et français peuvent recruter des unités protestantes allemandes comme suit:

- mercenaires: les chefs protestants allemands, français et suédois peuvent recruter des mercenaires n'importe où sauf en France
- milice: les chefs français ne peuvent pas recruter de milice protestante allemande; les chefs protestants allemands et suédois peuvent recruter des milices protestantes allemandes n'importe où sauf en France, dans les Pays-Bas espagnols, en Autriche, en Bavière et en Hongrie.

17.H Hongrie

Note historique: La Hongrie était une province du Saint Empire Romain Germanique depuis le Moyen Age. En 1619, pour tenter de profiter de la situation confuse dans l'Empire, le chef hongrois Bethlen Gabor dirigea une rébellion contre l'autorité impériale. Les troupes hongroises pénétrèrent en Autriche, menacèrent Vienne, et prirent part à la bataille de White Mountain en 1620 du côté protestant. La mort de Bethlen Gabor, en 1626, mit fin à cette rébellion.

17.H.1 Base de ravitaillement

Les unités hongroises en Hongrie sont automatiquement payées. Les unités hongroises hors de Hongrie utilisent les bases de ravitaillement des protestants allemands (Prague, Mannheim, Breisach, Brunswick et Kassel). Les protestants hongrois commencent le jeu avec Prague et Mannheim comme base disponibles. Les autres villes ne peuvent être utilisées que lorsque leurs régions sont entrées en jeu. Les unités hongroises peuvent aussi utiliser les bases de ravitaillement suédoises.

17.H.2 recrutement

Bethlen Gabor est le seul chef hongrois. Il ne peut recruter que des milices hongroises et en Hongrie.

17.H.3 La rébellion hongroise

La Hongrie commence le jeu en rébellion, comme une région contrôlée par le protestant. Quand la Hongrie est en rébellion les seules unités qui peuvent être recrutées en Hongrie sont des milices hongroises.

17.H.4 restrictions

Les unités hongroises ne peuvent être qu'en Hongrie et dans n'importe quelle région adjacente à l'Autriche- ce qui les limite aux régions de Hongrie, Autriche, Moravie, Bohême, Bavière et Tyrol. A part cela les règles normales de contrôle, recrutement et soutien s'appliquent à la Hongrie.

17.H.5 Fin de la rébellion

La rébellion hongroise s'arrête de l'une des deux façons suivantes:

- si Bethlen Gabor est tué au combat,
 - si le catholique contrôle toutes les villes de Hongrie à un moment donné.
- Lorsque la rébellion hongroise s'arrête, toutes les unités hongroises sont immédiatement retirées de la carte et les villes hongroises passent immédiatement sous contrôle catholique.

17.P La Papauté

Note historique: Quatre Papes régnèrent durant la guerre de trente ans: Paul V (1610-1621), Grégoire XV (1621- 1623), Urbain VIII (1623-1644) et Innocent X (1644-1655). Trois d'entre eux (Paul V, Grégoire XV et Innocent X) soutinrent les efforts de l'Empereur pour renforcer le pouvoir de l'Eglise et reprendre le pouvoir perdu pendant la Réforme. Ils apportèrent à l'Empereur un soutien financier limité. Urbain VIII considérait l'Empereur comme une marionnette au service de l'Espagne et il coupa tout soutien.

17.P.1 Succession Papale

Les Papes se succèdent au gré des cartes événements jouées par les deux joueurs. Au début du jeu le Pape est Paul V, son marqueur est placé dans la boîte de désignation du Pape. Lorsque le Pape change, on change aussi le marqueur pour l'indiquer.

17.P.2 Aide au catholique

Quand Urbain VIII devient Pape, le joueur catholique cesse de recevoir le soutien du Pape. Cette aide recommence dès qu'Innocent X devient Pape.

17.Sa Saxe

Note historique: L'électorat de Saxe a le malheur d'occuper une position centrale en Allemagne. Sous le sage électeur John George, la Saxe retourna sa veste à plusieurs reprises en s'alliant avec le parti qui prenait l'ascendant. Après avoir participé à la défaite de l'Electeur Frederick, il fut convaincu par Gustave Adolphe de s'allier aux protestants en 1631. Les troupes saxonnes jouèrent un rôle important dans la bataille de Breitenfeld. Après la mort de Gustave Adolphe et la défaite suédoise de Nordlingen, la Saxe revint dans le camp catholique,

la seule conséquence fut qu'elle fut ravagée par les restes de l'armée suédoise commandée par Torstennson.

17.Sa.1 Base de ravitaillement

Leipzig est la base de ravitaillement des unités saxonnes.

17.Sa.2 recrutement

Les chefs saxons ne peuvent recruter que de la milice saxonne, et uniquement en Saxe.

17.Sp Espagne

Note historique: Bien que l'Espagne fut la source de soutien majeure de l'Empereur, la première priorité espagnole durant cette guerre fut la protection des Pays-Bas espagnols et la défaite des Provinces Unies. Les ambitions Impériales en Allemagne restèrent toujours en troisième rang. Cette période fut celle de la dernière tentative espagnole pour conserver son pouvoir en Europe du nord. La défaite de Downs, où la flotte espagnole fut détruite par la flotte hollandaise mit fin à ces velléités. La défaite de Rocroi, face aux français révéla la montée en puissance de la France comme un nouveau rival puissant. La richesse financière de l'Espagne, essentiellement due aux ressources du nouveau monde s'écroula en 1640.

17.Sp.1 Base de ravitaillement

N'importe quelle ville contrôlée par le parti catholique dans les Pays-Bas néerlandais est une base de ravitaillement pour toute unité espagnole, sauf l'armée du Cardinal Infant [17.Sp.3]. Vienne est la base de ravitaillement de cette dernière armée, jusqu'à ce qu'elle entre dans la zone espagnole des Pays-Bas. A partir de ce moment elle utilise les mêmes bases de ravitaillement que les autres unités espagnoles. Les unités espagnoles qui se trouvent dans les Pays-Bas néerlandais sont automatiquement payées sauf si elles sont dans une ville assiégée.

17.Sp.2 La zone espagnole des Pays-Bas

La zone espagnole des Pays-Bas est indiquée sur la carte, elle constitue les Pays-Bas espagnols, toutes les régions adjacentes (France, Lorraine, Bas Palatinat, Münster et les Provinces Unies), et toutes les villes indépendantes qui s'y trouvent (y compris Strasbourg et Franckfort). Les unités espagnoles, sauf celles de l'armée du Cardinal Infant [17.Sp.3], ne peuvent jamais quitter cette zone. Si une unité espagnole qui n'en a pas le droit est forcée à retraiter en dehors de cette zone, elle est immédiatement éliminée.

17.Sp.3 L'armée du Cardinal Infant

L'armée du Cardinal Infant entre sur la carte par le Tyrol lorsque la carte événement (C23) « Cardinal Infant » est jouée. Lorsqu'elle entre sur la carte cette armée a jusqu'à la fin du tour suivant pour rejoindre la zone espagnole des Pays-Bas [17.Sp.2]. Le marqueur du Cardinal Infant est placé sur la case du tour suivant pour se rappeler de cette limite. Si l'armée n'arrive pas à rejoindre cette zone avant la fin du tour suivant son entrée en jeu, elle est éliminée à la fin de ce même tour.

17.Sp.3.1

Dans son trajet vers la zone espagnole des Pays-Bas, l'armée du Cardinal Infant se comporte comme une armée catholique normale (nécessitant d'être payée et avec Vienne comme base de ravitaillement). Lorsqu'elle opère hors de la zone espagnole cette armée doit rester empilée à tout moment. Si une unité de cette armée termine une activation hors de la zone espagnole et sans être empilée avec le Cardinal Infant ou son remplaçant s'il a été tué, elle est aussitôt éliminée.

17.Sp.3.2

Quand l'armée du Cardinal Infant a pénétré dans la zone espagnole des Pays-Bas, elle ne peut plus la quitter volontairement ou involontairement.

17.Sp.4 Recrutement

Les chefs espagnols ne peuvent jamais recruter.

Note historique: le Cardinal Infant était le frère cadet du roi d'Espagne Philippe IV et il était aussi un général très doué. Il fut

envoyé en 1634 pour renforcer les Pays-Bas espagnols en marchant par les terres depuis Trent. En route il groupa son armée avec celle de Ferdinand III et ensemble ils vainquirent les Suédois à Nordlingen, ce qui fut la première défaite importante de la Suède dans cette guerre. Le Cardinal Infant mourut en 1641.

17.2 Sw - Suède

Note historique : L'intervention suédoise dans la guerre, en 1631, dirigée par le roi Gustave Adolphe, a littéralement sauvé la cause protestante d'une défaite rapide. Le roi Gustave Adolphe était moins concerné par la défense de la cause des protestants allemands, que par la volonté d'empêcher l'Empire catholique de contrôler la rive sud de la mer Baltique. Il cherchait aussi à étendre l'influence suédoise en Allemagne du nord. Gustave remporta un succès stratégique à Breitenfeld en 1631 contre l'armée de la ligue commandée par Tilly. Cette défaite fut suffisamment importante pour pousser l'Empereur à rappeler Wallenstein à la tête de l'armée Impériale. S'il n'avait pas été tué à la bataille de Lutzen en 1632, Gustave aurait sans doute terminé la guerre par une victoire militaire totale dès 1633. Après sa mort l'influence suédoise sur la guerre de trente ans s'étiola et fut peu à peu remplacée par l'influence française en tant que premier soutien de la cause protestante, ceci même si une résurgence militaire suédoise apparut grâce au général Torstenson, qui permit à la Suède d'avoir du poids dans le traité de Westphalie en 1648.

17.Sw.1 Entrée en jeu et base de ravitaillement

Lorsque la carte (P18) « Suède entre en guerre » est jouée, l'armée suédoise de Gustave est placée dans n'importe quel port neutre ou contrôlé par le parti protestant et avec une connexion vers la Suède indiquée par une flèche. Ce port devient la base de ravitaillement suédoise pour le jeu. Pour l'indiquer on place sur le port un marqueur « neutre » sur sa face blanche. Dans n'importe quel tour suivant, le joueur protestant peut déplacer cette base dans n'importe quel autre port connecté à la Suède en utilisant une action libre ; dans ce cas c'est la seule action que le joueur peut effectuer durant cette activation. La base suédoise ne peut être déplacée qu'une fois par tour.

La base de ravitaillement suédoise doit être dans un port neutre ou contrôlé par le joueur protestant et relié à la Suède. Si aucun port ne réunit ces conditions, il n'y a pas de base de ravitaillement suédoise. Si cela arrive, les unités suédoises ne peuvent être financées que par l'aide financière française.

17.Sw.2 restrictions

Les unités protestantes allemandes qui se trouvent dans une armée suédoise (commandée par un chef suédois), sont considérées comme suédoise pour l'application de la règle 17.Sw.1. Elles doivent utiliser les bases de ravitaillement suédoises.

17.Sw.3 Recrutement

Les chefs suédois peuvent recruter des mercenaires protestants dans n'importe quelle région de la carte sauf en France. Ils peuvent recruter des milices protestantes dans n'importe quelle région contrôlée par le parti protestant sauf en France, dans les Pays-Bas espagnols, en Autriche, en Bavière et en Hongrie.

17.U Les Provinces Unies

Note historique : Les Provinces Unies (aujourd'hui les Pays-Bas) étaient auparavant une possession espagnole. Ils se sont révoltés en 1569 et gagnèrent leur indépendance en 1640. Cependant l'Espagne continua sa guerre contre les Provinces Unies, recherchant un traité favorable et en particulier arrêtant les actions des navires hollandais contre les bâtiments espagnols

qui ramenaient les richesses du nouveau monde et maintenaient en survie l'économie espagnole surchauffée. Les Provinces Unies étaient aussi un bastion du protestantisme et soutenaient la cause protestante en Allemagne pour des raisons politiques et idéologiques. Les forces militaires néerlandaises avaient été très affaiblies dans la guerre contre l'Espagne, mais les Provinces Unies assurèrent un soutien financier important durant toute la guerre. La bataille navale des Downs (1639) fut une victoire navale majeure qui permit aux hollandais de détruire la flotte espagnole de la Manche et qui eut directement pour conséquence la fin du soutien espagnol au catholique.

17.U.1 Aide des Provinces Unies

La seule action des Provinces Unies dans le jeu est d'apporter une aide étrangère au protestant. Le montant de cette aide dépend de l'évolution de la guerre contre l'Espagne [16.13].

17.U.2 Mouvement

Les armées catholiques et protestantes peuvent se déplacer dans et au travers des Provinces Unies [16.2].

18.0 Scénarios

Le placement initial de la campagne, indiqué en [4.0] permet de jouer une partie complète de la guerre de trente ans. Les scénarios ci-dessous divisent cette guerre dans ses trois périodes, en collant grossièrement à l'organisation des cartes stratégiques en trois catégories.

18.1 Scénario du début de la guerre

Note historique : Ce scénario couvre les débuts de cette guerre, depuis le début des affrontements jusqu'à l'intervention suédoise de 1630. Ce scénario n'est pas aisé pour le joueur protestant, qui commence la guerre dans une position faible, entouré par les armées ennemies et face aux meilleurs chefs catholiques. Cette situation montre pourquoi Ferdinand II a cru qu'il avait une chance de vaincre les protestants et de ré-instaurer la domination catholique sur l'Allemagne en faisant reculer la Réforme. Ce scénario encourage aussi le joueur catholique à reprendre la stratégie historique, d'autant plus que n'ayant pas à redouter l'intervention de Gustave Adolphe, le catholique peut se permettre d'être très agressif.

18.11 Mise en place

Le placement initial de ce scénario est le même que celui de la campagne qui est indiqué en [4.0] (et montré sur la carte de mise en place).

18.12 Durée du scénario

Le scénario du début de la guerre commence au tour 1 (1620-1621) et se termine à la fin du tour 5 (1628-1629).

18.13 Règles spéciales

Seules les cartes du début de la guerre sont utilisées dans ce scénario. Les conditions du jeu de campagne pour intégrer les cartes d'Intervention ne sont pas appliquées (très défavorable au joueur protestant). Le protestant ne peut pas proposer la paix dans ce scénario.

18.14 Conditions de victoire

Si le jeu ne se termine pas par une victoire rapide [5.21], alors :

- victoire historique catholique ; à la fin du tour 5, si le catholique a au moins 45 points de victoire et a joué la carte (C6) en événement « Edit de Restitution ».
- victoire mineure protestante ; si le total des points de victoire est inférieur à 45, ou si la carte (C6) « Edit de Restitution » n'a pas été jouée.

Note historique : Une victoire historique catholique dans ce scénario signifie que le joueur catholique a égalé le résultat historique, ce qui signifie qu'il a écrasé la Bohême et le Palatinat, écrasé la rébellion de Bohême et retiré son Electorat à Frederick, et qu'il a instauré l'Edit de Restitution. Ce qui pousse Gustave Adolphe à débarquer en Poméranie. Une victoire totale signifie que les protestants ont été écrasés avant que Gustave Adolphe n'ait terminé sa guerre en Pologne et ne puisse intervenir pour les sauver même si une intervention française aurait alors pu avoir lieu. Une victoire mineure protestante signifie que même si les protestants ont été repoussés par les catholiques, ils ont su résister et éviter de perdre autant que dans la réalité. Dans ce cas Gustave pourrait trouver un allié dans une meilleure position que dans la réalité.

18.2 Scénario d'intervention

Note historique : ce scénario s'intéresse à la courte partie du conflit suivant l'intervention suédoise durant laquelle l'Empereur Ferdinand II a frôlé une défaite totale. Historiquement, la mort de Gustave Adolphe à Lutzen, et l'assassinat de Wallenstein qui suivit laissèrent Ferdinand II dans une position artificiellement forte. Cette position entraîna l'entrée en guerre de la France ce qui mit un terme aux ambitions de Ferdinand II.

18.21 Longueur du scénario

Le scénario d'intervention commence au tour 6 (1630-1631) et termine à la fin du tour 8 (1634-1635).

18.22 Placement initial protestant

Toutes les unités sont à leur force maximale.

Stettin, POMERANIE : Base de ravitaillement suédoise; Gustave Adolphe, Baner, Horn, Bernard de saxe-Weimar, 6 unités de vétérans suédois.
Straslund, POMERANIE: 1 milice protestante
Magdebourg: 1 milice protestante
Kassel, HESSE-KASSEL : 1 mercenaire protestant

Régions contrôlées par le protestant : POMERANIE, BRANDEBOURG, HESSE-KASSEL

Villes indépendantes contrôlées par le protestant : Magdebourg

Soutien disponible pour le protestant: Angleterre, France, Provinces Unies

Electeurs contrôlés par le protestant : Brandebourg

18.23 Placement initial catholique

Toutes les unités sont à plein potentiel.

Leipzig, SAXE: John George, 1 milice saxonne
Rostock, MECKLENBOURG: Savelli, 2 mercenaires impériaux
Wittstock, MECKLENBOURG: 1 mercenaire impérial
Bärwalde, BRANDEBOURG: 1 mercenaire impérial
Bamberg, HAUT PALATINAT: Tilly, Pappenheim, 5 mercenaires bavarois
Munich, BAVIERE:: Aldringer, 1 mercenaire bavarois
Vienne, AUTRICHE: Piccolomini, Charles de Lorraine, Gallas, 2 mercenaires impériaux, 2 milices impériales
Bruxelles, Pays-Bas espagnols: Cordoba, 3 vétérans espagnols

Régions contrôlées par le catholique: AUTRICHE, MORAVIE, SILESIE, TYROL, HONGRIE, BAVIERE, SAXE, PAYS BAS ESPAGNOLS, FRANCHE COMTE, BOHEME, HAUT PALATINAT, BAS PALATINAT, MECKLENBOURG, SAXE, BADEN

Villes indépendantes contrôlées par le catholique: Salzbourg, Regensburg, Augsburg, Trèves, Aix la Chapelle, Cologne, Mayence, Nürnberg, Strasbourg

Autres villes contrôlées par la catholique: Bärwalde, Francfort sur l'Oder (les deux en Brandebourg).

Soutien disponible pour le catholique: Espagne

Electeurs contrôlés par le catholique: Saxe, Bavière, Bohême, Mayence, Cologne, Trèves

18.24 Placement initial divers :

Des marqueurs neutres sont placés sur toutes les régions qui n'apparaissent pas dans les deux listes précédentes.

VP (points de victoire): 45

Pape : Urbain VIII

Passes de Val Telline: ouvertes

Guerre hispano-hollandaise marqueur sur +2

Marqueur de l'électeur de Palatinat/Bavière: Bavière

Wallenstein : renvoyé (marqueur à 8)

Marqueurs de pillage : Les joueurs placent alternativement les marqueurs de pillage dans des régions non neutres. Le protestant commence. Un joueur lance un dé pour déterminer le nombre de marqueurs à placer:

- 0-2: 16 marqueurs à placer alternativement,

- 3-7: 20 marqueurs

- 8-9: 24 marqueurs

Un marqueur vaut un point de pillage, les joueurs peuvent cumuler les niveaux de pillage dans les mêmes endroits. Un maximum de trois lieux neutres peuvent être pillés.

Cartes à retirer : Retirer les cartes événements suivantes (événements ayant déjà eu lieu): C1 à C13 pour le catholique et P1 à P7, P9, P11, P15, P18 et P17 pour le protestant.

Toutes les cartes sauf la dernière sont des événements qui ont déjà eu lieu, la dernière est un événement qui aura lieu plus tard.

Note: Savelli est déjà en jeu, et donc il n'arrive pas comme un nouveau chef si la carte C30 est jouée comme événement.

18.25 Règles spéciales

Seules les cartes de début de la guerre et d'intervention sont utilisées dans ce scénario, moins celles qui sont listées comme devant être retirées. Le joueur catholique ne peut pas offrir la paix dans ce scénario.

18.26 Victoire

On remplace les conditions de victoire rapide catholique par celle-ci:

Victoire majeure catholique : Le scénario s'arrête immédiatement si le total des points de victoire à la fin d'un tour est supérieur à 50 et si Gustave Adolphe est mort, et si Wallenstein est soit renvoyé, soit assassiné.

Note historique: Ceci représente l'importance du charisme et du dynamisme de Gustave Adolphe pour le parti protestant. Une fois que la Suède est intervenue, l'Empereur Ferdinand II doit battre Gustave Adolphe dans une bataille et non plus gagner des villes. Wallenstein disparu il ne reste plus d'obstacle au pouvoir de l'Empereur.

Autrement, si le scénario ne se termine pas par une victoire rapide:

Victoire catholique historique: si à la fin du tour 8 le total des points de victoire est 38 ou plus,

Victoire historique protestante: si à la fin du tour 8 le total des points de victoire est 30 ou moins,

Nul si à la fin du tour 8 le total des points de victoire est entre 31 et 37.

Note historique: Une victoire catholique historique est proche de la situation réelle à la mort de Gustave Adolphe, ie les catholiques ont réussi à limiter les dégâts que l'intervention suédoise aurait pu causer. Gustave avait réussi à repousser les catholiques hors du MECKLENBOURG et du BRANDEBOURG et à ce que la SAXE change de camp pour se joindre au protestant avant de mourir. La mort de Gustave n'est pas requise

pour une victoire catholique pour éviter que le jeu ne tourne à la chasse à l'homme. Une victoire historique protestante signifie que les Suédois ont réussi à peser plus que dans la réalité. Si avec une victoire historique protestante, Gustave Adolphe est encore vivant à la fin, les catholiques sont en très mauvaise situation. Un nul est ce qui s'approche le plus de la situation réelle. Gustave a réussi à relancer la cause protestante, mais sa mort précoce l'a privé d'une victoire totale et a obligé la France à intervenir.

18.3 scénario de l'apocalypse

Note historique: Après la mort de Gustave Adolphe à Lützen en 1632, et la défaite majeure de Nordlingen en 1634, la cause protestante était à nouveau au plus bas. Le peuple allemand était extrêmement fatigué de cette guerre et les chefs des deux camps recherchaient une solution au conflit. Malheureusement il allait encore durer. Avec l'armée suédoise réduite à une bande de brigands vagabonds et le spectre de l'Empereur prenant un pouvoir fort en Allemagne, le Cardinal Richelieu ne put rester sans réaction et la France entra dans la guerre au côté des protestants. Treize années de guerre allaient encore affaiblir l'Allemagne avant que la France et l'armée suédoise reconstituée, ne forcent l'Empereur Ferdinand III à accepter sa défaite.

Note de conception: Si le début de la guerre était difficile pour le joueur protestant, les rôles sont ici inversés. Wallenstein et Tilly ne sont plus. La France et la Suède, avec une armée reconstituée sous le commandement de Torstenson, les Provinces Unies quasiment indépendantes, et les pillages qui commencent réellement à s'accumuler, pèsent sur le parti catholique. Ce qui en résulte est l'avènement de la France comme puissance en Europe du nord ouest, la fin des Pays-Bas espagnols et la situation désespérée de l'Allemagne en 1648.

18.31 Durée du scénario

Le scénario commence au tour 10 (1638-1639) et se termine au tour 14 (1646-1647).

18.32 Placement initial protestant

Les unités françaises sont placées comme indiqué sur la carte P17, de plus:

Stettin, POMERANIE: Base de ravitaillement Suédoise, Baner, Leslie, 1 vétéran suédois (réduit), 2 mercenaires allemands
Kassel, HESSE-KASSEL: William de Hesse-Kessel, 3 milices protestantes
Brunswick, BRUNSWICK-LUNEBERG: George de Brunswick-Luneberg, 3 milices protestantes
Metz: Bernard, 1 vétéran suédois (réduit), 1 mercenaire allemand, 1 mercenaire allemand (réduit)

Régions contrôlées par les protestants: Poméranie, Hesse-Kessel, Lorraine, Brunswick-Luneberg, Franche-Comté.

Villes indépendantes contrôlées par le protestant : Metz

Soutien disponible pour le protestant: Angleterre, France, Provinces Unies

Electeurs contrôlés par le protestant : aucun

18.33 Placement initial catholique

Rostock, MECKLENBOURG : 1 mercenaire impérial
Wittstock, MECKLENBOURG: Hatzfeld, 2 mercenaires impériaux
Torgau, SAXE: John George, 2 milices Saxonnes
Bärwalde, BARNDEBOURG: 1 milice impériale
Vienne, AUTRICHE: Archiduc Léopold, 2 milices impériales
Bruxelles, PAYS-BAS ESPAGNOLS: Cardinal Infant, Werth, 3 vétérans espagnols, 2 mercenaires bavarois, 1 mercenaire bavarois (réduit)
Munich, BAVIERE: 1 milice bavaroise
Ingolstadt, BAVIERE: Goetz, 2 mercenaires bavarois

Régions contrôlées par le catholique: AUTRICHE, MORAVIE, SILESIE, TYROL, HONGRIE, BAVIERE, SAXE, PAYS BAS ESPAGNOLS, BRANDEBOURG, BOHEME, HAUT PALATINAT, BAS PALATINAT, MECKLENBOURG, BADEN

Villes indépendantes contrôlées par le catholique: Salzbourg, Regensburg, Augsburg, Trèves, Aix la Chapelle, Cologne, Mayence, Nürnberg, Magdebourg.

Soutien disponible pour le catholique: aucun (l'Espagne pourra soutenir le catholique dès que les passes de Val Telline seront rouvertes, le modificateur de +2 à l'aide espagnole s'applique (carte C16).

Electeurs contrôlés par le catholique : tous

18.34 Placement divers

Placer des marqueurs neutres dans toutes les régions qui ne sont pas contrôlées par l'un des deux partis.

Total des points de victoire : 38

Pape : Urbain VIII

Passes de Val Telline : fermées

Marqueur de la guerre hispano-hollandaise: -2

Marqueur de l'électeur de Bavière/Palatinat: Bavière

Wallenstein : assassiné

Marqueur de pillage: les deux joueurs placent alternativement les marqueurs de pillage, le protestant commence. les marqueurs de pillage sont placés dans les régions non neutres. Un jet de dé indique le nombre total de marqueur à placer:

- 0-1: 20 marqueurs

- 2-4: 30

- 5-8:: 40

- 9: 50

Un marqueur compte pour un point, on peut les cumuler sur une même ville. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueur qui peuvent être placés sur des villes d'une même région.

Cartes à retirer :

Les cartes suivantes sont retirées

- Catholique: C1 à C19, C22, C23, C30, C31, C33, et C36

- Protestant: P1 à P9, P11, P15 à PP18, P20, P22 à P29, P31, P35, P39

18.35 Règles spéciales

Toutes les cartes sauf celles qui figurent sur la liste ci-dessus sont utilisées.

18.36 Victoire:

Si le jeu ne se termine pas par une victoire rapide les conditions ci-dessous sont utilisées:

- victoire historique protestante: si le total des points de victoire à la fin du tour 14 est inférieur à 15

- victoire historique catholique: si le total des points de victoire à la fin du tour 14 est 28 ou plus et si le catholique contrôle encore la majorité des électeurs, et si les Pays-Bas espagnols ne sont pas contrôlés par le protestant,

- nul: sinon

Note historique: La victoire historique protestante est le résultat réel de cette guerre. Cela signifie l'indépendance des Pays-Bas espagnols, la montée en puissance de la France, et le reflux des catholiques par rapport à leur point culminant de 1630. Une victoire historique catholique est difficile à atteindre car elle nécessite à la fois le contrôle des électeurs et la non indépendance des Pays-Bas. Un nul est aussi souvent une défaite pour le pouvoir des Habsbourg en Allemagne mais pas aussi définitive que la réalité.

CARTES EVENEMENTS:

Pour vous éviter d'avoir à relire d'importants manuels historiques sur cette guerre avant de pouvoir jouer, nous avons résumé ici le contenu des cartes événements. Ces cartes représentent les événements réels majeurs qui ont pesé sur cette guerre. L'ordre est celui des intitulés en anglais pour faciliter une recherche éventuelle:

intitulé	numéro	histoire
AID FROM DUKE OF SAVOY	P19	Le Duc de Savoie était opposé aux intérêts des Habsbourg en Italie et aidait les protestants dès qu'il en avait la possibilité.
BATTLE OF THE DOWNS	P43	L'amiral hollandais Tromp détruisit la flotte espagnole de la Manche commandée par l'amiral Antonio de Oquendo, à la bataille de Downs en 1639
BRIDGE OF BOATS	P50	Le général français Henri de la Tour d'Auvergne traversa le Rhin de manière inattendue à SPEYER en utilisant des ponts de bateaux.
CAVALRY CHARGE	C47 - P33	La charge de la cavalerie lourde était une arme très efficace dans les batailles de cette époque
CARDINAL INFANT	C23	Ferdinand, jeune prince d'Espagne, aussi connu comme le Cardinal Infant, était un général espagnol très doué qui mena une armée espagnole au travers des Alpes en 1634 et rejoignit les forces impériales pour battre les Suédois à Nordlingen
CARDINAL RICHELIEU DIES	C42	Le Cardinal Richelieu mourut en 1642 et fut remplacé par le Cardinal Giulio MAZARIN
COMMAND RIVALRY	C34 - P13	En l'absence d'un chef charismatique, les généraux s'opposaient les uns aux autres et ne coordonnaient que mal leurs mouvements dans les batailles
CONFLICT OF INTEREST	C54	Comme la guerre atteignait sa fin, les seuls pouvoirs protestants qui restaient en place étaient la France et la Suède. Leurs objectifs opposés ne leur permirent pas de se coordonner pour vaincre plus vite les forces catholiques
CROATS	C33	Les Croates étaient des soldats redoutés sur les champs de bataille, ils avaient une cavalerie légère redoutable
DENMARK ENTERS WAR	P7	Le roi Christian IV de Danemark entra en guerre aux côtés des protestants en 1625
DISCRETION OVER VALOR	C13	Christian de Anhalt-Bernberg fut un chef charismatique des protestants dans les débuts de ce conflit. Ensuite il déserta ce camp en 1620, venant de Suède il alla quêmander son pardon auprès de l'Empereur Ferdinand II.
DUTCH CAPTURE HERTOGENBOSCH AND WESER	P25	Une armée hollandaise captura les villes espagnoles de Hertogenbosch et Weser en 1629
DUTCH CAPTURE SPANISH TREASURE FLEET	P24	En 1628, une flotte hollandaise captura une flotte espagnole de retour vers l'Europe et chargée d'argent en provenance du nouveau monde. L'Espagne qui dépendait tant de ces richesses en fut très touchées.
DUTCH CAPTURE VENLO, ROERMOND AND MAASTRICHT	P26	En 1632 une armée hollandaise captura ces villes espagnoles
DUTCH RECAPTURE BREDA	P27	En 1637, la ville stratégique de Breda fut reprise par les hollandais
EDICT OF RESTITUTION	C6	Cet édit de Ferdinand II ordonne en 1629 que tous les biens qui ont été pris à l'Eglise catholique depuis 1550 lui soient immédiatement rendus
ELECTOR MAXIMILIEN	C19	Après l'assassinat de Wallenstein, l'électeur Maximilien de Bavière signa un traité avec l'Empereur pour que les armées bavaroises et impériales puissent combattre ensemble
ELECTORAL MEETING	C22	L'Empereur convoqua plusieurs réunions des électeurs durant cette guerre pour lever de nouveaux impôts et renforcer la cohésion catholique
ENGLAND INTERVENES	P6	Le roi James I accepta d'aider son beau-fils Frederick de Bohême en 1620 en envoyant un petit contingent (2000 hommes) de mercenaires dans le Bas Palatinat
ENGLAND WITHDRAWS TROOPS	C2	Les troupes que le roi James I avaient envoyées en 1620 furent forcées à se rendre et renvoyées en Angleterre par une armée combinée Impériale-espagnole en 1622

ENGLISH CIVIL WAR	C40	La guerre entre le roi d'Angleterre Charles I et le Parlement commença en 1642 mettant immédiatement fin à l'aide anglaise aux protestants
FAMINES & PLAGUES	C24, C25, C26, C27, C51, C55, P36, P37, P51, P52	Les famines et les maladies accompagnèrent les armées dans cette guerre. Les armées pillaient les campagnes ne laissant derrière elles que des paysans affamés et en colère.
FERDINAND III BECOMES HOLY ROMAN EMPEROR	P21	Ferdinand III succéda à son père Ferdinand II comme empereur en 1637
FIELD FORTIFICATIONS	C50	L'armée bavaroise commandée par Mercy et Werth construisit des fortifications avant la bataille de Allerheim contre l'armée française de Condé en 1645, ce fait fut rare à l'époque
FLANKING MANEUVER	C32 P32	Le général Tilly essaya et échoua dans sa tentative de contournement du flanc suédois à la bataille de Breitenfeld en 1631. Le général suédois Johann Baner réussit un double contournement de l'armée impériale à la bataille de Wittstock en 1636
FOG	C31 P30	Le champ de bataille de Lützen (1632) était couvert par le brouillard le matin de la bataille, et se dégagait lentement, ce qui ralentit la manœuvre suédoise.
FRANCE ENTERS WAR	P17	Après la mort de Gustave Adolphe à Lützen et le presque anéantissement total de l'armée suédoise à Nordlingen, la France fut obligée d'intervenir et de déclarer la guerre à l'Empire en 1635 pour soutenir la cause protestante
FREDERICK OF PALATINATE DEPOSED AS ELECTOR	C12	Après que les armées impériales, espagnoles et bavaoises eurent envahi la bohême et les Palatinats, l'Empereur Ferdinand II, en 1623, retira à Frederick sa charge d'électeur et la transféra à Maximilien de Bavière
FRENCH HUEGENOTS REVOLT	C36	La révolte des Huguenots affaiblit constamment les ressources françaises
FURIA FRANCHESA	P47	Après de bien piètres performances dans les premières batailles, l'infanterie française attaqua avec fougue à Allerheim et défit le centre bavarois pourtant retranché.
GREGORY XV BECOMES POPE	P5	Grégoire XV devint Pape en 1621, à la mort de Paul V. Durant la phase de transition entre les deux papes l'aide au catholique fut arrêtée
HESITATION	P49	La plupart des chefs de cette guerre étaient des politiciens et de mauvais généraux souvent indécis aux plus mauvais moments.
INNOCENT X BECOMES POPE	C44	Quand Urbain VIII mourut en 1644, il fut remplacé par Innocent X qui reprit l'aide pontificale à l'Empereur
KING LOUIS XIII DIES	C43	Le roi LOUIS XIII mourut en 1643 et fut remplacé par LOUIS XIV, connu sous le surnom de Roi Soleil
MARIE OF SPAIN MARRIES FERDINAND III	C16	En 1631, l'Infante Marie d'Espagne épousa Ferdinand, roi de Hongrie qui deviendra plus tard Ferdinand III. Ceci renforça encore le soutien espagnol à la cause catholique.
MASSED ARTILLERY	P31	EN 1632, trouvant les voies de traversée de la rivière Lech bloquées par des forces bavaoises, Gustave Adolphe forma la première « grande batterie d'artillerie » de l'histoire et nettoya de passage.
MUTINITY	C14 C41 P16 P41	Les armées des deux camps étaient principalement composées de mercenaires sans loyauté. Lorsque le paiement de leurs soldes était trop retardé ils se mutinèrent souvent contre leurs chefs.)
NEW LEADERS		
ALDRINGER & HOCK	C10	Johann von Aldringer et Heinrich Holk étaient des généraux bavaoises du milieu de la guerre. Holk était surtout redouté pour ses pillages.
ARCHDUKE LEOPOLD, SAVELLI & HATZFELD	C30	Il s'agit des généraux impériaux Archiduc Léopold William (frère de l'Empereur Ferdinand III), du Comte Savelli et du Comte Hatzfeld
CHARLES DE LORRAINE & GALLAS	C8	Ce sont de piètres généraux impériaux le Duc Charles de Lorraine et Matthias Gallas. Gallas était à la tête des assassins de Wallenstein en 1634.
CHRISTIAN OF BRUNSWICK	P3	Le Duc Christian de Brunswick leva une armée pour secourir les protestants en 1621. Il était connu comme le « Fou Halberstadter » à cause de ses décisions militaires bizarres.
CONDE, L'HOPITAL,	P46	Trois généraux français, le Prince Louis II de Condé, L'Hôpital et

GASSION		Jean Gassion. Condé était l'un des plus grands généraux de ce conflit.
CORDOBA	C9	Gonzalez de Cordoba assumait le commandement des troupes espagnoles restées en Allemagne lorsque Spinola prit la majeure partie de ces troupes pour envahir les Provinces Unies.
DUKE OF FERIA	C45	Général espagnol
FREDERICK OF BADEN	P4	Margrave George Frederick of Baden-Durlach se joignit aux protestants en 1621 avec une petite armée.
GEORGE OF BRUNSWICK-LUNEBERG	P29	Le Duc George de Brunswick-Luneberg se joignit aux protestants en 1631.
MERCY, GROENFELD, MELANDER	C46	Ce sont des généraux bavarois. Mercy était un commandant de cavalerie habile alors que Groenfeld était un général suédois qui avait retourné sa veste.
WALLENSTEIN & PICCOLOMINI	C7	Le Comte Albrecht von Wallenstein était le recruteur et l'organisateur des armées impériales, le Duc Ottavio di Piccolomini était son principal lieutenant.
WERTH & GOETZ	C15	les généraux bavarois Johann von Werth et le Comte von Goetz
WILLIAM OF HESSE-KASSEL	P28	William de Hesse-Kassel se joignit aux protestants en 1631.
WRANGEL & KÖNIGSMARCK	P45	Général suédois, le comte Karl Gustav Wrangel et le Comte Johann CRISTOPHE Königsmarck
OTTOMAN TURKS RAID IMPERIAL BORDERS	P8	Même si les turcs ottomans étaient assez calmes durant la guerre de trente ans, ils ravagèrent périodiquement la frontière sud du Saint Empire Romain Germanique; le plus souvent à la demande des protestants.
OXENSTIERNA	P38	Le Comte Axel Oxensterna était le chancelier suédois talentueux qui négocia le traité de Paris en 1634, permettant la coopération militaire franco-suédoise.
PEASANT REVOLT IN FRANCE	C39	Le Cardinal Richelieu soutenait fortement la cause protestante en taxant lourdement les paysans français. La conséquence en était de fréquentes révoltes paysannes.
PEASANT REVOLTS IN GERMANY/AUSTRIA/BAVARIA	C20, C37, P14, P40	Les paysans allemands et bavarois se révoltèrent plusieurs fois pour pousser leurs dirigeants à la paix de manière à faire disparaître les bandes de pillards.
PORTUGAL REVOLT VERSUS SPAIN	P42	Le Portugal se révolta contre le pouvoir espagnol en 1640, il gagna son indépendance en 1688.
RECOVERY	C28, C29, C52, C53, P53, P54, P55	Une fois les armées reparties, les régions arrivaient généralement à s'en remettre assez facilement.
RICHELIEU BECOMES CHIEF MINISTER OF FRANCE	P9	Le Cardinal Armand Jean du Plessis Richelieu, un des personnages les plus importants de l'histoire et un soutien indéfectible des protestants allemands, devint Premier ministre de la France en 1624.
SACK OF MAGDEBURG	P22	L'armée de Tilly captura Magdebourg en 1631 et la soumit à un pillage poussé et méthodique de manière à ce que les princes protestants hésitent à s'unir avec les Suédois.
SAXONY SWITCHES SIDES	C17, P35	Gustave Adolphe poussa l'électeur John George de Saxe, un politicien qui n'hésitait pas à retourner sa veste, à se tourner contre les catholiques en 1631. Ensuite, la Saxe signa un traité avec l'Empereur après la défaite suédoise de Nordlingen en 1635.
SPANISH CAPTURE AMERSFOORT	C18	En 1629 l'armée espagnole prit la ville hollandaise de Amersfoort.
SPAIN DECLARES WAR WITH ENGLAND	C5	L'Espagne fut en guerre contre l'Angleterre de 1625 à 1630. Cette guerre eut pour conséquence de bloquer l'aide de l'Angleterre aux protestants.
SPAIN MAKES PEACE WITH ENGLAND	P20	Cette paix permit à l'Angleterre de reprendre son aide vers les protestants.
SPANISH TERCIOS	C35	Les « Tercios » espagnoles étaient des formations de vétérans, redoutés pour leur discipline et pour leur tradition de victoires.
SPINOLA BESIEGES BERGEN/BREDA	C3, C4	Le général espagnol (marquis) Ambroglio di Spinola assiégea la ville fortifiée de Bergen en 1622 mais dut abandonner son siège sous la menace d'une armée protestante commandée par Mansfeld et Christian de Brunswick. Spinola assiégea ensuite Breda en 1624 et la prit en 1625.

SPINOLA RECALLED TO THE NETHERLANDS	C11	Le général espagnol (marquis) Ambrogio di Spinola conduisit une campagne victorieuse en Palatinat pendant deux ans puis il prit le commandement de l'armée principale espagnole pour envahir les Provinces Unies en 1622.
SURPRISE ATTACK	C48, P12	Christian de Brunswick, après une marche forcée, prit l'armée de Tilly par surprise à Höchst en 1622. Les généraux bavarois Mercy et Werth surprisent une armée française à Mergentheim en 1645, battant le renommé général Turenne.
SWEDEN ENTERS WAR	P18	Alors que l'Allemagne était presque entièrement sous contrôle catholique, et que les protestants n'opposaient plus de résistance, le roi de Suède Gustave Adolphe (payé par la France) débarqua en Poméranie en 1630. Ce brillant général réussit à sauver la cause protestante de la défaite.
SWEDISH AID	P10	Dans les premières années de la guerre, et avant de s'engager militairement, la Suède apporta un soutien financier limité à la cause protestante.
SWEDISH DANISH CONFLICT	C21	La Suède envahit le Danemark en 1644 dans le cadre du conflit qui opposait ces deux pays pour le contrôle de la Norvège.
SWEDISH FIREPOWER	P34	Une des innovations de Gustave Adolphe a été d'augmenté la proportion de Mousquetaires dans les formations suédoises. De cette manière il leur donna une plus grande puissance de feu.
THREE MUSKETEERS	P2	La rébellion protestante française, connue sous le nom de révolte des Huguenots, se termina en 1629 lors de la chute de la forteresse de La Rochelle. Le livre d'Alexandre Dumas « les trois mousquetaires » en tire son contexte.
TORTENNSSON ARRIVES	P44	Lennart Tortenansson, talentueux général d'artillerie suédois, fut envoyé avec des renforts, pour prendre le commandement de l'armée suédoise en 1641.
TREATY OF HEILBRONN	P23	Les états protestants allemands, traumatisés par le sac de Magdebourg en 1633, s'allièrent par le traité de Heilbronn avec la Suède.
TREATY OF ULM	P11	Le traité d'Ulm était une déclaration de neutralité de la Ligue protestante en 1620, qui devait théoriquement restreindre le champ de bataille à la Bohême et au Palatinat.
UNRELIABLE TROOPS	C49, P48	Les mercenaires et la milice n'étaient pas de bonnes troupes et parfois, elles s'enfuyaient sous la pression.
URBAN VIII BECOMES POPE	P15	Urbain VIII remplaça Grégory XV en 1623. Pour éviter une victoire d'un Empereur à la solde de l'Espagne en Allemagne, il coupa l'aide pontificale à l'Empereur.
VAL TELLINE PASSES OPEN/CLOSED	C1, C38, P1, P39	Les passes de Val Telline, au travers des Alpes étaient la route principale pour l'aide financière de l'Espagne vers l'Empereur. Le Duc de Savoie, allié aux protestants, prit les passes en 1625 mais dut les libérer en 1626. Les armées françaises prirent les passes en 1635, mais les armées espagnoles les reprurent en 1636.

Traductions des noms de lieux géographiques :

Villes :

Aachen	Aix la Chapelle
Augsburg	Augsbourg
Brussels	Bruxelles
Budweis	Budweis
Dresden	Dresde
Franckfurt	Franckfort
Köln	Cologne
Leipzig	Leipzig
Magdeburg	Magdebourg
Mainz	Mayence
Munich	Munich
Nürnberg	Nürnberg
Pilsen	Pilsen
Pressburg	Pressbourg

Regensburg
Salzburg
Trier
Vienna

Regensbourg
Salzbourg
Trèves
Vienne

Régions/Pays :

Austria	Autriche
Bavaria	Bavière
Bohemia	Bohème
Brandenburg	Brandebourg
Franche-comte	Franche comté
Hungary	Hongrie
Lower Palatinate	Bas Palatinat
Moravia	Moravie
Saxony	Saxe
Silesia	Silésie
Spanish Netherlands	Pays-Bas espagnols
Tyrol	Tyrol
United Provinces Belgique)	Provinces Unies (Pays-Bas et Belgique)
Upper Palatinate	Haut Palatinat

Errata et clarifications

Errata:

9.21 Si une carte événement demande qu'un nouveau chef soit placé avec des troupes d'une nationalité donnée, mais qu'il n'y a pas de troupes de cette nationalité sur la carte, alors ce chef est placé dans une ville contrôlée par son camp. Cette règle ne s'applique qu'aux événements d'entrée de nouveau chef sans unités de combat. On notera que les restrictions d'empilement définies dans la règle [17.0] s'appliquent toujours.

15.225 Si toutes les unités empilées ensemble sont éliminées à cause du pillage et que les chefs qui étaient empilés avec se retrouvent seuls, ces chefs ne sont pas éliminés. Ils sont placés dans une ville contrôlée, en respectant les limites de nationalité. Tous les chefs doivent être placés dans la même ville. S'il n'existe pas de telle ville, les chefs sont alors éliminés.

17.F.4 Événement « CONFLICT OF INTEREST » (C54) Lorsque cette carte est jouée, et tant qu'elle reste en effet, les unités suédoises et françaises ne peuvent plus s'empiler. Si des unités suédoises et françaises sont empilées au moment où la carte est jouée, le joueur protestant doit remédier à la situation avant la fin de sa prochaine activation (carte suivante jouée). Si à la fin du round suivant la situation n'est pas corrigée, la règle 10.22 s'applique. L'événement « Oxenstierna » (P38) annule les effets de la carte précédente.

Clarifications:

2.0 Composants

A. Cartes événements

Il y a 16 cartes événements catholiques et 14 protestantes pour le début de la guerre. Cette différence est normale car le catholique a plus de cartes à retirer dès que jouées et a donc besoin de cartes supplémentaires.

B. Carte

- Toute ville qui n'est ni en France, ni en Autriche, ni en Bavière, ni dans les Pays-Bas espagnols, ni en Hongrie, est en Allemagne.
- Les connexions indiquées par les flèches reliant Danemark-Schleswig et Suède-Poméranie servent uniquement à indiquer où les armées suédoises et danoises peuvent entrer sur la carte. Ces flèches ne peuvent pas servir pour le mouvement.



**Cette traduction a été réalisée par
Yves Rougier.
Elle se veut la plus fidèle possible à
l'original. Si malgré tous nos efforts,
vous trouviez des erreurs ou
imprécisions, merci de nous le
signaler à**

JOCADÉ

**59, rue berbisey
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

**afin que nous corrigions le cas
échéant cette règle. De nombreux
autres joueurs vous en seront
reconnaisants.**

**Si vous voulez vous tenir au courant
de nos traductions, de leur
disponibilité ou de leur état
d'avancement, merci de consulter
notre site partenaire:**

www.ludistrategie.net

**Jocade est spécialisé dans la vente par
correspondance de jeux de stratégie
historique, n'hésitez pas à consulter
notre catalogue en ligne à cette
adresse :**

www.jocade.net

C. Pions

- Le chef protestant Frederick of Baden est le pion imprimé avec « George F. of BD ».
- Il y a une unité de vétérans impériaux et un chef français nommé Guebriant qui ne sont pas utilisés dans le jeu. Ils furent retirés lors des dernières vérifications avant l'édition, mais trop tard pour l'impression des pions.
- Les marqueurs « Protestant army » et « Catholic army » peuvent servir à marquer l'emplacement de piles trop importantes, les pions constituant ces piles sont alors placés dans les emplacements appropriés sur la carte.

3.0 Termes principaux

- 3.11 Contrôle d'une ville: Une armée qui termine son activation dans une ville mais n'a plus le point de mouvement nécessaire pour en prendre le contrôle, doit attendre l'activation suivante pour dépenser ce point d'activation et prendre le contrôle de la ville. Gagner une bataille, un débordement ou capturer une ville lors d'un siège en donne automatiquement le contrôle au vainqueur.
- 3.13 Contrôle des régions: Une ville fortifiée neutre non-indépendante a le même statut de contrôle que la région où elle se trouve. Une forteresse occupée par l'ennemi ne partage pas son contrôle avec celui de la région, elle doit être capturée par un siège.
- Révoltes paysannes: Les villes avec des marqueurs de révoltes paysannes doivent être considérées comme neutre pour tous les aspects du jeu. Si vous prenez le contrôle d'une région avec une ville ayant un marqueur de révolte paysanne, vous ne prenez pas le contrôle de cette ville. La révolte continue et les règles normales de révolte s'appliquent.
- Neutralité: Lorsque la neutralité d'une région est violée le marqueur de neutralité est retiré pour s'en souvenir. Les villes de la région restent neutres jusqu'à ce que l'un des camps prenne leur contrôle individuellement ou par le contrôle de la région entière. Les joueurs peuvent alors placer des marqueurs de neutralité sur les villes pour faciliter le jeu.

4.0 Mise en place du jeu de campagne

- 4.2 Placement catholique: Le joueur catholique bénéficie d'un bonus de 2 points de victoire de plus que ce qu'il aurait en comptant le contrôle des régions, villes et électeurs. Ces deux points sont le bonus lié à l'élection de Ferdinand II comme Saint Empereur Romain Germanique peu de temps avant le début du jeu.

5.0 Détermination de la victoire

- 5.12 Si le parti protestant prend le contrôle d'une région neutre n'ayant jamais été contrôlée par le catholique auparavant, la valeur de cette région est tout de même retirée du total des points de victoire catholique. L'échelle des points de victoire représente la force politique/dynastique. Une région qui devient contrôlée par le protestant est une région de plus qui s'oppose à l'Empereur, d'où la perte des points de victoire. Les marqueurs de contrôle ne sont plus placés sur les villes lorsque les régions sont contrôlées pour des raisons de facilité et de confort de jeu. Lorsqu'une région a un marqueur de contrôle, toutes les villes de cette région qui n'ont pas de marqueur spécifique sont contrôlées comme la région. On peut aussi placer des marqueurs de contrôle sur les villes mais ceux-ci bougent facilement. Lorsque le joueur protestant joue des cartes événements qui font entrer en guerre des régions auparavant neutres dans le camp protestant, le marqueur de contrôle des régions en question est aussitôt changé, les points de victoires sont retirés sans que le bonus de violation de la neutralité ne soit pris en compte. La seule exception est celle de l'armée suédoise qui pénètre en Poméranie, elle viole alors la neutralité de cette région.
- 5.14 Contrôle des électeurs: Les points de victoire associés au contrôle de la majorité ou de tous les électeurs sont donnés au joueur qui les contrôle au moment où il remplit les conditions. Les points de victoire ne sont perdus que si l'adversaire remplit à son tour les conditions de contrôle. Si un joueur qui contrôlait tous les électeurs en perd un, il ne se passe rien du point de vue des points de victoire. De même s'il reprend le contrôle de l'électeur perdu, il ne bénéficie pas de nouveau des points de victoire. C'est seulement si son adversaire a pris le contrôle des électeurs en bénéficiant des points de victoire symétriques que le premier joueur peut à nouveau bénéficier de ces points de victoire lorsqu'il remplit à son tour les conditions.
- 5.15 Les pénalités de cette règle ne s'appliquent pas si Spinola est dans les Provinces Unies, quelle que soit la façon dont il s'y est rendu. Si Spinola est mort son remplaçant le remplace pour cet événement, s'il est aussi mort, l'armée espagnole doit obéir sans chef imposé.

6.0 Séquence de jeu

- Le protestant joue toujours d'abord sauf si une règle précise autre chose.

7.0 Wallenstein

- REGLE OPTIONNELLE: Le chef Wallenstein peut être considéré comme un chef à deux étoiles et dynamique. Dans ce cas il doit commander toute armée avec laquelle il est empilé.
- Lorsqu'il recrute Wallenstein bénéficie d'un modificateur de jet de dé de +2.

8.0 Cartes stratégiques

- 8.4 recrutement : Les chefs peuvent recruter dans des villes indépendantes, si les limitations nationales le permettent. Les chefs assiégés ne peuvent pas recruter, les chefs qui assiègent peuvent recruter.
- 8.6 événements
 - Les cartes de récupération ne subissent pas les mêmes limitations que la règle 15.25
 - Lorsqu'une carte porte la mention « unless discarded, Event always takes effect » et que cette carte est jouée comme ACT, REC ou AID, l'événement a lieu, après que soit joué le ACT, REC ou AID.
 - Les cartes événements qui affectent les aides étrangères ne sont pas rétroactives, elles affectent le futur jusqu'à être éventuellement annulées.

- Lorsque la Saxe retourne sa veste, toute unité ou chef saxon qui était empilé avec des unités ou chefs amis est déplacé jusqu'à une ville en Saxe contrôlée par le nouveau parti. Si aucun emplacement n'est disponible à cause de limites d'empilement, les unités en trop sont éliminées. Si des unités saxonnes participaient seules à un siège ou étaient assiégées, le siège s'arrête car les deux armées sont maintenant alliées. Si en revanche les unités saxonnes étaient empilées avec des unités alliées pour le siège ou le subissant, les unités saxonnes sont empilées avec les unités anciennement ennemies et maintenant amies et on vérifie si le siège continue ou pas.

9.0 Cartes d'événements spéciaux:

a. 9.2 Lorsqu'une région entre en jeu du côté protestant, si cette région était contrôlée par le catholique, toute ville non occupée passe immédiatement sous contrôle protestant. Les villes occupées par des unités catholiques ne changent pas de contrôle. Si toutes les villes de la région sont occupées par des troupes catholiques, l'événement ne peut pas être joué.

b. 9.4 Révoltes paysannes: Les villes fortifiées peuvent se révolter, dans ce cas un siège n'est pas nécessaire pour mettre un terme à la révolte. Une ville avec un marqueur de révolte est considérée comme neutre pour le jeu, ce qui signifie surtout qu'il n'est pas possible de tracer une LOC au travers d'une telle ville mais qu'il est possible d'y retraiter. Une unité qui retraite dans une ville en révolte en retire le marqueur aussitôt. Si une région a suffisamment de villes en révolte pour que le joueur qui contrôle la région ne contrôle plus le nombre minimum de villes requises pour le contrôle de la région, alors le joueur perd les points de victoire liés au contrôle de la région. Le marqueur de contrôle de la région est aussi retiré pour indiquer que la région n'est plus contrôlée. Ensuite le premier joueur qui prend le contrôle de la région bénéficie des points de victoire associés. De cette manière un joueur peut perdre les points de victoire à cause de la révolte puis voir son adversaire en bénéficier par la prise de contrôle, alors que si l'adversaire avait directement pris le contrôle de la région, il n'aurait eu qu'une fois les points de victoire. Cette règle pèse sur les joueurs pour les obliger à traiter les révoltes avec sérieux. Historiquement les révoltes devaient toujours être matées rapidement pour éviter tout risque d'extension.

10.0 Chefs et empilement

a; 10.12 Un chef peut activer plus d'une armée par activation en se déplaçant d'armée en armée dans la limite de ses 8 points de mouvement.

b. 10.15 Empilement durant les sièges: La limite de 8 unités par camp s'applique aussi durant les sièges. Si une armée protestante est assiégée et qu'une armée de secours vient la secourir, ces deux armées ne doivent pas avoir plus de 8 unités.

c. 10.22 Les unités peuvent traverser des zones où se trouvent des unités alliées avec lesquelles elles ne pourraient pas s'empiler. Des unités peuvent retraiter dans des zones contenant des unités avec lesquelles elles ne peuvent pas s'empiler, alors 10.22 s'applique à la fin de la retraite et le joueur doit éliminer le nombre nécessaire d'unités pour satisfaire les limites d'empilement. Le joueur doit aussi éliminer si nécessaires les unités qui violent les restrictions d'empilement nationales.

11.0 Mouvement

a. 11.14 Une unité ne peut pas être laissée plus d'une fois par activation. Une fois qu'une unité a été laissée par une armée en mouvement son mouvement est terminé pour cette activation.

b. 11.16 Fourrager Les besoins en fourrage sont déterminés par la taille de l'armée au début de son mouvement plus toute unité qui s'y est jointe durant le mouvement. Les unités qui terminent empilées avec une armée mais qui n'ont pas fait de mouvement avec elle ne sont pas prises en compte. Si une armée ne peut pas se ravitailler parce qu'elle ne traverse que des villes déjà à « pillage -2 », cette armée subit des pertes en nombre de pas égales au niveau de fourrage manquant. Le joueur décide lesquelles de ses unités vont subir ces pertes.

c. 11.23 Un pion de chef seul peut retraiter dans une ville fortifiée au même titre que des unités.

d. réaction : lorsque des unités réagissent en se réfugiant dans une forteresse, cette réaction est la même pour toutes les unités empilées: elles entrent ou non.

12.0 Combat

a. 12.53 retraites: Un attaquant qui retraite doit le faire vers la ville d'où il vient, même si c'est une forteresse non assiégée.

13.0 Combat de siège

a. 13.12 Un chef actif est nécessaire pour placer un marqueur de siège et pour faire un combat de siège durant les tours de jeu de carte. Il n'y a pas besoin de siège pour faire un combat de siège durant la phase F1. Un chef peut placer un marqueur de siège après un combat dans la région mais ne peut pas dans la même activation faire un combat de siège.

b. 13.14 Une LOC peut traverser une zone contenant des unités amies menant un siège ou effectuant un masquage.

c. 13.2 L'activation d'une armée pour un combat de siège ne nécessite pas de fourrager.

d. 13.26 Lorsqu'une armée de soutien attaque des unités assiégeantes, les unités assiégées peuvent se joindre à l'armée de soutien dans le combat seulement si les chefs ont des niveaux suffisants. C'est toujours le chef de l'armée de soutien qui est pris en compte, même s'il y a des chefs assiégés.

15.0 Payement des unités

a. 15.12 Les villes indépendantes dans une région d'auto payement ne donnent pas d'auto payement.

b; 15.2 pour les modificateurs de pillage « majorité d'unités de ... » seule les unités pillant sont comptabilisées, pas les autres.

16.0 Guerre hispano-hollandaise

a. 16.24 La carte événement C18 ne nécessite pas pour être jouée que l'armée de Spinola soit dans les Provinces Unies.

17.0 Effets nationaux

a. 17.Sw.1 Si la carte événement P44 est jouée, Torstennsson est placé sur la base de ravitaillement suédoise.