

Variante pour deux joueurs

Here I Stand - Guerres de la Réforme 1511 / 1555

Note : cette variante a été publiée initialement dans un magazine C3i et ensuite intégrée dans les dernière version des règles (voir page 37 de la règle anglaise). Elle est accompagnée de cartes spéciales « diplomatiques ».

1. Introduction

Ces règles d'*Here I Stand* permettent de jouer à deux joueurs. Un joueur prend le rôle du protestant, en essayant d'étendre la Réforme. Il est opposé dans ces efforts au joueur papauté. Les actions des quatre autres grandes puissances sont traitées indirectement grâce à un nouveau jeu de cartes diplomatiques. Il y a seulement un scénario et il commence en 1517, tour 1. En partant du principe que les joueurs connaissent le jeu (jeu avec plus de 2 joueurs), le temps de jeu est de 3 heures. Ces règles identifient toutes les modifications de cette variante. Si une section n'est pas incluse dans ces règles, les règles sont identiques aux règles standards.

2.2 Contrôle politique

Seuls Metz, Liège, et tous les espaces des zones de langue allemande et italienne peuvent changer de contrôle politique dans cette variante. Tous les autres espaces de la carte restent sous le contrôle politique d'une seule puissance tout au long de la partie.

3. Pouvoirs et dirigeants

Seule la papauté et le protestant participent pleinement à la partie. Les cartes nationales des autres grandes puissances ne sont pas utilisées pendant le jeu, ces grandes puissances ne reçoivent pas de carte et ne participent pas aux phases suivantes: Distribution des cartes, Diplomatie, Déploiement de Printemps et Détermination de la Victoire. Ces Puissances peuvent seulement participer à la phase d'Action et la phase d'Hiver si elles sont en guerre à ce moment avec la papauté ou le protestant (elles ont été activées par une carte d'Invasion du Paquet Diplomatique sans une paix ultérieure, ou qui sont en guerre suite à la formation de la Ligue de Schmalkalden).

6.2 Paquet

Pour cette variante, les joueurs doivent enlever un certain nombre de cartes du paquet de carte standard d'*Here I Stand* (désigné "Paquet principal"). Voir la mise en place à la fin des règles pour une liste des cartes qui sont retirées du jeu. Cependant, chaque joueur aura désormais une main de cartes diplomatiques formée à partir du Paquet diplomatique. La main de chaque joueur sera composée d'une ou deux cartes diplomatiques et devra toujours être séparée de leur main du Paquet principal. Si un événement spécifie qu'une carte doit être tirée de la main d'un des 2 joueur, choisissez toujours la main du Paquet principal.

Ajout de cartes

Les règles pour l'ajout de cartes des deux Paquets sont énumérées ici.

Paquet de cartes Diplomatique

Le paquet Diplomatique initial au début de la partie est composé de 12 cartes. Sept cartes supplémentaires (indiquées dans le coin supérieur droit par le texte « Variable ») sont ajoutées au paquet Diplomatique pendant le jeu. Cet ajout se produit au début du premier tour après la formation de la ligue de Schmalkalden. Mélanger la défausse du paquet Diplomatique et ces nouvelles cartes avec le paquet Diplomatique de ce moment. (Le Paquet Diplomatique n'est pas mélangé au début de chaque tour, juste au moment où ces nouvelles cartes entrent en jeu ou immédiatement après que l'événement diplomatique *Machiavel* est joué.)

Paquet Principal

Des cartes sont ajoutées au paquet principal, au début des tours 3 à 7. Les cartes « Mary I » ou « Elizabeth I » peuvent être ajoutées au paquet au tour 8 ou 9 si le dirigeant en Angleterre a changé au tour précédent. Tout comme dans le jeu standard, ajouter le paquet de la défausse et les nouvelles cartes de jeu au paquet principal à chaque tour. Puis mélanger ce paquet avant de distribuer des cartes pour le tour.

Distribution des cartes

Les règles pour la distribution des cartes de ces deux paquets sont énumérés ici.

Paquet Diplomatique

Chaque joueur reçoit une carte du Paquet Diplomatique au cours de la Phase Diplomatie de chaque tour.

Paquet Principal

Les cartes sont distribuées à partir du Paquet Principal au pape et au protestant, comme dans le jeu standard. Les quatre autres grandes puissances ne reçoivent jamais de cartes.

7. Phases de jeu

Les phases de jeu sont modifiées comme suit:

- La phase du Nouveau Monde est supprimée, de même que les jet de dé pour les richesses du Nouveau Monde.
- La phase de diplomatie est remplacé par l'utilisation cette variante avec le Paquet Diplomatique. L'occasion pour la Papauté de mettre fin à une guerre se produit pendant cette phase avant de jouer les nouvelles cartes diplomatiques. Les autres actions qui se produisent normalement au cours de la phase de diplomatie (telles que déclarer la guerre) sont désormais entièrement gérées par le jeu du Paquet Diplomatique.

9. Diplomatie

Les règles standards pour la phase de Diplomatie ne sont pas utilisées. A la place, distribuer et jouer les cartes diplomatiques comme indiqué dans la séquence de jeu pour 2 joueurs. La phase de Diplomatie au tour 1 est différent en ce que les joueurs tirent chacun une carte diplomatique mais ne la jouent pas (ils doivent attendre le tour 2).

Jouer les cartes diplomatiques

Comme précisé dans la séquence de jeu, la papauté et le protestant peuvent jouer chacun une des deux cartes de diplomatie de leur main au cours de la Phase Diplomatique des tours 2 à 9. Ils doivent toujours jouer une carte à ce moment-là, même si les deux cartes d'événements diplomatiques de leur main bénéficient à l'adversaire. Dans ce cas, la carte est résolue par votre adversaire exactement comme indiqué par le texte de la carte. L'événement « Wartburg » ne peut pas être utilisé pour annuler un événement Diplomatique.

Acquérir le statut "En guerre"

Après le jeu de la carte "Ligue de Schmalkalden", la papauté et le protestant seront toujours en guerre, comme le seront aussi les Habsbourg et le protestant. Ajouter un marqueur "At War" (En guerre) dans les cases appropriées du Tableau du statut diplomatique. Les autres Puissances rentrent en Guerre seulement par le jeu d'un événement Invasion d'une Carte Diplomatique qui a été joué (que ce soit lors de ce Tour ou lors d'un tour précédent si ces puissances ne sont pas déjà en guerre). Lorsque l'un de ces événements d'invasion se produit, ajouter un marqueur «At War» dans la case appropriée du Tableau du statut diplomatique.

Acquérir le statut « Allié »

Après le jeu de la carte "Ligue de Schmalkalden", la papauté et le Habsbourg sont alliés pour le reste de la partie. Ajouter un marqueur "Allied" (allié) à la case appropriée du Tableau du statut diplomatique (cela supprime un marqueur "At War" s'il est présent). Ce cas est le seul moment où deux grandes puissances seront toujours alliés dans cette variante. Cette alliance permet à la papauté de se déployer par le biais du de la Phase de Déploiement de Printemps au travers des espaces contrôlés par le Habsbourg.

Retirer le statut « At War » (en guerre)

Une fois en guerre avec une grande puissance, il y a deux façons pour la papauté de supprimer ce statut "At War" et retrouver la paix. (Tout comme dans le jeu standard, les Habsbourg et la papauté ne peut jamais retrouver la paix avec le protestant après le jeu de la carte "Ligue de Schmalkalden").

Ces deux modes sont les suivants:

- si la guerre est entre la papauté et la France ou le Habsbourg, et le dirigeant de cette puissance n'a pas encore été excommunié, la papauté peut jouer la carte « bulle papauté » au début de la Phase de Diplomatie pour excommunier ce dirigeant jusqu'à la fin de cette guerre. Placer un marqueur Excommunication sur le nom de ce dirigeant situé sur la Carte de dirigeant papauté. Supprimer le marqueur "At War" entre ces puissance. La carte « bulle papauté » est utilisé pour le tour (placez là sur la carte de dirigeant papauté « Papal Power card »). La papauté peut alors choisir soit de retrouver le contrôle d'un espace d'origine papauté (même une clé), contrôlée par la puissance ennemie ou de tirer une carte supplémentaire du Paquet principal.
- au début de la Phase de Diplomatie, la Papauté peut proposer la paix pour finir une guerre (il n'y a pas obligation pour la papauté d'avoir eu un espace d'origine capturé comme dans le jeu standard). Retirer le marqueur "At War" (en guerre) entre ces puissances. Ajouter un marqueur "War Winner 1 VP" (Vainqueur de guerre 1 PV) de la Box VP sur la carte de dirigeant protestant (« Protestant Power card »). La papauté doit enlever 2 de ses unités (terrestres ou navales) de son choix sur la carte. La papauté peut alors choisir d'accorder 1 VP supplémentaire au Protestant pour reprendre le contrôle d'un espace d'origine papauté contrôlé par l'ennemi. Ajouter "War Winner 1 VP" pour chacun de ces espaces que la papauté récupère (La papauté ne peut pas renoncer au tirage d'une carte du paquet cette fois; un VP doit être accordé).

Dans ces processus pour mettre fin à une guerre, la papauté peut récupérer le contrôle de ses espaces d'origine. L'étape 3 de la procédure du segment de paix (9.3) est toujours utilisé pour changer le contrôle d'un espace.

10. Déploiement de Printemps

Seule la papauté peut réaliser un déploiement de printemps. Ce déploiement de printemps papauté est interdit dans tout espace à l'extérieur des zones de langue allemande ou italienne.

11. Phase d'Action

Normalement, les joueurs papauté et Protestant sont limités aux actions autorisées à leur puissance dans le jeu standard. Toutefois, lorsque leur adversaire est en état de guerre, ces puissances peuvent jouer des cartes pour prendre des mesures au nom d'une puissance majeure qui est en guerre avec leur adversaire. Les actions qui peuvent être entreprises de cette façon sont strictement limitées à cette liste (à noter que les actions de construction d'unités ne sont pas inclus):

- Déplacer une formation en terrain clair
- Déplacer une formation à travers un col
- Mouvement Naval (si elles sont utilisées par la papauté, leurs unités navales peuvent également se déplacer)
- Donner un assaut
- Contrôler un espace non fortifié
- Jouer des cartes de combat et de réponse afin d'aider une grande puissance (Exception: *Landsknechts*, et *mercenaires suisses*, voir 14 ci-dessous).

12. Contrôle et Désordre

Le joueur Protestant peut supprimer du désordre de tout espace sur la carte qui est actuellement sous influence religieuse protestante. De même, la papauté peut toujours éliminer les troubles des espace sur la carte sous influence religieuse catholique. La condition normale requière d'avoir une unité dans ou à proximité de ces espaces mais elle est diminuée dans des cas particuliers.

13. Mouvement

Les unités papales et protestantes ne peuvent jamais se déplacer, intercepter, faire retraite ou éviter un espace de bataille vers des espaces à l'extérieur des zones de langue allemande et italienne. Les unités françaises, du Habsbourg et ottomanes peuvent se déplacer, intercepter, faire retraite ou éviter un espace de bataille partout dans ces 2 zones linguistiques tout autres espaces sur la carte sont soit indépendants, soit sous leur propre contrôle. Les unités des Puissances Mineures suivent les mêmes restrictions que les unités des grandes puissances alliées.

14. Construction des Unités

La papauté peut seulement construire des unités de la papauté et des petites puissances alliées, même pendant les tours où il contrôle les unités d'autres grands puissances en raison d'une carte événement d'invasion. Le Protestant peut seulement construire des unités terrestres protestantes, même pendant les tours où il contrôle les unités d'autres grands puissances en raison d'une carte événement d'invasion. Ces restrictions comprennent la construction d'unités par le biais de cartes tels que les « recrues étrangères », « Landsknechts », et des « mercenaires suisses ».

18. Réforme

Procédure de la Diète de Worms

La carte du Habsbourg pour la Diète de Worms est tirée de dessus la pioche (ignorer l'événement obligatoire s'il est tiré, il devient simplement un 2 CP).

19. Hiver

Les unités françaises, du Habsbourg et ottomanes sont déplacées vers les espaces fortifiés normalement. Si les règles de l'hiver forcent des unités de ces puissances, à retourner à leur capitale, elles sont retirées du plateau immédiatement. Tous les leaders français, du Habsbourg, et ottomans sont retirés du jeu (pour revenir si un événement invasion est joué de nouveau), même s'ils s'étaient capturés à ce moment.

Les événements obligatoires suivant sont ajoutés à la liste normale des événements déclenchés durant la phase d'hiver.

Edouard VI au Tour 7

Marie I au Tour 8

Seul l'événement « Pirates Barbaresques » n'est plus automatiquement déclenché à la fin du Tour 3.

21.3 Angleterre

Femmes d'Henry et ses héritiers

Henry et Anne Boleyn sont mariés durant le Tour 4. Cranmer, Latimer et Coverdale entrent normalement dans le jeu au tour 5.

Succession Anglaise

Edward et Elizabeth sont tous deux nés avant le Tour 6. Ainsi, Edward est placé dans le Paquet au cours de la phase de Tirage de Cartes du Tour 6. Mary (puis Elizabeth) est ajouté dans le Paquet normalement si un nouveau dirigeant anglais arrive en jeu au tour précédent. Le jeu de Edouard VI et de Marie I est maintenant requise dans la Phase d'Hiver des Tours 7 et 8 s'ils ne sont pas déjà entré jouer. Soyez sûr d'ajouter leur successeur au Paquet au début du Tour suivant.

Mary I, dirigeant de l'Angleterre

La procédure suivante est utilisée après chaque impulsion protestants lorsque Marie dirige l'Angleterre. Ignorer entièrement cette procédure si tous les espaces d'origine anglais sont catholique au début de chaque impulsion.

Impulsions anglaise sous Mary I

1: Après chaque impulsion protestante, le joueur papauté jette un dé.

Sur un jet de Dé de 1-4, procéder à l'impulsion papauté et sauter le reste de cette procédure.

Sur un jet de Dé de 5-6, appliquez l'étape suivante.

2: Le Pape tire une carte à partir du Paquet et exécute une ou plusieurs actions basées sur la valeur CP de la carte:

une carte de 1 ou 2 CP: La puissance papauté brûle des livres en ciblant la zone de langue anglaise.

une carte de 3 CP: La puissance papauté lance un Débat théologique visant la zone de langue anglaise.

une carte de 4 CP ou plus : La puissance papauté brûle des livres visant la zone de langue anglaise suivie directement par Débat théologique en Angleterre.

23. Victoire

Victoire par Domination

Si, au cours de la Phase de Détermination de la Victoire, le Total de VP d'une puissance est inférieur à 25 mais il est au moins 8 VP plus grand que l'autre le puissance, il gagne par Victoire par Domination. Cette victoire ne peut se produire que dans la Phase de Détermination de Victoire du Tour 4 ou plus tard. Ne pas vérifier pour une Victoire par Domination lors des Tours 1, 2 et 3.

Modification de cartes

La résolution de ces cartes est modifiée dans cette variante:

Bulle papale : Peut seulement être utilisée pour excommunier un dirigeant au cours de la phase de diplomatie (voir règle 9 ci-dessus).

Ligue de Schmalkalden : Lorsque cet événement est déclenché, le Habsbourg et la papauté sont désormais alliés (même si déjà en guerre). La papauté peut maintenant activer les unités Habsbourg pour le reste de la partie. Si Rome ou Ravenne sont sous contrôle Habsbourg, elles le restent pour le reste de la partie.

Dissolution des Monastères : Le protestant tire une carte au hasard dans la main du joueur papauté et la défausse. Le protestant ensuite fait 3 tentatives de Réforme visant la zone de langue anglaise. La retirer du paquet si joué en tant qu'événement.

Charles de Bourbon : Le chef renégat et les mercenaires doivent être placés dans un espace de zone allemande ou italienne.

Rébellion des Cités État : Si l'événement « Ligue de Schmalkalden » a eu lieu, cet événement peut maintenant être joué contre un électorat sous le contrôle politique des Habsbourg.

Sac de Rome : Aucun changement, sauf si les mercenaires sont français ou Habsbourg, ces puissances ne peuvent pas recevoir une carte de la part du Pape. Défausser cette carte aussi.

Mise en place

La configuration est la même que pour le scénario de 1517, mais avec les exceptions suivantes:

- Toutes les piles d'unités terrestres en dehors des zones allemande et italienne devront contenir seulement 1 régulier et pas d'autres unités terrestres.

- Les seules unités navales sur la carte sont celles de Marseille, Gênes, Naples, Venise et Rome.

- Prague, Brünn, Breslau et sont sous le contrôle politique des Habsbourg (place un SCM Habsbourg à Prague; un HCM Habsbourg dans Brünn et Breslau).

La Hongrie est en début de jeu un allié des Habsbourg. Tous les autres espaces en Hongrie sont sous le contrôle politique ottoman. Les espaces de Buda et de Belgrade sont occupés par 1 unité régulière ottomane.

- Le seul leader en place sur le plateau au début du jeu est Andréa Doria (à Gênes).

Les cartes suivantes sont retirées du paquet :

1 Janissaires

2 Empereur

3 Les six femmes d'Henry VIII

4 Le patron des arts

9 Les pirates barbaresques

18 Dragut

30 Tercios

34 Rameurs professionnels

40 Machiavel : "Le Prince"

42 Roxelane

48 Galions

49 Corsaires huguenots

50 Carte de Mercator
53 Plantations
54 Mines d'argent du Potosi
58 Inquisition espagnole
59 Lady Jeanne Grey
66 Corsaires akinji
68 Andrea Doria
69 La vieille alliance
72 Fluctuation du prix des habits
73 Mariage diplomatique
74 Ouverture diplomatique
77 Fontaine de jouvence
80 Révolte de la gabelle
82 Les janissaires se révoltent
83 Jean Zapolya
84 Julie Gonzague
86 Les chevaliers de St Jean
87 Les mercenaires demandent à être payés
89 Repère de pirate
92 Révolte en Egypte
93 Révolte en Irlande
94 Révolte des Communeros
96 Vente des Moluques
97 Invasion écossaise
98 A la recherche de Cibola
99 Sébastien Cabot
100 Construction navale
101 La petite vérole
103 Menace contre le pouvoir
108 Alliance vénitienne
110 Guerre avec la Perse
111 Gouverneur colonial/Soulèvement natif
112 Thomas More
113 Couronnement impérial
114 Ambassade de La Forêt à Istanbul
115 Thomas Cromwell
116 Mauvais courtisan

Toutes les autres cartes font partie normalement du paquet.

Notes de conception

Centrale à la conception de *Here I Stand* est l'idée que les conflits du 16ème siècle pour le contrôle de Europe étaient à deux niveaux : militaire et religieux. Ce fait est traduit dans le jeu par un certain nombre d'éléments : l'utilisation d'un seul ensemble de marqueurs pour indiquer à la fois le contrôle religieux et politique d'un espace, la division des personnalité du jeu entre dirigeants militaires (armée et marine) et religieux, et même le sous-titre du jeu « Guerres de la Réforme », qui à mon avis est primordial pour ces deux conflits. Je voulais montrer comment ces deux luttes s'entrecroisaient et s'entrecoupaient, tout en sachant qu'il fallait deux ensembles différents de mécanismes de jeu pour rendre l'essence de chacune d'elles.

Une question que je me suis répété à moi-même était le degré de complexité de ces deux moitiés du jeu. Le fait qu'il y allait avoir deux côtés de la conception signifiait que les règles allaient être longue. Ainsi, que chaque lutte devait rester simple était indispensable. Cependant, j'ai aussi estimé que les deux pouvoirs religieux (papauté et protestants) allaient être enfermés dans cette lutte religieuse. Cet aspect du jeu devait tenir par lui-même et donner à réfléchir aux deux protagonistes.

Par conséquent, je me suis fixé un but de conception. Le conflit religieux devait être assez profond pour faire un bon jeu à deux joueurs. J'ai passé un peu de temps à le valider, avant la publication avec quelques tests rapides avec mon fils Matthew. Nous n'avons eu qu'à retirer les cartes qui ne s'appliquent jamais aux pouvoirs religieux (comme les cartes du Nouveau Monde, guerre étrangère, la plupart des révoltes) et à jouer comme si les autres grandes puissances n'existaient pas. Bien sûr quelques situations étranges ont surgit, mais globalement c'était amusant et extrêmement rapide. Dans l'urgence de sortir le jeu, un

travail à plein temps sur la variante à deux joueurs a dû attendre. Toutefois, je savais que l'idée avait de l'intérêt et pouvait être poursuivie à une date ultérieure.

Et heureusement le moment est venu plus tard. Avec la publication de l'article dans le magazine C3i, sept mois de tests et de réglages, cette variante est maintenant terminée. Cette variante conserve beaucoup de la simplicité de ces premiers essais à deux joueurs. Les règles additionnelles ne sont longues que de quelques pages. Cependant, avec l'ajout du paquet Diplomatie, chaque joueur doit faire face à des menaces extérieures qui reflètent le rôle de cette puissance dans un jeu à six joueurs. Mieux encore, vous pouvez argumenter que les décisions du jeu de carte sont alors encore plus difficiles pour ces puissances, du moins quand vous contrôlez une armée d'invasion. Dans ces situations, un joueur doit mettre en balance les avantages des cartes diverses pour améliorer sa propre position face à celles qui endommagent son adversaire avec une force d'invasion.

J'ai également l'espoir que cette variante à deux joueurs de *Here I Stand* soit accessible à de nouveaux joueurs qui n'ont pas eu le temps ou les partenaires nécessaires pour un jeu à six joueurs. Comme toujours, vérifiez le site Web du jeu pour connaître les dernières nouveautés (<http://home.comcast.net/~ebeach/>). Nous continuerons de fournir une mise à jour et errata, de répondre aux questions et fournir une liste de joueurs pour le jeu pas correspondance. C'est seulement maintenant que ce soutien s'élargit pour inclure ceux qui cherchent à s'amuser à tenir des débats théologiques et brûler les hérétiques dans un jeu à deux !

Conception et Développement : Ed Beach

Testeurs : Ben Acker, Joe Acker, Scott Bauer, Ed Beach, Matthew Beach, Steve Caler, Bryan Colliers, David Cross, Ben Elzingacheng, Mark Greenwood, Allen Hill, Nathan Hill, Steve Lampon, Justin Rice, Ken Richards, JJ Tee.