

PRUSSIA'S Defiant Stand

(La position provocante de la Prusse)

La guerre de Sept Ans en Europe centrale
1756-1763

Worthington Games

Traduction française v 1.0

" Notre gloire militaire est très belle, vue de loin. Mais si vous aviez été témoin de la détresse et de la misère avec lesquelles elle avait été acquise, dans quelles privations et luttes physiques, dans la chaleur et le froid, dans la faim, la saleté et la misère, alors vous auriez appris à penser tout autrement sur cette 'gloire'."

Frédéric le Grand

Prussia's Defiant Stand : La guerre de Sept Ans en Europe Centrale

1756-1763

INTRODUCTION

En 1756, Frédéric le Grand lança une attaque préventive contre la Saxe et son ennemi juré, l'Autriche, déclenchant la guerre de Sept Ans et opposant les pays les plus puissants d'Europe au petit état naissant de la Prusse. Le pari de Frederick a presque détruit la Prusse, mais quelques victoires étonnantes sur des forces numériquement supérieures, de nombreux ordres retardés, de l'or britannique et la mort opportune de la tsarine Elizabeth de Russie ont sauvé la Prusse et assuré la place de Frédéric dans l'histoire comme un grand général.

Prussia's Stand Defiant recrée cette lutte acharnée pour la maîtrise de l'Europe centrale. Le jeu montre l'importance des manœuvres, des forteresses, des sièges et du ravitaillement. Les forces de Prusse, d'Autriche, de France, de Russie et de Suède sont représentées par des blocs pour les chefs / artillerie, l'infanterie lourde et légère, la cavalerie, les cosaques et les forteresses.

Un joueur commande les forces prussiennes et l'autre les forces autrichiennes et leurs alliés impériaux, français et russes. Le but du jeu est de vaincre les armées de votre adversaire et de prendre le contrôle des villes clés de la guerre.

TOURS DE JEU

Le jeu se joue en une série d'années. Il y a cinq (5) TOURS DE JEU et une phase d'hiver pour chaque année sauf la première année qui n'a que trois tours suivis par la phase d'hiver. Chaque tour de jeu a quatre (4) PHASES comme suit :

- Phase de carte
- Phase d'ordre
- Phase de bataille
- Phase de ravitaillement

CARTE

La carte représente l'Europe centrale, incluant la plus grande partie de la Prusse et de l'Autriche-Hongrie, et des parties du Saint Empire Romain et de la Pologne. Le joueur prussien est situé à l'extrémité ouest de la carte, le joueur autrichien et le joueur allié à l'extrémité est.

I-a Villes

Les villes réglementent le placement et le mouvement des unités des armées. La valeur numérique sous certaines villes représente les points de victoire et certaines restrictions sur le placement des unités. Les Points de Victoire (PV) sont immédiatement attribués pour le contrôle d'une ville ennemie sur la base des valeurs imprimées de 1 à 4. La piste de victoire commence à zéro (0) et glisse vers la droite ou vers la gauche lorsque les

villes changent de main. Toutes les villes situées à l'intérieur des frontières de la Prusse et de l'Autriche sont considérées comme des " villes nationales " pour leurs pays respectifs. Les villes nationales sont importantes pour le placement de nouvelles unités (voir V-k) et les chaînes d'approvisionnement (voir VII-b).

Les lignes continues sont les routes principales reliant les villes et les lignes pointillées sont des routes restreintes (voir V-c).

I-b Contrôle de la ville

Toutes les villes sont contrôlées par le pays propriétaire - Prusse en gris, français/impérial en bleu, Russie/Suède en vert, Autriche en blanc – à moins que la ville ne soit occupée par une unité de l'armée ennemie. Les villes inoccupées retournent immédiatement au joueur qui les a contrôlées. Les forteresses contrôlent les villes et doivent être prises pour contrôler une ville, mais seules les forces assiégeantes peuvent tracer le ravitaillement à travers une ville.

I-c Échelle du jeu

La carte représente les régions d'Europe centrale. Chaque bloc d'infanterie représente un corps de 10 000 à 15 000 hommes, chaque bloc de cavalerie environ 5 000 hommes et chevaux, et chaque chef environ 100 canons et charriots de ravitaillement (25 canons par pas).

I-d Brouillard de guerre

Sauf lors d'une bataille ou d'un siège, les blocs sont dressés face au propriétaire. Le type et la force du bloc sont cachés à l'adversaire.

I-e Sites de bataille

Les principaux combats sont représentés sur la carte par des fusils croisés.

II. ARMÉES ET FORTERESSES

Les blocs de bois représentent les forces prussiennes (gris), autrichiennes (noir), françaises et impériales (bleu) et russes et suédoises (vert). Les étiquettes prussiennes (gris) vont sur les blocs gris. Les étiquettes blanches autrichiennes sur les blocs noirs, les étiquettes bleues françaises/impériales et saxonnaises sur les blocs bleus, et les étiquettes vertes russes/suédoises sur les blocs verts. Chaque forteresse a deux autocollants par bloc, un avec force et un avec un symbole de forteresse. Placez-en un de chaque couleur assortie sur un bloc.

II-a Données du bloc

Les blocs ont des nombres et des symboles qui définissent les capacités de mouvement et de combat.

Points de force (PF)

Nom et classe



Capacité de mouvement

Puissance de combat (PC)

II-a-1 Force

Le nombre de marques hachurées sur le bord supérieur lorsque le bloc est debout indique la force actuelle d'un bloc, appelée ci-après PF. Un dé à six faces (D6) est lancé par PF de l'unité. Cela signifie qu'une unité de quatre PF lance quatre dés. La force d'un bloc est réduite en tournant le bloc de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour réduire la PF. Les blocs sont éliminés lorsqu'ils sont réduits en dessous de leurs pas imprimés et retirés du jeu et placés debout dans la réserve de force du joueur propriétaire ou retirés du jeu (voir V-k).

Réduire la perte unitaire de pas (PF)



II-a-2 Valeur de la puissance de combat

La puissance de combat (PC) est indiquée dans le coin inférieur droit. La valeur de PC est la valeur de touche en utilisant un dé à six faces. Une valeur de PC de 4 signifie qu'une touche est infligée à l'ennemi pour chaque jet de 4 ou plus.

Par exemple, une unité notée PC6 ne marque qu'une touche pour chaque "6" obtenu, mais une unité notée PC3 marque une touche pour chaque 3, 4, 5 ou 6 obtenu.

La PC de cavalerie indiquée est pour le combat contre la cavalerie. Pour le combat contre des chefs ou des infanteries adverses, soustrayez 1 à la valeur de PC indiquée. *Par exemple, une cavalerie avec une PC de 5 marque des touches sur 5 et 6 contre la cavalerie et contre les chefs ou l'infanterie, les nombres des touches au jet de dé sont 4, 5 et 6 pendant la phase de charge.*

II-a-3 Capacité de mouvement

Les capacités de mouvement (CM) sont indiquées en rouge dans le coin inférieur gauche d'un bloc. C'est le nombre maximum de villes qu'une unité d'armée peut déplacer. EXCEPTIONS : Mouvement de groupe avec un chef (voir V-e) et marche forcée (voir V-f)

II-b Types d'unités

Il existe 3 types (classes) d'unités d'armée : les chefs, l'infanterie et la cavalerie. Les forteresses sont des unités qui *ne sont pas des unités d'armée*, mais des positions fixes qui ont un PF défensif si elles sont attaquées.

II-b-1 Forteresses



Les forteresses représentent de solides défenses, des dépôts d'artillerie et de ravitaillement. **Ils ne bougent pas**, ce sont des **PC1** (touchent automatiquement pour chaque PF) et elles ont une double défense (nécessitant deux touches par perte de PF).

Les forteresses peuvent être réduites en force par des assauts, un siège, ou si elles sont utilisées pour ravitailler des armées. Jusqu'à quatre (4) unités d'armée peuvent se réfugier dans une forteresse assiégée. Les forteresses ne peuvent pas se déplacer et ne comptent pas dans les limites du casernement d'hiver. Elles peuvent servir de source d'approvisionnement pour des blocs de même couleur (voir VII-a). Les forteresses sont permanentes et changent de mains si elles sont prises. Le joueur allié ne peut pas ensuite échanger une forteresse capturée contre une autre de couleur différente.

II-b-2 Chefs



Les chefs représentent les généraux et leurs états-majors, l'artillerie et les convois de bagages.

Les chefs peuvent commander un certain nombre d'autres unités d'armées via la formation (voir V-c) et le mouvement de groupe (voir V-d-1). Ils peuvent également soutenir le casernement hivernal (voir VIII-d). La force **MAXIMALE** d'un chef indique également son rang par rapport aux autres chefs. Le rang est important pour déterminer quel chef peut déplacer d'autres chefs. Chaque chef a une 'Limite de commandement' égale à **DEUX** fois sa force actuelle. Les chefs ne comptent pas dans leur limite.

Les chefs alliés peuvent rassembler d'autres unités alliées tant que le nombre d'unités d'armées alliées ne dépasse pas le nombre d'unités de la même nation du chef dans la ville.

(Règle optionnelle) Les chefs avec un PC de 4 ou moins peuvent également réagir aux batailles (voir XI-a).

II-b-3 Infanterie



L'infanterie est l'épine dorsale des armées.

Les grenzers autrichiens, l'infanterie légère, ont une double défense (ils ont besoin de deux touches pour chaque réduction de pas), sauf s'ils attaquent ou défendent dans une forteresse.

II-b-4 Cavalerie



La cavalerie est puissante dans les charges contre l'infanterie et les chefs et peut donner la poursuite sur les armées vaincues.

La cavalerie utilise sa valeur de PC imprimée contre d'autres unités de cavalerie en phase de charge et utilise une valeur de PC de six (6) en mêlée contre d'autres cavaleries sur le plateau de bataille (voir VI-a-2). Le bloc cosaque russe est unique et peut se déplacer de trois (3) villes.

II-c Blocs éliminés

Les blocs d'armée éliminés à cause du combat ou de l'attrition sont remis dans la réserve de forces du joueur propriétaire sauf les chefs qui sont définitivement retirés

du jeu à moins qu'ils n'aient été démobilisés pendant le ravitaillement. Les forteresses éliminées sont mises de côté pour un usage futur.

Remarque : Si un chef est retiré du jeu à cause d'une fusion avec une autre unité (voir VI-c et VII) tandis qu'il est non ravitaillé ou assiégé, il est définitivement retiré du jeu.

III. INSTALLATION DU JEU

Jeu de campagne : Reportez-vous au verso de la carte du plateau de bataille pour l'installation du jeu. Toutes les unités d'armée se déploient à pleine force et les forteresses à leur force imprimée. Les unités sont placées verticalement face à leur propriétaire. Toutes les zones de la carte sont en jeu sauf les zones de départ françaises et russes, où la Prusse ne peut jamais entrer, et la Suède jusqu'à ce qu'elle soit en guerre. La forteresse de Thorn, l'unité saxonne et la forteresse de Dresde, ainsi que les unités bavaroises sont en jeu. La France, la Russie et la Suède entrent en guerre au tour 3 de 1757 en utilisant les forces indiquées sur la carte de déploiement. Notez que la cavalerie autrichienne Brettlach se déploie avec les français quand ils entrent en guerre. Les joueurs peuvent vouloir installer ces forces dans leur zone de départ pendant l'installation du jeu pour accélérer le jeu.

Scénario des temps désespérés : Le scénario le plus court commence au 4^{ème} round de 1757. Les joueurs commencent avec quatre (4) cartes et la piste de PV est fixée à trois (3) pour la Prusse qui détient Dresde.

Déploiement gratuit : Si les joueurs veulent essayer différentes stratégies de départ dans le jeu de campagne, ils peuvent utiliser le déploiement gratuit avec ces restrictions.

- Un seul chef par ville avec pas plus de troupes que leur limite de commandement.
- Chaque forteresse prussienne doit avoir au moins une unité d'armée.
- L'Autriche doit déployer au moins deux unités d'infanterie dans chaque forteresse.
- L'entrée française/impériale et russe/suédoise n'est pas affectée.
- La Saxe commence normalement.
- Les forteresses ne sont pas touchées.

MÉCANIQUES DU TOUR DE JEU

IV PHASE DE CARTE

Il y a trente-trois (33) cartes dans le jeu. Toutes les cartes ont une valeur de commandement de 1 à 4 dans le coin gauche. Lorsqu'elles sont jouées pendant la phase de carte, elles sont utilisées pour le mouvement, pour faire entrer des unités d'armée depuis la réserve de force d'un joueur, ou pour ajouter des pas aux forteresses amies. Le nombre le plus élevé est pour les alliés, le plus petit est pour la Prusse.

Toutes les cartes ont des événements différents qui peuvent être joués pendant le mouvement, le combat, le ravitaillement, la résolution du siège de forteresse, la santé

de la Tsarine, ou les phases d'hiver. Lorsqu'il est joué en tant qu'événement, ignorez la valeur d'ordre. Lorsque vous jouez en tant qu'ordre, ignorez l'événement. Cinq (5) de ces cartes ont également des valeurs de remplacement imprimées sur elles que les joueurs peuvent choisir de jouer soit comme carte d'ordre, soit comme carte de remplacement pour leurs pas vers des unités d'armée ravitaillées amies.

Composition de cartes

- 3 - Ordre Prusse 3 / Alliés 4
- 1 - Ordre Prusse 2 / Alliés 4
- 4 - Ordre 3 pour les deux camps
- 4 - Ordre Prusse 2 / Alliés 3
- 15 - Ordre 2 pour les deux camps
- 4 - Ordre Prusse 1 / Alliés 2
- 2 - Ordre 1 pour les deux camps

Les cartes sont mélangées et distribuées *face cachée*. Le jeu de la campagne commence au **TOUR 3** et les deux joueurs commencent avec **4 CARTES**. Au début de chaque **ANNÉE**, les joueurs suivants reçoivent sept (**7**) **CARTES**, avec les exceptions possibles ci-dessous.

(1) Si la capitale d'un joueur est occupée par l'autre joueur au début d'une année, ce joueur reçoit une carte de moins pour l'année.

(2) A partir de la phase de cartes 1760, la Prusse reçoit également deux (2) cartes en moins si le joueur allié gagne en points de victoire sur la piste de victoire. Une fois cette condition remplie, cette limite est permanente et représente la perte du soutien britannique.

Les joueurs subissent également une perte immédiate d'une (1) carte, de leur choix, au moment où les unités ennemies prennent leur capitale (voir V-j Pillage). *Exemple : Si Berlin est occupée par l'Autriche ou ses alliés et que le joueur allié gagne aux points de victoire au début de 1760, alors la Prusse ne recevra que quatre (4) cartes pour l'année, soit trois cartes de moins.*

Ordres (premier chiffre Alliés, second Prusse)



À chaque tour, les joueurs peuvent choisir une carte à jouer et la placer face cachée. Jouer une carte n'est pas obligatoire, mais si aucune carte n'est jouée, aucun ordre ne peut être obtenu par ce joueur. Le joueur allié est le

premier à placer une carte face cachée ou à annoncer son intention de passer ce tour. Les cartes sont alors révélées et le joueur avec la carte la plus basse décide qui commence ce tour - **Joueur 1**.

Les égalités permettent au joueur *prussien* de décider qui joue en premier. Si une carte est jouée comme remplacement, ce joueur est le joueur 1. Si les deux joueurs jouent des remplacements, le joueur allié annonce d'abord comment il joue la carte - ordres ou remplacements. Si les deux joueurs jouent leurs cartes en remplacement, le joueur prussien est le joueur 1.

Ni les cartes ni les ordres ne peuvent être accumulés pour une utilisation future. Une fois que les cartes sont jouées pendant un tour pour les événements, elles sont retirées du jeu pour cette année jusqu'à ce que toutes les cartes soient mélangées à nouveau pour une nouvelle année.

Remarque : Les joueurs commencent avec des cartes supplémentaires selon l'année de jeu, mais plusieurs jeux d'événements dans une année peuvent laisser un joueur sans cartes plus tard dans l'année.

Règle facultative : Pour un jeu plus court, voir XI-c.

IV-a Cartes de remplacement

Les cinq (5) cartes de remplacement fournissent trois (3) à cinq (5) pas de remplacement. Ils peuvent être ajoutés à n'importe quelle(s) unité(s) d'armée amie(s), et non à des forteresses, situées dans des villes ravitaillées et non assiégées (voir VII). Ils peuvent être ajoutés dans n'importe quelle combinaison, c'est-à-dire tous les pas vers une seule unité d'armée ou les pas vers plusieurs unités d'armée dans des endroits différents. Les cartes de remplacement sont toujours résolues en premier, sauf si elles sont jouées comme carte d'ordre.

IV-b Cartes de mouvement

Six (6) cartes ont des événements qui affectent le mouvement des unités d'armée. Deux (2) cartes donnent un modificateur de +1 au jet de dé pour forcer la marche (voir V-f). Les joueurs peuvent jouer les deux cartes pour modifier une tentative de marche forcée et obtenir un +2 au jet de dé. Deux (2) cartes permettent à un groupe d'armées d'ignorer les limites de route restreinte (voir V-c), les deux peuvent être jouées pour deux groupes. Deux (2) cartes permettent à deux (2) groupes d'armées d'attaquer ou de défendre au premier round (voir VI). Les deux peuvent être joués pour permettre jusqu'à quatre groupes d'attaquer ou de défendre ensemble.

IV-c Cartes de combat

Treize (13) cartes ont aussi des événements imprimés sur elles pour modifier le combat. Ces cartes peuvent être jouées pendant n'importe quelle bataille en rase campagne (pas les assauts de forteresse) - seulement une carte par joueur par bataille dans n'importe quel round, sauf les cartes "Grande Redoute" et "Surprise" qui doivent être jouées dans le premier round. L'attaquant annonce toujours en premier s'il joue une carte de combat puis le défenseur. Les cartes sont révélées simultanément.

IV-d Cartes de résolution de siège

Trois cartes peuvent être utilisées pour effectuer des sièges (voir VII-d). Le texte sur les cartes explique quand les jouer. Les joueurs peuvent jouer plusieurs cartes pour effectuer un seul siège.

IV-d Cartes de santé de la tsarine

Deux (2) cartes permettent aux joueurs de modifier le jet de dé de + ou - 2 pour le jet de santé de la tsarine à partir de 1761 (voir IX). Ceci se fait avant le lancement du dé et avant la phase de carte du premier tour. Le joueur allié annonce en premier s'il joue une carte suivie du joueur prussien. Les joueurs peuvent jouer plusieurs cartes pour modifier le jet de dé.

IV-e Cartes de campagne hivernale

Deux (2) cartes permettent aux joueurs de choisir entre jouer en tant qu'ordre pendant un tour ou la phase d'hiver pour les nouvelles unités d'armée, ou comme événement de la campagne d'hiver. Une carte est limitée à la Prusse seulement ; l'autre peut être jouée par n'importe quel camp. Les restrictions sont imprimées sur la carte (voir VIII-a). Le joueur prussien peut jouer les deux cartes pour déplacer deux groupes. Si les deux joueurs jouent la campagne d'hiver comme un événement, le joueur prussien décide qui commence.

IV-f Commencer la nouvelle année

Après la phase d'hiver (voir VIII), les joueurs vérifient la victoire automatique (voir X). Les joueurs ramassent et mélangent à nouveau toutes les cartes et distribuent les 4 à 7 cartes autorisées pour chaque joueur. Notez les événements clés de l'année :

1757, tour 3 - La Russie, la Suède et les alliés français/impériaux entrent en guerre. Voir le tableau d'installation.

1760, avant le tour 1 - La Prusse reçoit +1 PV si elle est encore en guerre. Ce PV est attribué avant de déterminer si la Prusse a perdu le soutien britannique.

1761, tour 1 - Le joueur allié jette 2 dés pour la mort de la tsarine Elizabeth. Sur un huit (8) ou plus, les Russes et la Suède quittent la guerre. (Voir IX)

1762, avant le tour 1 - La Prusse reçoit un autre +1 PV si elle est encore en guerre.

V PHASE D'ORDRE

Le nombre sur les cartes d'ordre, de 1 à 4, détermine le nombre d'ordres qu'un joueur peut exécuter par tour de jeu. Pour chaque ordre, un joueur peut choisir d'activer un chef pour le mouvement, d'activer une seule unité d'armée pour le mouvement, de sauvegarder des ordres pour construire des pas dans des forteresses ravitaillées, non assiégées, ou d'amener des unités d'armée sur la carte depuis la réserve de force du joueur. Les unités d'infanterie et de cavalerie de la réserve de force sont placées à pleine force au coût d'un (1) Point d'ordre pour l'infanterie, deux (2) pour la cavalerie, et trois (3) pour les

chefs. (Voir V-h-1 pour les restrictions sur le placement des unités d'armée provenant de la réserve de force.

Maintenir un siège, attaquer une forteresse ou tenter une échappée ne coûte pas d'ordre.

V-a Séquence d'ordre

Les ordres sont exécutés dans l'ordre suivant :

1. **Identifiez les chefs ou les unités à activer.** (Voir V-b)
Le joueur 1 puis le joueur 2 bascule les unités d'armée désirées face cachée.
2. **Le joueur 1 lance 2 dés et consulte la table des frictions de guerre.** (Voir V-i)
3. **Le joueur 1 rassemble et déplace les unités d'armée activées.** (Voir V-b)
4. **Après tous les mouvements, le joueur 1 utilise les points d'ordre sauvegardés pour placer de nouvelles unités ou ajouter des pas de forteresse.** (Voir V-k)
5. **Le joueur 2 répète les étapes 3 et 4.**

V-b Activation des unités d'armée

En utilisant le nombre d'ordres disponibles pour le tour donné, le joueur 1 choisit les chefs ou les unités d'armée qu'il souhaite activer en les plaçant face cachée. Plusieurs chefs et/ou unités d'armée dans la même ville peuvent être activés. Le joueur 2 répète ensuite l'étape.

Remarque : Les joueurs n'annoncent pas le but de l'activation, qu'il s'agisse d'un rassemblement ou d'un mouvement.

V-c Limites d'itinéraire

Tous les itinéraires entre les villes, pleins et en pointillé, coûtent un (1) point de mouvement. Les lignes pleines permettent jusqu'à neuf (9) blocs de se déplacer entre les villes et les lignes en pointillé jusqu'à cinq (5) blocs par mouvement, retraite et regroupement. La limite s'applique séparément à chaque camp et une fois atteinte, aucune autre unité ne peut utiliser la route pour l'étape en cours.

La Prusse **ne peut pas** entrer dans les zones de départ russe et française, ou Stralsund jusqu'à ce que la Suède entre en guerre. Les deux joueurs peuvent traverser librement les zones de Pologne (en vert) et du Saint Empire Romain (en bleu). La forteresse polonaise à Thorn est en jeu dès le départ et peut être attaquée ou assiégée.

V-d Rassembler des Forces

Pour chaque chef non assiégé activé, les joueurs peuvent choisir de déplacer un nombre d'unités d'armées égal à la limite de commandement du chef (Voir II-b-2) pour rejoindre ce chef. Le chef ne peut pas bouger s'il est en regroupement. Les unités ne peuvent être rassemblées que dans les limites de leur mouvement, y compris avec une marche forcée, et ne peuvent pas s'arrêter à moins d'échouer dans une tentative de marche forcée. Seuls les chefs de valeur de commandement inférieure (voir II-b-2) peuvent être appelés pour se rassembler. Les blocs qui se rassemblent peuvent traverser des villes contenant des

sièges amis, mais ne peuvent traverser des villes contestées ou contrôlées par l'ennemi que si les blocs ennemis sont déjà masqués (voir V-g). Les blocs qui se rassemblent peuvent quitter une ville contenant des blocs ennemis tant qu'il reste suffisamment de forces masquantes (une unité d'armée par unité ennemie).

Les unités d'armée peuvent également se rassembler vers une ville contestée, mais elles apparaissent en tant que réserves lors du second round de bataille. Une fois le rassemblement terminé, le chef et les forces rassemblées ne peuvent plus bouger pendant le tour en cours.

Exemple : Le chef autrichien Nadasty (force maximale de deux) ne peut pas rassembler Charles ou d'autres chefs autrichiens. Le chef russe Fermor (limite de commandement de 8) peut en rassembler huit (8). S'il a rassemblé quatre (4) unités d'armée russes (ou si 4 ont commencé dans la ville avec Fermor), il peut également rassembler quatre (4) unités d'armée autrichiennes ou françaises.

V-e Mouvement de groupe

Au lieu de se regrouper, les joueurs peuvent former un groupe avec chaque chef activé et les unités d'armées qui commencent leur tour dans la même ville jusqu'à la limite de commandement du chef (voir II-b-2).

Par exemple : Browne avec trois (3) PF peut déplacer six (6) unités d'armée plus lui-même ou sept (7) au total. D'autres chefs dont la limite de commandement est inférieure peuvent être inclus dans le groupe.

Les chefs alliés peuvent déplacer des unités d'armées d'autres nations tant que le nombre d'unités alliées ne dépasse pas celui des unités de nationalité du chef, sans compter le bloc du chef.

Un groupe peut soit se déplacer en un seul mouvement avec le chef en utilisant la capacité de mouvement du chef, soit disperser les unités d'armée du groupe vers différentes villes dans n'importe quelle combinaison désirée. Notez que les unités d'infanterie peuvent se déplacer de deux (2) villes sans marche forcée si leur mouvement entier est avec un chef qui a une capacité de 2 PM. Les chefs alliés Charles (Autriche), Apraxine (Russie), et Soubise (France) sont les seuls chefs avec une capacité de un (1) PM.

Les joueurs peuvent déposer des unités d'armée lorsque le groupe se déplace vers sa destination finale, mais ne peuvent pas ramasser des unités d'armée. Un groupe peut traverser librement d'autres unités et villes amies, y compris celles assiégées par des unités amies.

V-f Marche forcée

Les unités d'armée peuvent forcer la marche d'une ville supplémentaire lorsqu'elles se rassemblent, se dispersent, font un mouvement indépendant, ou se déplacent avec un chef. Les joueurs identifient d'abord toutes les unités et la destination qui tentent de forcer la marche, se déplacent vers la ville normale autorisée, puis lancent un dé pour chaque unité individuellement pour voir si elle a atteint sa destination finale. Lancez un (1) dé pour chaque unité qui

force la marche et appliquez le résultat comme défini ci-dessous :

1 : l'unité subit un pas de perte et ne termine pas son mouvement.

2-3 : l'unité subit un pas de perte mais termine son déplacement.

4-6 : accomplit le déplacement sans perte

L'infanterie qui accompagne un chef avec un PM de deux (2) peut se déplacer de deux (2) villes et ensuite tenter de forcer la marche seulement si elle continue à se déplacer en groupe avec le chef qui tente également de forcer la marche. La cavalerie avec des chefs qui ont un (1) PM et qui tentent de forcer la marche ne lance pas de dé.

Remarque : Les unités dispersées peuvent forcer la marche, mais elles ne reçoivent pas le bonus de mouvement du chef, sauf si elles restent avec lui. Ainsi, les blocs d'infanterie ne peuvent pas se déplacer de deux (2) villes avec un chef et ensuite s'arrêter pour forcer la marche vers une ville supplémentaire.

V-g. Masquer.

Les unités d'armée d'un joueur peuvent traverser ou quitter une ville contenant des unités ennemies, y compris des forteresses, mais doivent contrôler toutes les unités ennemies en laissant derrière elles un nombre égal d'unités d'armée. Si des unités d'armée quittent une ville où plusieurs groupes d'armées ennemies attaquent, seule une force de masquage pour l'attaque principale est nécessaire. Une forteresse assiégée et les unités d'armée qui s'y trouvent n'affectent pas le mouvement et n'ont pas besoin de forces de contrôle. Une force de masquage n'est pas non plus nécessaire si l'on met fin à un siège où toutes les unités ennemies se trouvent à l'intérieur de la forteresse.

Exemple : Les alliés ont une forteresse et 2 unités d'armée à Dresde. Le joueur prussien forme un groupe et se déplace vers Dresde. Le groupe peut soit s'arrêter, soit déposer au moins 3 unités d'armée pour masquer les 3 unités ennemies et continuer à se déplacer vers l'Autriche.

V-h Empilement

Il n'y a pas de limite d'empilement sauf à l'intérieur des forteresses où jusqu'à quatre (4) blocs peuvent se réfugier. Il y a toutefois des limites d'hivernage pour le casernement (voir VIII-d).

V-i Frictions de guerre

Le joueur 1 lance 2 dés et consulte la table des **frictions de Guerre (FdG)**. Les chefs nommés ne peuvent pas se déplacer ou disperser des blocs d'armées pendant le tour en cours, mais ils peuvent les rassembler.

Table des frictions de guerre

Deux dés	Résultats
2	Les espions fournissent de précieux renseignements. Le joueur autrichien peut examiner des blocs dans n'importe quelle ville de son choix.
3	Les espions fournissent de précieux renseignements. Le joueur prussien peut examiner des blocs dans n'importe quelle ville de son choix.
4	LeWaldt (Pr), Browne (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
5	Bevern (Pr) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
6	Charles (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
7	Apraxine (Ru) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
8	Soubise/Saxe-Hild (Fr/Imp) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
9	Daun (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger
10	Fermor (Ru), Keith (Pr) peut rassembler des forces, mais ne peuvent pas bouger.
11	Le mauvais temps retarde les attaques. Le mouvement des deux joueurs est autorisé, mais sans marche forcée. Les blocs ne peuvent pas engager de blocs ennemis, mais peuvent entrer dans des villes ennemies inoccupées. Aucun nouveau siège, et aucune attaque n'est permise dans les sièges existants. Aucune forteresse ne marche ce tour-ci.
12	La France bat les britanniques et les hanovriens - Frederick dépêche Brunswick (retire une infanterie de 4 pas, du jeu. Si déjà mis en œuvre et obtenu à nouveau, placez le bloc de nouveau dans la réserve de force*.

Remarque : Le tableau de la FdG montre les difficultés du commandement et du contrôle pendant cette période et la timidité ou la prudence de certains commandants. Cela permet aussi au temps de perturber les meilleurs plans. Il n'y a pas de jet de FdG au 1^{er} tour d'une partie.

** Les Prussiens doivent retirer de la carte une infanterie de quatre PF à pleine force et la mettre de côté. Si aucune n'est disponible, retirez l'unité de 4 PF la plus forte. Cette unité retournera dans la réserve de force si un autre '12' est obtenu. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'une partie.*

V-j Pillage des capitales

A l'instant où Berlin ou Vienne est contrôlée par des unités ennemies, le joueur propriétaire perd une carte de son choix - aucun effet si le joueur est à court de cartes. Le joueur perdant n'est pas obligé de montrer à l'autre joueur sa carte défaussée. Cette perte immédiate de carte ne peut se produire qu'une seule fois par année de jeu, mais peut se produire plusieurs fois pendant la guerre. De plus, il y a une réduction d'une (1) carte au début d'une nouvelle année si la capitale reste entre les mains de l'ennemi.

V-k Réserves de force & forteresses

Chaque joueur maintient une réserve de forces séparée d'unités d'armée debout face à lui. Une fois qu'un joueur a terminé tous ses mouvements, il peut utiliser les points d'ordre inutilisés pour placer des unités d'armée, en fonction de leur coût, et les déployer à **pleine force** comme indiqué ci-dessous. Les joueurs choisissent les unités d'armée à déployer, mais les unités ne peuvent pas être déployées dans des villes assiégées ou attaquées. Le joueur allié peut choisir quelle nation tirer. À l'exception des chefs, les unités d'armée éliminées retournent dans la réserve de forces pour un tirage ultérieur.

V-k-1 Déploiement

Une seule unité d'armée peut être déployée dans une ville nationale amie, non-contestée, ravitaillée (voir VII-a,b), et non assiégée par tour. Si aucune ville n'est disponible, le déploiement n'est pas autorisé. L'ordre peut être perdu s'il est impossible de le dépenser pour construire une forteresse. Limités aux restrictions ci-dessus, les déploiements sont également limités par classe d'unités à :

Chefs dans une *ville nationale* amie de 3 PV ou plus

Cavalerie dans une *ville nationale* amie de 2 PV ou plus

L'infanterie dans une *ville nationale* amie

Les unités de l'armée **russe** se déploient dans leur zone de départ et ne sont pas limitées en nombre par tour, ou à Varsovie si la Russie contrôle Königsberg avec une limite d'une par tour.

Les unités d'armée **françaises et impériales** se déploient dans leur zone de départ et ne sont pas limitées en nombre par tour.

L'armée **saxonne** dans une ville bleue amie.

L'armée **suédoise** à Stralsund si elle n'est pas occupée par la Prusse.

V-k-2 Forteresses

Les joueurs peuvent utiliser des points d'ordre pour ajouter un (1) pas à n'importe quelle ville forteresse sous contrôle ami libre d'unités ennemies. La forteresse doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une autre source de ravitaillement (voir VI-a,b). Plusieurs forteresses peuvent recevoir un pas, mais seulement un (1) pas par ville dans un tour de jeu. L'état du ravitaillement est vérifié au moment où un joueur souhaite ajouter le pas.

VI. PHASE DE BATAILLE

Les batailles se déroulent lorsque les unités de l'armée adverse se trouvent dans la même ville après que les deux joueurs aient terminé tous leurs mouvements, sauf les sièges en cours (voir VI-a-2). Le joueur 1 détermine l'ordre des batailles à mener, les résolvant chacune avant de commencer la bataille suivante. Après toutes les batailles obligatoires et les batailles de forteresse choisies par le joueur 1, le joueur 2 peut choisir des attaques de forteresse ou des esquives.

Si plusieurs groupes ou unités d'armée entrent dans une bataille à partir de différentes routes, le joueur propriétaire annonce quelle route est la principale force attaquante. Toutes les unités qui sont entrées le long de cette route jusqu'à la limite de la route entrent ensemble dans la bataille, même si elles ont commencé dans des villes différentes. Les unités utilisant d'autres routes arriveront dans les tours suivants, une route par tour au choix du joueur propriétaire. Par exemple, si trois routes sont utilisées pour attaquer une ville, une route est choisie pour l'attaque principale, une route pour le renfort au début du deuxième round (2) et une pour le début du troisième round (3).

Le joueur 2 peut renforcer une bataille commencée par le joueur 1 de la même manière avec les unités en défense dans la ville attaquée que la force principale et les unités de renfort arrivant lors des rounds suivants en fonction du nombre de routes utilisées.

Remarque : *Comme les deux joueurs se déplacent avant le combat, dans certaines batailles, le joueur 1 est le défenseur, tandis que dans d'autres, le joueur 2 est le défenseur.*

VI-a Batailles en rase campagne

Les batailles sont livrées en round de combat jusqu'à ce qu'une armée retraite ou soit éliminée. Pour résoudre une bataille, déployez les forces adverses sur le plateau de bataille (au dos de la fiche d'installation du jeu). Les chefs et l'infanterie sont placés face visible dans leurs colonnes respectives en face des forces adverses. Le combat est résolu dans chaque colonne avant de passer à la colonne suivante en commençant par les chefs adverses, puis l'infanterie et la cavalerie.

Un tour de combat se termine lorsque toutes les colonnes ont terminé leur tour. Les batailles ne sont pas limitées dans le nombre de tours qu'elles peuvent avoir. Les chefs et l'infanterie du défenseur jouent en premier au premier round à moins que l'attaquant n'ait joué une carte permettant à ses unités de tirer dans le désordre. La cavalerie reste debout dans la case "*en formation*" [*Form-up*] et n'est pas engagée - c'est-à-dire face visible et sujette aux touches de combat. La cavalerie contre la cavalerie est traitée comme une bataille séparée et le combat est simultané.

Les réserves du deuxième round vont dans la case de réserve debout jusqu'à ce qu'elles soient déployées au début du deuxième round ou des rounds suivants. Placez des réserves supplémentaires décalées debout derrière le plateau de bataille jusqu'à ce que ce soit leur round pour entrer dans la bataille.

VI-a-1 Cartes de combat.

L'attaquant annonce son intention de jouer une carte de combat, puis le défenseur. Lorsque les deux sont prêtes, les cartes sont révélées simultanément. Une seule carte de combat par camp peut être jouée dans une bataille, mais pendant n'importe quel round sauf les cartes "La grande redoute" et "La surprise" qui doivent être jouées au premier round.

Toutes les cartes de combat n'affectent que le round où elles sont jouées. Si les cartes de combat s'opposent et que les deux joueurs jouent une carte qui leur permet de tirer en premier, résolvez en faveur du défenseur. *Par exemple, l'attaquant joue le tir d'infanterie en premier et le défenseur "La surprise" pour se retirer, la carte du défenseur a la priorité.*

Remarque : Les cartes "La surprise" et "La grande redoute" sont jouées au premier round. Si le défenseur joue la carte de combat "La surprise", il peut retraiter avant le combat sans poursuite. "La grande redoute" ne peut être jouée qu'en défense. L'attaquant et le défenseur peuvent jouer la carte "Défense robuste". Notez que seule la Prusse peut jouer la carte "Ordre Oblique" comme carte de combat.

VI-a-2 Séquence de round de combat.

Au premier round, le défenseur tire ou retraite en premier avec les unités de tête, en jetant des dés en nombre égal au PF actuel de l'unité et en touchant sur chaque dé égal ou supérieur à la valeur de leur PC. Pendant tous les rounds de combat, les touches marquées vont sur les unités ennemies face visible les plus fortes sur toutes les colonnes, à l'exception de la cavalerie sur la cavalerie. Lorsque deux unités ou plus se partagent la force la plus élevée, le propriétaire choisit celle qu'il veut réduire. La cavalerie en formation n'est pas sujette aux pertes de combat jusqu'à ce qu'elle charge.

Remarque : Le terme engagé ci-après signifie que ces unités sont face visible et font partie de la bataille, à l'exclusion de la cavalerie en formation, des réserves ou des unités retraitées qui sont face visible derrière le plateau de bataille.

- Les chefs attaquants tirent ou retraitent. Si les chefs en défense ont retraité, l'infanterie ennemie prend les touches.
- L'infanterie du défenseur tire ou retraite, suivie de l'infanterie de l'attaquant. Les touches sont infligées aux unités ennemies les plus fortes, face visible, sur toutes les colonnes.
- L'attaquant annonce combien d'unités de cavalerie chargent, suivi du défenseur. Les joueurs ne sont pas obligés de charger avec de la cavalerie et peuvent les garder non engagés (debout et cachés) en formation. La cavalerie qui charge doit engager un nombre égal de cavalerie adverse qui charge. Toute cavalerie supplémentaire peut choisir de charger la cavalerie ennemie ou les chefs et l'infanterie ennemis. Cela les placera dans une colonne de charge séparée où elles sont maintenant sujettes aux tirs des chefs et de l'infanterie ennemis. Elles ne peuvent pas cibler des unités ou des classes individuelles. Les combats cavalerie contre cavalerie sont simultanés.

La cavalerie en phase de charge contre les chefs ennemis et l'infanterie reçoit un bonus de -1 PC (voir le plateau de bataille). La cavalerie en formation peut retraiter de la bataille.

Si à la fin d'un round de combat, la cavalerie n'a pas d'adversaire dans la colonne de cavalerie contre cavalerie ou dans la colonne de cavalerie contre armée, elles retournent immédiatement en formation et sont disponibles pour charger lors du round de combat suivant.

Exemple 1 : Trois (3) unités de cavalerie attaquantes passent de la formation à la charge pour engager le combat. Une (1) unité de cavalerie en défense passe de la formation à la charge pour engager le combat. Le joueur attaquant a deux (2) unités au-dessus de la parité et peut choisir d'engager l'une ou les deux dans le combat de cavalerie ou d'engager l'une ou les deux contre les classes de chef/infanterie en défense. Il choisit de tirer à deux (2) contre une (1) cavalerie en défense et une (1) contre les chefs/infanterie. Les unités de cavalerie des deux camps tirent et appliquent des touches simultanément. Les touches marquées par l'unité de cavalerie attaquante tirant sur les classes de chef/infanterie en défense seront appliqués aux unités les plus fortes de ces classes, au choix du défenseur. Les chef/infanterie en défense ne riposteront pas jusqu'à leur tour lors du prochain round de combat.

Exemple 2 : La Prusse a trois (3) unités de cavalerie contre deux (2) cavaleries autrichiennes au premier round et le joueur prussien envoie une (1) contre l'armée autrichienne. Au second round, une cavalerie autrichienne arrive comme renfort. Si la cavalerie autrichienne choisit de charger, elle peut charger la cavalerie prussienne ou les chef/infanterie prussiens, et l'unité de cavalerie qui a chargé l'armée autrichienne au tour précédent, car il y a toujours parité dans la colonne cavalerie. Si le joueur autrichien charge la cavalerie prussienne et que le joueur prussien retire sa cavalerie pour se reformer lors d'un tour suivant et charge à nouveau, il devra engager la cavalerie autrichienne si elle a encore une cavalerie égale ou supérieure.

- (Règle optionnelle voir XI-b) À la fin d'un round de combat, toute unité d'armée réduite de 1 PF retraite immédiatement sauf la cavalerie en phase de charge. La cavalerie dans la case de charge s'engage à se déplacer en mêlée. Placez les unités retraitées face visible sur le plateau de bataille pour une éventuelle poursuite après la bataille. La cavalerie sans adversaire d'une bataille de cavalerie retourne immédiatement en formation.
- Commencez le deuxième round. Les deux joueurs déploient les unités de réserve du second round dans leurs zones respectives. Si une bataille est terminée avant leur arrivée et que des unités ennemies restent, elles commencent une nouvelle bataille en tant qu'attaquant. Si ce n'est pas déjà fait ou si une nouvelle bataille commence, l'attaquant annonce son intention de jouer une carte de combat, suivi par le défenseur. Révéler simultanément.
- Le tir de la classe des chefs est maintenant simultané. L'attaquant annonce si un chef va retraiter, puis le défenseur. Dans les deux cas, les unités qui retraitent ne tirent pas mais sont sujettes à des touches de combat. L'un ou l'autre joueur peut lancer en premier

et garder la trace des touches. Une fois que les deux joueurs ont jeté le dé, appliquez les touches aux unités les plus fortes face visible - y compris la cavalerie qui a chargé l'armée (chefs et infanterie).

- Tir simultané de l'infanterie - résolu de la même façon que le tir de chef. Si l'un des camps déclare que toute l'infanterie retraite, l'autre camp ajoute +1 à sa PC imprimé, mais les '6' touchent toujours.
- Les deux joueurs déplacent de la cavalerie dans la case de charge vers la case de mêlée. La cavalerie en formation peut maintenant charger, l'attaquant joue en premier puis le défenseur. Maintenant, résoudre le combat de cavalerie simultanément. La cavalerie en mêlée contre la cavalerie est réduite à 6 PC, ne touchant que sur des six. La cavalerie contre des chefs et de l'infanterie touche touchent sur 5 PC, quelle que soit la valeur de PC imprimée.
- Retraiter à nouveau les unités de 1 PF si elle utilise la règle optionnelle et placer la cavalerie non engagée en formation – la cavalerie sans adversaire dans sa colonne ou chefs ennemis ou infanterie à combattre.
- Commencer le 3^{ème} round. Déployez toutes les réserves du troisième round. Si cela est permis, jouez les cartes de combat. Répéter la séquence de tir simultané du round 2. La cavalerie en mêlée peut bouger vers la case Formation, l'attaquant se déplace en premier, puis le défenseur, ou rester en mêlée. Déplacer de la cavalerie en charge pour la mêlée, et si désiré, de la cavalerie en formation pour charger.
- Répéter les rounds de combat jusqu'à ce qu'une armée soit sortie du plateau de bataille.

Remarque : Pendant la phase de cavalerie de chaque round de combat, l'attaquant annonce combien de cavaleries dans la case formation chargent, suivi du défenseur. Tant que les deux camps ont la parité dans la colonne de cavalerie contre cavalerie actuellement engagée, la cavalerie supplémentaire peut choisir de charger contre les chefs et l'infanterie de la force adverse.

VI-b Poursuite.

Le premier à quitter le champ de bataille est vaincu et toutes les unités qui ont participé au combat, même si elles ont retraité lors d'un round de combat, sont sujettes à la poursuite, perdant un (1) pas pour chaque bloc de cavalerie que le vainqueur a au-dessus du nombre de cavalerie de l'armée vaincue. Les pas sont pris sur des unités les plus fortes, au choix du propriétaire. Si une bataille se termine avant l'arrivée des réserves, la cavalerie de réserve ne participe pas à la poursuite.

VI-c Retraite.

En respectant les limites de route, une armée vaincue doit retraiter dans la ou les villes sous contrôle ami, ravitaillées les plus proches (voir VII-a,b), libres d'unités ennemies, y compris assiégées, ou dans une forteresse amie si elle se trouve dans la ville de bataille. Elles ne peuvent jamais retraiter vers une ville de bataille, mais peuvent avoir à

retraiter à travers elle. S'il n'y a pas de ville amie ravitaillée dans laquelle retraiter, l'armée retraite dans la ville amie la plus proche.

Les unités qui retraitent perdront des pas sur les unités les plus fortes à hauteur du nombre cumulé d'unités et de villes ennemies non assiégées qu'elles doivent traverser pour atteindre la ville amie, y compris celles dans une bataille en attente. Le propriétaire choisit la destination et le chemin s'il a plusieurs options. S'il y a plusieurs chefs, alors chacun peut battre en retraite dans une ville amie différente avec n'importe quelle unité d'armée assignée.

Remarque : Pour une armée alliée mixte, toute ville sous contrôle ami doit être ravitaillée pour toutes les nations pour qu'elle soit une destination valable, sinon l'armée alliée mixte devra se séparer et retraiter les unités vers la ville ravitaillée, sous contrôle ami la plus proche de leur nation si aucune n'est ravitaillée.

VI-d Regroupement.

Les unités du vainqueur ayant retraité de la bataille, si elles utilisent la règle optionnelle de retraite (XI-b), rejoignent l'armée et le vainqueur peut combiner les pas d'unités de classe (voir VII) et regrouper tout ou partie des unités dans la ville de la victoire en une combinaison quelconque vers une ville amie adjacente non contestée ou des sièges amis existant. Les limites d'itinéraires s'appliquent. Le regroupement n'est autorisé qu'après les batailles en rase campagne.

VI-e Situations spéciales de combat.

Si un camp n'a que de la cavalerie dans une bataille et que la cavalerie ne charge pas à la fin du premier round de bataille ou que les seules forces qui restent sont de la cavalerie qui n'a pas chargé, les unités de ce joueur retraitent et les unités de réserve du joueur commencent une nouvelle bataille comme attaquant. Si une bataille a lieu entre deux forces de cavalerie et qu'aucun camp ne charge, l'attaquant doit retraiter et est sujet à une poursuite possible (voir VI-b).

Si à un moment de la bataille, un camp n'a que de la cavalerie et que les deux camps engagent une bataille de cavalerie, les chefs du joueur adverse ne peuvent tirer sur la cavalerie pendant leur phase de charge qu'avant de bouger en mêlée.

Les Grenzers sont de l'infanterie légère en tirailleur et nécessitent deux touches pour chaque perte de PF. Les touches partielles sont notées par une demi-rotation de l'unité et sont reportées au prochain round de combat. Résoudre les touches futures en premier sur les unités déjà partiellement touchées. La carte "Défense robuste" donne également une unité d'infanterie désignée, non Grenzer, à double défense et cette unité subit toutes les touches pour ce round de combat des chefs ennemis, de l'infanterie et de la cavalerie qui aurait chargé l'armée. Toute touche partielle sur une carte "Défense robuste" est ignorée après le premier round de combat.

VI-f Sièges

Si le défenseur a une forteresse dans la ville attaquée, le défenseur peut choisir de déployer tout ou partie des unités d'armée dans la forteresse avant de révéler les unités. Jusqu'à quatre (4) unités d'armée peuvent se réfugier dans une forteresse. Toute unité d'armée laissée à l'extérieur de la forteresse doit livrer une bataille en rase campagne, après quoi, si l'attaquant gagne, il peut choisir d'attaquer la forteresse ce tour (voir VI-e-1).

S'il n'y a pas de bataille en rase campagne, ou après une bataille en rase campagne, toutes les unités attaquantes en renfort arrivent avant que l'attaquant ait à déclarer un siège, un assaut ou une retraite. Le joueur attaquant a trois choix : assiéger la forteresse, monter à l'assaut ou retraiter. Une seule unité est nécessaire pour commencer un siège, quel que soit le nombre d'unités d'armée ennemie dans la forteresse. Si l'attaquant n'assiège pas ou ne monte pas à l'assaut, toutes les unités attaquantes doivent retraiter (voir VI-c). À l'exception de la forteresse, les unités d'armée assiégée ne sont révélées sauf si elles sont assaillies, mais toutes les unités assiégeantes sont révélées. Si le défenseur se déploie dans la forteresse avant le combat ou retraite pendant la bataille avant l'arrivée des réserves du défenseur, alors la force de réserve devient l'attaquant et les unités qui ont retraitées dans la forteresse ne peuvent pas participer à la bataille.

Remarque : Les unités d'armées amies qui se joignent à un siège existant ne sont pas révélées avant la phase de combat.

VI-f-1 Assaut de forteresse

Après avoir résolu une bataille en rase campagne, l'attaquant peut déclarer un assaut. Les assauts de forteresse durent jusqu'à ce que l'attaquant y mette fin ou qu'il prenne la forteresse. L'attaquant choisit jusqu'à six (6) unités d'armée pour assaillir et doit déclarer si une cavalerie participe en étant à pied. Si c'est le cas, la cavalerie est déployée comme une infanterie avec 6 PC. Un grenzer à l'assaut perd son double bonus de défense.

Toutes les unités d'armée en défense, jusqu'à quatre (4), en plus de la forteresse défendent. Les forteresses tirent dans la classe chef/artillerie avec 1 PC (touches automatiques). Elles demandent également des doubles touches (deux touches pour chaque perte de pas) et donnent à tous les blocs en défense un bonus de double défense, à l'exception des grenzers qui utilisent désormais uniquement la défense de la forteresse. La cavalerie en défense se déploie également comme une infanterie avec 6 PC. Les règles de cavalerie et de poursuite ne s'appliquent à aucun camp.

Toutes les touches partielles passent d'un round de combat à l'autre, mais sont ignorés si l'assaut est annulé. Les unités avec des touches partielles subissent d'abord des touches, puis les pertes sont portées sur les unités les plus fortes suivantes.

Le défenseur tire en premier par classe au premier round, les tours suivants étant simultanés par classe. Au début de chaque round de combat, l'attaquant peut remplacer les unités de la bataille par de nouvelles unités de la même

ville de l'attaquant. La limite de six (6) attaquants s'applique toujours.

Les cartes de combat ne sont pas utilisées. Si la règle de retraite optionnelle est utilisée, le moment où les unités attaquantes sont réduites à un (1) PF, elles interrompent l'assaut et reprennent leur position de siège. Elles ne peuvent pas être réengagés. Il n'y a pas de retraite pour le défenseur.

Remarque : En utilisant la règle de retraite optionnelle, une unité d'un PF peut être engagée dans un assaut, mais elle interrompt le combat à la fin du round et ne peut pas être réengagée.

L'attaquant peut également interrompre son assaut en retraisant des unités pendant leur tour de tir jusqu'à ce que tous les attaquants se soient désengagés. Si l'attaquant met fin à l'assaut, alors le siège continue.

Dès qu'une forteresse est éliminée, tous les défenseurs restants se rendent immédiatement et sont remis dans la réserve de force du joueur propriétaire. Une forteresse capturée est remplacée par une forteresse à la couleur de la nation qui l'a capturée avec un PF. Le joueur allié peut choisir la couleur de sa nationalité si une armée alliée mixte a capturé la forteresse. L'unité de forteresse de la nation capturée est remise dans sa réserve de force pour une utilisation future.

VI-f-2 Brèche de forteresse

Les joueurs peuvent choisir de tenter une brèche lors d'un siège à partir du tour suivant le début du siège et si le joueur assiégeant n'a pas déjà déclaré un assaut. Toutes les unités d'armée en défense peuvent participer, mais la forteresse ne fournit aucun soutien au combat et la bataille se déroule comme une bataille en rase campagne normale, sauf que maintenant le joueur assiégeant est le défenseur. Le joueur qui subit la brèche peut soutenir la bataille avec une force de secours et le joueur assiégeant peut se renforcer. Si plusieurs routes sont utilisées pour entrer dans la ville, les joueurs déclarent toujours leur force principale et leur force de réserve, mais la force de secours principale peut commencer la bataille au premier round avec les forces déjà présentes dans la ville. Le joueur subissant la brèche doit maintenir les forces séparées car si la brèche échoue, toutes les unités originellement assiégées retournent dans leur forteresse et la force de secours retraite dans une ville ou des villes amies ravitaillées (voir VI-c).

Remarque : Toutes les unités d'armée qui se regroupent dans une forteresse assiégée sont considérées comme des réserves et arrivent au 2^{ème} round.

VII. PHASE DE RAVITAILLEMENT

Après la réalisation de toutes les batailles, les joueurs peuvent combiner des pas de même nationalité (bloc de couleur) et de même classe d'unités d'armée, au choix du propriétaire, et placer les unités éliminées dans leur réserve de force. Les cosaques russes ne peuvent pas se combiner avec la cavalerie et l'infanterie légère autrichienne grenzer ne peut pas se combiner avec

l'infanterie régulière. Les unités d'armée n'ont pas besoin d'être ravitaillées pour se combiner, et peuvent être assiégées. Les deux joueurs vérifient maintenant le ravitaillement et appliquent l'attrition aux unités non ravitaillées.

VII-a Sources de ravitaillement et attrition

Une source de ravitaillement pour une nation est sa capitale ou sa zone de départ, plus Budapest pour l'Autriche, Stralsund et Varsovie pour la Suède et la Russie, et Königsberg pour la Prusse (voir symboles de dépôt de ravitaillement sur la carte). La zone de départ française est une source de ravitaillement pour les blocs français/impériaux et saxons. Une forteresse amie de deux (2) pas ou plus peut être une source de ravitaillement pour n'importe quelle unité d'armée de la même nation qui peut tracer un chemin valide vers la forteresse. Si une forteresse est utilisée comme source de ravitaillement pendant la phase de vérification du ravitaillement, elle perd immédiatement un pas. Une fois réduite à 1 pas, elle ne peut plus être utilisée pour le ravitaillement et n'est plus une source de ravitaillement. Les forteresses assiégées sur une source de ravitaillement sont considérées comme coupées de la source et devront utiliser leurs pas de ravitaillement, si disponibles.

Remarque : Une forteresse assiégée peut fournir du ravitaillement à toutes les unités assiégées amies quelle que soit leur nationalité en subissant une perte de pas et peut perdre un pas supplémentaire pour l'attrition de siège. Une forteresse elle-même ne subit pas d'attrition de ravitaillement.

VII-b Chemins de ravitaillement

Les deux joueurs évaluent maintenant simultanément leur statut de ravitaillement et assignent l'attrition aux unités non ravitaillées. Chaque unité d'armée doit être capable de tracer un chemin de ravitaillement le long des routes et à travers les villes jusqu'à une source de ravitaillement. Le chemin ne peut pas être tracé à travers une ville que des unités ennemies contrôlent ou assiègent. Le chemin doit traverser des villes nationales, des villes amies pour les alliés, ou des villes ennemies occupées par au moins une unité de la même couleur (y compris des villes assiégées par des unités amies). Par exemple, une unité russe ne peut tracer un chemin de ravitaillement qu'à travers des villes prussiennes qui ont une unité russe, pas autrichienne.

Remarque : La vérification du ravitaillement est simultanée. Même si une ville peut reprendre le contrôle ennemi à cause de la perte d'unités d'armée, cela n'a pas d'impact sur le tracé d'un chemin de ravitaillement avant le tour suivant.

Les chefs perdent un pas pour soutenir des unités occupant la même ville jusqu'à la limite de commandement du chef. Toutes les unités au-dessus de leur limite, au choix du joueur propriétaire, et les unités sans chef subissent une perte de pas. Par exemple, un chef de trois (3) pas et huit (8) unités d'armée sont dans une ville non ravitaillée. Le chef subit une perte de pas pour

couvrir six (6) unités et deux (2) unités au choix du joueur subissent également une perte de pas. Les chefs perdus à cause de l'attrition du ravitaillement sont définitivement retirés du jeu.

Les joueurs peuvent jouer la carte "Cache de ravitaillement" pour éviter l'attrition de ravitaillement des unités d'une ville. Plusieurs cartes "Cache de ravitaillement" peuvent être jouées.

VII-c Villes nationales

La Prusse (grise) n'est amie qu'avec les unités prussiennes. L'Autriche (jaune), la Pologne (vert) et le Saint Empire Romain (bleu) sont amis avec toutes les unités alliées. Pour qu'une unité puisse tracer son ravitaillement à travers une ville qui n'est pas amie de cette nation, elle doit avoir une unité pour garnisonner et garder la ligne de ravitaillement (une forteresse amie, non assiégée, compte).

Remarque : Une forteresse amie non assiégée contrôle la ville. Une force assiégeante contrôle une ville afin de tenir une chaîne de ravitaillement. Les alliés peuvent avoir besoin d'avoir une unité de plusieurs nations dans une ville ennemie afin de tracer le ravitaillement.

VII-d Résolution de siège

La résolution d'un siège commence au deuxième tour d'un siège. Après la phase de détermination du ravitaillement, le joueur 1 jette un (1) dé pour chaque forteresse assiégée amie qui a commencé le tour, assiégée. Un **sept (7)** modifié entraîne la reddition de la garnison. Le joueur 2 répète l'étape.

Si une forteresse ne se rend pas, et si elle est assiégée par au moins une (1) unité de chef, alors sa force est réduite d'un pas mais jamais en dessous de un (1). Si une forteresse se rend, sa garnison est éliminée (voir II-c), et le contrôle passe au joueur qui la capture à sa force actuelle. La forteresse capturée est retournée dans la réserve de la forteresse du perdant et remplacée par l'une aux couleurs de la nation qui l'a capturé. Si les alliés ont une force mixte de nations assiégeant une forteresse, le joueur allié peut choisir quelle nation de forteresse utiliser.

Modificateurs de siège

+1 pour chaque pas d'une forteresse en-dessous de 4 pas. Exemple : une forteresse d'un (1) pas ajouterait trois (3) au jet de dé.

+2 si le joueur assiégeant a joué une **Carte "Maladie"** avant de lancer le dé. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

VII-d-1 Attrition de siège

À partir du second tour de siège, l'assiégeant perd un pas à chaque tour où le siège continue. Les pertes sont subies par l'unité la plus forte de l'armée. *Notez que les défenseurs subissent des pertes pendant la phase de ravitaillement.*

VIII. PHASE D'HIVER

Après le cinquième tour, les joueurs résolvent la phase d'hiver. Ce n'est pas un tour régulier. Les joueurs choisissent d'abord et révèlent s'ils ont une carte à jouer et annoncent s'il s'agit d'une carte de remplacement, d'ordre ou de campagne d'hiver. Si les joueurs ont la carte "Campagne d'hiver", le joueur allié annonce d'abord s'il la joue comme événement ou s'il sauvegarde les ordres pour les tirages dans la réserve de force, suivi par le joueur prussien. L'événement de la carte "Campagne d'hiver" est réalisé en premier, à moins que les deux joueurs ne la jouent, auquel cas la Prusse décide qui commence. Il n'y a pas de jet de friction de guerre. L'ordre des joueurs suit les règles normales de cartes basses, mais les remplacements sont joués en premier.

Résolvez la phase d'hiver dans l'ordre suivant :

VIII-a Cartes de campagne d'hiver

Résoudre la ou les cartes de campagne d'hiver si l'événement est joué. Cela permet à un chef et à ses unités jusqu'à sa limite de commandement de faire un mouvement normal et de mener tout combat en résultant. Il n'y a pas de marche forcée ni de nouveaux sièges. Les assauts de forteresse ne sont autorisés que pour le chef ou les unités déplacées, mais s'ils échouent, l'attaquant retraite selon les règles de retraite. Utilisez les règles de combat régulier, de retraite et de regroupement. Des cartes de combat peuvent être jouées si elles sont disponibles.

VIII-b Retraite d'hiver

En utilisant les règles normales de ravitaillement (voir VII-a,b), déterminez si une ville ou une armée est ravitaillée. Toutes les unités d'armée non ravitaillée sauf celles assiégées doivent retraiter dans la ville ravitaillée la plus proche en subissant une attrition selon les règles de retraite (voir VI-c). Une forteresse de deux pas utilisée comme source de ravitaillement ne prend pas de réduction de pas pendant cette phase. Comme la vérification du ravitaillement est simultanée, une situation peut se produire où les deux joueurs se retrouvent coupés mutuellement du ravitaillement. Dans ce cas, les deux calculent les destinations de retraite et assignent les pertes de pas avant de déplacer les unités d'armée.

Si les joueurs ont plusieurs options de destination, ils peuvent choisir celle qu'ils veulent utiliser. Si un joueur n'a pas de ville ravitaillée où retraiter, il se retire dans sa ville nationale la plus proche en appliquant les pertes de retraite nécessaires. Il n'y a pas d'effet s'il se trouve déjà dans une ville nationale. Les joueurs peuvent également jouer la carte "Cache de ravitaillement" pour éviter la retraite d'hiver. Pour maintenir un siège, une armée doit être ravitaillée. Les limites d'itinéraire ne s'appliquent pas pendant une retraite d'hiver.

VIII-c Démobilisation des unités

Après avoir vérifié la validité du ravitaillement, les joueurs peuvent démobiliser tous blocs ravitaillés et non assiégés et les remettre dans leur réserve de force.

VIII-d Quartier d'hiver

Les armées sont limitées à la limite de casernement la **plus élevée** disponible par ville. Une ville peut caserner une (1) unité d'armée, une forteresse quatre (4) unités d'armée, un chef sa valeur de commandement. Un seul chef peut être utilisé pour le casernement par ville, mais d'autres chefs peuvent être présents. Les règles de commandement d'armée mixte s'appliquent (voir II-b-2). Les forces assiégeantes doivent utiliser la limite de casernement d'un chef car elles ne sont pas propriétaires de la ville.

VIII-d-1 Attrition hivernale

Les joueurs éliminent toutes les unités d'armée de leur choix qui dépassent la limite de casernement.

VIII-e Résoudre les remplacements ou les ordres

Le joueur 1 joue les remplacements ou les ordres des nouvelles unités selon les règles de placement (voir IV-a), suivi par le joueur 2. Les joueurs ne peuvent pas ajouter de pas aux forteresses pendant la phase d'hiver.

IX. SANTÉ DE LA TSARINE

À partir du début de 1761, si aucun des deux joueurs n'a gagné le joueur allié lance un dé pour la santé de la tsarine après la distribution des cartes. Le joueur allié annonce d'abord s'il a l'intention de jouer une carte de "Santé de la tsarine" suivie par le joueur prussien. La première année, un résultat de huit (8) ou plus entraîne la mort de la tsarine et l'abandon de la guerre par la Russie et la Suède. Chaque année suivante, un +1 est ajouté au jet de dés. C'est cumulatif et l'année suivante, un +2 est ajouté au jet de dé, ce qui signifie qu'un six ou plus entraînera l'abandon de la guerre par la Russie.

Une fois la guerre terminée, toutes les unités d'armée russe et suédoise sont immédiatement retirées du jeu et tous les territoires et forteresses prussiens sous contrôle russe ou suédois repassent immédiatement sous contrôle prussien. Remplacez toutes les forteresses par des forteresses prussiennes de PF égal. Si la Prusse n'a jamais conquis Stralsund, Elle est désormais en dehors des limites du jeu.

X. DÉTERMINATION DE LA VICTOIRE

Le jeu commence avec la piste de victoire sur zéro (0). À la fin de chaque **année de jeu**, déterminez si l'un ou l'autre camp a remporté une victoire décisive. Il s'agit de la dernière étape après que les étapes de la phase d'hiver sont terminées. Le joueur allié reçoit des points de victoire (PV) égaux à la valeur des villes entourées de rouge détenues en Prusse, et la Prusse reçoit des PV égaux à ceux détenus en Autriche, en Saxe et en Suède plus un (1) PV en 1760 et en 1762 si elle est encore en guerre.

Le joueur allié remporte une victoire décisive et automatique si l'Autriche a dix (10) PV ou plus à la fin

d'une année de jeu, tandis que le joueur prussien gagne une victoire décisive et automatique si la Prusse a neuf (9) PV ou plus. S'il n'y a pas de victoire automatique, avancez le marqueur de tour de jeu.

Si la tsarine meurt, le jeu se termine après le prochain jeu de cartes. Si la tsarine ne meurt pas, le jeu se termine après la phase d'hiver en 1763. Le camp avec le plus de PV gagne dans l'une ou l'autre des situations. En cas d'égalité, la Prusse remporte une victoire marginale.

XI. RÈGLES OPTIONNELLES

XI-a Réactions

Les chefs ayant une valeur de PC de quatre (4) ou moins peuvent rejoindre une ville de bataille adjacente si le chef et les unités d'armée qui l'accompagnent n'ont pas bougé, ne se sont pas rassemblés, dispersés ou n'ont pas déjà combattu pendant le tour. Les réactions sont des mouvements défensifs et ne peuvent pas être utilisées si leur camp a initié la bataille. Une force de réaction est traitée comme une force de réserve et apparaît lors du second round de combat.

Il n'y a que quatre chefs dans le jeu qui peuvent réagir, Frédéric, Henry, Loudon et Nadasty. Les joueurs peuvent réagir aux unités d'armées ennemies qui se déplacent vers une ville amie avec une forteresse, mais pas vers un siège existant, même si une forteresse est assaillie. Le joueur 1 annonce toutes les réactions pour la bataille en cours et

assigne des blocs au(x) chef(s) réagissant(s), suivi par le joueur 2. Les limites de commandement et de route s'appliquent.

Si les forces du joueur perdent avant l'arrivée d'une force de réaction, une nouvelle bataille commence avec la force de réaction comme attaquant.

XI-b Retraite pendant le combat

Comme expliqué dans les règles de combat, à la fin d'un round de combat, toutes les unités réduites à un (1) PF retraitent sauf la cavalerie en phase de charge. Elles doivent procéder à la phase de mêlée avant de retraiter. Placez les unités retraitées derrière le plateau de bataille face visible jusqu'à la fin de la bataille. La cavalerie qui a retraité lors d'un round de combat précédent compte dans le total de cavalerie disponible pour les vainqueur et perdant d'une bataille. Cette règle est plus historique car les batailles étaient rarement des batailles d'annihilation.

XI-c Jouer le jeu plus court

Pour un jeu plus court, tirez six (6) cartes par an et jouez quatre tours avec au cinquième tour une phase d'hiver. Le jeu commence toujours au 3^{ème} tour de 1756 avec quatre (4) cartes tirées, mais il n'y a que deux (2) tours avant la phase d'hiver.

Phase d'ordre – Exemple de jeu

Le joueur prussien a joué une carte d'ordres de 2 (A). Le joueur autrichien a joué une carte d'ordre de 4 (B). Le joueur prussien décide qu'il sera le joueur 1, bougeant en premier. Le joueur prussien utilise les 2 ordres, pas l'événement de la carte. Il active Henry, qui est à Kustrin, et ajoutera une unité d'infanterie de la réserve de force et la placera à Berlin une fois son mouvement terminé.

Le joueur autrichien décide d'utiliser sa carte pour les 4 ordres. Il active Charles à Dresde, Browne à Brux et Apraxine à Ostrowo. Pour le quatrième ordre, le joueur autrichien ajoutera un pas à la forteresse d'Olmutz (I).

Le joueur prussien lance alors un dé pour les frictions de guerre, ce qui donne un 7 ; Apraxine ne peut pas bouger (C) mais peut rassembler des forces (CC). Le joueur prussien mène son mouvement. Avec Henry activé, il prendra 2 infanteries et 1 cavalerie et se déplacera de Kustrin à Priebus (D). Il place une unité d'infanterie de la réserve de force à Berlin avec le second ordre (E).

Le joueur autrichien déplace Charles de Dresde à Priebus avec 2 infanteries et 2 cavaleries (F). Browne se déplace avec une infanterie et une cavalerie de Brux à Gabel puis à Dresde (G), et forcera la marche vers Priebus (H), et jouera une carte *Marche forcée efficace* (HH) comme événement.

Le joueur autrichien sur ce mouvement attaque Henry à Priebus. Henry est le défenseur puisqu'il est arrivé dans la ville en premier. Parce que Charles et Browne ont utilisé la même route pour entrer dans la bataille et n'ont pas dépassé la limite de la route de neuf (9), ils entrent dans la bataille ensemble.



Bataille – Exemple de jeu

Dans cet exemple de bataille, les alliés ont joué une carte de 3 ordres et les prussiens une carte de 1 ordre. La Prusse a choisi de faire jouer les alliés en premier. Les alliés ont activé 3 chefs : Loudon, Fermor et Browne. La Prusse active Frédéric. Les alliés lancent 2 dés sur la table de frictions de guerre et obtiennent un 9 - Daun, mais les alliés ne l'ont pas activé. Les alliés déplacent maintenant les unités avec les 3 chefs en groupes et attaquent Breslau en utilisant 3 routes. Loudon avec 4 fantassins et 2 cavaliers depuis Dresde, Fermor (Russie) avec 5 fantassins et 3 cavaliers depuis Posen, et Browne avec 2 fantassins et 2 cavaliers depuis Prague à travers la route en pointillés de Koniggratz - limitée à 5 blocs. Le joueur 2 bouge maintenant et la Prusse décide de renforcer la bataille avec Frédéric depuis Kustrin, amenant un autre chef, 4 fantassins et 3 cavaliers à Breslau. Schwerin de Prusse avec 3 infanteries et 1 cavalerie plus la forteresse sont déjà à Breslau et sont les défenseurs.

Phase de bataille : Les joueurs résolvent la bataille à Breslau avec la Prusse déclarant en premier si des unités se réfugient dans la forteresse. La Prusse décide que tout le monde restera dehors pour combattre en rase campagne. Jusqu'à quatre unités auraient pu aller dans la forteresse. Les alliés déclarent Loudon comme groupe principal, bien qu'ils puissent choisir n'importe lequel de ces groupes ; et choisissent Fermor pour le round 2 et Browne pour le round 3. Frédéric de Prusse arrivera au round 2. Les joueurs placent les unités sur le champ de bataille avec les chefs et l'infanterie face visible et la cavalerie en Formation. Des réserves sont constituées pour les rounds 2 et 3. *Notez que cet exemple utilise un plateau de bataille et des étiquettes personnalisées, mais les unités sont du même type et de la même force que la version en production. Suivez les étapes numérotées dans l'exemple ci-dessous.*

1 Les alliés sont les attaquants et annoncent s'ils jouent une carte de bataille, ils déclinent. Les prussiens jouent Solide défense sur Brunswick. Cette unité prendra toutes les touches du premier round en double défense (deux touches par perte de PF).

2 Le chef du défenseur (Schwerin) tire en premier avec 3 PF à 5 PC et fait 1 touche. Le joueur allié prend la touche sur l'unité la plus forte de son choix, une unité de 4 PF, et choisit Kheul.

3 Déployer les armées adverses face visible sauf la cavalerie qui reste debout en formation et les réserves dans les zones appropriées pour les tours 2 et 3.

4 Le chef de l'attaquant, Loudon, tire avec 4 PF à 4 PC et obtient 2 touches. La Prusse prend les deux touches sur Brunswick à cause de la carte Solide défense.

5 L'infanterie prussienne tire avec 9 PF à 5 PC et obtient 3 touches. Les autrichiens prennent les touches sur Loudon, Nadasty et Colloredo - chacune des unités de 4 PF

6 L'infanterie autrichienne tire avec 13 PF à 5 PC et fait 3 touches. Toutes les touches vont sur Brunswick à cause de la carte Solide défense. Il est réduit de 1 pas et demi.

7 L'attaquant annonce si tout ou partie de la cavalerie chargera. L'Autriche déclare que les deux chargeront. Le joueur prussien peut choisir de tenir ou de contre, mais il choisit de contre-charger. Parce que l'Autriche a plus de cavalerie, elles peuvent choisir d'en envoyer une contre les chefs et l'infanterie ou la cavalerie. L'Autriche choisit Brettlach contre le chef et l'infanterie

8 Résoudre Brettlach avec un bonus de -1 PC contre les chefs et l'infanterie ennemis - 3 PF à 4 PC font 1 touche et réduit Brunswick de 1 PF (prenant le 1/2 PF restant).

9 Résoudre la bataille de cavalerie comme une bataille séparée en tirant simultanément avec tous les hits de cavalerie ennemie dans cette colonne. Loudon avec 4 PF à 5 PC reçoit 1 touche. Schoelmer avec 4 PF à 5 PC obtient 2 touches.

Melee
Cav vs. Army at 5 CP
Units may move or group

Melee
Cav vs. Cav at 6 CP
Units may move or group

Charge
Against Army

Formation
Cavalry

Round 2

Round 3

Round 2

Déployez les réserves du round 2 avec les chefs et l'infanterie face visible et la cavalerie en Formation. Le combat est maintenant simultané. Les exemples de dés et les touches obtenues ne sont pas montrés ce round, mais les joueurs peuvent mettre en place la bataille fictive pour suivre.

1 Les alliés lancent un dé pour leurs chefs. Loudon à 3 PF à 4 PC lance 3 dés et Femor à 4 PF et 5 PC lance 4 dés. Après avoir lancé les dés, ils obtiennent 3 touches. La Prusse subit une touche sur des unités de 4 PF et réduit Frederick Braunschweig, et Kanitz de 1 PF chacune.

2 Les alliés appliquent maintenant leurs 5 touches sur des unités de 4 PF - ils choisissent Femor et Four, des infanteries de 4 PF, réduisant chacune de 1 PF.

3 Après le tir du chef, l'infanterie alliée a 3 PF à 4 PC et 25 PF à 5 PC. L'infanterie alliée Lance les dés et obtient 7 touches. La Prusse prend une touche sur ses dernières unités de 4 PF et décide ensuite où répartir de façon égale les 6 pertes de PF sur des unités de 3 PF.

4 Les alliés prennent maintenant leurs 8 pertes de PF, une sur leur dernière unité de 4 PF, puis sept sur des unités de 3 PF y compris la cavalerie de Brettlach car elle est engagée contre l'armée ennemie.

5 L'attaquant annonce si toute ou partie de la cavalerie chargera à partir de formation. Les alliés déclarent que les trois cavaleries russes vont charger. Le joueur prussien peut choisir de se retirer ou de contre-charger, mais il choisit de contre-charger avec ses trois unités. Ils ont tous les deux la parité et doivent donc rester dans la bataille de cavalerie. Avancer Loudon et Schoelmer vers la mêlée.

6 Avancer Brettlach vers Mêlée et résoudre les PF à 5 PC restants

7 Après le tir de chef, la Prusse a 7 PF à 4 PC et 13 PF à 5 PC. L'infanterie prussienne lance les dés et fait 8 touches.

8 Résoudre la bataille de cavalerie en tirant simultanément. Les alliés ont -1 PC par la carte Charge efficace. Loudon en mêlée passe de 6 PC à 5 PC, deux russes de 6 PC à 5 PC, et Gaugreben de 5 PC à 4 PC.

La Prusse a 3 PF à 6 PC, 4 PF à 5 PC, et 8 PF à 4 PC. Les touches proviennent des unités de cavalerie les plus fortes de cette colonne.

Round 3 (non illustré)

Déployez les réserves du round 3 de la même façon qu'au round 2. Les deux camps ont joué des cartes de bataille pour cette bataille et ne peuvent pas en jouer une autre. Résoudre le round de bataille de la même façon qu'au round 2 avec la cavalerie en mêlée ayant le choix de retourner vers la Formation ou de rester en mêlée. La cavalerie en phase de charge doit avancer pour combattre au moins un round en mêlée. La bataille se poursuit jusqu'à ce qu'un camp soit éliminé ou décide de retraiter.

Tableaux de mise en place du jeu

Jeu de campagne - 3e tour 1756				Scénario : Des moments désespérés – 4 ^e tour 1757					
Lieu de départ	Blocs	Pas	Entrée	Lieu de départ	Blocs	Pas	Entrée		
Prusse	Berlin	Frederick (Chef)	4	Au départ	Breslau	Forteresse	3	Au départ	
		Manteuffel (Inf)	4			Tresckow (Inf)	3		
		Tresckow (Inf)	3		Cosel	Forteresse	2		
		Driesen (Cav)	4			Forcade (Inf)	4		
		Breslau	Wurttemberg (Cav)		4	Glogau	Bevern (chef)		3
			Zieten (Cav)		4		Kanitz (Inf)		4
	Forteresse		3		Manteuffel (Inf)		4		
			Schwerin (chef)		3		Retzow (Inf)		4
	Forcade (Inf)	4	Driesen (Cav)		4				
	Pennavaire (Cav)	4	Pennavaire (Cav)		4				
	Cosel	Forteresse	1		Zieten (Cav)	4			
		Diericke (Inf)	3		Dresde	Forteresse	2		
	Glogau	Bevern (chef)	3			Diericke (Inf)	3		
		Moritz (Inf)	4		Konigsberg	Forteresse	3		
		Preussen (Inf)	4		Kustrin	Forteresse	1		
		Seydlitz (Cav)	4		Magdebourg	Forteresse	3		
	Konigsberg	Forteresse	3			Brunswick (Inf)	4		
		LeWaldt (chef)	2			Wedel (Inf)	3		
		Kanitz (Inf)	4			Wurttemberg (Cav)	4		
		Dohna (Inf)	3		Stettin	Forteresse	3		
		Schorlemer (Cav)	4		Torgau	Frederick (Chef)	4		
	Kustrin	Forteresse	1			LeWaldt (chef)	2		
		Retzow (Inf)	4			Braunschweig (Inf)	4		
	Magdebourg	Forteresse	3			Dohna (Inf)	3		
		Brunswick (Inf)	4		Schorlemer (Cav)	4			
		Wedel (Inf)	3		Réserve de forces	Henry (chef)	4		
	Stettin	Forteresse	3			Schwerin (chef)	3		
		Braunschweig (Inf)	4			Keith (chef)	2		
	Réserve de forces	Henry (Chef)	4			Preussen (Inf)	4		
		Keith (Chef)	2			Moritz (Inf)	4		
						Seydlitz (Cav)	4		
					Disponible				

Tableaux de mise en place du jeu

Jeu de campagne - 3e tour 1756				Scénario : Des moments désespérés – 4 ^e tour 1757				
Lieu de départ	Blocs	Pas	Entrée	Lieu de départ	Blocs	Pas	Entrée	
Autriche	Bald	Siskovics (Inf)	4	Au départ	Brunn	Forteresse	2	Au départ
	Brunn	Forteresse	2		D'Aix (Inf)	4		
		Daun (chef)	3		Gabel	Charles (chef)	4	
		Nostitz (Cav)	4			Daun (chef)	3	
	Budapest	Grenzer x2 (Inf. Lt.)	3 cha cun		Arenberg (Inf) Colloredo (Inf) Grenzer x2 (Inf. Lt.)	4 4 3 chacun		
	Budweiss Freistadt Gabel	D'Aix	4			Kheul (Inf)	4	
		Kheul (Inf)	4			Nadasty (Inf)	4	
		Arenberg (Inf)	4			Siskovics (Inf)	4	
	Graz	Loudon (Cav)	4			Lucchese (Cav)	4	
	Koniggratz	Hadik (Cav)	3			Nostitz (Cav)	4	
	Olmutz	Forteresse	2			O'Donnell (Cav)	4	
		Nadasty (Inf)	4			Serbelloni (Cav)	4	
		Marschall (Inf)	4			Bavière (Inf)	2	
		Forteresse	3			Koniggratz	Hadik (Cav)	
	Browne (chef)	3	Olmutz		Forteresse	2		
	Colloredo (Inf)	4	Thurheim (Inf)		4			
	Serbelloni (Cav)	4			Prague	Forteresse	3	
Presberg	O'Donnell (Cav)	4	Vienne	Forteresse	4			
Vienne	Forteresse	4		Marschall (Inf)	4			
	Charles (chef)	4		Forteresse	4			
Réserve de forces	Lucchese (Cav)	4		Loudon (Cav)	4			
	Loudon (chef)	4		Browne (chef)	3			
	Nadasty (chef)	2	Loudon (chef)	4				
	Thurheim (Inf)	4	Nadasty (chef)	2				
	Grenzer x2 (Inf. Lt.)	3 chacun	Grenzer x2 (Inf. Lt.)	3 chacun				
Russie	Thorn Pologne	Forteresse	3	Au départ	Thorn Pologne	Forteresse	3	Au départ
	Russie case de départ	Apraxine (chef)	4	Début 1757 3^{ème} tour de jeu	Russie Départ	Apraxine (chef)	4	
		Bakhman (Inf)	4		Fermor (chef)	4		
		Galitzin (Inf)	4		Bakhman (Inf)	4		
		Grenadier (Inf)	3		Galitzin (Inf)	4		
		Saltykov (Inf)	4		Grenadier (Inf)	3		
		Cosaques (Lt. Cav.)	4		Saltykov (Inf)	4		
		Deniken (Cav)	4		Cosaques (Lt. Cav.)	4		
		Gaugreben (Cav)	4		Deniken (Cav)	4		
	Stralsund	Forteresse	3	Stralsund	Forteresse	3		
		Ehrensvard (chef)	2		Ehrensvard (chef)	2		
		Suède	4		Suède	4		
	Réserve de forces	Fermor (chef)	4	Disponible	Réserve de forces	Rumiantsev (chef)	3	
		Rumiantsev (chef)	3		Rumiantsev (Inf)	3		
		Rumiantsev (Inf)	3		Tchernishev (Inf)	4		
		Tchernishev (Inf)	4					

Jeu de campagne - 3e tour 1756					Scénario : Des moments désespérés – 4 ^e tour 1757				
Lieu de départ		Blocs	Pas	Entrée	Lieu de départ		Blocs	Pas	Entrée
Forces françaises et impériales	Saxe Dresde	Forteresse	2	Au départ	Au départ	Leipzig	Soubise/Saxe-Hild (chef)	4	Au départ
		Saxe(Inf)	3				Lorges (Inf)	4	
	Munich	Bavière (Inf)	2				Montboissier (Inf)	3	
	Français et H.R.E. Start	Soubise/Saxe-Hild (chef)	4	1757 Début 3ème Tour de Jeu			Nicolay (Inf)	3	
		Lorges (Inf)	4				Germaine (Cav)	3	
		Montboissier (Inf)	3				Brogie (Cav)	3	
		Nicolay (Inf)	3				Hesse-Darms (Inf)	3	
		Germaine (Cav)	3				Hohenzollern (Cav)	3	
		Brogie (Cav)	3				Brettlach (Cav) <i>Autriche</i>	3	
		Hesse-Darmstadt (Inf)	3						
		Hohenzollern (Cav)	3						
		Brettlach (Cav) <i>Autriche</i>	3						

Séquence de jeu

Phase de carte

- Distribuer 4-7 cartes, la carte la plus basse ou la carte de remplacement décide qui est le joueur 1, la Prusse décide en cas d'égalité.

Phase d'ordre

- Le joueur 1 active les chefs et/ou les unités pour le mouvement ou le rassemblement – à placer face cachée - puis le joueur 2 ou le joueur 1 lance deux (2) dés sur la table des frictions de guerre et applique les résultats (sauf au 1^{er} tour d'une partie).
- Le joueur 1 déplace, rassemble et place les nouvelles unités, suivi par le joueur 2. Une route en ligne pleine est limitée à neuf (9) blocs, une route en ligne pointillée à cinq (5) blocs.

Marche forcée

Blocs individuels – Jeter 1 dé, 1 : échoue à arriver à destination et perd un pas, 2-3 : bouge mais perd un pas, 4-6 : aucun effet. Frédéric reçoit un bonus de +1 au jet de dé.

Phase de bataille

- Le joueur 1 décide de l'ordre des batailles à mener, annonce les assauts de forteresse ou les esquives.
- Réaction possible du chef du joueur 1 (règle optionnelle), suivi par le joueur 2 (les unités ne peuvent pas réagir si elles ont bougées ou combattues).
- Les joueurs décident si les unités éligibles retraiteront dans les forteresses disponibles.
- Les joueurs révèlent les unités, une bataille à la fois
- Cartes de combat (seulement 1 carte de combat par joueur par bataille à n'importe quel round sauf les cartes "Grande Redoute" et "Surprise"). Les effets ne durent qu'un seul round.
- Tir par classe Chef/Fort, Infanterie, et Cavalerie ; Défenseur en premier par classe au round 1 puis simultanément.
- Retraiter les armées vaincues dans une forteresse, ou dans une ville adjacente sous contrôle ami, ou dans la ville ravitaillée la plus proche.
- Le vainqueur peut combiner ses pas et se regrouper dans des villes amies adjacentes non-contestées, ou des sièges amis.

Phase de ravitaillement

- Les joueurs peuvent combiner les pas d'unités de même classe.
- Les joueurs examinent le ravitaillement des unités d'armée amies et appliquent 1 pas de réduction pour les chefs et les unités non ravitaillées. Peut utiliser un pas de forteresse, un pas de chef ou une carte "Cache de ravitaillement" si disponible.
- Résoudre tous les sièges. Un résultat modifié de sept (7) entraîne une reddition. Jouer la carte "Maladie" avant de lancer.

Phase d'hiver

- Phase de carte
- Campagne d'hiver - résoudre tout combat résultant selon les règles normales - pas de marche forcée ni de nouveaux sièges.
- Les joueurs font un test de ravitaillement spécial et ne peuvent démobiliser que les unités ravitaillées et non assiégées.
- Les joueurs doivent retraiter les unités d'armée non ravitaillées sauf celles qui sont assiégées et retirer les unités d'armée excédentaires dans les casernements.
- Phase de carte : jouer les remplacements ou les ordres selon les règles normales sauf pas de nouveaux pas de forteresse.

Vérifier la santé de la tsarine

- Début 1761, après la distribution des cartes, le joueur allié annonce son intention de jouer la carte "Santé de la tsarine", suivi de la Prusse. Lancez 2 dés ; huit (8) ou plus et la Russie se retire immédiatement de la guerre – le territoire prussien occupé par les russes retourne immédiatement sous contrôle prussien, y compris les forteresses à leur force actuelle.
- À chaque tour, ajoutez +1 aux jets de dés.

Détermination de la victoire - Dernière étape à la fin de chaque année de jeu.

- L'Autriche remporte une victoire décisive si elle a 10 PV de plus.
- La Prusse gagne une victoire décisive si elle a 9 PV ou plus.
- Jeu de cartes après la mort de la tsarine ou à la fin de 1763 le plus grand nombre de PV gagne, mais la Prusse gagne si la piste des PV est à zéro (0).

TABLE DES FRICTIONS DE GUERRE

2 dés	Résultats
2	Les espions fournissent de précieux renseignements. Le joueur autrichien peut examiner des blocs dans n'importe quelle ville de son choix.
3	Les espions fournissent de précieux renseignements. Le joueur prussien peut examiner des blocs dans n'importe quelle ville de son choix.
4	LeWaldt (Pr), Browne (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
5	Bevern (Pr) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
6	Charles (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
7	Apraxine (Ru) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
8	Soubise/Saxe-Hild (Fr/Imp) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger.
9	Daun (Au) peut rassembler des forces, mais ne peut pas bouger
10	Fermor (Ru), Keith (Pr) peut rassembler des forces, mais ne peuvent pas bouger.
11	Le mauvais temps retarde les attaques. Le mouvement des deux joueurs est autorisé, mais sans marche forcée. Les blocs ne peuvent pas engager de blocs ennemis, mais peuvent entrer dans des villes ennemies inoccupées. Aucun nouveau siège, et aucune attaque n'est permise dans les sièges existants. Aucune forteresse ne marche ce tour-ci.
12	La France bat les britanniques et les hanovriens - Frederick dépêche Brunswick (retire une infanterie de 4 pas, du jeu. Si déjà mis en œuvre et obtenu à nouveau, placez le bloc de nouveau dans la réserve de force*.

INDEX

Allocation des touches	VI-a-2 p. 8	Phase de bataille	VI p. 7
Attrition de ravitaillement	VII-a p. 11	Phase d'hiver	VIII p. 12
Cartes	IV p. 4	Pillage de capitale	V-j, IV, IV, IV-f p. 7, 4, 5
Chefs	II-b-2, V, VII-a p. 3, 6, 11	Poursuite	VI-b p. 9
Démobilisation	VIII-c p. 12	Puissance de combat	II-a-2 p. 2
Déploiements	V-k-1 p. 7	Rassemblement	V-d p. 6
Détermination de la victoire	X p. 12	Réactions	XI-a p. 13
Données des blocs	II-a p. 2	Regroupement	VI-d p. 9
Force d'unité	II-a p. 2, 3	Réserve de force	V-k p. 7
Forteresses	II-b-1, VI-f à f-2 p. 3, 10, 11	Réserves de combat	VI p. 7, 8
Installation du jeu	III p. 4	Résolution de combat	VI-a à f p. 7-11
Limite de commandement	II-b-2 p. 3	Retraites	VI-c p. 9
Limites d'itinéraire	V-c p. 6	Santé de la tsarine	IX p. 12
Marche forcée	V-f p. 6	Sources de ravitaillement	VII-a p. 11
Masquage	V-g p. 6, 7	Table de frictions de guerre	V-i p. 7
Météo	V-i (Table des frictions de guerre) p. 7	Type des blocs	II-b p. 3
Mouvement	V-e, f, g p. 6, 7	Villes	I-a p. 2

Notes historiques

Les origines de la guerre de Sept Ans (1756-1763) remontent aux guerres de succession d'Autriche (1740-48), lorsque la jeune Marie-Thérèse prit le trône d'Autriche et trouva l'Europe déterminée à découper son vaste héritage. Frédéric le grand de Prusse est arrivé au pouvoir la même année que Marie-Thérèse et a rapidement profité de la situation pour envahir les riches terres autrichiennes de Silésie. Après plusieurs défaites face à l'armée bien disciplinée de Frédéric, Marie-Thérèse conclut la paix et renonce à ses prétentions sur la Silésie.

Entre-temps, Marie-Thérèse s'affaire à réformer l'armée autrichienne, complotant une guerre de vengeance contre Frédéric pour récupérer son héritage. Frédéric, voyant que l'Autriche mobilisait ses forces et construisait des alliances avec la France et la Russie en 1756, décida de frapper en premier dans l'espoir de bouleverser les plans de Marie avant qu'elle puisse amener les forces combinées de sa coalition aux frontières de la Prusse.

Le 29 août 1756, Frédéric mena plus de 60 000 soldats en Saxe, croyant que les saxons étaient de connivence avec l'Autriche. Les saxons ne se sont pas battus et se sont retirés dans leur forteresse. L'Autriche s'est mobilisée pour leur venir en aide et la guerre de Sept Ans a commencé. En 1757, la Russie et la France se joignirent à l'Autriche pour détruire Frédéric et l'état prussien.

La Grande-Bretagne avait déjà signé un traité défensif avec la Prusse pour protéger ses terres allemandes de la France. Désormais, la Grande-Bretagne et la France s'affrontent sur ces terres allemandes et leurs colonies à travers le monde.

Notes du concepteur sur la stratégie

Prussia's Defiant Stand est sorti il y a près de quatre ans et j'ai vu un certain nombre de messages de gens suggérant que c'est un jeu d'options très statique ou limité. Je ne nierai pas que l'action du jeu tend à se concentrer sur les approches de Dresde et de Breslau, mais les règles de masquage et de ravitaillement ont fait de tous mes jeux ceux de la manœuvre. J'offre ci-dessous mes réflexions sur les cartes, l'utilisation des forteresses et les stratégies générales pour les deux camps, en gardant à l'esprit que ce sont des directives générales car aucun plan ne survit au premier contact avec l'ennemi.

Les cartes : la carte la plus basse choisit qui joue en premier et c'est une chose puissante. Les prussiens ont naturellement l'avantage ici avec leur valeur de cartes toujours inférieure à celle des alliés sur les cartes à valeur partagée, mais avec un timing intelligent du jeu de cartes, les alliés peuvent prendre l'initiative. Habituellement, vous voulez que l'autre camp joue en premier pour pouvoir réagir à leurs mouvements ou menacer de couper leur ravitaillement, mais parfois vous voudrez jouer en premier pour pouvoir bloquer les armées ennemies ou défendre Berlin avant que les russes ne puissent marcher dessus. En tant que prussien, j'ai tendance à garder une carte "3" pour la phase d'hiver afin de pouvoir faire venir un chef ou des troupes supplémentaires. Si vous avez la chance

d'avoir une carte de remplacement, gardez-la pour plus tard dans l'année afin de reconstruire un chef majeur après combat. Gardez vos cartes de bataille pour les batailles les plus importantes. "La Surprise", "La grande redoute" et la "Défense robuste" sont les plus puissantes pour les deux camps, et "l'ordre oblique" pour la Prusse peut être décisif dans une bataille. Je classerais le ralliement des troupes au deuxième rang des activités les plus utiles. En tant qu'attaquant, vous devez deviner votre adversaire avant d'annoncer votre intention de jouer une carte. Si vous pensez qu'il va retraiter, alors vous pouvez dépenser votre carte. J'essaie aussi d'éviter d'attaquer si les chances semblent proches, à moins d'avoir une carte de bataille forte, mais on ne sait jamais ce que votre adversaire pourrait avoir.

Les forteresses : J'évite de placer mes forces dans une forteresse. Invariablement, elles meurent d'une mort lente. Je peux retraiter un chef et une petite force dans une forteresse si le fort a une force de 3 ou plus et si j'ai une armée forte à proximité qui peut secourir un siège au tour suivant. Dans la plupart des cas, je suis patient pour laisser un siège faire son travail en capturant des forts, mais parfois une attaque est justifiée si vous n'avez pas l'intention de rester. Par exemple, comme les prussiens si je vois les français et les russes se diriger vers Berlin, il m'arrive parfois d'attaquer Prague immédiatement pour que je puisse ensuite ramener toutes les troupes de Frédéric en Prusse. Cela me permet de réduire Prague à un pas et de forcer les autrichiens à revenir et à la prendre. De cette façon, les autrichiens devront soit dépenser des ordres pour reconstruire le fort, soit la laisser vulnérable pour que je puisse la reprendre plus tard dans la partie. Le ravitaillement des forteresses est plus important pour la Prusse que pour les alliés et je prends toujours le temps de renforcer Kustrin, Stettin, ou Magdebourg pour pouvoir les utiliser si Berlin tombe, ce qu'elle fait habituellement à un moment donné.

La Prusse : Mon coup d'envoi favori est de faire marcher Bevern sur Dresde et de rassembler les deux infanteries de Magdebourg et celle de Kustrin vers Frédéric. Je laisse l'infanterie à Stettin pour bloquer une marche suédoise sur Berlin lorsqu'ils rejoignent la guerre en 1757. C'est plus facile que de se rappeler d'y mettre un bloc plus tard. Mon prochain mouvement est d'amener Frédéric à Dresde pour que je puisse créer une puissante force d'infanterie et de cavalerie. J'opte généralement pour 4 infanteries et 4 cavaleries, mais parfois je place Bevern sous Frédéric et j'ai 3 infanteries et 4 cavaleries. Ma prochaine cible est Prague, à moins que les autrichiens ne soient agressifs et ne marchent sur Breslau, alors je vais les engager là-bas. D'habitude, j'amène Frédéric avec ses 8 blocs et peut-être Schwerin depuis Breslau pour le deuxième round. Si les autrichiens m'ont obligé à avancer à Gabel et n'ont qu'une ou aucune unité dans le fort de Prague, alors j'enverrai quelques unités pour couper la retraite autrichienne. La première année, j'essaie aussi de lancer LeWaldt dans une longue marche de retour vers la Prusse. J'aime l'avoir en position pour écraser la Suède dès qu'elle arrive. Mon but

est d'affaiblir les autrichiens avant que les français et les russes ne rejoignent la guerre. Si le joueur allié s'engage dans une bataille et que je remporte une victoire décisive, alors je continuerai pour une victoire décisive. Habituellement, les prussiens ont assez d'une raclée aussi que d'obtenir 3 PV de plus est difficile. Une fois que les français et les russes sont dans le combat, il est temps de se retirer sur Dresde pour pouvoir réagir aux mouvements du joueur allié. Après 1757, j'ai constaté contre un jeu allié compétent que la Prusse ne peut se permettre d'avoir Frédéric trop loin de Berlin. J'essaie de le garder à portée d'une marche forcée de la ville. Si j'ai une carte "3", j'essaie de la garder pour la phase d'hiver et ramener Henry. Les prussiens doivent veiller à remplacer leurs pertes chaque fois que c'est possible, de peur qu'elles ne soient submergées. Si les alliés amènent les français à portée de frappe de Frédéric, sautez sur eux. La Prusse ne peut pas attendre que toutes les armées alliées convergent vers Berlin. S'ils ont une armée autrichienne, russe et française et attaquent Berlin avec la carte de "Coordination de commandement", ils gagneront probablement même si la Prusse y a pratiquement toute son armée.

Les alliés : Mon premier mouvement autrichien est de rassembler vers Browne et Charles, et si j'ai une carte "3" ou plus, d'apporter un grenzer ou deux. J'amène un maximum de six blocs à Browne, le portant à huit unités à Prague, et j'amène Daun à Vienne. Je force la marche des deux grenzer de Budapest à Vienne. Ceci consolide les armées autrichiennes sous Browne et Daun. Ne bougeant que d'un seul espace et ayant un six sur la table des frictions de guerre (FdG), je laisse généralement Charles à Vienne pour le reste de la partie à moins que je ne perde plus tard le chef Loudon. En parlant de Loudon, si j'ai une carte "3" ou plus, j'aime bien l'amener au deuxième tour à Prague si je peux. Parfois, un mouvement prussien agressif peut signifier qu'il est attaqué ou assiégé, alors Vienne est mon seul choix. Jusqu'à ce que les français et les russes rejoignent la guerre, mon but est de préserver mes armées et d'éviter une défaite décisive. S'il semble que je vais perdre une bataille, je me retire au premier round avant de subir trop de pertes. Bien sûr, ce sont les cartes de bataille et les dés qui décident en fin de compte de la façon dont les choses se présentent. Une fois que tous les alliés sont en guerre, je passe à une guerre d'usure. Mon premier objectif, en supposant que la Prusse joue bien, est d'avoir plus de PV que la Prusse en 1760, privant ainsi la Prusse de deux cartes par an pour le reste de la partie. Mon premier mouvement russe est Apraxine par lui-même pour commencer un siège à Königsberg, en supposant que l'armée prussienne l'a quitté. Si j'ai une carte "3" ou plus, j'amène Fermor dès que possible et une autre infanterie russe, ensuite je les fais marcher vers Berlin. Je retiens les français et les autrichiens jusqu'à ce que les russes s'approchent un peu plus, puis je pousse sur Dresde ou Breslau, ou les deux. Si j'ai une carte de marche forcée, je peux la jouer pour déplacer l'armée française de deux cases. La cavalerie n'aura pas besoin de faire un jet de dé pour une marche forcée car elle a un potentiel de mouvement de deux. Si les prussiens s'en prennent à l'une de mes armées, je dois me demander s'il vaut mieux

retraiter ou essayer de saigner les prussiens. Plus mes autres armées sont proches de Berlin, plus je me battrais dans l'espoir d'anéantir Frédéric. Un affrontement à Berlin avec la majorité de mes troupes est mon but ultime, mais la façon dont les prussiens jouent, les FdG, et mon choix de cartes dicteront comment les choses se passeront. J'espère que ces conseils aideront les joueurs à découvrir leurs propres stratégies.

CREDITS

Jeu conçu par Ron Draker

Développé par Mike et Grant Wylie

Remerciements particuliers aux contributeurs :

Stuart Pierce

Bill Power

Stan Hilinski

Testeurs de jeu :

Stuart Pierce

Bill Powers

Jason Hamilton

Steven Prohaska

Stan Hilinski

Andrew Young

Norm Stewert

Traduction française :

Roland Batteux

Relecture et mise en forme française :

Franck Aguggiaro (atoutthasard_at_gmail.com)