

RECONQUISTA

Conflits en Espagne Mauresque

Contenu

1. Introduction.....	1
2. La Carte.....	1
3. Les Pions.....	1
4. Déroulement du Jeu (Résumé).....	3
5. Définitions Importantes.....	3
6. Mise en Place.....	3
7. Tour de Jeu.....	4
8. Phase 1 : Rébellions.....	4
9. Phase 2 : Événements Aléatoires....	4
10. Phase 3 : Revenus et Dépenses....	6
11. Déplacement des Troupes.....	7
12. Bataille.....	7
13. Phase 5 : Réaction Musulmane....	9
14. Résolution des Sièges.....	11
15. Phase 7 : Fin de Tour.....	11
16. Fin de Partie.....	12
17. Règles Optionnelles.....	12
18. Débuts alternatifs.....	14
19. Notes de l'Auteur.....	18
20. Remerciements.....	19

1. Introduction

Reconquista est un jeu en solitaire simulant la reconquête de l'Espagne Mauresque par divers Royaumes Chrétiens entre les IX^e et XV^e siècles. En tant que joueur, vous êtes en charge

des armées de la Chrétienté avec l'objectif de reconquérir l'Espagne des mains des Maures.

2. La Carte

La carte présente une version stylisée de la péninsule Ibérique (Espagne et Portugal d'aujourd'hui), divisée en 5 régions. Chacune d'entre elles est elle-même divisée en 4 **Lieux**. Les régions et Lieux sont dénommés pour leur importance géopolitique.

Les régions et Lieux sont numérotés respectivement en chiffres romains et arabes. Par exemple, la Région I (Asturias) comprend 4 Lieux : 1-2 Santiago, 3 Oviedo, 4-5 Leon et 6 Galicia. Ceci afin de faciliter leur localisation lors de tirages de dés et de réguler les déplacements. Les régions sont parfois connectées par des **Routes** reliant un Lieu à un autre. C'est l'unique moyen de déplacement inter-régional d'une Armée.

Les noms des régions correspondent aux importants Royaumes Chrétiens et Musulmans. Les noms des Lieux correspondent aux villes principales de l'époque.

3. Les Pions

Les Pions sont parfois déplacés sur l'espace du plateau de jeu. Hors mention spécifique, il n'y a aucune limitation d'empilement dans un Lieu.

Les pions sur fond noir appartiennent au camp Musulman.

Garnisons : ce sont généralement des unités basées localement assignées à des tâches défensives. Ces unités existent pour chaque camp.

Une grande partie des troupes des deux camps était des milices populaires locales et des garnisons. Statiques par nature, elles pouvaient toutefois se porter dans les environs et être très efficaces.

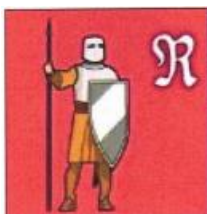


Armées : fers de lance des nations, les deux camps en sont dotés. Toutefois, les Événements aléatoires peuvent introduire d'autres types d'Armées au service de l'un des deux camps ou d'aucun (des pions d'Armées Neutres sont fournies à ce propos).



Les Armées sont des guerriers de métier. Ils étaient généralement montés, le cheval ayant distingué un fort statut social à l'époque.

Rebelles : ils correspondent à des troupes levées localement pour revendiquer une autonomie, et sont hostiles aux deux camps.



Ordres Militaires : troupes religieuses de type « moines-guerriers », les Ordres ont été fondés à cette époque, dédiés au succès de la Chrétienté.

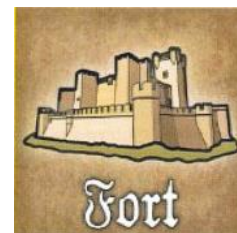
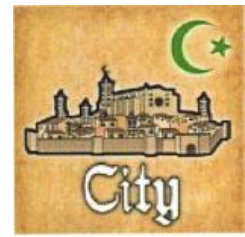
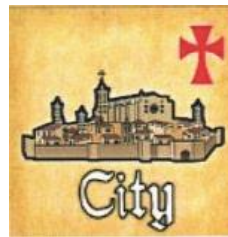


El Cid : représente différents leaders ayant servi les deux camps avec une aura telle que les troupes se sont surpassées. El Cid n'entre en jeu qu'à la faveur d'un Événement aléatoire, et en appui d'un camp ou de l'autre.



Cités : ce sont des centres de populations des temps médiévaux. Il ne peut y avoir qu'une seule cité par Lieu. Elles sont dédiées à l'une ou l'autre religion.

Forts : en général associés aux cités mais pas seulement, ils apportent un bonus en défense. Il ne peut y avoir qu'un seul fort par Lieu.



Les pions Cité et Fort ne se déplacent jamais.

L'Espagne conserve de très nombreux sites fortifiés, tels les murailles d'Avila.

Il ne peut y avoir qu'une seule cité et un seul fort par Lieu. Les autres pions ne sont pas limités. L'appartenance religieuse d'une cité ne correspond pas forcément au camp qui la contrôle - cf. **Définitions Importantes** (5).

Par ailleurs, d'autres marqueurs sont présents afin de faciliter la jouabilité :

Tour : à déplacer sur la piste numérotée du plateau de jeu.



Revenus : afin de faciliter la totalisation des points de Revenus sur la piste numérotée du plateau de jeu.



Révolte Régionale : lors de la Phase de Rébellion, sert à indiquer l'éventuelle région en Révolte.



Double Résultat : afin de garder en mémoire un éventuel double effet d'un résultat.



4. Déroulement du Jeu (résumé)

La durée du jeu est de 20 **tours**. Vous devrez non seulement bâtir et **convertir** des cités, des forts, lever des Garnisons et envoyer vos Armées conquérir de nouveaux territoires, mais également contenir d'éventuelles **Rébellions** et contrer certains **Evénements aléatoires**, tout autant que les actions menées par le défiant opposant Musulman.

Il est nécessaire de disposer de 2 dés à six faces (ici décrits d6) pour jouer à ce jeu. Une aide de jeu est par ailleurs fournie.

5. Définitions Importantes

- Une cité est contrôlée par les Chrétiens si elle contient des troupes chrétiennes (Armée, Garnison ou Ordre Militaire). L'appartenance religieuse de la cité n'a pas d'importance.
- Une cité est contrôlée par les Musulmans si elle contient des troupes musulmanes (Armée ou Garnison). L'appartenance religieuse de la cité n'a pas d'importance.
- Une cité est contrôlée par les Rebelles si elle contient des troupes Rebelles.
- Une cité non-occupée est considérée comme contrôlée par le camp de sa religion. Ainsi, une cité chrétienne non-occupée est contrôlée par le camp chrétien.
- Un fort non-occupé (par exemple s'il s'agit du seul pion dans un Lieu) doit être retiré du plateau de jeu. Un fort contenant un pion, y compris une cité, reste en jeu.

6. Mise en place du Jeu

Une fois la carte posée, on positionne les pions de la manière suivante :

1. Le pion compteur de tours sur la piste numérotée en position 1.
2. Placer un fort sur Badajoz, Toledo, Cordoba et Zaragoza.
3. Placer une cité musulmane sur Zaragoza, Salamanca, Toledo, Valencia, Lisbon, Cordoba, Algeciras et Granada.
4. Placer une cité chrétienne sur Oviedo, Leon et Barcelona.
5. Garnisons : placer une unité musulmane dans tous les Lieux de chaque région, excepté à Pamplona et Oviedo qui, elles, contiennent chacune une unité chrétienne.
6. Placer une Armée chrétienne à Oviedo.
7. Placer une Armée musulmane à Zaragoza et à Toledo. En placer deux à Cordoba.

En début de partie, les Forces musulmanes se remettent lentement de leur échec de conquête de la France. De plus, quelques nobles chrétiens se sont rebellés en extrême Nord de la Péninsule - Ce sont les Forces avec lesquelles vous débutez la partie.

7. Tour de Jeu

A chaque tour (représentant chacun une période de 20 à 50 ans), les étapes suivantes sont suivies :

1. Détermination de Rébellions
2. Détermination d'Événement aléatoires
3. Levé des Revenus et Dépenses immédiates
4. Déplacement de troupes, batailles induites, stationnement d'unités pour siège de cité ou de fort, défense de Lieux
5. Réaction Musulmane
6. Résolution des sièges
7. Avance du marqueur de tour, début d'un nouveau tour. Si fin du tour 20, déterminer les conditions de victoire.

8. Phase 1 : Rébellions

Un premier jet 1d6 permet de déterminer la région en révolte (le résultat « 5 » identifie la région V, Al-Andalous). Le second jet attribue le type de désordre s'y déroulant, ainsi que présenté dans la table ci-dessous.

d6	Rébellion
1, 2	Rebelles
3	Prosélytisme
4	Révolte Paysanne
5	Gouverneur Rebelle
6	Révolte Régionale

En cas de premier tirage « 6 » pour la région, relancer car il n'y a que 5 régions sur le plateau. Il faut alors effectuer 2 jets pour les rébellions

(si le « 6 » est tiré du premier coup, Révolte régionale, relancer).

Afin d'éviter une fin de partie due à une rébellion, le d6 sera relancé s'il provoque la disparition de la dernière ville contrôlée (Chrétiens ou Musulmans).

Dans tous les cas, si les Rebelles gagnent le contrôle d'une ville, tout Fort présent reste en place.

Rebelles : placer une unité Rebelle dans un lieu déterminé au hasard, ne contenant aucune troupe (Garnison, Armée ou Ordre Militaire). Si aucun Lieu de ce type n'existe, alors choisissez au hasard un Lieu et éliminer une seule unité présente (en suivant l'ordre d'élimination des types d'unités).

Prosélytisme : choisir au hasard une cité dans une région. Changez sa religion (Chrétienne ↔ Musulmane). Si aucune cité n'existe, considérer le résultat « Rebelles » à la place.

Révolte Paysanne : choisir au hasard un Lieu contenant au moins une Garnison mais sans Armée ou Ordre Militaire. Remplacer les Garnisons par une seule unité de Rebelles. S'il n'y a pas de Garnison, considérer le résultat « Rebelles » à la place.

Gouverneur Rebelle : choisir au hasard une cité dans une région. Remplacez toutes les Garnisons, Armées et Ordres Militaires présents par un nombre égal d'unités de Rebelles (si aucune troupe n'est présente ou si la cité est déjà contrôlée par les Rebelles, y placer une unité Rebelle). S'il n'y a pas de cité, considérer le résultat « Rebelles » à la place.

Révolte régionale : la région entière est exclue du jeu pour le tour. Aucun revenu, mouvement ni aucune construction ne peut y avoir lieu. Aucun événement ne peut y avoir lieu (tirer alors de nouveau au hasard la région). De même pour un mouvement de troupes musulmanes. Si cela devait arriver au tour 20, la région compterait alors toutefois pour les conditions de victoire.

9. Phase 2 : Evénements aléatoires

Lors de cette phase, un Evénement est tiré aléatoirement puis appliqué. Au cours de la partie, certains d'entre eux peuvent se répéter et d'autres ne jamais se réaliser.

Tirer 2d6 et consulter la table suivante

2d6	Evénement
2	Intervention Française
3	Corruption
4	Mercenaires
5	Bandes
6	Ordres Militaires
7	Famine
8	El Cid
9	Tribut
10	Djihad
11	Croisade
12	Expulsions des Juifs/Maures

Intervention Française : le nombre d'Armées françaises (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6. Un tirage 1d6 localise leur intervention : Oviedo (1), Pampelona (2-3), Barcelona (4-6). Déplacer ces troupes comme décrit pour la Réaction Musulmane (Phase 5), excepté le fait qu'elles sont hostiles à toutes les autres Forces (Chrétiennes, Musulmanes ou Rebelles). A la fin du tour, toutes les unités Françaises survivantes sont retirées du plateau.

Corruption : en Phase 3, 2 points de revenus peuvent être utilisés pour remplacer toutes les unités Rebelles d'un Lieu par une seule Garnison.

Mercenaires : le nombre d'unités de Mercenaires (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6. En phase 3 (Revenus), vous pouvez louer leurs services pour 1 point de revenu par unité et les placer comme pour une Armée. Ces unités sont considérées comme des Armées durant le tour mais doivent subir les pertes en premier lors de bataille ou de siège. Toute unité de Mercenaires non louée est

incorporée aux Forces musulmanes levées en Phase 5 (Réaction Musulmane). Cela peut conduire à des combats inter-Mercenaires. A la fin du tour, les unités de Mercenaires survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Bandes : le nombre d'unités (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6. Un double tirage 1d6 localise leur intervention :

1d6 (b)	1d6 (a)	
	1, 2, 3	4, 5, 6
1	Pampelona	Barcelona
2	Oviedo	Tarragona
3	Santiago	Valencia
4	Galicia	Murcia
5	Porto	Algeras
6	Lisbon	Seville

Avant de passer à la Phase 3 (Revenus), déplacer ces troupes comme décrit pour la Réaction Musulmane (Phase 5), excepté le fait qu'elles sont hostiles à toutes les autres Forces (chrétiennes, musulmanes ou rebelles). A la fin du tour, toutes les Bandes survivantes sont retirées du plateau.

Ordres Militaires : une unité d'un Ordre Militaire vous est attribuée, laquelle doit être placée dans une cité amie ou à Santiago. Elle n'est retirée du plateau de jeu que lorsqu'elle est éliminée au cours de la partie.

Famine : pour chaque Lieu de chaque région, totaliser le nombre d'unités (cité et fort ne sont pas des unités). Diviser ce total local par 3 et arrondir à l'inférieur. Ce résultat correspond au nombre d'unités à éliminer en respectant l'ordre Armée, Garnison, Ordre Militaire puis tout autre type d'unité.

El Cid : tirer 1d6. Pour un résultat (1, 2, 3), placer El Cid dans une cité ou un Lieu contenant une Armée chrétienne ou un Ordre Militaire. Pour un résultat (4, 5, 6), placer El Cid au même endroit que les troupes musulmanes qui arrivent en phase 5. L'effet El Cid est double :

- Dans une bataille, les troupes l'accompagnant ont l'initiative (même en montage)
- En siège, El Cid ajoute +2 à la Force assiégeante. S'il fait partie d'une Force musulmane, il n'est jamais laissé sur place et ne termine jamais seul le déplacement. C'est toujours la dernière unité éliminée en combat, lorsque toutes les autres l'ont été. Il est retiré à la fin du tour.

Tribut : en Phase 3 (Revenus), percevoir 2 revenus supplémentaires, juste pour ce tour.

Djihad : lors de la Phase 5 (Réaction Musulmane), faire un double tirage pour déterminer les Forces, lesquelles seront toutes placées ensemble dans le même Lieu ; les renforts d'Afrique du Nord sont également concernés.

Croisade : le nombre d'unités de Croisés (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6. En Phase 3 (Revenus), les placer ensemble et comme pour une Armée. Elles sont considérées comme des Armées chrétiennes et sont toujours les premières à être éliminées en combat. A la fin du tour, les unités de Croisés survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Expulsions des Juifs/Maures : en Phase 3 (Revenus), réduire les revenus de 2, juste pour ce tour.

10. Phase 3 : Revenus

Le joueur Chrétien perçoit des revenus à dépenser immédiatement ; ils ne peuvent être conservés pour un tour ultérieur. Ainsi :

2 points de base.

1 point par région si la majorité des cités de la région sont contrôlées, qu'elles soient chrétiennes ou musulmanes, et sans occupation ennemie.

Exemple : il y a 3 cités musulmanes dans la région, dont deux sont contrôlées par les Chrétiens. Vous êtes donc majoritaire (2 contre

1) et en percevez alors 1 point de revenu. Si l'une des cités contrôlées par les Chrétiens est assiégée par des Bandes (Événement aléatoire), il n'y aurait pas de revenu car vous n'auriez qu'une seule cité libre de troupes ennemies.

1 point pour Santiago de Compostela. Vous ne contrôlez ce Lieu que s'il ne contient pas d'unité Musulmane ou Rebelle. Une cité musulmane établie à Santiago n'est sous votre contrôle que si elle est occupée par vos troupes.

Ainsi, les revenus sont au minimum de 2 points et au maximum de 8 points (voire 10 ou même nuls selon un éventuel Événement aléatoire).

Les Revenus vous servent à construire des cités ou des forts, lever des Armées ou Garnisons, ou bien convertir des cités musulmanes en chrétiennes. Il n'y a pas de priorité à respecter dans ces options.

Lever une Armée : 2 points. Ne peut être levée que dans une cité (chrétienne ou musulmane) ou fort que vous contrôlez, dans un Lieu libre de troupes ennemies. Il n'y a pas de limite. Vous pouvez en lever de multiples dans différentes cités/forts.

Lever une garnison : 1 point. Ne peut être levée que dans une cité (chrétienne ou musulmane) ou un fort que vous contrôlez, dans un Lieu libre de troupes ennemies. Il n'y a pas de limite. Vous pouvez en lever de multiples dans différentes cités/forts.

Bâtir une cité : 3 points. Peut être bâtie dans tout Lieu contenant une Armée/Garnison chrétienne et ne contenant pas déjà une cité. Si un fort est déjà présent, il est maintenu. Le Lieu doit être libre de troupes ennemies. La nouvelle cité est toujours chrétienne.

Bâtir un fort : 1 point. Peut être bâtie dans tout Lieu contenant une cité chrétienne et/ou une Armée/Garnison à partir du moment où le Lieu n'en possède pas déjà un et qu'il est libre de troupes ennemies.

Conversion d'une cité au christianisme : 1 point. Ne peut être entrepris que sur une cité musulmane contenant une Armée/Garnison chrétienne. Remplacez la cité musulmane par une cité chrétienne. Tout fort présent est conservé.

11. Phase 4 : Déplacements d'Armées

Choisir une région unique. Les Armées et Garnisons chrétiennes, et les unités d'Ordres Militaires de cette seule région peuvent être déplacés lors de cette phase.

Les Garnisons ne peuvent être déplacées hors de la région.

Les Armées et Ordres Militaires peuvent se déplacer dans tous les Lieux de la région. De plus, ces unités ne peuvent entrer dans une autre région qu'aux conditions 1. de suivre une route et 2. que la région quittée soit entièrement libre de troupes musulmanes. Une cité musulmane est une exception à partir du moment où elle est occupée par au moins une Armée/Garnison.

Les Armées, Ordres Militaires et Garnisons peuvent se déplacer ensemble ou séparément. Le déplacement d'une force doit être complété (bataille induite comprise) avant d'entreprendre celui d'une autre force.

Une force pénétrant un Lieu occupé par des troupes ennemies doit s'arrêter : unités Rebelles, Neutres (Bandes, Français), Musulmanes (Armées, Garnisons) ou cité musulmane non occupée.

- Si un Lieu ennemi contient une cité et/ou un fort, il peut y avoir bataille ; celle-ci n'est possible que s'il y a plus d'une unité ennemie (Armée ou Garnison) et que l'une d'entre elles est une Armée (les Rebelles n'ont pas d'Armée). Sinon, l'ensemble des troupes s'arrête et prépare un siège.
- Si le Lieu ennemi ne contient ni cité ni fort, il y a bataille à résoudre

immédiatement avant toute progression additionnelle.

Exemple :

- *Cité avec 1 Garnison : pas de bataille*
- *Cité avec 2 Garnisons : pas de bataille*
- *Cité avec 2 unités de Rebelles : pas de bataille*
- *Cité avec 1 Armée : pas de bataille*
- *Cité avec 1 Garnison et 1 Armée : bataille*
- *Cité avec 2 Armées : bataille*

12. Bataille

Chaque camp tire des d6 pour infliger des pertes à l'autre. Normalement, il y a simultanéité, mais l'ennemi a l'initiative en montagne et également s'il possède l'unité El Cid (Evénement aléatoire).

Tirer 1d6 par unité :

- Les Garnisons ou Rebelles touchent à (5, 6)
- Les Armées touchent à (4, 5, 6)
- Les Ordres Militaires touchent à (3, 4, 5, 6)

Les pertes sont retirées avec priorisation (Garnisons/Rebelles puis Armées puis en dernier Ordres Militaires).

Suite au premier échange, le camp vaincu (celui ayant subi le plus de pertes) mais seul survivant n'est pas obligé de se retirer.

Par contre si les deux camps survivent et que :

- l'ennemi vous a infligé plus de pertes, vos troupes battent en retraite :
 - vers un Lieu unique de votre choix par lequel au moins l'une de vos unités est arrivée.
 - si la bataille a impliqué une ville assiégée (seulement possible si des Bandes ou des Français sont impliqués), la retraite s'effectue vers la cité assiégée.

La bataille est terminée mais les troupes peuvent continuer à se déplacer (y compris vers le Lieu quitté du fait de la retraite, et une éventuelle nouvelle bataille).

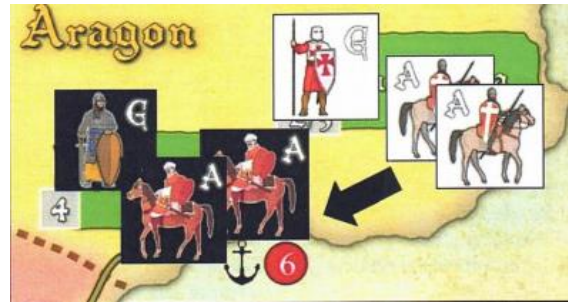
- L'ennemi a subi plus de pertes, alors il doit :
 - se réfugier entièrement dans l'éventuelle cité du Lieu du combat, et il y aura siège.
 - battre en retraite vers le premier Lieu numéroté supérieur*, libre de troupes hostiles (chrétiennes ou rebelles pour les Musulmans, musulmanes ou chrétiennes pour les Rebelles). Si cela est impossible, les troupes doivent retraiter même au moyen d'une route vers un autre Lieu libre de troupes hostiles. En cas de nouvelle impossibilité, sa force entière est éliminée. Vos troupes peuvent alors poursuivre leur déplacement.

Si vos troupes éliminent entièrement la force ennemie et qu'une cité existe sur le Lieu, elle est alors capturée (comme l'éventuel fort) et vos troupes peuvent poursuivre leur déplacement.

- Le nombre de pertes infligées est identique,
 - s'il existe une cité sur le Lieu, alors l'ennemi s'y réfugie entièrement et vos troupes restent sur place pour en préparer le siège.
 - s'il n'y a pas de cité, alors le combat se poursuit de façon simultanée (sans avantage défensif des montagnes).

* respecter tant que possible l'ordre croissant des Lieux. S'il n'y a pas de supérieur, alors revenir au plus bas. Par exemple, en région Al-Andalous la retraite depuis Cordoba est Murcia puis Granada puis Algeciras.

Exemple de bataille simple :



Des troupes chrétiennes composées de 2 Armées et 1 Garnison se déplacent depuis Barcelona vers Tarragona, Lieu contenant une force musulmane composée de 2 Armées et 1 Garnison.

Ce n'est pas un Lieu de montagne et El Cid n'est pas présent. Les deux camps lancent les d6 simultanément. Côté Chrétien, la Garnison obtient (5) et inflige une perte, les 2 Armées obtiennent (3) et (4) et infligent une perte, ce qui fait un total de 2 pertes. Côté Musulman, La Garnison obtient (4) et manque, les 2 Armées obtiennent (6) et (3), infligeant ainsi une seule perte.

Les 2 pertes subies par le Musulman concernent par priorité la Garnison et l'une des deux Armées; le Chrétien perd quant à lui sa Garnison.

Le Musulman, ayant subi plus de pertes que le Chrétien, doit se retirer. Tarragona est numérotée « 4 », le lieu suivant est Zaragoza numérotée « 5,6 ». Zaragoza ne contient qu'une cité musulmane sans troupe. La retraite de l'Armée musulmane survivante y est alors possible. Les 2 Armées chrétiennes peuvent soit rester ensemble à Tarragona, soit se déplacer ensemble ou séparément vers un autre lieu.

Exemple de bataille complexe 1 :

Deux Armées et une Garnison chrétiennes se déplacent de Barcelona à Tarragona. Tarragona contient une cité musulmane avec une garnison musulmane, assiégée par deux Bandes (Armées Neutres).

En premier lieu, les Armées chrétiennes attaquent les Bandes. Si les troupes stationnées dans la cité étaient chrétiennes, elles se

seraient jointes aux premières, mais ce n'est pas le cas.

Les Chrétiens et les Bandes font 1 touche chacun. Une Bande est éliminée ainsi qu'une Garnison chrétienne (par priorité). Comme c'est un résultat équilibré, les deux camps poursuivent le combat. Si les Bandes sont éliminées, les troupes chrétiennes restent sur place pour assiéger la cité.

Exemple de bataille complexe 2 :

Deux Armées et une Garnison chrétiennes se déplacent de Barcelona à Tarragona. Tarragona contient une cité musulmane avec une Garnison et une Armée musulmanes.

La cité musulmane contenant plus d'une unité et pas uniquement des Garnisons, toutes les troupes musulmanes combattent dans la bataille.

Les Chrétiens font une touche, les Musulmans aussi. Chaque camp perd une Garnison (priorité de pertes). Comme il n'y a pas de vainqueur, les troupes musulmanes survivantes se retirent dans la cité. Les 2 Armées chrétiennes préparent le siège de la cité défendue par une Armée musulmane (NB : si les Chrétiens avaient fait 2 touches, l'ensemble des troupes musulmanes auraient été éliminées et la cité capturée).

13. Réaction Musulmane

Lors de cette Phase, une région musulmane est sélectionnée aléatoirement et une **Force** musulmane y est levée. Elle peut alors se déplacer et aller combattre les Chrétiens/Rebelles/Bandes/Français. Lancer 1d6 pour la région. Si elle ne contient aucun Lieu non-contrôlé par des troupes Chrétiennes/Rebelles/Neutres, tirer à nouveau pour désigner la région.

Par exemple, un résultat (4) désigne la Région IV (Portugal). Puis lancer un nouveau d6 pour déterminer le type de troupes à y affecter. Un résultat (6) pour la Région signifie que les troupes débarquent depuis l'Afrique du Nord. Le second d6 déterminant le type de troupes concerne donc la colonne de droite (Afrique du Nord).

d6	Nombre de cités contrôlées par les Musulmans dans la Région (celles assiégées comprises)				Afrique du Nord
	0	1	2	3, 4	
1	Cité	Fort	Fort	Fort	1 Armée
2	Fort	Garnison	Garnison	Garnison	2 Armées
3	Garnison	Garnison	1 Armée	1 Armée	3 Armées
4	Garnison	1 Armée	1 Armée	2 Armées	4 Armées
5	1 Armée	2 Armées	2 Armées	2 Armées	5 Armées
6	2 Armées	2 Armées	3 Armées	3 Armées	6 Armées

Fonder une cité – désigner aléatoirement un Lieu contenant une Armée/Garnison musulmane, ou libre de toute unité. Y placer une cité musulmane.

Bâtir un fort - Désigner aléatoirement une cité contrôlée par les Musulmans et ne contenant pas encore de fort (même si elle est assiégée), y placer un fort. Si cette option n'existe pas, désigner un Lieu sans fort mais contenant une Armée/Garnison musulmane, puis y placer un fort. Si aucun Lieu de ce type n'existe alors il ne se passe rien.

Garnison – Placer une Garnison musulmane dans une cité musulmane aléatoire ne contenant pas déjà de garnison. Si ce n'est pas possible, placer la Garnison dans un Lieu aléatoire contenant des troupes musulmanes ou libre de toute troupe chrétienne/rebelle. Si ce n'est pas possible, alors il ne se passe rien.

1 à 6 Armées – placer le nombre approprié d'Armées musulmanes dans un Lieu aléatoire libre de toute troupe chrétienne/rebelle. Si ce n'est pas possible, rien ne se passe. Pour une force d'Afrique du Nord, tirer 1d6 pour désigner le Lieu de débarquement, basé sur la numérotation des ports figurant sur la carte en cercles rouges (Seville, Algeciras, Granada, Murcia, Valencia ou Tarragona). Elles

apparaissent là, même si c'est contrôlé par l'ennemi.

Historiquement, la dernière Armée musulmane arrivée d'Afrique du Nord était une troupe Mérinide débarquée à Algeciras en 1333. Elle fut annihilée 7 ans plus tard à la bataille de Tarifa (1340). Algeciras tomba quatre ans plus tard après un siège de 2 ans.

Une fois les troupes musulmanes levées, elles se déplacent à partir du moment où elles contiennent des Armées. Si le Lieu d'apparition contient une cité, un fort ou une Garnison, alors rien de plus ne se passe, auquel cas passer à la Phase suivante.

Déplacement de la troupe musulmane : dans la région, déplacer la troupe vers un Lieu numéroté supérieur*, jusqu'à ce qu'un Lieu non-contrôlé par les Musulmans soit rencontré ; il doit contenir :

- Une Armée et/ou une Garnison chrétienne.
- Une unité Rebelle.
- Une cité chrétienne sans aucune autre unité qu'un fort.
- Une Armée Neutre non-contrôlée par les Musulmans (Bandes, Français, Croisés ou Mercenaires chrétiens).

Dans le cas d'une troupe débarquant d'Afrique du Nord, le Lieu non-contrôlé peut être celui où elle débarque, auquel cas ne pas poursuivre le déplacement.

S'il n'y a pas de Lieu non-contrôlé dans la région, déplacer la troupe vers un Lieu numéroté supérieur* jusqu'à ce qu'elle atteigne une route l'amenant vers une région voisine contenant elle-même un Lieu non-contrôlé (s'il n'y en a toujours aucun, continuer par une route vers une nouvelle région).

A chaque déplacement de la troupe, une Armée doit être laissée sur un Lieu contenant une cité ou un fort s'il n'y a pas déjà une Garnison musulmane présente. Si la troupe pénètre (ou débute par) un Lieu contenant

d'autres Armées musulmanes, alors ces dernières sont incorporées à la troupe et se déplacent ensemble (une Garnison musulmane ne se déplace jamais).

La troupe s'arrête lorsqu'elle rencontre un Lieu contrôlé par l'ennemi, et une bataille peut avoir lieu selon le tour du joueur, avec les clarifications suivantes :

Si le Lieu contient une troupe chrétienne et une cité contrôlée par des troupes musulmanes, alors ces dernières se joignent à la bataille. Si elles doivent se retirer, ou s'il en résulte une égalité, les troupes musulmanes survivantes se réfugient dans la cité.

Si le Lieu contient une troupe chrétienne et une cité rebelle, les unités rebelles ne participent pas à la bataille. Si les Chrétiens perdent, ils se retireront ailleurs et les troupes musulmanes assiègeront la cité.

Si la bataille résulte en un siège (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de troupe musulmane dans la cité, ou encore s'il s'agit d'une cité chrétienne sans troupe), alors les troupes musulmanes doivent laisser un nombre d'Armées équivalant à celui des unités dans le Lieu, et le restant peut poursuivre son déplacement (par exemple, pour une cité avec un fort et une Garnison, 3 Armées musulmanes doivent rester pour le siège).

Si la bataille résulte en une victoire musulmane, et qu'il n'y a pas de siège, les troupes musulmanes poursuivent leur déplacement.

Si les troupes musulmanes doivent se retirer, elles retournent vers le Lieu où elles étaient précédemment. Elles continuent ensuite de se déplacer vers le Lieu numéroté suivant* (pas en retournant directement sur le Lieu évacué, à moins que ce ne soit la dernière possibilité).

** S'il n'y a pas de Lieu numéroté supérieur, se diriger vers le Lieu numéroté le plus bas. Par exemple une troupe à Granada irait vers Algeciras.*

Réaction Musulmane en bref :

1. Tirer 1d6 pour déterminer le type de troupes musulmanes et leur Lieu d'apparition.
2. Si une ou plusieurs Armées sont générées, elles se déplacent vers un Lieu numéroté supérieur et combat les éventuels ennemis (bataille/siège).
3. Préparer le siège en y laissant un nombre d'Armées équivalent à celui des unités ennemies (incluant la cité et le fort). Le reste poursuit son déplacement jusqu'à rencontrer d'autres unités ennemies.
4. S'il n'y a pas d'ennemi dans la région, se déplacer vers un site numéroté supérieur jusqu'à rencontrer une route menant à une autre région contenant, elle, des ennemis.

14. Phase 6 : Résolution de siège

Lors de cette Phase, tous les sièges sont résolus. Il s'agit d'une situation où il y a sur le même Lieu une cité ou un fort contrôlé par un camp ainsi qu'une troupe d'un autre camp. A la fin de cette Phase, il n'y a plus aucune opposition dans aucun Lieu.

Pour chaque siège, la procédure est la même. Résoudre les sièges l'un après l'autre en commençant par le Lieu numéroté le plus bas de la région numérotée la plus basse. Réaliser les opérations région par région jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de situation de siège à traiter.

Pour l'assiégeant, tirer 1d6. Ajouter les modificateurs suivants :

- 1 pour chaque unité de Garnison
- 2 pour chaque unité d'Armée
- 3 pour chaque unité d'Ordre Militaire présent parmi les assiégeants.

Pour l'assiégé, tirer 1d6. Ajouter les modificateurs suivants :

- 1 (pour la cité elle-même)
- +1 par unité de Garnison/Rebelle
- +2 par unité d'Armée/Ordre Militaire

Doubler le modificateur si un fort est présent.

Si le résultat modifié de l'assiégeant est supérieur à celui de l'assiégé, toutes les unités assiégées sont retirées ainsi que l'éventuel fort. Sur un résultat pair, la cité est également retirée car pillée et détruite !

Les sièges constituent de brutales opérations. Durant le siège d'Oreja (1139), la cité s'est retrouvée hors ravitaillement en eau, et ses habitants sont morts de faim et de soif. Les engins de siège et les opérations de mines avaient été employées pour détruire les fortifications.

Si le résultat de l'assiégé est supérieur, les assiégeants perdent une unité (priorité des pertes) et évacuent le Lieu. Désigner aléatoirement un Lieu ami ou libre dans la même région pour y retraiter (hors Lieu en situation de siège). Si aucun Lieu n'est disponible, se retirer vers une autre région en empruntant une éventuelle route, afin d'atteindre un Lieu ami ou libre. Si cela n'est toujours pas possible, l'ensemble des troupes assiégeantes sont éliminées.

Si le résultat est une égalité, alors chaque camp perd une unité (priorité des pertes) et poursuit le combat. Si la cité/fort était non occupée, ou si la religion de la cité est la même que celle de l'attaquant, alors elle se rend et est capturée (l'éventuel fort est maintenu).

15. Phase 7 : Fin du Tour

Retirer du jeu toute unité Neutre, El Cid et tout fort non occupé en tout Lieu.

S'il s'agit du Tour 19 ou moins, avancer d'une case le marqueur de Tour sur la piste numérotée et débiter un nouveau Tour par la Phase Rébellion.

S'il n'existe aucun Lieu permettant la levée d'Armées musulmanes, alors la partie se termine. Vérifier le score.

S'il n'existe plus aucune cité contrôlée par les chrétiens, alors la partie se termine. Vérifier le

score (qui devrait être une victoire décisive des Musulmans).

S'il s'agit du Tour 20, la partie est terminée. Vérifier le score.

16. Fin de Partie

Le score final se vérifie par les points de victoire suivants :

- 1 point par cité contrôlée par les Chrétiens.
- 2 points par région avec majorité de cités contrôlées par les Chrétiens. Une région sans cité ne compte pas.
- 2 points par région entièrement libre de toute troupe et de cité musulmanes.

Points	Conclusion
< 10	victoire décisive musulmane (« Almanzor »)
11-15	victoire musulmane (« Yusuf ibn Tashfin »)
16-20	égalité (« El Cid »)
21-25	victoire chrétienne (« Alfonso VIII »)
26-40	victoire décisive chrétienne (« Ferdinand et Isabelle »)

Almanzor (938-1002) était un grand général ayant dirigé le Califat de Cordoba. Il a mis à sac Barcelona, Leon et même Santiago de Compostela.

Yusuf ibn Tashfin était un Maure ayant dirigé les Almoravides en fin de XI^e siècle. Il a capturé Valence.

El Cid (Rodrigo Diaz de Vivar) était un étrange personnage – un soldat de fortune combattant allègrement tant pour que contre les Musulmans. Il a dirigé son propre royaume multiculturel.

Alfonso VIII (1155-1214) de Leon et Castille était le plus vaillant des rois chrétiens, ayant provoqué la destruction des Almohades à la bataille de Las Navas de Tolosa.

Ferdinand et Isabelle ont dirigé la conquête de Grenade en 1492 et achevé la Reconquista.

17. Règles optionnelles

N'hésitez pas à les utiliser (ou non), toutes ou partiellement.

1. Alternative au déplacement Musulman

Ceci fait qu'il est encore moins prévisible.

Au moment de déterminer le déplacement des troupes musulmanes, ne suivez pas la numérotation des Lieux mais tirez 1d6 pour désigner le Lieu d'arrivée. Si le résultat désigne le Lieu actuel des troupes musulmanes, les déplacer aléatoirement vers un autre Lieu d'une région voisine en suivant une route. Si cela est impossible, notamment car le Lieu qui le précède est occupé par des troupes ennemies, alors arriver sur ce Lieu-ci.

2. Prudence des troupes musulmanes

Ceci permet aux troupes musulmanes de ne pas procéder à des attaques/sièges suicidaires.

Si le déplacement provoque l'entrée en bataille/siège en sous-nombre (moins de 1 contre 2), où elles seraient en désavantage d'un facteur supérieur à 3 d'un résultat modifié, alors jeter 1d6 :

- (1, 2) : entre en combat coûte que coûte
- (3, 4) : les troupes s'arrêtent là où elles sont, ceci mettant fin à la Réaction Musulmane
- (5, 6) : sauter ce Lieu et déterminer le suivant (s'il n'y en a aucun, relancer et ignorer le résultat 5,6)

Cette règle peut également être optionnellement appliquée à certaines situations en Phase 4 lorsque les troupes musulmanes sont dans un Lieu contenant une cité/fort. Si les troupes chrétiennes sont en surnombre (à plus de 2 contre 1), alors jeter 1d6 :

- (1, 2) : combat coûte que coûte
- (3-6) : refus de bataille (si possible) et stationnement dans la cité en état siège obligatoire

3. Événements aléatoires avancés

La table des Événements aléatoires est remplacée par 3 tables différentes (« Omeyyades », « Almoravides » et « Almohades »). Chacune servant de référence selon la période en cours. Pour chaque table, tirer 1d6 pour déterminer l'Événement.

Omeyyades	
d6	Événement
1	Intervention Française
2	Pèlerins
3	Taifas
4	Bandes
5	Famine
6	El Cid

Almoravides	
d6	Événement
1	Croisade
2	Tribut
3	Djihad
4	Bandes
5	Ordres Militaires
6	El Cid

Almohades	
d6	Événement
1	Mercenaires
2	Empire
3	Peste
4	Bandes
5	Expulsions des Juifs/Maures
6	El Cid

Intervention Française : tirer 1d6 résultant en nombre d'Armées françaises (Armées Neutres) apparaissant à Barcelona. Ces troupes se déplacent ensuite de Lieu en Lieu, en Aragon, de la même manière que les troupes de la Phase 5 (Réaction Musulmane), excepté le fait qu'elles sont hostiles à toute autre troupe (chrétiennes, musulmanes ou rebelles). Si tous les Lieux d'Aragon ont été parcourus avec finalement un retour à

Barcelona, les y laisser. A la fin du tour (Phase 7), toutes les Armées françaises survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Pèlerins : lors de la Phase 3 (Revenus), vous percevez 2 points supplémentaires, seulement pour ce tour.

Taifas : déterminer aléatoirement une région. Toutes les Armées musulmanes d'un même Lieu et toutes les cités de cette région sont immédiatement retirées du plateau de jeu.

Bandes : tirer 1d6 résultant en nombre

1d6 (b)	1d6 (a)	
	1, 2, 3	4, 5, 6
1	Pampelona	Barcelona
2	Oviedo	Tarragona
3	Santiago	Valencia
4	Galicia	Murcia
5	Porto	Algiceras
6	Lisbon	Seville

d'Armées de Bandes (Armées Neutres) apparaissant. Tirer 2d6 pour déterminer leur déplacement initial.

Avant de débiter la Phase 3 (Revenus), déplacer les Bandes de la même manière que les troupes de la Phase 5 (Réaction Musulmane), excepté le fait qu'elles sont hostiles à toute autre troupe (chrétiennes, musulmanes ou rebelles). A la fin du tour (Phase 7), toutes les Bandes survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Famine : pour chaque Lieu de chaque région, totaliser le nombre d'unités (cité et fort ne sont pas des unités). Diviser ce total local par 3 et arrondir à l'inférieur. Ce résultat correspond au nombre d'unités à éliminer en respectant l'ordre Armée, Garnison, Ordre Militaire puis tout autre type d'unité.

El Cid : tirer 1d6. Pour un résultat (1, 2, 3), placer El Cid dans une cité ou un Lieu contenant une Armée chrétienne ou un Ordre Militaire. Pour un résultat (4, 5, 6), placer El Cid au même endroit que les troupes musulmanes qui arrivent en phase 5. L'effet El Cid est double :

- Dans une bataille, les troupes l'accompagnant ont l'initiative (même en montagne)
- En siège, El Cid ajoute +2 à la Force assiégeante. S'il fait partie d'une Force musulmane, il n'est jamais laissé sur place et ne termine jamais seul le déplacement. C'est toujours la dernière unité éliminée en combat, lorsque toutes les autres l'ont été. Il est retiré à la fin du tour.

Croisade : le nombre d'unités de Croisés (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6. En Phase 3 (Revenus), les placer ensemble et comme pour une Armée. Elles sont considérées comme des Armées chrétiennes et sont toujours les premières à être éliminées en combat. A la fin du tour, les unités de Croisés survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Tribut : en Phase 3 (Revenus), percevoir 2 revenus supplémentaires, juste pour ce tour.

Djihad : lors de la Phase 5 (Réaction Musulmane), faire un double tirage pour déterminer les Forces, lesquelles seront toutes placées ensemble dans le même Lieu ; les renforts d'Afrique du Nord sont également concernés.

Ordres Militaires : une unité d'un Ordre Militaire vous est attribuée, laquelle doit être placée dans une cité amie ou à Santiago. Elle n'est retirée du plateau de jeu que lorsqu'elle est éliminée au cours de la partie.

Mercenaires : le nombre d'unités de Mercenaires (pions d'Armée Neutre) est déterminé par 1d6/2 arrondi supérieur. En phase 3 (Revenus), vous pouvez louer leurs services pour 1 point de revenu par unité et les placer comme pour une Armée. Ces unités sont considérées comme des Armées durant le tour mais doivent subir les pertes en premier lors de bataille ou de siège. Incorporez ces unités de Mercenaires ainsi que toutes celles non louées aux Forces musulmanes levées en Phase 5 (Réaction Musulmane). Cela peut conduire à des combats inter-Mercenaires. A la fin du

tour, les unités de Mercenaires survivantes sont retirées du plateau de jeu.

Empire : tirer 1d6. Retirer toutes les Armées chrétiennes du Portugal sur un résultat (1-2). Retirer toutes les Armées chrétiennes d'Aragon sur un résultat (3-6).

Peste : tirer 1d6 pour déterminer aléatoirement une région. Si le résultat est (6), considérer le résultat « Famine » à la place (table Omeyyades). Tirer de nouveau 1d6 pour éliminer le résultat correspondant de troupes dans tous les Lieux selon l'ordre suivant (vous choisissez toutefois le type d'unité) :

- Armées chrétiennes
- Garnisons chrétiennes
- Armées musulmanes
- Garnisons musulmanes
- Ordres Militaires
- Cités chrétiennes
- Cités musulmanes
- Forts

Expulsions des Juifs/Maures : en Phase 3 (Revenus), réduire les revenus de 2, juste pour ce tour.

L'effet recherché est de faciliter le début de la partie mais d'en compliquer la fin. N'hésitez pas à faire votre propre table, ou bien même de sélectionner aléatoirement la table à appliquer.

18. Débuts alternatifs

Vous pouvez débiter la partie au tour qui vous convient, en utilisant les mises en place spécifiques données ci-après. Ces mises en place sont historiquement valides autant que possible pour chaque tour du jeu.

Tour 2 (760)

A ce tour, les forces chrétiennes ont survécu aux attaques initiales des Musulmans qui se sont révélées peu efficaces du fait des rébellions en Galice et de l'effondrement de l'Empire Omeyyade remplacé par l'Emirat de Cordoba.

Tour 2 (760)	
Fort	Zaragoza, Toledo, Badajoz, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona
Cité musulmane	Zaragoza, Salamanca, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Cordoba, Granada
Rebelles	
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Galicia, Pamplona
Armée chrétienne	Oviedo
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Salamanca, La Mancha, Toledo, Porto, Lisbon, Seville, Badajoz, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Zaragoza, Toledo, Cordoba (2)

Tour 3 (800)

L'expansion chrétienne a été aidée par les rébellions musulmanes à Seville, conduites par Saïd al-Matari. Dans le même temps, l'Aragon a été envahi par Charlemagne.

Tour 3 (800)	
Fort	Zaragoza, Toledo, Badajoz, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo
Cité musulmane	Zaragoza, Salamanca, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Cordoba, Granada
Rebelles	Seville
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo (2), Galicia, Pamplona
Armée chrétienne	Leon (2)
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza, Salamanca, La Mancha, Valencia, Toledo, Porto, Lisbon, Badajoz, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Zaragoza (2), Toledo, Cordoba (2)

Tour 4 (837)

En cette période, les Chrétiens tenaient la quasi-totalité des Asturies et de l'Aragon. Historiquement, l'Aragon était appelé « Marches espagnoles », loyal à la France mais avec une tendance toujours plus indépendantiste.

Tour 4 (837)	
Fort	Zaragoza, Toledo, Badajoz, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo
Cité musulmane	Zaragoza, Salamanca, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Cordoba, Granada
Rebelles	Seville
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo (2), Leon, Galicia, Pamplona
Armée chrétienne	Barcelona
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Salamanca, La Mancha, Valencia, Toledo, Porto, Lisbon, Badajoz, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Toledo, Cordoba (2)

Tour 5 (876)

Responsables des raids en Angleterre et en Irlande, les Vikings ravageaient les côtes de l'Ouest de l'Ibérie. C'est à cette époque que se met en place le pèlerinage vers Santiago, apportant ainsi un élément religieux à la Reconquista. L'incident des Martyrs de Cordoba en est un exemple frappant, lorsque les Chrétiens locaux ont été exécutés pour avoir outrepassé les restrictions en place.

Tour 5 (876)	
Fort	Santiago, Zaragoza, Toledo, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Barcelona, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Salamanca, Valencia, Toledo, Algeciras, Granada
Rebelles	
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo (2), Leon, Barcelona
Armée chrétienne	Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Salamanca, La Mancha, Valencia, Toledo, Porto, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Toledo, Seville, Cordoba

Tour 6 (915)

Les territoires musulmans récupérés avaient souvent souffert d'une dépopulation importante du fait des ravages de la guerre. Les rois chrétiens mettaient au point des politiques de repopulation. Leon a été proclamée Capitale du nouveau Royaume de Leon en 915.

Tour 6 (915)	
Fort	Santiago, Leon, Zaragoza, Toledo, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Salamanca, Valencia, Toledo, Algeciras, Granada
Rebelles	
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo (2), Leon, Pamplona
Armée chrétienne	Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Salamanca, La Mancha, Valencia, Toledo, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Toledo, Cordoba

Tour 7 (954)

Les royaumes chrétiens étaient en proie aux rébellions internes, et la Galice a souvent fait sécession du reste Asturies/Leon. A cette époque, les Chrétiens pénétraient en Castille et

Portugal. Toutefois, la grande cité musulmane de Zaragoza constituait une base importante pour les contre-attaques musulmanes.

Tour 7 (954)	
Fort	Santiago, Leon, Zaragoza, Toledo, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Granada
Rebelles	Galicia
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo (2), Leon, Pamplona
Armée chrétienne	Salamanca (2), Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), La Mancha, Valencia, Toledo, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Toledo, Cordoba

Tour 8 (993)

Ce tour représente juste le moment qui a suivi les attaques musulmanes d'envergure menée par Almanzor qui, entre autres exploits, a mis à sac Barcelona et ravagé Santiago, y dérobant les portes du sanctuaire chrétien et les cloches pour les installer à la mosquée de Cordoba. Almanzor a reçu un soutien significatif de l'Afrique du Nord.

Tour 8 (993)	
Fort	Zaragoza, Toledo, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Granada
Rebelles	La Mancha
Garnison chrétienne	Oviedo (2), Pamplona
Armée chrétienne	Barcelona (2), Salamanca, Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Valencia, Toledo, Algeciras, Cordoba (2), Murcia, Granada
Armée musulmane	Santiago (2), Leon (3), Toledo, Cordoba

Tour 9 (1032)

Après Almanzor, le Califat de Cordoba s'est effondré du fait des conflits entre les Musulmans locaux et les nouvelles forces venant d'Afrique du Nord. Les rebelles Berbères ont pris Cordoba. C'est le début de la première période des Taifas, faite de multitudes d'entités musulmanes rivales sans coordination centrale.

Tour 9 (1032)	
Fort	Zaragoza, Toledo, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Granada
Rebelles	La Mancha, Cordoba (3)
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Pamplona
Armée chrétienne	Barcelona, Salamanca, Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Valencia, Toledo, Algeciras, Murcia, Granada
Armée musulmane	Valencia

Tour 10 (1071)

Chez les Chrétiens, le Royaume de Castille a pris son indépendance. A l'origine Comté frontière de Leon, profitant des effets de la repopulation et du glissement de la frontière vers le Sud, la Castille s'est émancipée. Elle a finalement absorbé Leon, et s'est unie à l'Aragon. La situation politique musulmane au XI^e siècle est catastrophique, faite d'une multitude de Taifas. Historiquement, les Musulmans ont été sauvés par les guerres internes entre Chrétiens et l'arrivée des Almoravides depuis l'Afrique du Nord. C'est aussi l'époque active d'El Cid pourfendant les Almoravides.

Tour 10 (1071)	
Fort	Zaragoza, Toledo
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Granada
Rebelles	La Mancha, Toledo
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona
Armée chrétienne	Salamanca, Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Zaragoza (2), Valencia, Algeciras, Murcia, Granada
Armée musulmane	Valencia, Cordoba (3)

Tour 11 (1110)

Tolède vient juste de tomber, et les Taifas restantes appellent les Almoravides à l'aide. Ces derniers ont répondu à l'appel en en prenant le contrôle. Cette période voit également la mort d'El Cid et la reprise de Zaragoza par les Musulmans.

Tour 11 (1110)	
Fort	Barcelona
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Algeciras, Granada
Rebelles	La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona
Armée chrétienne	Salamanca, Toledo, Porto
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Valencia, Algeciras, Murcia, Granada
Armée musulmane	Zaragoza (2), Valencia, Cordoba (3)

Tour 12 (1149)

La plus grande partie du Portugal est reprise (Lisbon, 1147, avec l'aide des Croisés, totalement dévastée). Les Aragonais ont repris Zaragoza. Bien que les Almoravides constituassent toutefois une puissance reconnue, ils étaient en train d'être remplacés en Afrique du Nord par les Almohades, bien plus pieux.

Tour 12 (1149)	
Fort	Barcelona
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Toledo, Algeciras, Granada
Rebelles	La Mancha, Badajoz
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza
Armée chrétienne	Salamanca, Toledo, Porto, Lisbon
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Valencia, Algeciras, Murcia, Granada
Armée musulmane	Tarragona (2), Valencia, Cordoba (3)

Tour 13 (1188)

Les Almohades ont pris le contrôle de la majeure partie de l'Ibérie musulmane, avec pour Capitale Seville. Concernant les Chrétiens, Leon et Castille se rapprochèrent par les politiques d'unions dynastiques. Le Portugal s'est émancipé sous forme de Royaume à cette époque.

Tour 13 (1188)	
Fort	Barcelona, Toledo
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Seville, Algeciras, Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha, Badajoz
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza
Armée chrétienne	Salamanca, Toledo, Porto, Lisbon
Ordre Militaire	Toledo
Garnison musulmane	Valencia, Algeciras, Murcia, Granada
Armée musulmane	Tarragona (2), Valencia, Cordoba (3)

Tour 14 (1227)

Voici la position désastreuse des Musulmans consécutive à la grande bataille de Las Navas de Tolosa. Cordoba est tombée entre les mains de la Castille (Leon a été absorbée).

Tour 14 (1227)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité musulmane	Zaragoza, Valencia, Seville, Algeciras, Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Salamanca, Toledo
Armée chrétienne	Porto, Lisbon, Cordoba
Ordre Militaire	Cordoba
Garnison musulmane	Valencia, Algeciras, Granada
Armée musulmane	Valencia, Granada (2)

Tour 15 (1266)

La progression des Chrétiens s'es illustrée par la prise de Valencia par l'Aragon. Parallèlement, il y a eu une rébellion générale de la population musulmane, ayant conduit à une dépopulation extrême.

Tour 15 (1266)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité musulmane	Algeciras, Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Lisbon
Armée chrétienne	Valencia, Seville, Cordoba
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Algeciras, Granada
Armée musulmane	Granada (2)

Tour 16-19 (1305-1464)

Ces tours proposent des mises en place très similaires les uns aux autres. Les Evénements majeurs entre 1305 et 1464 ont permis de consolider la situation de la Castille, du Portugal et de l'Aragon. La Navarre (autour de Pamplona) était un Royaume à part entière. La pression était forte sur Granada, avec la chute d'Algeciras en 1309. Toutefois, les Musulmans ont continué à lancer des attaques. En interne, les Chrétiens se déchiraient entre eux, notamment avec le Portugal qui a été l'objet d'une invasion ratée par la Castille en 1385 ; ceci a incité à une intervention anglaise en

soutien du Portugal, menée par le frère du Prince Noir, Jean de Gand. La principale préoccupation de l'époque était l'épidémie de peste noire au milieu du XIV^e siècle.

Tour 16 (1305)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Toledo, Lisbon, Seville, Cordoba
Cité musulmane	Algeciras, Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Porto, Lisbon, Seville, Cordoba
Armée chrétienne	Tarragona
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Algeciras, Granada
Armée musulmane	Granada (2)

Tour 17 (1344)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Zaragoza, Toledo, Lisbon, Seville, Cordoba
Cité musulmane	Granada
Rebelles	Galicie, Pamplona, La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Porto, Lisbon, Seville, Cordoba
Armée chrétienne	Valencia
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Granada
Armée musulmane	Algeciras (2)

Tour 18 (1383)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba, Granada
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Toledo, Lisbon, Seville, Cordoba
Cité musulmane	Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Galicie, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Porto, Lisbon, Seville, Cordoba
Armée chrétienne	Valencia, Badajoz
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Granada
Armée musulmane	Algeciras (2)

Tour 19 (1422)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba, Granada
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Toledo, Lisbon, Seville, Cordoba
Cité musulmane	Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha, Lisbon
Garnison chrétienne	Santiago, Oviedo, Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Porto, Seville, Cordoba
Armée chrétienne	Galicie, Valencia, Badajoz
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Granada (2)
Armée musulmane	

Tour 20 (1464)

Ce tour clos l'histoire de la Reconquista. Aragon et Castille se sont unis sous Ferdinand et Isabelle, lesquels ont définitivement battu les troupes musulmanes et pris Granada en 1492.

Au début du tour, les Chrétiens en sont à 23 points de victoire. Pouvez-vous atteindre le total de 30 points ?

Tour 20 (1464)	
Fort	Barcelona, Toledo, Lisbon, Cordoba, Granada
Cité chrétienne	Oviedo, Leon, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Valencia, Toledo, Lisbon, Seville, Cordoba
Cité musulmane	Granada
Rebelles	Pamplona, La Mancha, Lisbon
Garnison chrétienne	Oviedo, Leon, Galicie, Barcelona, Tarragona, Zaragoza, Salamanca, Toledo, Porto, Seville, Cordoba
Armée chrétienne	Santiago, Valencia, Badajoz
Ordre Militaire	
Garnison musulmane	Granada (2)
Armée musulmane	

19. Notes de l'auteur

Cadre historique de la Reconquista, résumé

La Reconquista a laissé une empreinte profonde dans l'Histoire de l'Europe et est à l'origine de la structuration des Etats du Portugal et de l'Espagne. La Reconquista couvre une période de près de 800 ans, depuis l'Antiquité tardive et le Moyen-Age jusqu'aux prémices de la Renaissance.

Suite au déclin de l'Empire Romain d'Occident, la Péninsule Ibérique a été dominée par les tribus Germaniques, parmi lesquelles les Wisigoths en ont été la dominante.

Les Wisigoths n'ont pas intensément marqué le territoire, ils l'ont juste administré malgré de permanentes querelles intestines. C'est lors de l'une de ces guerres civiles que les premières armées musulmanes débarquèrent d'Afrique du Nord. De plus, l'une des factions wisigothiques à même vu cette intrusion comme une opportunité d'alliance pour prendre la main... En l'espace de cinq ans, les Musulmans ont conquis la majeure partie de

l'Espagne et l'ont intégrée au Califat Omeyyade.

Les Omeyyades ont poussé jusqu'en France mais s'y sont heurtés à une plus forte opposition. Alors qu'ils étaient occupés hors de la péninsule, un noble Wisigoth, Pelagius, a mené une révolte vers 720 dans l'extrême Nord de l'Espagne, défait la garnison musulmane locale, et repoussé l'expédition punitive engagée par les Musulmans. Ainsi a débuté l'histoire de la Reconquista, à partir du noyau constitué du Royaume des Asturies.

On aurait pu s'attendre à ce que les vastes ressources des Omeyyades écrasent le Petit Poucet asturien, mais ce dernier a bénéficié d'énormes avantages et circonstances (bien que vous puissiez rencontrer la défaite dès le premier ou deuxième tour) :

1. Un territoire montagneux peu accessible, présentant une grande facilité défensive ;
2. L'unité : la cohésion sociale et la prédominance chrétienne ont dressé un rempart à la pression omeyyade ;
3. Les Français : non contents d'avoir battu les Omeyyades, les Français ont lancé des attaques en Espagne, et ont représenté un danger ô combien plus important que celui présenté par les Asturiens ;
4. Priorité : l'Empire Omeyyade s'étirait depuis l'Inde jusqu'en Espagne. La majorité des populations n'étaient pas musulmanes. L'Espagne, en périphérie extrême, ne constituait donc pas une priorité pour le pouvoir central ;
5. La révolte grandissante en Asie centrale autour de la famille Abbasside a provoqué l'effondrement de l'Empire Omeyyade en 750.

Cette chute a justement permis à un gouverneur omeyyade local de prendre les choses en main en 756 ; ainsi Abd-ar-Rahman I institua l'Emirat de Cordoue.

Cette entité perdura de 756 jusque 929. L'objectif était plus de mettre fin aux rebellions locales contre l'Emirat que d'aller écraser les Chrétiens (maintenant divisés en petits royaumes). La puissance de cet Emirat reposait sur les capacités et habiletés de la personne de l'Emir, lesquelles ont varié sur la période.

C'est vers 800 que les reliques de Saint Jacques ont été découvertes et transportées à Compostelle, dans le coin Nord-Ouest de la Galice. Au fil du temps, cette place est devenue un sanctuaire majeur de la Chrétienté et l'objet d'un pèlerinage. Les pèlerins ont apporté des richesses qui ont assuré aux royaumes chrétiens locaux des ressources indispensables. De nos jours, Saint Jacques de Compostelle constitue un pèlerinage essentiel, par-delà la communauté religieuse.

Les derniers temps de l'Emirat ont été brillants avec Abd-al-Rahman III, lequel fonda le Califat de Cordoue. Le Royaume des Asturies a évolué en Royaume de Leon, mais s'est déchiré par le fait de guerres intestines. Le Califat a été incapable d'exploiter la situation en étant défait à chaque tentative.

De 929 à 1031, le Califat a maintenu les Chrétiens à distance, en partie grâce à l'aide de tribus Berbères d'Afrique du Nord. En 1031, le Califat s'est effondré sous les coups de rébellions internes qui l'ont morcelé en une multitude de petits territoires appelés « Taïfas ».

Ces Taïfas ont été incapables de se coordonner pour contrer la progression des Chrétiens. En 1085, suite à la chute de Tolède, elles ont fait appel à la puissance grandissante en Afrique du Nord. Les Almoravides sont intervenus, ont interrompu l'avancée chrétienne et incorporé les Taïfas à leur empire.

Ce n'était que répit. Au début des années 1100, les Almoravides, subissant la rivalité des Almohades en Afrique du Nord, n'ont pu contenir la progression chrétienne dans la péninsule. Le Royaume d'Aragon a pris Saragosse en 1118, et le Royaume du Portugal

naissant a pris Lisbonne en 1147. C'est à ce moment que la domination des Almoravides en Espagne s'effondra laissant place de nouveau à de nombreuses Taïfas.

En parallèle, les entités chrétiennes commencèrent à se consolider. Le Royaume d'Aragon étendait sa domination sur une région correspondant à l'actuelle Catalogne. Le Royaume de Navarre maintenait une fragile indépendance au Pays-Basque. Le Royaume du Portugal s'étendait vers l'Ouest. Le Royaume de Leon, en position centrale, s'unissait au Royaume voisin de Castille pour devenir le Royaume de Castille et Leon, le plus puissant parmi les royaumes chrétiens de la péninsule.

La deuxième période des Taïfas, après la chute des Almoravides, a duré jusqu'en 1172, époque où les Almohades ont traversé le détroit et incorporé toutes les taïfas.

La plus fameuse bataille de la Reconquista s'est déroulée peu de temps après. L'armée almohade a subi une défaite décisive en 1212 à la bataille de Las Navas de Tolosa, en tentant d'envahir le Royaume de Castille et Leon. Les Musulmans ont fait face à une coalition de tous les royaumes chrétiens ibériques, appuyés par des troupes venant de toute part par l'appel à la Croisade du Pape Innocent III. Ainsi, la participation des premiers Ordres Militaires, en pleine extension, a également été décisive.

Les Almohades n'ont plus été un acteur dominant de l'histoire de l'Espagne. Séville est tombée en 1228, incitant le reflux vers l'Afrique du Nord ce qui fut funeste. Les garnisons locales n'ont jamais pu retenir cette avancée et c'est à partir de 1248 que l'ensemble des territoires d'Espagne et du Portugal ont été reconquis, à l'exception notable de la forteresse musulmane de Grenade.

Le destin de Grenade était scellé. Il a fallu attendre 1492 pour que Grenade tombe enfin aux mains des Chrétiens. Plusieurs facteurs ralentissants ont joué :

1. Grenade, comme les Asturies, est entourée de massifs montagneux

aidant donc à une forte résistance défensive.

2. Les Chrétiens ont connu également des déchirures internes faites de rébellions et de guerres intestines, qu'il a fallu consolider.
3. Grenade a continué à être soutenue par les Mérinides depuis l'Afrique du Nord, lesquels ont remplacé les Almohades.

Ainsi, Grenade est tombée en 1492, refermant l'histoire de la Reconquista.

20. Remerciements

Merci à **Gonzalo Santacruz** pour le design des pions et marqueurs. Merci également à **Jose Faura** pour l'illustration de la carte et de la couverture. **Michael W. Kennedy** a produit le jeu.

Mille mercis aux joueurs testeurs, nommés ci-après par leur identifiant (pseudo) de Boardgamegeek : Artic Dragon, pnpfanatic, Prowler, slashing.

Remerciements spécifiques à Chris Hansen, pour avoir organisé la compétition Print-and-Play du jeu solitaire en 2014, que Reconquista a gagnée dans la catégorie Wargame ; remerciements également à White Dog Games pour leur foi en mes choix excentriques de création de jeu.

Dave Kershaw

Copyright 2015 David Kershaw et White Dog Games. **Tous Droits Réservés.**

Version française réalisée par Pascal Barchi (2020), avec l'aimable accord de l'auteur (message BGG, 25 novembre 2020).

Cette traduction est réalisée l'attention des joueurs francophones. En aucun cas elle ne peut être utilisée à des fins commerciales sans l'accord express de son auteur.

pascalbarchi@yahoo.fr