



1066, DANS LA FUREUR ET LE SANG RÈGLES SOLO

Conception & Développement: Paul Ibbs, Tristan Hall

Testeurs: Nick Hughes, Jason Moore, Nick O'Neill,
Mário Sousa, Sam Lawton, Paul Ibbs

Mise en place

1066, dans la Fureur et le Sang peut être joué en solitaire, le jeu prenant le rôle de l'adversaire, appelé l'Ennemi. Le jeu se joue en utilisant les règles normales, sauf quand indiqué dans les règles Solo. Il est recommandé - mais pas obligatoire - que le joueur utilise une des variantes de Pioche. Le joueur se choisit une faction et l'autre en tant qu'Ennemi, prépare les paquets et place son Chef normalement.

Placez le marqueur premier joueur au-dessus de la ligne Round 1 sur le tableau des ressources (voir page 4) et choisissez le niveau de difficulté - facile, normal ou difficile.

Puis mettez en place l'Ennemi comme suit:

Harold Ennemi:

1. Harold Godwinson est placé en ligne 3 de l'Aile 2.
2. Ceorl saxon est placé en ligne 2 de l'Aile 2.
3. Eadric, Diacre de Blakeney est placé en ligne 1 de l'Aile 2.
4. Le paquet saxon est placé non loin.

Guillaume Ennemi:

1. Guillaume FitzRobert est placé en ligne 3 de l'Aile 2.
2. Ealdred, Archevêque de York est placé en ligne 2 de l'Aile 2.
3. Trompette est placé en ligne 1 de l'Aile 2.
4. Le paquet normand est placé non loin.

Tours de l'Ennemi

Le joueur effectue le premier tour de déploiement et son tour se déroule normalement. Après le tour du joueur c'est autour de l'Ennemi, comme suit:

- ◊ Si le joueur vient de Sacrifier une carte, l'Ennemi passe son tour et le jeu revient au joueur. Sinon:
- ◊ L'Ennemi fait une attaque à distance (voir page 3). La carte d'attaque à distance est Épuisée et le jeu revient au joueur; OU
- ◊ Si l'Ennemi n'a pas d'attaque à distance disponible, une carte est piochée du paquet de l'Ennemi (voir Déploiement Ennemi ci-après) puis le jeu revient au joueur.

Exception - l'Ennemi passe le premier round de la partie.

Déploiement Ennemi

- Révélez la carte du dessus du paquet Ennemi.
- Si le coût de la carte est égal ou inférieur aux Ressources de l'Ennemi (le total indiqué sur le **TABLEAU DES RESSOURCES** plus toute ressource des cartes en jeu de l'Ennemi), cette carte sera soit placée sur le Champ de Bataille (voir ci-dessous) soit son Événement sera résolu.
- Si le coût de cette carte est supérieur aux Ressources de l'Ennemi, cette carte est défaussée et la carte suivante est piochée. Ceci continue jusqu'à ce qu'une carte soit jouée ou que le paquet Ennemi soit épuisé. Dans ce cas:
 - Le jeu revient alors au joueur.

L'Ennemi ne pioche pas une main de cartes et ne peut pas être à cours de cartes. Ne mélangez pas la pile de défausse de l'Ennemi quand elle est vide, retournez simplement le paquet pour créer le nouveau paquet où piocher pendant le prochain Déploiement Ennemi et l'Ennemi passe ce tour.

En résumé, piochez des cartes jusqu'à ce que:
Coût de la carte \leq Ressources de l'Ennemi.

Jouez les cartes Ennemies

Note spéciale: Les cartes de l'Ennemi NE sont PAS déplacées sur le champ de bataille quand des espaces vides sont créés et elles NE sont PAS Épuisées sauf si indiqué dans ces règles.

Quand une carte Ennemie est jouée, l'action indiquée sur cette carte est résolue immédiatement si possible. L'Ennemi ciblera toujours les cartes d'attaque à distance du joueur avec cette capacité si possible, sinon le joueur choisit lesquelles de ses cartes (ou Ailes) sont ciblées.

Exception - sauf si l'inverse est indiqué, l'Ennemi ignore les capacités suivantes:

- Agile et les actions de mouvement
- Famille/Chef et remise de coût
- Érudit et les capacités de pioche de cartes
- Capacités de Réaction

Ordre de placement

Placez les personnages et les unités dans le premier espace disponible dans une Aile existante en suivant cet ordre dans l'ordre de priorité, de 1 à 9:

Ligne 3	7	8	9
Ligne 2	4	5	6
Ligne 1	1	2	3
	Aile 1	Aile 2	Aile 3

Les cartes d'attaque à distance - sont toujours placées dans le premier espace disponible dans la même Aile que le Chef, ou les cartes d'attaque à distance du joueur, si possible sinon suivez l'ordre de placement ci-dessus.

Les Événements - ne peuvent être joués que si l'action peut être résolue à ce moment.

- Si l'Événement pioché ne peut pas être joué, défaussez-le et piochez de nouveau.
- Pour les événements de remise de coût, piochez une autre carte et appliquez-y cette remise: piochez des cartes jusqu'à ce qu'une puisse être payée ET jouée.
- Pour les événements avec plusieurs actions, le joueur choisit celle à appliquer, si possible.

Tactiques - jouées comme indiquées.

Attachements - joués dans la même Aile que le Chef Ennemi, si possible.

Passer

Après que le joueur passe l'Ennemi continue son tour. Dans l'ordre suivant, il devra :

- Attaquer une fois avec chacune de ses cartes attaque à distance Prêtes (sauf avec l'objectif Bataille d'Hastings),
- Piocher et jouer une carte supplémentaire,
- Descendre le marqueur premier joueur d'une étape sur le **TABLEAU DES RESSOURCES** pour recouvrir le round en cours et indiquer le nouveau total de ressources Ennemies,
- Passer - la Phase de Déploiement est terminée.

Champ de Bataille Ennemi plein

Quand le Champ de Bataille Ennemi est plein:

- ◊ La carte piochée remplacera la carte au plus faible coût dans une Aile existante du champ de bataille (qui n'est pas Épuisée ou attaque à distance), tant que la carte à remplacer coûte moins que la carte piochée.
- ◊ S'il y a une égalité pour la carte au plus faible coût sur le champ de bataille, le joueur choisit quelle carte remplacer.
- ◊ Les cartes d'attaque à distance remplacent des cartes au même coût ou inférieur. En cas d'égalité, remplacez selon ces priorités:
 - Aile du Chef Ennemi
 - Aile de la carte attaque à distance Ennemie.
 - Ligne 1
 - Au choix du joueur

Les cartes attaque à distance ne peuvent pas être remplacées par des cartes au coût supérieur.

◊ Les cartes Cavalerie seront prioritaires pour remplace des cartes en ligne 3 en cas d'égalité.

◊ Si la carte piochée ne peut pas remplacer une carte à un coût inférieur, elle ne sera pas jouée. Défaussez-la et l'Ennemi ne jouera pas de carte cette fois. Le jeu revient alors au joueur.

Attaques à distance Ennemies

Les cartes Ennemies avec des capacités 'Portée X' (attaques à distance) ciblent toujours les unités d'attaque à distance du joueur. Sinon le joueur choisit laquelle de ses cartes est ciblée. Le joueur choisit l'ordre de résolution des attaques à distance.

Exception - si les deux camps sont à la Bataille d'Hastings, l'Ennemi ne fera des attaques à distance que s'il perd le Combat de Force de l'Aile de la carte attaque à distance. S'il ne fait pas d'attaque à distance, continuez le tour Ennemi normalement.

Objectifs

Jouez en utilisant les Objectifs normalement, mais les deux camps ignorent toutes les règles spéciales 'Quand détruit' et vont simplement à l'objectif suivant.

Après l'Objectif A, chaque fois que le joueur détruit un Objectif, il peut piocher une carte.

Capacité "Commandant"

La capacité "Commandant" du Chef Ennemi est seulement activée si l'Aile du Chef Ennemi a été prise. Dans ce cas, le Chef Ennemi bougera dans l'espace d'une autre Aile (avec le moins de Force - au choix du joueur en cas d'égalité) pour son prochain tour, en suivant l'Ordre de Placement, en remplaçant la carte au plus faible coût si nécessaire. Le Chef du joueur joue normalement.

Décompte

Qu'il gagne ou perde, le total de point du joueur pour la partie est calculé:

- ◊ 1 point pour chaque pion de dégât que le joueur a placé sur une Aile.
- ◊ 5 points pour un joueur victorieux
- ◊ 30 points pour avoir tué le Chef Ennemi
- ◊ **Option:** -5 points, mais le joueur peut piocher et garder 3 cartes en main chaque round.

POINTS	NIVEAU
0-10	VALET
11-20	SOLDAT
21-30	CHEVALIER
31-40	VASSAL
41-50	DUC
50-60	ROI
60+	CONQUERANT!

Capacités "Solo:"

Quand l'Ennemi joue une carte avec une capacité Solo:, ignorez les autres capacités de la carte et menez immédiatement les instructions Solo: à la place.

Quand le joueur joue une carte avec une capacité Solo:, il peut choisir de jouer la carte normalement ou d'utiliser la capacité Solo: à la place, si applicable.

Note spéciale: S'il y a une incertitude sur l'action de l'Ennemi, le joueur choisit toujours parmi les options disponibles, même si cela est à son bénéfice.

Résumé du Déploiement Ennemi

1. Attaque à distance et carte Épuisée, puis le jeu revient au joueur. Si pas d'attaque à distance, allez à 2.

* (si à la Bataille d'Hastings, les attaques à distance n'ont lieu que si l'Ennemi perd un Combat de Force à l'Aile de la carte attaque à distance)

2. Piochez une carte:

- si coût \leq ressources Ennemies, allez à 3.
- si coût $>$ ressources Ennemies, défaussez et répétez 2.
- si le paquet Ennemi est vide, retournez-le et l'Ennemi passe son tour.

3. \diamond Si Événement: résolvez une action (votre choix).

\diamond Si Armée: jouez une carte sur le champ de bataille, en suivant l'ordre de placement. Si le champ de bataille est plein et qu'il n'y a pas de carte au coût inférieur disponible, défaussez-la et allez à 4.

4. Si le joueur a déjà passé, la Phase de Déploiement est terminée, sinon le jeu revient au joueur.

Tableau de Ressources de l'Ennemi

Le total de Ressources de l'Ennemi est égal aux Ressources sur les cartes en jeu de l'Ennemi additionnées aux Ressources sur le **TABLEAU DES RESSOURCES** (ci-dessous). Notez que l'Ennemi passe le premier round avec l'entrée 'Pas de pioche de carte'. Puis, pendant le deuxième round l'Ennemi aura:

- \diamond -1 Ressource sur le **TABLEAU DES RESSOURCES**, et
- \diamond +1 symbole de Ressource sur le Ceorl Saxon (pour le Saxon Ennemi), OU
- \diamond +1 symbole de Ressource sur Ealdred (Pour le Normand Ennemi)

Ceci veut dire que l'Ennemi commence effectivement avec un total de 0 ressources, et qu'il cherchera une carte coûtant 0 à jouer pendant le deuxième round à n'importe quel niveau de difficulté.

ROUND	RESSOURCES FACILE	RESSOURCES NORMAL	RESSOURCES DIFFICILE
1	Pas de pioche de carte	Pas de pioche de carte	Pas de pioche de carte
2	-1	-1	-1
3	-1	-1	0
4	-1	0	1
5	0	0	1
6	0	1	2
7	0	1	3
8	1	2	3
9	1	2	4
10	1	3	5
11	2	3	5
12	2	4	5
13	2	4	5
14	3	5	5
15	3	5	5
16	3	5	5
17	4	5	5
18	4	5	5
19	4	5	5
20	5	5	5