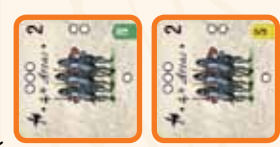
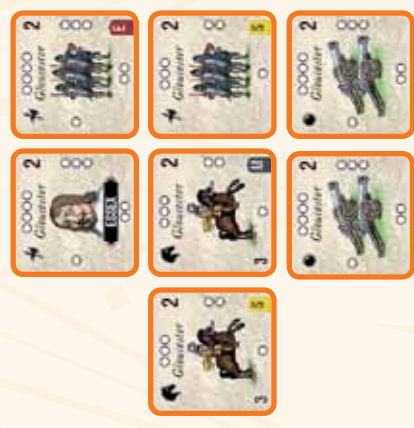
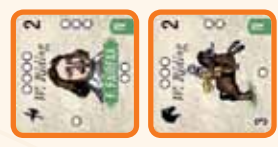
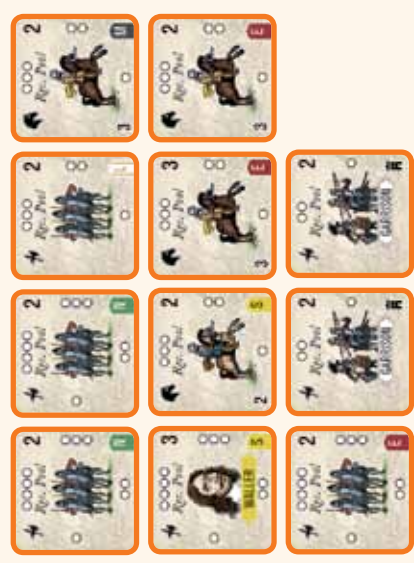
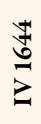


SEPTEMBRE 1642





V 1643



Fin d'année 1642

Northumberland
& Durham



Lancashire



Cheshire



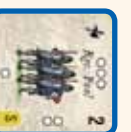
Staffordshire &
Warwickshire



SE Wales



Réserve de
Recrutement



Cornwall



Card Play



Fin d'année
(Conditionnel)



SEPTEMBRE 1642



**Northumberland
& Durham**



North Riding



**Cumberland &
Westmorland**



Cheshire



Ireland

**Staffordshire &
Warwickshire**

Gloucester



SE Wales



Résultats



ve do



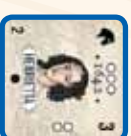
men



Réserve de Recrutement



Oxfordshire



Dorset



Somerset



Jouer une carte



**Fin d'année
(Conditionnel)**



1644

TOUR DE JEU

CALENDRIER

1642	V	Traité de Neutralité du Yorkshire, aucun bloc ne peut entrer au Yorkshire
	Fin d'Année	Le Royaliste place le bloc Henrietta sur Le Continent
1643	V	Le Royaliste place les 3 blocs Inanterie <i>Cessation</i> en Irlande
	Fin d'Année	Le Parlementaire place le bloc Manchester dans la Réserve de Recrutement et les 5 blocs <i>Covenant</i> en Écosse
1644	IV	Le Parlementaire place les 2 blocs Infanterie <i>Callendar</i> en Écosse
	Fin d'Année	Le Parlementaire remplace 6 blocs par les blocs <i>NMA</i>

SÉQUENCE DE JEU

Année (1642-1646)

Distribution des cartes

Tour (V-VI en 1642, I-V et Hiver sinon)

Phase d'Initiative

Phase Opérationnelle

- Résolution des Événements de la Phase Opérationnelle
- Actions du Joueur 1
- Actions du joueur 2

Phase Tactique

- Décidez des Événements de la Phase Tactique
- Résolvez les Zones avec des blocs des deux camps dans l'ordre déterminé par le Joueur 1

Phase de Ravitaillement

- Attrition de Ravitaillement
- Résolution de Sièges (Attrition de Sièges et Reddition)

Phase de Victoire (pas en 1642)

Phase de Fin d'Année (Tour VI/Tour d'Hiver seulement)

PHASE D'INITIATIVE

- Chaque joueur joue une carte. En cas d'égalité, le Royaliste décide de l'ordre de jeu en 1642-43 et le parlementaire décide en 44-46.

PHASE TACTIQUE

- Quiconque a joué un Événement de la Phase Tactique doit décider quelle Bataille sera affectée par cet Événement.
- Le Joueur 1 choisit successivement les Zones Contestées pour la résolution des Batailles.

PHASE OPÉRATIONNELLE

- Chaque PA peut être utilisé pour un Mouvement de Groupe, un Rassemblement, un Mouvement Naval ou un Recrutement.
- **Mouvement de Groupe** : bougez tout ou partie des blocs d'une Zone Amie ou Contestée (sauf les blocs bloqués)
- **Rassemblement** : bougez les blocs dans une Zone Amie
- **Mouvement Naval** : bougez un bloc dans une Zone Côtière Amie ou Vacante. Un bloc Régional ne peut faire un Mouvement Naval que dans une Zone de sa Région d'Origine. Pas plus d'un bloc en Mouvement Naval depuis l'Irlande à chaque Tour. Lancez un dé et modifiez-le ainsi :
 - ▶ +1 si mouvement vers ou depuis un Port Ami
 - ▶ -1 si mouvement à travers 2 Mers ennemies
 - ▶ -2 si mouvement à travers 3 Mers ennemies

DÉ					
1-	2	3	4	5	6+
☠	1×	×	1✓	✓	✓

☠ = Le bloc est Éliminé × = Le bloc retourne à son point de départ 1 = Le bloc perd 1 point de force
✓ = Le bloc atteint sa destination

- **Recrutement** :
 - ▶ ajoutez 1 point de force à un bloc sur le plateau. Les blocs Régionaux (Leaders Régionaux inclus) doivent être dans la Région d'Origine. Aucun point de force ne peut être ajouté aux blocs Artillerie, Clubmen ou Covenantaires. De la force ne peut être ajoutée dans une Ville Assiégée que si c'est un Port et que vous contrôlez la Zone Maritime (1 point de force par Port et par Tour)
 - ▶ Déployez un bloc de la Réserve de Recrutement dans une Zone Amie. Les blocs Régionaux doivent être déployés dans leur Région d'Origine.

TABLEAU DE REPLI AVANT BATAILLE

- ▶ +1 si le Défenseur n'a que des blocs Cavalerie
- ▶ -1 si le Défenseur a un ou plusieurs blocs Artillerie
- ▶ +/- la différence en nombre de blocs Cavalerie entre le Défenseur et l'Attaquant

DÉ					
1-	2	3	4	5	6+
2×	1×	×	2✓	1✓	✓

× = Échec ✓ = Réussite

1/2 = force perdue par les blocs en Défense (Cavalerie en priorité)

SÉQUENCE DE BATAILLE

Repli avant Bataille

Cycles de Bataille(1-3)

- Retraite générale (pas au cycle 1)
- Les blocs en Retraite ne peuvent pas Tirer, ils Engagent à -2 et les blocs ennemis Tirent/Engagent à -1.

Les Réserves entrent dans la Bataille (cycle 2 uniquement)

- Sauf si une Retraite Générale a été ordonnée.

Tir de l'Artillerie (cycle 1 seulement)

- Peut Cibler l'Infanterie, ou la Cavalerie à -1.

Tir de l'Infanterie

- Chaque bloc peut Tirer à -1 ou attendre d'Engager.

Engagement de la Cavalerie

- Si tous les blocs Cavalerie ennemis sont Éliminés, vérifiez la Poursuite de Cavalerie.
- Sinon, vérifiez la Déroute et la Poursuite de Cavalerie.
- La Cavalerie en Poursuite Engage la Cavalerie en Déroute à -1.
- S'il n'y a pas de Cavalerie ennemie, alors Engagez l'Infanterie ennemie à +1.

Engagement de l'Infanterie

- Toutes les pertes sont appliquées à l'Infanterie ennemie, puis les pertes en excès sont appliquées à la Cavalerie ennemie.

Fin de la Bataille

Retraite

- Les blocs en Défense peuvent Retraiter dans une Ville Fortifiée de la Zone.
- Sinon, les blocs doivent Retraiter dans des zones adjacentes *Amies* ou *Vacantes*, mais pas à travers les frontières utilisées par les blocs de l'autre joueur.
- Lancez un dé par bloc Artillerie en Retraite : perte de 1 point de force sur un résultat de 1 à 3.

Regroupement

- Tout ou partie des blocs du vainqueur peuvent bouger dans une Zone adjacente Amie ou Vacante.

phase DE RAVITAILLEMENT

- **Attrition de Ravitaillement** : la Limite de Ravitaillement est 3 Infanterie/Cavalerie pour les Zones de Montagne, ou 4 pour les autres Zones. Les villes ravitaillent un nombre de blocs Infanterie supplémentaires égal à leur Taille. Les blocs Artillerie **n'ont pas besoin** de Ravitaillement.
- **Résolution de Siège** : pour chaque Ville Assiégée avec un Marqueur Siège de 1 ou plus, le joueur Assiégé lance un dé et consulte le tableau d'Attrition & Reddition de Siège.
- **Progression des Sièges** : augmentez de 1 la valeur de tous les Marqueurs Siège restants.

SORTIE

- Traitez-la comme une Bataille normale s'il n'y a pas de Marqueur Siège.
- Les différents types de blocs ne sont pas ciblés séparément, les pertes sont appliquées au bloc ennemi le plus fort.
- Les blocs Artillerie en Défense Tirent à -1.
- Pas de Retraite Générale.
- Pas de Retraite ni de Regroupement à la Fin de la Bataille.

ASSAUT

- Le maximum de blocs en Assaut est égal au double de la Taille de la ville, sauf Hull, qui ne peut être prise d'Assaut que par 1 bloc. Les blocs supplémentaires sont en Réserve.
- Les blocs Artillerie en Attaque ne peuvent pas Tirer.
- Les blocs Artillerie en Défense Tirent à pleine puissance contre l'Infanterie et la Cavalerie.
- Les blocs Cavalerie Engagent en même temps que l'Infanterie et sont à efficacité normale même s'il n'y a pas de Cavalerie ennemie.
- Les blocs Infanterie en Défense Tirent et Engagent à -1.
- Tous les blocs en Défense ont une Défense Fortifiée sauf en cas de Brèche ou si Londres est prise d'Assaut et que l'Événement Fortification de Londres n'a pas eu lieu.
- Pas de Retraite Générale.
- Pas de Retraite ni de Regroupement à la Fin de la Bataille.

BOMBARDEMENT

		DÉ					
		1	2	3	4	5	6
Force Totale de l'Artillerie	2-4	x	x	x	x	x	✓
	5-7	x	x	x	x	✓	✓
	8-10	x	x	x	✓	✓	✓
	10+	x	x	✓	✓	✓	✓

x = Pas de brèche ✓ = Une brèche est ouverte

ATTRITION & REDDITION DE SIÈGE

		DÉ					
		1	2	3	4	5	6
Valeur du Marqueur Siège	1				✕	👤	1 ✓
	2		✕	👤	1	✓ ✕	1 ✓
	3	✕	✕	1	✓ ✕	1 ✓	1 ✓
	4	✕	✕ 🤖	1 ✓	1 ✓	1 ✓	1 ✓
	5	✓ ✕ 🤖	1 ✓	1 ✓	1 ✓	1 ✓	1 ✓

✓ = Reddition 1 = Attrition 🤖 = Attrition (cavalerie) ✕ = Attrition (Ville non-Port)

PHASE DE FIN D'ANNÉE

- **Nouveaux blocs**
- **Recrutement Régional** : 1 PR par Zone et Ville Majeure non Assiégée, 2 PR en plus pour Londres. Pas d'ajout de force aux blocs Clubmen ou Covenantaires, ni Régionaux hors de leur Région d'Origine, ni aux blocs Assiégés. Déploiement d'un bloc possible dans une Zone *Amie* ou une *Ville de Victoire Sympathisante* dans une Zone Neutre. Les blocs Régionaux doivent être déployés dans leur Région d'Origine. Dépense de 2 PR possible pour déployer ou ajouter de la force à un Canon dans une Zone où vous contrôlez une Ville Majeure, 1 seul PR à Londres.
- **Retour des blocs Régionaux** : optionnel pour les blocs/Leaders Régionaux dans la même Zone qu'un Leader.
- **La Pioche est ajustée**