

4

IV

FOR

PARLIAMENT



4

IV

FOR

PARLIAMENT



4

IV

FOR

PARLIAMENT



4

IV

4

FOR

PARLIAMENT



4

IV

5



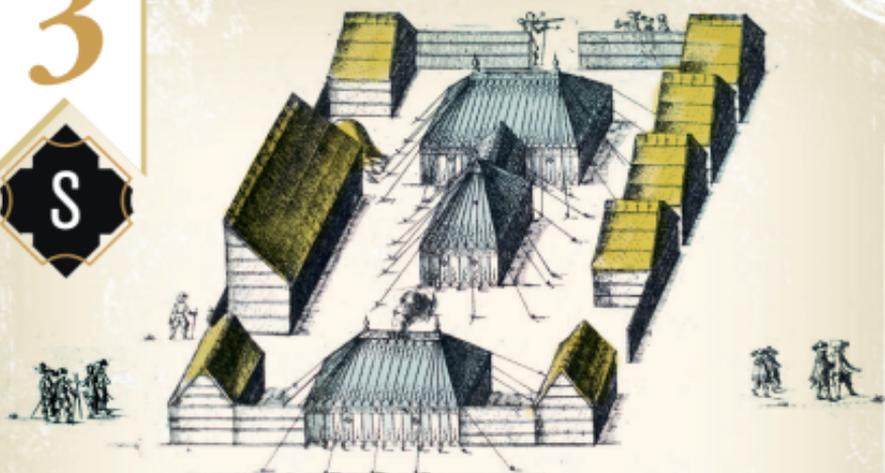
FOR

PARLIAMENT



3

S



QUARTIER-MAÎTRE GÉNÉRAL

Deux blocs dans la même Zone ou dans des Zones adjacentes ne comptent pas dans la Limite d'Empilement.



FOR

PARLIAMENT



3

0



DÉSERTION DE TROUPES RÉGIONALES

Votre adversaire choisit un Bloc Régional hors de sa Région d'Origine, le réduit d'1 point de force, puis le renvoie dans sa Région d'Origine, dans une Zone Amie s'il en existe une.



FOR

PARLIAMENT



3

T



ARTILLERIE BIEN POSITIONNÉE

Choisissez une Bataille.

Un Bloc Artillerie de cette Bataille
peut Tirer aux Cycles 2 et 3.



FOR

PARLIAMENT



3

T



SAPE

Choisissez un Siège.
Avant l'Assaut de la Ville, et avant
tout Bombardement, lancez un dé.
Sur un résultat de 4 à 6, une brèche est
ouverte dans les remparts de la ville.



FOR

PARLIAMENT



3

0



CLUBMEN DE BRADFORD

Placez le bloc Clubmen à West Riding. Si la Zone contient un ou plusieurs blocs ennemis, alors elle devient Contestée avec le bloc Clubmen en Défenseur dans la Bataille.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

FOR

PARLIAMENT



2

0



TYPHUS

Choisissez une Zone contenant deux blocs ennemis ou plus (en excluant les blocs Assiégés). Votre adversaire doit réduire deux blocs Infanterie et/ou Cavalerie dans cette Zone d'1 point de force chacun.



FOR

PARLIAMENT



2

T



TERRAIN AVANTAGEUX

Choisissez une Bataille où vous êtes le Défenseur. Tous vos blocs Infanterie dans cette Bataille, sauf ceux qui ont commencé en Réserve, bénéficient d'une Défense de Position pour tous les Cycles de Bataille (comme une Défense Fortifiée mais les demi points de force sont arrondis à l'inférieur).



FOR

PARLIAMENT



2

0



FORTIFICATION DE LONDRES

À partir de maintenant, les blocs Assiégés à Londres bénéficient d'une Défense Fortifiée, sauf si une brèche a été ouverte.



À placer à côté du plateau après utilisation.

FOR

PARLIAMENT



2

0



LE COMLOT D'HOTHAM EST DÉJOUÉ

À partir de maintenant, l'événement Le
Complot d'Hotham n'a aucun effet.



À placer à côté du plateau après utilisation.

1643

FOR

PARLIAMENT



2

0



LE COMLOT DE CAREW EST DÉJOUÉ

À partir de maintenant, l'événement Le
Complot de Carew n'a aucun effet.



À placer à côté du plateau après utilisation.

1643 1644

FOR

PARLIAMENT



3

T



TERRAIN DÉFAVORISANT LA CAVALERIE

Choisissez une Bataille.
Dans cette Bataille, tous les blocs Cavalerie
des deux camps Engagent avec -1 en
efficacité pour tous les Cycles de Bataille.



1643

FOR

PARLIAMENT



2

0



LE DÉCRET DE TAXE LÈVE DES FONDS DE GUERRE

Déployez et/ou ajoutez 2 points de force, comme un Recrutement, à un ou deux blocs Infanterie et/ou Cavalerie dans ou adjacents à une Zone amie ravitaillée par Londres ou une Ville Majeure.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

FOR

PARLIAMENT



2



ATTAQUE SURPRISE

Vous êtes automatiquement le Joueur 1, sauf si l'adversaire joue aussi une Attaque Surprise. Choisissez une Bataille où vous êtes l'Attaquant et n'avez pas le bloc Essex ni aucun bloc Artillerie. Dans cette Bataille, vos blocs Tirent/Engagent avant ceux de l'adversaire dans tous les Cycles de Bataille.



FOR

PARLIAMENT



3

T



RENÉGATS

Après toutes les Batailles de ce Tour, si des blocs Infanterie ou Cavalerie du Perdant ont été éliminés pendant un Cycle de Bataille, alors le Vainqueur reçoit un point de force par bloc Éliminé, qui peut être ajouté à un bloc du même type dans la Zone de la Bataille avant tout Regroupement.

1644

FOR

PARLIAMENT



2

0



CLUBMEN

Placez le bloc Clubmen dans n'importe quelle Zone Neutre ou Ennemie, sauf si elle est Loyale envers votre adversaire. Si la Zone contient des blocs ennemis, alors elle devient Contestée avec le bloc Clubmen en Défenseur.



1644

FOR

PARLIAMENT



2

0



DÉSERTION DES TROUPES IRLANDAISES

Chaque bloc Irlandais en Angleterre et au
Pays de Galles est réduit d'1 point de force,
à moins d'être dans une Ville Assiégée.



1644

FOR

PARLIAMENT



2

T



ÉQUIPEMENT DE SIÈGE DE LA NEW MODEL ARMY

À partir de maintenant, ajoutez 1 au résultat du dé sur la Table de Bombardement si au moins 2 points de force d'Artillerie Parlementaire Assiègent (en excluant le bloc Artillerie Covenantaire).



À placer à côté du plateau après utilisation.

1645

FOR

PARLIAMENT



2

0



CLUBMEN

Placez le bloc Clubmen dans n'importe quelle Zone Neutre ou Ennemie, sauf si elle est Loyale envers votre adversaire. Si la Zone contient des blocs ennemis, alors elle devient Contestée avec le bloc Clubmen en Défenseur.



1645

FOR

PARLIAMENT



3



RUPERT DÉMIS PAR LE ROI

Pendant la Phase de Victoire de n'importe quel Tour où Rupert perd une Bataille, fait la Reddition d'une Ville, ou est Éliminé, le bloc Rupert cesse de fonctionner en tant que Leader – remplacez le bloc Leader Rupert par le bloc Card Horse.



À placer à côté du plateau après utilisation.

1645

FOR

PARLIAMENT



2

S



LES SOUTIENS DU ROI SE DÉROBENT

À partir de maintenant, ajoutez le nombre de PV du Parlement (s'il est positif) à tout jet d'Attrition et de Reddition de Siège royaliste, uniquement dans le cadre de la détermination de la Reddition.



À placer à côté du plateau après utilisation.

1646

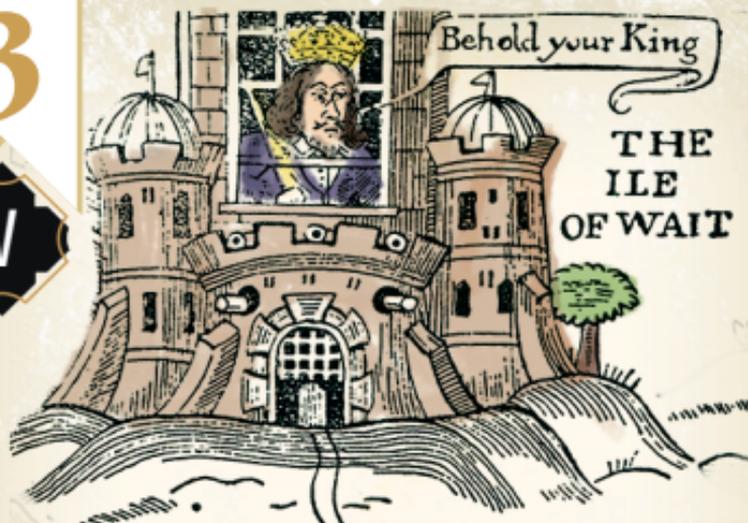
FOR

PARLIAMENT



3

V



LE ROI CHARLES SE REND AUX ÉCOSSAIS

S'il y a 2 PV pour le Parlement, alors vous remportez la partie avec une Victoire Majeure !



1646

FOR

PARLIAMENT



4

IV

FOR

THE KING



4

IV

FOR



THE KING

4

IV

FOR



THE KING

4

IV

FOR

THE KING



4

IV

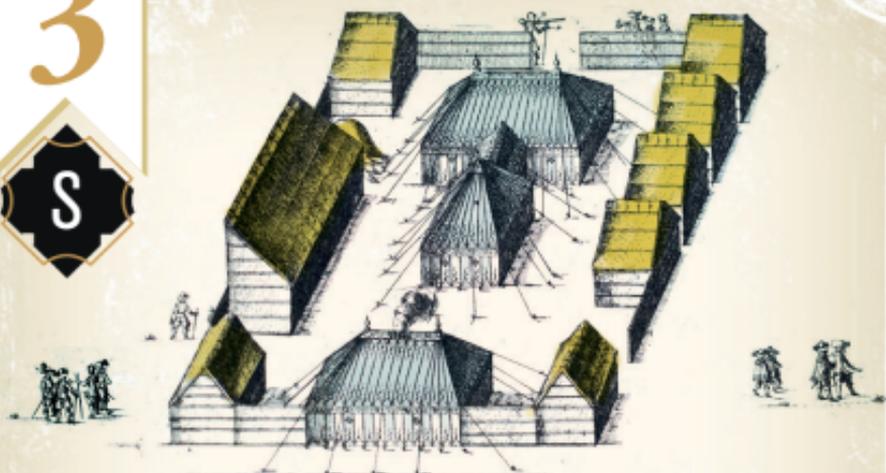
FOR



THE KING

3

S



QUARTIER-MAÎTRE GÉNÉRAL

Deux blocs dans la même Zone ou dans des Zones adjacentes ne comptent pas dans la Limite d'Empilement.



FOR



THE KING

3

0



DÉSERTION DE TROUPES RÉGIONALES

Votre adversaire choisit un Bloc Régional hors de sa Région d'Origine, le réduit d'1 point de force, puis le renvoie dans sa Région d'Origine, dans une Zone Amie s'il en existe une.



FOR



THE KING

3

T



ARTILLERIE BIEN POSITIONNÉE

Choisissez une Bataille.

Un Bloc Artillerie de cette Bataille
peut Tirer aux Cycles 2 et 3.



FOR



THE KING

3

T



SAPE

Choisissez un Siège.
Avant l'Assaut de la Ville, et avant
tout Bombardement, lancez un dé.
Sur un résultat de 4 à 6, une brèche est
ouverte dans les remparts de la ville.



FOR



THE KING

3

T



LA CAVALERIE TÊTE RONDE RATE SA CHARGE

Choisissez une Bataille. Au Cycle 1 de cette Bataille, les blocs Cavalerie Parlementaire Engagent avec -1 en efficacité.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

FOR



THE KING

2

0



TYPHUS

Choisissez une Zone contenant deux blocs ennemis ou plus (en excluant les blocs Assiégés). Votre adversaire doit réduire deux blocs Infanterie et/ou Cavalerie dans cette Zone d'1 point de force chacun.



FOR



THE KING

2

T



TERRAIN AVANTAGEUX

Choisissez une Bataille où vous êtes le Défenseur. Tous vos blocs Infanterie dans cette Bataille, sauf ceux qui ont commencé en Réserve, bénéficient d'une Défense de Position pour tous les Cycles de Bataille (comme une Défense Fortifiée mais les demi points de force sont arrondis à l'inférieur).



FOR



THE KING

2



ATTAQUE SURPRISE

Vous êtes automatiquement le Joueur 1, sauf si l'adversaire joue aussi une Attaque Surprise. Choisissez une Bataille où vous êtes l'Attaquant et n'avez pas le bloc Essex ni aucun bloc Artillerie. Dans cette Bataille, vos blocs Tirent/Engagent avant ceux de l'adversaire dans tous les Cycles de Bataille.



FOR



THE KING

2

0



LE COMLOT D'HOTHAM

Si vous Assiégez Hull, alors il y a Reddition.

Si East Riding est Neutre, alors placez un bloc Garnison à East Riding.

Si East Riding est ennemi, alors placez un bloc Garnison à Hull – un Siège est engagé.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

FOR



THE KING

2

0



LE COMLOT DE CAREW

Si vous Assiégez Plymouth,
alors il y a Reddition.

Si Bristol est Ami et le Devon est Neutre,
alors placez un bloc Garnison au Devon.

Si Bristol is Ami et le Devon Ennemi,
alors placez un bloc Garnison à
Plymouth – un Siège est engagé.



À retirer du jeu après utilisation.

1643 1644

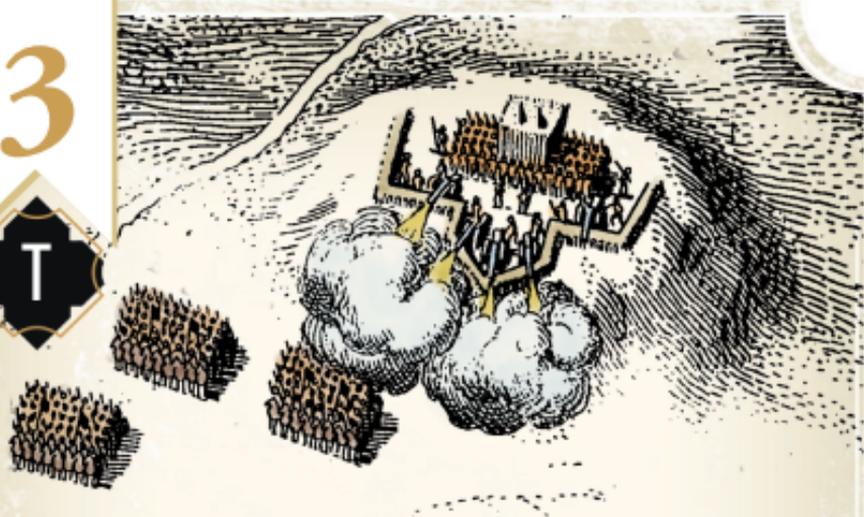
FOR



THE KING

3

T



DERNIER COMBAT DÉTERMINÉ

Choisissez une Bataille.
Pendant cette Bataille, vos blocs Infanterie
bénéficient d'une Défense Fortifiée après
avoir été réduites à 1 point de force.

1643

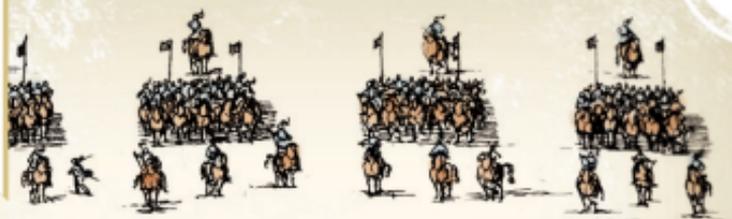
FOR



THE KING

3

0



RAVITAILLEMENT VENANT DU CONTINENT

Si vous contrôlez Londres, Bristol ou Plymouth, déployez et/ou ajoutez un total de 2 points de force, comme un Recrutement, à un ou deux blocs Infanterie et/ou Artillerie.

Sinon, déployez ou ajoutez 1 point de force. Pour l'Infanterie, suivez les règles normales de Recrutement.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

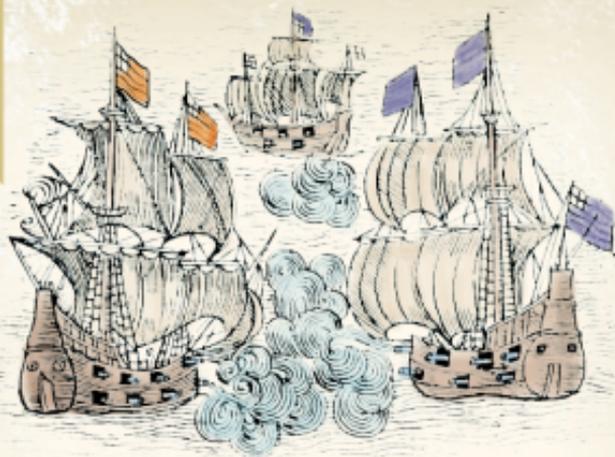
FOR

THE KING



2

0



NAVIRES PARLEMENTAIRES CAPTURÉS

Déployez et/ou ajoutez un total de 3 points de force, comme pour un Recrutement, à n'importe quel(s) bloc(s) Infanterie, dans une seule Zone Côtière.



À retirer du jeu après utilisation.

1643

FOR



THE KING

3

T



RENÉGATS

Après toutes les Batailles de ce Tour, si des blocs Infanterie ou Cavalerie du Perdant ont été éliminés pendant un Cycle de Bataille, alors le Vainqueur reçoit un point de force par bloc Éliminé, qui peut être ajouté à un bloc du même type dans la Zone de la Bataille avant tout Regroupement.

1643

FOR



THE KING

2

0



CLUBMEN

Placez le bloc Clubmen dans n'importe quelle Zone Neutre ou Ennemie, sauf si elle est Loyale envers votre adversaire. Si la Zone contient des blocs ennemis, alors elle devient Contestée avec le bloc Clubmen en Défenseur.



1644

FOR



THE KING

2

0

2

FORTIFICATION DE CHESTER

À partir de maintenant, Chester
est une Ville Fortifiée.



À placer à côté du plateau après utilisation.

1644

FOR



THE KING

3

THE
SOLDIERS
CATECHISME

Composed for

The Parliaments Army

• 1 6 4 6 •

ORGANISATION DE LA NEW
MODEL ARMY RETARDÉE

Si ceci est joué au premier Tour de 1645,
alors le joueur Parlementaire ne peut Bouger
aucun bloc de la New Model Army pendant
la PHASE OPÉRATIONNELLE.



À retirer du jeu après utilisation.

1645 1645

FOR



THE KING

2

0



BAILLIE ENVOYÉ EN ÉCOSSE

Le joueur Parlemantaire doit réduire un ou plusieurs blocs Infanterie Covenantaire d'un total de 3 points de force.



À retirer du jeu après utilisation.

1645

FOR



THE KING

2

0



LESLIE RAPPELÉ EN ÉCOSSE

Le bloc Cavalerie Covenantaire
est retiré du jeu.



À retirer du jeu après utilisation.

1645

FOR



THE KING

2

0



PAIX EN IRLANDE

Vous pouvez déployer 1 ou 2 blocs irlandais à pleine puissance en Irlande. Ils peuvent avoir été précédemment éliminés ou être pris sur le plateau.

1646

FOR



THE KING

3

0



LE ROI RÉDUIT LES GARNISONS

Déployez et/ou ajoutez un total de 2 points de force à un ou deux blocs Infanterie et/ou Artillerie. Pour l'Infanterie, suivez les règles normales du Recrutement.



1646

FOR



THE KING