



RÈGLES

LA
GUERRE CIVILE
ANGLAISE 1642-1646

SCOTT H. MOORE
/ NICOLAS ROBLIN



1.0 INTRODUCTION

This War Without an Enemy donne vie aux allégeances et aux passions de la Première Guerre civile anglaise (1642-1646), le conflit le plus important de toute une série connue collectivement sous le nom des Guerres des Trois Royaumes.

C'est un jeu pour deux joueurs. Un joueur contrôle les **Royalistes** (en bleu) qui sont « pour le roi » ; et l'autre joueur contrôle les **Parlementaires** (en orange) et leurs alliés **Covenantaires** écossais (en vert) qui sont « pour le Parlement ».

Les règles particulièrement importantes sont écrites en rouge dans un cadre rouge.

Les éclaircissements et notes explicatives sont écrits en italique dans un cadre gris.

Les références à d'autres sections de règles sont écrites en gras sur **fond doré**.

1.1 SCÉNARIOS

Ce jeu propose les scénarios suivants :

- **Guerre entière** : de septembre 1642 à 1646. **12.1**
- **Début de guerre** : un scénario d'introduction. **12.2**
- **Milieu à fin de guerre** : un scénario de durée moyenne qui commence au début de la saison de campagne de 1644. **12.3**
- **Milieu de guerre** : un scénario d'introduction. **12.4**
- **Le sentier de la guerre** : un scénario de guerre entière avec un placement initial des blocs partiellement aléatoire. **12.5**

Il est fortement recommandé que les joueurs jouent les quatre premiers scénarios dans l'ordre afin de se familiariser avec le jeu, avant d'aborder le scénario du sentier de la guerre qui est plus exigeant.

1.2 VICTOIRE

Les joueurs marquent des Points de Victoire (PV) en prenant le contrôle de villes et, pour les Parlementaires, en capturant le roi. Les Points de Victoire ne sont pas décomptés individuellement pour chaque joueur, mais représentés par une échelle relative sur la Piste de Victoire **4.5**. Un joueur remporte une Victoire Majeure si son camp a 3 PV ou plus à la fin d'un tour. Si aucun joueur n'a remporté de Victoire Majeure fin 1646, alors la partie est une Victoire Mineure pour le camp qui a des PV, ou pour le joueur Royaliste si les PV sont à 0.

1.3 MATÉRIEL

- Un plateau de jeu A1 de 2mm d'épaisseur
- 84 blocs et pions en bois (**Royalistes**, **Parlementaires**, **Covenantaires**)
- 1 planche d'autocollants pour les blocs et marqueurs
- Un livret de règles de 24 pages
- Un livret de jeu de 24 pages
- 52 cartes séparées en deux paquets (Royalistes, Parlementaires)

- 2 fiches de placement A4 recto verso (Royalistes, Parlementaires)
- 2 aides de jeu A4 recto verso
- 1 tapis de bataille A4
- 4 dés

2.0 STRUCTURE DU JEU

Une partie de *This War Without an Enemy* commence par la préparation des Pioches et le Placement Initial des Marqueurs et Blocs **12.1** / **12.2** / **12.3** suivis d'une à cinq *Années*.

2.1 ANNÉES

Au début de chaque Année, six cartes sont distribuées à chaque joueur. En 1642, chacun des joueurs doit en défausser quatre après les avoir examinées.



L'Année 1642 est composée de deux *Tours* (Tours V et VI). Chaque Année suivante est composée de six *Tours* (Tours I-IV et Hiver).

2.2 TOURS

Chaque Tour est composé de cinq *Phases* jouées dans l'ordre, sauf pour le Tour d'Hiver de chaque Année qui est composé de six Phases. **2.3**



2.21 Cessation irlandaise

Au début du Tour V de 1643, placez 3 blocs Infanterie Cessation en Irlande.

2.22 Le Comte de Callendar entre en Angleterre

Au début du Tour IV de 1644, placez 2 blocs Infanterie Callendar en Écosse.



2.3 PHASES

2.31 Phase d'Initiative

Chaque joueur commence un Tour en jouant une carte face cachée. Les deux cartes sont ensuite révélées simultanément. Le joueur avec la carte dont la valeur est la plus élevée est le Joueur 1 pour tout le Tour. La valeur indiquée sur une carte indique le nombre de **Points d'Action** (PA) qu'elle rapporte. Le texte sur une carte est appelé un **Événement**. Si un joueur joue une carte avec un Événement, alors les PA sont utilisés et l'Événement peut être résolu (il n'est pas obligatoire).

EXCEPTION : celui qui a joué la carte avec l'Événement Attaque Surprise est automatiquement le Joueur 1, quelle que soit la valeur de la carte de l'adversaire.

Si les cartes jouées ont la même valeur, ou si les deux joueurs ont joué une carte avec l'Événement Attaque Surprise, alors c'est le Royaliste qui décide qui est le Joueur 1 en 1642 ou 1643 et c'est le Parlementaire qui décide en 1644, 1645 ou 1646.

2.32 Phase Opérationnelle

Les Événements de la Phase Opérationnelle sont résolus (d'abord les Événements du Joueur 1, ensuite ceux du Joueur 2), puis le Joueur 1 effectue des Actions, puis le Joueur 2 effectue des Actions. Il y a deux sortes d'Actions :

- **Mouvement** : chaque PA dépensé permet à un joueur de faire un *Mouvement de Groupe*, un *Rassemblement*, ou un *Mouvement Naval*. **6.1 6.2**
- **Recrutement** : chaque PA dépensé en Recrutement permet à un joueur d'ajouter un point de force à un bloc existant, ou de déployer un nouveau bloc sur le plateau avec une force de 1, choisi dans la Réserve de Recrutement du joueur. **6.3**

2.33 Phase Tactique

Les Batailles sont livrées les unes après les autres, dans un ordre décidé par le Joueur 1. Ensuite, un éventuel Siège est livré une Zone à la fois, dans un ordre décidé par le Joueur 1. Les Batailles sont livrées entre blocs adverses dans une même Zone. Un Siège peut avoir lieu lorsqu'une Ville Fortifiée est Assiégée. **7.0 8.0**

2.34 Phase de Ravitaillement

Les blocs dépassant la Limite de Ravitaillement de chaque Zone sont réduits. Les Sièges sont résolus. **9.0**

2.35 Phase de Victoire



Si l'un des joueurs a 3 Points de Victoire ou plus, ou que c'est le Tour d'Hiver 1646, alors la partie prend fin. **10.0**

EXCEPTION: il n'y a pas de Phase de Victoire en 1642.

2.36 Phase de Fin d'Année

Si c'est le Tour d'Hiver (ou le Tour VI de 1642) alors la Phase de Fin d'Année est résolue. **11.0**

3.0 LES BLOCS

3.1 INFORMATIONS DES BLOCS

3.11 Force

La force actuelle d'un bloc est le nombre de cercles en haut de celui-ci lorsqu'il est posé verticalement. Les blocs peuvent avoir une force maximale de 2, 3 ou 4. Si le cercle du bord avec un seul cercle est noir ou coloré, alors ce bloc ne va pas dans la Réserve de Recrutement lorsqu'il est Éliminé **7.8**. Si tous les cercles sont colorés, alors la force du bloc ne peut jamais augmenter.

La force détermine combien de dés à six faces (d6) lance le bloc en combat. Un bloc avec une force de 4 jette 4d6 (4 dés à six faces), tandis qu'un bloc avec une force de 1 jette 1d6.

Pour chaque perte subie en combat ou par attrition, la force du bloc est réduite en faisant pivoter le bloc de 90 degrés en sens contraire.

3.12 Efficacité

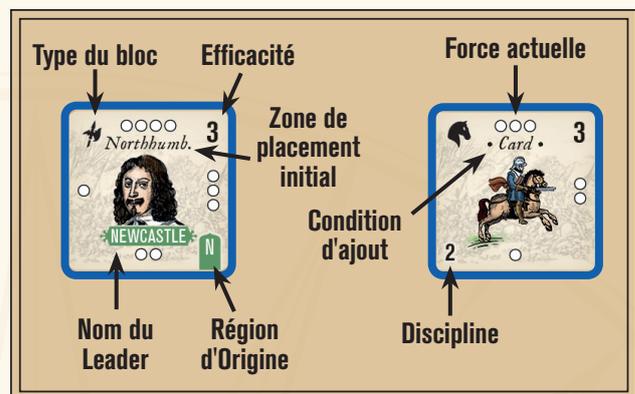
L'efficacité d'un bloc, indiquée par un chiffre dans le coin supérieur droit, est le résultat maximum pour qu'un dé touche lors d'un Tir ou d'un Engagement. **7.4**

3.13 Discipline

La Discipline d'un bloc Cavalerie, indiquée par un chiffre dans le coin inférieur gauche, est le résultat maximum à obtenir au dé pour éviter de poursuivre la cavalerie ennemie hors du champ de bataille après l'avoir forcée à dérouter. **7.43**

3.14 Zones de Texte

Le texte sous l'illustration donne le nom d'un bloc Leader, ou dans certains cas, d'un bloc spécial (Henrietta, Garnison ou Clubmen). Le texte au-dessus de l'illustration indique :



- l'endroit (une Zone du plateau, ou la Réserve de Recrutement) où doit être placé le bloc pendant le Placement Initial en jouant le scénario de septembre 1642 **12.13**;
- l'Année où le bloc est ajouté sur le plateau ou dans la Réserve de Recrutement ;
- la condition pour que le bloc soit ajouté sur le plateau ou dans la Réserve de Recrutement (contrôle de Zones par le joueur, carte Événement ou Événement Majeur).

3.2 TYPES DE BLOCS

3.21 Artillerie

Les blocs Artillerie, indiqués par un symbole de boulet de canon, jouent un rôle limité pour les batailles rangées, mais sont très utiles pendant les Sièges. Les blocs Artillerie sont ignorés lors de la détermination du Ravitaillement **9.1**. Tous les blocs Artillerie sont des Canons.



3.22 Cavalerie



Les blocs Cavalerie, indiqués par un symbole de cheval, jouent un rôle clé mais imprévisible dans les batailles rangées et sont également utiles pour harceler les armées ennemies qui se replient. Les blocs Cavalerie sans nom sous l'illustra-

tion sont des Chevaux. Les autres blocs Cavalerie sont les Leaders Rupert et Cromwell et le bloc Henrietta.

3.23 Infanterie



Les blocs Infanterie, indiqués par un symbole de hallebarde, peuvent être vulnérables à la Cavalerie dans les batailles rangées, mais sont indispensables pour les Sièges. Les blocs Infanterie sans nom sous l'illustration sont des Piétons. Les autres blocs Infanterie sont les Leaders restants (Charles, Essex, T. Fairfax et Skippon), les Leaders Régionaux et les Clubmen.

3.3 BLOCS RÉGIONAUX

Les blocs Régionaux ont une lettre dans le coin inférieur droit, indiquant leur Région d'Origine : **W**ales, le Nord, les **M**idlands, l'**E**st, le **S**ud et **L**ondres. Le coin inférieur droit a aussi un code-couleur en fonction de la Région. Les blocs Régionaux sont limités dans leurs mouvements : ils doivent terminer n'importe quel type de mouvement (y compris la Retraite ou le Regroupement après Bataille) soit dans leur Région d'Origine, soit dans la même Zone qu'un Leader ou leur Leader Régional. Les blocs Régionaux ne peuvent bénéficier du Recrutement que dans leur Région d'Origine.

Les **blocs Covenantaires** appartiennent au joueur Parlementaire. Ils sont de couleur verte et avec la mention



Sc dans le coin inférieur droit. Ils sont déployés en Écosse lorsque la Ligue Solennelle et l'Alliance a lieu **11.1** ou lorsque le Comte de Callendar entre en Angleterre **2.22**. Ce sont des blocs Régionaux avec pour Région d'Origine l'Écosse (**Sc**) et le Nord. Ils sont par conséquent traités quelque peu différemment des blocs Régionaux.

3.4 BLOCS NON-RÉGIONAUX

Les blocs non-Régionaux n'ont pas de limitations régionales de mouvement. Ils incluent tous les blocs Leaders, Leaders Régionaux, Artillerie et le bloc Henrietta.

Les **blocs Leaders** ont un nom sur fond noir. Les Royalistes ont deux blocs Leader : Charles et Rupert. Les Parlementaires ont quatre blocs Leader : Essex, Fairfax, Cromwell et Skippon.



Les **blocs Leaders Régionaux** ont un nom sur fond coloré. La couleur et la lettre dans le coin inférieur droit indiquent quels blocs Régionaux ils peuvent commander. Les Royalistes ont trois blocs

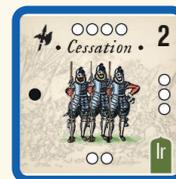
Leader Régional : Newcastle, Northampton et Hopton. Les Parlementaires ont cinq blocs Leader Régional : Fairfax, Brooke, Waller, Manchester et Leven.

Le **bloc Henrietta** appartient au joueur Royaliste et a son nom sur fond blanc (il n'est pas un bloc Leader ni Leader Régional). Le bloc est déployé sur Le Continent pendant



la Phase de Fin d'Année de 1642 **11.11**. Il ne peut quitter Le Continent que par Mouvement Naval **6.2**.

Les **blocs Irlandais** ont la mention Ir dans le coin inférieur droit. Ils appartiennent au joueur Royaliste et sont déployés en Irlande lorsque la Cessation Irlandaise a lieu **2.21**. Ils ne peuvent quitter l'Irlande que par Mouvement Naval **6.2**.



3.5 BLOCS LOCAUX

Les blocs Locaux ont un nom sur fond blanc et ont un symbole de tour dans le coin inférieur droit. Après avoir été placés sur le plateau, ils ne peuvent pas se déplacer dans une autre Zone. Chaque joueur dispose d'un bloc Clubmen et deux blocs Garrison.



4.0 LE PLATEAU

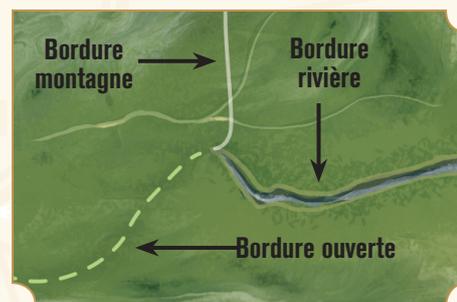
Le plateau est principalement composé d'une carte représentant l'Angleterre, le Pays de Galles, une partie de l'Écosse, de l'Irlande et de l'Europe Continentale (Le Continent). Le joueur Royaliste s'assied près du bord ouest du plateau, tandis que le joueur Parlementaire s'assied près du bord est.

4.1 ZONES

La partie de la carte représentant l'Angleterre et le Pays de Galles est découpée en Zones.

4.11 Bordures

Les Zones sont séparées les unes des autres par des bordures ouvertes (pointillés blancs), des rivières (bleues) ou des montagnes (lignes continues blanches), qui régissent le nombre maximum de blocs pouvant traverser la bordure lorsqu'ils entrent dans une Zone pour Attaquer ou Renforcer **6.13** ou lorsqu'ils quittent une Zone pour Retraiter **8.6**.



*Il n'y a pas de bordure entre Lincolnshire et East Riding, ni entre Somerset et South East Wales ou Shropshire & Herefordshire ; ces Zones sont séparées par la mer et par conséquent, les blocs ne peuvent pas se déplacer directement de l'une à l'autre, à moins d'utiliser le Mouvement Naval. **6.2***

4.12 Zones Loyales

Les Zones avec un symbole de couronne sont **Loyales** envers les Royalistes, tandis que celles avec un symbole de massue sont Loyales envers les Parlementaires.



4.13 Zones Côtières

Les Zones adjacentes à la Mer 4.3 sont des **Zones Côtières**.

Shropshire & Herefordshire est une Zone Côtière.

Buckinghamshire & Hertfordshire est aussi une Zone Côtière à cause du Port de Londres.

4.14 Zones Montagneuses

Les Zones avec un symbole de montagne (Cumberland & Westmorland, NW Wales et Central Wales) sont des **Zones Montagneuses**. Elles fournissent un Ravitaillement réduit 9.1.



4.15 Contrôle des Zones

Les Zones peuvent être contrôlées par l'un des joueurs (Amies ou Ennemies) ou par aucun joueur (Neutres ou Contestées). Les changements de contrôle d'une Zone sont effectifs **immédiatement**.

Amie : une Zone occupée par un ou plusieurs blocs d'un joueur, ou une Zone ne contenant aucun bloc (Zone Vacante) qui est Loyale envers un joueur. Une telle Zone est une Zone Ennemie pour le joueur adverse.

Ennemie : une Zone occupée par un ou plusieurs blocs du joueur adverse, ou une Zone ne contenant aucun bloc (Zone Vacante) qui est Loyale envers le joueur adverse. Une telle Zone est une Zone Amie pour le joueur adverse.

Neutre : une Zone ne contenant aucun bloc et qui n'est Loyale envers aucun joueur.

Contestée : une Zone contenant des blocs des deux joueurs (à l'exclusion des blocs dans une Ville Fortifiée).

4.16 Régions

Les Zones sont regroupées en Régions, qui jouent un rôle dans le mouvement et le recrutement des blocs Régionaux. Chaque Région est identifiée par son nom et est aussi représentée par une bordure colorée.

4.17 Écosse

Les blocs Covenantaires sont placés en Écosse soit fin 1643 11.1 soit au début du Tour IV de 1644 2.22. Ces blocs peuvent librement sortir ou entrer en Écosse. Aucun autre bloc ne peut entrer en Écosse.

4.18 Irlande

Les blocs Irlandais Cessation sont placés en Irlande au début du Tour V de 1643 2.21. Aucun bloc ne peut entrer en Irlande via un mouvement.

4.19 Le Continent

Le bloc Henrietta est placé sur Le Continent fin 1642. Aucun bloc ne peut entrer sur Le Continent via un mouvement.

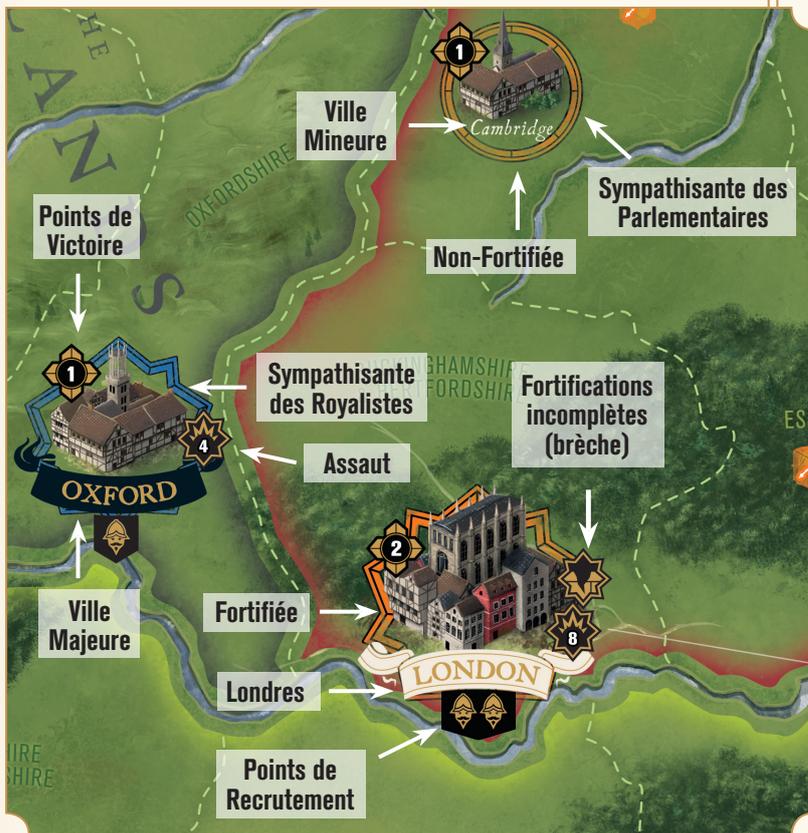
4.2 VILLES

Les Villes sont répertoriées ainsi :

● **Statut de Victoire** : les villes non-Victoire n'ont pas de contour. Les Villes de Victoire ont un contour bleu ou orange. Le nombre de Points de Victoire gagnés lorsque la Ville est capturée est indiqué.

● **Taille** : Londres a une Taille de 4 ; les Villes Majeures (Bristol, Oxford, York et Newcastle) ont une Taille de 2 et les Villes Mineures (Plymouth, Gloucester, Worcester, Cambridge, Leicester, Hull, Chester, Nottingham, Cloth Towns, et Manchester) ont une Taille de 1.





🏰 **Fortification** : les Villes Fortifiées ont un contour polygonal et peuvent héberger un nombre de blocs égal à leur Taille. Elles peuvent être prises d'Assaut par un nombre de blocs égal à la valeur d'Assaut. Londres commence la partie avec ses Fortifications incomplètes 8.3. Les Villes Non-Fortifiées, qui sont toutes des Villes Mineures, ont un contour circulaire ou n'ont pas de contour.

Toutes les Villes fournissent du Ravitaillement supplémentaire à une Zone, en fonction de leur Taille 9.1. Les Villes Non-Victoire n'ont pas d'autre fonction dans le jeu. Londres et les Villes Majeures fournissent des Points de Recrutement pendant le Recrutement Régional de la Phase de Fin d'Année 11.2

4.21 Villes Sympathisantes

La couleur du contour d'une Ville de Victoire indique vers quel camp va sa *Sympathie*. Oxford, Chester, York et Newcastle ont un contour bleu et sont Sympathisantes des Loyalistes. Plymouth, Bristol, Londres, Cambridge et Hull ont un contour orange et sont Sympathisantes des Parlementaires.

Si la Zone contenant une Ville de Victoire est Neutre, alors la Ville est contrôlée par le joueur duquel elle est Sympathisante. Si la Zone n'est pas Neutre, alors la Ville de Victoire est contrôlée par le joueur qui contrôle la Zone, à moins qu'il y ait un bloc du joueur adverse dans la Ville, auquel cas la Ville est contrôlée par ce joueur, et la Zone par l'autre.

4.22 Agrandissement de Londres

L'agrandissement de Londres peut être utilisé pour poser les blocs au lieu de les placer sur la ville elle-même. C'est pratique lorsque Londres est assiégée par un grand nombre de blocs.

4.3 MERS ET PORTS

Il y a trois mers sur la carte : la mer du Nord (German Ocean), la Manche (British Sea) et la mer d'Irlande (Irish Sea).

Les Ports Névralgiques de Hull (German Ocean), Londres (British Sea) et Bristol (Irish Sea) exercent un contrôle sur la Mer à laquelle ils sont adjacents. Le joueur qui contrôle la Ville contrôle aussi la Mer adjacente.



Le contrôle des Ports Mineurs de Newcastle (German Ocean), Plymouth (British Sea) et Chester (Irish Sea) facilite le Mouvement Naval 6.2 lorsque la Mer adjacente est contrôlée par le joueur adverse.



4.4 RÉSERVE DE RECRUTEMENT

Chaque joueur a une case Réserve de Recrutement sur le plateau. Les blocs dans la Réserve de Recrutement doivent être placés *verticalement* pour dissimuler leur identité. Les blocs Royalistes Éliminés en cours de jeu sont remis dans la Réserve de Recrutement, sauf les blocs Charles et Henrietta qui sont définitivement retirés du jeu, et les blocs Irlandais et Clubmen, qui sont placés à côté du plateau. Les blocs Parlementaires Éliminés en cours de jeu sont remis dans la Réserve de Recrutement, sauf les blocs Covenantaires qui sont définitivement retirés du jeu, et les blocs Clubmen qui sont placés à côté du plateau.

4.5 PISTE DE VICTOIRE

Le marqueur sur la Piste de Victoire indique le nombre de Points de Victoire relatifs des joueurs. La position centrale représente 0 PV, les positions avec une couronne représentent les PV des Royalistes et ceux avec une massue les PV des Parlementaires. Si, pendant la Phase de Victoire à la fin d'un Tour, le marqueur est à 3 PV ou plus quel que soit le camp (indiqué par les symboles orange ou bleus), alors le joueur qui contrôle ce camp a gagné la partie.



4.51 Capture d'une Ville de Victoire

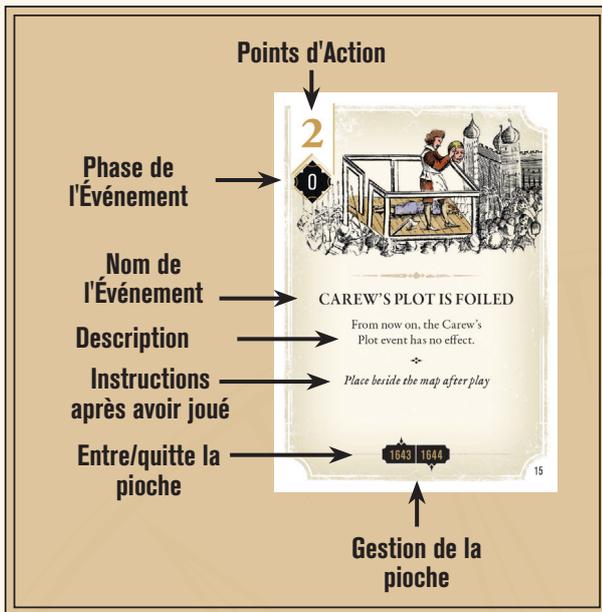
En cours de jeu, dès que le contrôle d'une Ville de Victoire change de camp, le marqueur PV est déplacé en conséquence. Il y a un changement d'1 PV en faveur du joueur qui a pris le contrôle de la Ville (sauf pour Londres) ; par conséquent le marqueur PV est déplacé d'une case du côté du joueur sur la piste. Dans le cas où Londres est capturée par les Royalistes (ou ultérieurement reprise par les Parlementaires), il y a un changement de 2 PV et donc le marqueur PV est déplacé de 2 cases du côté Royaliste (ou Parlementaire).

4.52 Capture du Roi

Si le bloc Charles est Éliminé, alors le roi a été capturé par les Parlementaires, qui gagnent 2 PV et le marqueur PV est déplacé de 2 cases du côté Parlementaire.

5.0 LES CARTES

Les cartes sont réparties en deux paquets, un pour les Royalistes et un pour les Parlementaires, de 26 cartes chacun.



Chaque carte a une valeur (2, 3 ou 4) dans le coin supérieur gauche, qui indique combien de Points d'Action le Joueur peut dépenser pendant la Phase Opérationnelle. Les cartes à 2 et 3 PA comportent aussi des informations supplémentaires relatives à l'Événement : le nom de l'Événement, une description et la Phase où l'Événement est résolu. Un texte en italique sous la description de l'Événement comporte des instructions sur ce qu'il convient de faire de la carte après l'avoir jouée ; s'il n'y a aucun texte, elle est mise de côté. La, ou les, Année(s) en bas de la carte indiquent si la carte est ajoutée (flèche vers le haut) ou retirée (flèche vers le bas) de la pioche.

6.0 PHASE OPÉRATIONNELLE

La Phase Opérationnelle est composée des segments suivants :

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

6.01 Événements de la Phase Opérationnelle

Si les deux joueurs ont joué une carte avec un Événement de la Phase Opérationnelle, alors le Joueur 1 résout l'Événement (s'il y en a un) de la carte jouée par le Joueur 1, puis le Joueur 2 résout l'Événement (s'il y en a un) de la carte jouée par le Joueur 2. Voir **6.4** pour les détails d'Événements particuliers.

6.02 Actions du Joueur 1 et du Joueur 2

Pendant un segment d'Actions de Joueur, ce Joueur dépense les Points d'Action de la carte jouée (**en plus** d'avoir précédemment résolu l'Événement sur la carte). Ces PA peuvent être dépensés en Mouvements et/ou en Recrutement.

Aucun bloc ne peut bouger plus d'une fois pendant la Phase Opérationnelle. Cependant, un bloc peut être déployé ou recevoir de la force par l'intermédiaire du Recrutement, puis déplacé ; ou bien il peut d'abord être déplacé puis recevoir de la force par l'intermédiaire du Recrutement, du moment qu'il remplit encore les conditions pour le Recrutement.

Les blocs Locaux (Clubmen et Garrison) ne peuvent pas bouger.

6.1 ACTION : MOUVEMENT TERRESTRES

6.11 Mouvement de Groupe

Pour un Point d'Action, un joueur peut bouger **partie ou totalité** des blocs d'une Zone. Les blocs peuvent bouger dans des directions différentes. Chaque bloc peut bouger jusqu'à deux Zones. Toutefois, un bloc doit terminer son mouvement lorsqu'il entre dans une Zone contenant un bloc non-Assiégé de l'adversaire (dans une **Zone Ennemie** non-Vacante, ou dans une **Zone Contestée**).

6.12 Rassemblement

Pour un Point d'Action, un joueur peut désigner une Zone **Amie** et y déplacer une partie ou la totalité des blocs capables de l'atteindre. Pendant un Rassemblement, chaque bloc peut bouger jusqu'à deux Zones.

Le Joueur Parlementaire peut désigner l'Écosse pour un Rassemblement et y déplacer les blocs Covenantaires (uniquement) depuis l'Angleterre.

Un bloc peut bouger jusqu'à deux Zones, mais au cours de son mouvement, il ne peut pas entrer dans une **Zone Ennemie** non-Vacante ou dans une **Zone Contestée**. Par conséquent, un Rassemblement ne peut pas initier une nouvelle Bataille, ni répondre à une Bataille créée par le Joueur 1, mais un joueur peut se Rassembler dans (ou déplacer des blocs à travers) une Zone où il Assiège une Ville.

6.13 Limites de Bordure

Le nombre maximum de blocs d'un joueur pouvant traverser une bordure pour entrer dans une Zone contenant des blocs du joueur adverses qui ne sont pas dans une Ville Fortifiée (donc dans une Zone Ennemie non-Vacante ou dans une Zone Contestée) à chaque Phase Opérationnelle dépend du type de bordure :

- **Ouverte** : pas de limite
- **Rivière** : 4 blocs
- **Montagne** : 2 blocs

Cette limite s'applique individuellement à chaque joueur ; un joueur peut Attaquer (entrer dans une Zone Ennemie non-Vacante) avec 4 blocs à travers une bordure bleue et le joueur adverse peut Renforcer la Bataille (entrer dans la Zone maintenant Contestée) avec 4 blocs à travers la même bordure.

6.14 Blocage

Les blocs entrant dans une Zone Ennemie non-Vacante (donc une Zone ne contenant que des blocs Ennemis) qui ne contient pas de Ville Fortifiée doivent y terminer leur mouvement. La Zone devient Contestée. Les blocs qui sont entrés dans la Zone sont les *Attaquants*, tandis que les blocs du joueur adverse sont les *Défenseurs*.

Les blocs Attaquants du Joueur 1 empêchent un nombre égal de blocs Défenseurs du Joueur 2 de bouger ; ces blocs sont Bloqués. S'il y a plus de blocs en Défense qu'en Attaque dans une Zone, alors le Joueur 2 choisit quels sont les blocs Bloqués. Les blocs non-Bloqués peuvent bouger normalement et même Attaquer pendant le segment d'Actions du Joueur 2 de la Phase Opérationnelle.

6.15 Repli dans une Ville Fortifiée

Si des blocs entrent dans une Zone Ennemie contenant une Ville Fortifiée, alors le joueur adverse *doit* Replier tout bloc Garnison ou les Éliminer et les remettre dans la Réserve de Recrutement, puis *peut* Replier les autres blocs dans la Ville Fortifiée. Le nombre maximum de blocs Infanterie/Cavalerie pouvant se replier dans la Ville Fortifiée est égal à la Taille de la Ville. Les blocs Artillerie ne comptent pas dans cette limite.

Un joueur peut volontairement Éliminer un bloc Garnison pour permettre à un bloc plus puissant d'entrer dans la Ville Fortifiée.

Si aucun bloc Ennemi ne reste en-dehors de la Ville Fortifiée après le Repli, alors les blocs qui sont entrés dans la Zone peuvent la traverser et entrer dans une autre Zone, du moment qu'ils n'ont pas déjà franchi deux Zones ; ou ils peuvent rester dans la Zone, auquel cas un Siège commence **8.0** avec la Zone contrôlée par, et Amie, de ce joueur, tandis que la Ville Fortifiée est contrôlée par l'autre joueur.

6.16 Blocs Régionaux

Les blocs Régionaux ne peuvent quitter leur Région d'Origine que s'ils sont « chaperonnés » par un bloc Leader pour traverser la bordure, ou par leur bloc Leader Régional (donc le Leader Régional de leur Région d'Origine). Le bloc Leader et les blocs Régionaux doivent commencer et terminer leur mouvement dans la même Zone. Un bloc Régional qui commence un mouvement dans une Zone en-dehors de sa Région d'Origine doit aussi être « chaperonné » par un bloc Leader ou son bloc Leader Régional ; là encore, le Leader/Leader Régional et les blocs Régionaux doivent commencer et terminer leur mouvement dans la même Zone.

EXCEPTION : un bloc Régional n'a pas besoin d'être « chaperonné » pour retourner dans sa Région d'Origine. Un bloc Leader ou Leader Régional peut amener un bloc Régional dans une Zone adjacente à sa Région d'Origine, puis le bloc Régional peut rentrer dans sa Région d'Origine tandis que le Leader reste dans la Zone adjacente à la Région d'Origine ou bouge dans une autre Zone.

La Région d'Origine des blocs de Londres est Buckingham & Hertfordshire et les Zones adjacentes. Ceci s'applique

à tous les cas, sauf lors du déploiement ou du retour en Fin d'Année **10.3**, auquel cas la Région d'Origine est uniquement Buckingham & Hertfordshire. Les blocs de Londres ne peuvent quitter leur Région d'Origine que s'ils sont « chaperonnés » par un bloc Leader (il n'y a pas de bloc Leader Régional pour Londres).

La Région d'Origine des blocs Covenantaires est l'Écosse et le Nord. Ils ne peuvent être « chaperonnés » que par Leven, mais pas par Fairfax ni un autre bloc Leader. Leven ne peut pas servir de « chaperon » aux blocs Parlementaires Nord.

6.17 Tour d'Hiver

Pendant un Tour d'Hiver (le dernier Tour d'une Année, sauf en 1642), aucun bloc ne peut entrer, ni aucun bloc Clubmen être placé, dans une Zone contenant des blocs non-Assiégés du joueur adverse (donc aucune Attaque n'est autorisée pendant un Tour d'Hiver, à l'exception du Siège).

6.18 Traité de Neutralité du Yorkshire

Aucun bloc Royaliste ou Parlementaire ne peut entrer au Yorkshire (les Zones avec le symbole de neutralité : West Riding, East Riding et North Riding) pendant le *premier Tour de 1642*. Les blocs Parlementaires déjà au Yorkshire peuvent y bouger librement et le joueur Parlementaire peut recruter au Yorkshire puis déplacer tout bloc venant d'y être déployé.



6.2 ACTION : MOUVEMENT NAVAL

Pour un Point d'Action, un joueur peut bouger un bloc depuis une Zone Côtière en Angleterre à une autre Zone Côtière *Amie* ou *Vacante* (Neutre ou Loyale envers le joueur adverse) en Angleterre en traversant une Mer, deux Mers adjacentes, ou bien les trois Mers (le coût est toujours 1 PA quel que soit le nombre de Mers traversées).

Les blocs Régionaux ne peuvent faire un Mouvement Naval que dans leur Région d'Origine, ou dans une Zone contenant un Leader ou leur Leader Régional.



Le joueur Royaliste peut aussi bouger un bloc depuis l'Irlande ou Le Continent vers une Zone Côtière Amie ou Vacante en Angleterre, mais il ne peut ramener aucun bloc en Irlande ou sur Le Continent. Il ne peut pas y avoir plus d'un bloc à faire un Mouvement Naval depuis l'Irlande à chaque Tour. Le symbole ci-contre sert d'aide-mémoire pour les règles de mouvement depuis et vers l'Irlande.

Si le joueur adverse contrôle n'importe lesquelles des Mers (en contrôlant le Port Névralgique adjacent à la Mer **4.3**) traversées par le bloc, alors le joueur qui déplace le bloc doit lancer un dé et consulter le Tableau de Mouvement Naval pour déterminer le résultat. Les modificateurs suivants s'appliquent :

- ☛ +1 si le bloc bouge depuis ou vers un Port Ami (notez que Plymouth est adjacent à la British Sea, mais pas à l'Irish Sea, et donc un bloc bougeant depuis ou vers Devon via l'Irish Sea n'obtient pas ce bonus).
- ☛ -1 si le bloc traverse 2 Mers Ennemies.
- ☛ -2 si le bloc traverse 3 Mers Ennemies.

Tableau de Mouvement Naval

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

6.21 Mouvement Naval et Ports Assiégés

Un joueur contrôlant une Mer peut bouger un bloc dans ou hors d'un Port Assiégé adjacent à cette Mer. Le joueur lance un dé, ajoute +1 puis consulte le Tableau de Mouvement Naval en traitant la Mer adjacente au Port Assiégé comme si elle était contrôlée par le joueur adverse.

EXCEPTION : les blocs ne peuvent pas entrer ou sortir de Londres si la force Assiégeante comporte de l'Artillerie.

6.3 ACTION : RECRUTEMENT

Pour un Point d'Action, un joueur peut :

- Ajouter un point de force à un bloc déjà dans une Zone sur la carte. Il est possible d'ajouter plusieurs points de force à un même bloc, chacun coûtant 1 PA.
- Déployer un bloc de force 1 provenant de la Réserve de Recrutement du joueur. Un bloc ne peut être déployé que dans une Zone Amie. Aucun bloc ne peut être déployé dans une Zone où cela entraînerait le dépassement de la Limite de Ravitaillement de la Zone **9.1**. Si le bloc est un bloc Régional, alors il doit être déployé dans sa Région d'Origine (un bloc de Londres doit être déployé à Buckingham & Hertfordshire). De la force supplémentaire peut immédiatement être ajoutée à un nouveau bloc, avec un coût de 1 PA par point de force. Il est possible de déployer plusieurs blocs dans une même Zone.

EXCEPTION : un bloc Garnison doit être déployé dans une Zone avec une Ville Fortifiée. Cela peut être une Zone Amie (donc déjà occupée par l'un des blocs du joueur) ou une Zone Neutre avec une Ville Fortifiée sympathisante de ce joueur. Le bloc est placé dans la Zone plutôt que dans la Ville pour préserver le brouillard de guerre.

Les PA ne peuvent être utilisés que pour ajouter de la force à des blocs Régionaux et des Leaders Régionaux dans leur Région d'Origine. Les PA ne peuvent pas être utilisés pour ajouter de la force à des blocs Artillerie, Clubmen ou Covenantaires, à des blocs dans des Zones Contestées, ni à des blocs assiégés dans des Villes non-Port (York ou Oxford par exemple).

6.31 Recrutement dans les Ports Assiégés

Un joueur contrôlant une Mer peut ajouter de la force à des blocs Infanterie (mais pas à des blocs Cavalerie) dans des Ports Assiégés adjacents à cette Mer. Il n'est pas possible d'ajouter plus d'un point de force par Port et par Tour, sauf à Londres où 2 points de force peuvent être ajoutés à moins que la force Assiégeante ne comporte de l'Artillerie, auquel cas aucun point de force ne peut être ajouté.

6.4 ÉVÉNEMENTS DE LA PHASE OPÉRATIONNELLE

6.41 Clubmen Bradford

Le joueur Parlementaire peut placer le bloc Clubmen à pleine puissance à West Riding. S'il y a un ou plusieurs blocs ennemis dans la Zone, elle devient Contestée ; l'un de ces blocs est bloqué et une Bataille aura lieu avec le bloc Clubmen en Défense.

EXCEPTION : le bloc Clubmen ne peut pas être placé pendant le Tour d'Hiver 1643 si West Yorkshire contient un ou plusieurs blocs ennemis.

6.42 Fièvre au Camp

Le joueur qui a joué cette carte choisit une Zone contenant deux blocs adverses ou plus. Les blocs Assiégeants comptent, mais pas les blocs Assiégés. L'Irlande ou l'Écosse ne peuvent pas être choisies car elles n'ont pas de Zones. L'autre joueur doit réduire de 1 la force de deux blocs Infanterie/Cavalerie dans la Zone. Si le joueur n'a qu'un bloc Infanterie/Cavalerie dans la Zone parce que les autres sont des blocs Artillerie, alors le joueur réduit de 1 la force de ce seul bloc. Dans le cas peu probable où le joueur n'a que des blocs Artillerie dans la Zone, cet Événement n'a aucun effet.

Si un bloc est réduit à moins de 1 point de force à cause de l'Événement Attrition, alors il est immédiatement Éliminé. **7.8**

6.43 Clubmen

Le joueur peut placer le bloc Clubmen à pleine puissance dans n'importe quelle Zone Neutre ou Ennemie. Si le bloc est déjà sur le plateau, alors il peut être retiré et placé dans une autre Zone. S'il y a un ou plusieurs blocs ennemis dans la Zone choisie, alors elle devient Contestée ; l'un de ces blocs est bloqué et une Bataille aura lieu avec le bloc Clubmen en Défense. S'il y a une Ville Fortifiée dans la Zone, alors le(s) bloc(s) ennemis et NON le bloc Clubmen peuvent se Replier dans la Ville à ce moment (si un bloc ennemi est un bloc Garnison, alors il doit se Replier) **6.15**. Ceci peut initier un Sièges. **8.0**

EXCEPTIONS : le bloc Clubmen ne peut pas être placé dans une Zone Loyale envers l'autre joueur. Le bloc Clubmen ne peut pas être placé dans une Zone avec un ou plusieurs blocs ennemis pendant un Tour d'Hiver.

Si l'autre joueur vient juste de jouer un Événement Clubmen et crée une Zone Contestée, alors le bloc Clubmen ne peut pas y être placé, car ce n'est plus une Zone Ennemie.

6.44 Désertion des Troupes Régionales

L'autre joueur doit choisir un bloc Régional hors de sa Région d'Origine, réduire sa force de 1, puis le remettre dans sa Région d'Origine, dans une Zone Amie s'il y en a une, ou une Zone Neutre sinon (s'il n'y a aucune de ces Zones, alors le bloc est remis dans la Réserve de Recrutement). Si l'autre joueur n'a aucun bloc Régional hors de sa Région d'Origine, alors ce joueur doit réduire de 1 la force de n'importe quel bloc.

Si un bloc est réduit à moins de 1 point de force à cause de l'Événement Désertion, alors il est immédiatement Éliminé. 7.8

6.45 Fortification de Londres

À partir de maintenant, les exceptions de règles concernant une brèche automatique dans les remparts de Londres pendant un Assaut ne s'appliquent plus. 8.3

6.46 Navires Parlementaires Capturés/Le Décret de Taxe Lève des Fonds de Guerre

Les règles normales de Recrutement 6.3 s'appliquent à ces Événements.

6.47 Ravitaillement venant du Continent/Le Roi Dégarnit les Garnisons

Les règles normales de Recrutement 6.3 s'appliquent à ces Événements, mais l'exception habituelle pour les blocs Artillerie ne s'applique pas.

6.48 Le Complot d'Hotham

Si le joueur Royaliste contrôle déjà Hull, alors il n'y a aucun effet. Sinon Hull change de camp :

- Si les Royalistes assiègent Hull, alors le bloc Parlementaire dans la Ville est traité selon les règles de Reddition 9.22
- Si East Riding est Neutre (Vacant), alors le joueur Royaliste doit déployer un bloc Garnison dans la Zone ou y en déplacer un.
- Si East Riding est Ami des Parlementaires, alors le joueur Royaliste doit déployer un bloc Garnison dans la Zone ou y en déplacer un. Un Siège est engagé. 8.0

6.49 Le Complot de Carew

Si le joueur Royaliste contrôle déjà Plymouth, alors il n'y a aucun effet. Si le joueur Royaliste Assiège Plymouth et/ou contrôle Bristol, alors Plymouth change de camp (si aucune de ces conditions n'est remplie, alors l'Événement n'a aucun effet) :

- Si les Royalistes Assiègent Plymouth, alors le bloc Parlementaire dans la Ville est traité selon les règles de Reddition. 9.22
- Si le Devon est Neutre (Vacant), alors le joueur Royaliste doit déployer un bloc Garnison dans la Zone ou y en déplacer un.
- Si le Devon est Ami des Parlementaires, alors le joueur Royaliste doit déployer un bloc Garnison dans la Zone ou y en déplacer un. Un Siège est initié. 8.0

Déployer un bloc Garnison dans le cadre du Complot d'Hotham ou de Carew ne coûte aucun PA. Toutefois, si le joueur Royaliste a déjà ses deux blocs Garnison sur le plateau, alors l'un des blocs Garnison doit être déplacé, ce qui peut causer la perte du contrôle de la Zone ou de la Ville d'où il provient au joueur Royaliste. Pour cette raison, le joueur Royaliste peut décider de ne pas résoudre un Événement Complot.

7.0 PHASE TACTIQUE

La Phase Tactique est composée des segments suivants :

- Résolution des Événements de la Phase Tactique
- Résolution des Batailles
- Résolution des Sièges

7.01 Événements de la Phase Tactique

Le joueur qui a joué une carte avec un Événement de la Phase Tactique doit décider quelle Bataille sera affectée par l'Événement. Si les deux joueurs ont joué une telle carte, le joueur 1 décide, puis le Joueur 2 fait de même. Voir 7.9 pour les détails d'Événements particuliers.

7.02 Batailles

Le Joueur 1 choisit une Zone Contestée, puis la Bataille dans cette Zone est résolue. Ensuite, le Joueur 1 choisit une autre Zone, puis la Bataille est résolue. Ceci continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Zones Contestées. Voir 7.1 à 7.7 pour les détails.

7.03 Siège

Le Joueur 1 choisit une Zone avec une Ville Fortifiée Assiégée. D'abord, le joueur Assiégé choisit de faire ou non une Sortie, puis le joueur Assiégeant choisit de prendre d'Assaut ou non cette Ville. Ensuite le Joueur 1 choisit une autre Zone avec une Ville Assiégée. Ceci continue jusqu'à avoir résolu tous les Sièges. Voir 8.0 pour les détails.

Si une Zone est à la fois Contestée et contient une Ville Assiégée (donc les « forces de relève » ont attaqué les assiégeants), alors il y aura une Bataille dans cette Zone et éventuellement un Siège.

Si une Zone est Contestée et contient une Ville Fortifiée qui n'est pas Assiégée, alors la Ville peut devenir Assiégée suite au résultat de la Bataille, auquel cas un Siège peut se produire.

7.1 RÉSERVES DE BATAILLE

L'Attaquant peut avoir déplacé des blocs dans la Zone Contestée via plusieurs bordures. Dès qu'une Zone Contestée est Choisie par le Joueur 1, l'Attaquant doit déclarer *l'Attaque Principale*. Tous les blocs qui ont traversé cette bordure, même s'ils proviennent de différentes Zones, prennent part au 1er Cycle de la Bataille. Les blocs qui ont traversé d'autres bordures sont mis en *Réserve*.

Les blocs déplacés dans la Zone Contestée par le Défenseur pour renforcer les blocs déjà sur place sont aussi mis en *Réserve*.

Les blocs en Réserve ne peuvent pas Tirer, Engager ou subir des pertes au 1er Cycle. Ils entrent dans la Bataille au Cycle 2, à moins qu'une Retraite n'ait été ordonnée. 7.3

Les blocs Artillerie en Réserve ne peuvent PAS Tirer aux Cycles 2 et 3, sauf un bloc bénéficiant de l'Événement Artillerie Bien Positionnée. 7.97



Le contrôle d'une Zone change si *tous* les blocs en Défense qui ne sont pas en Réserve sont Éliminés. Le Défenseur devient maintenant l'Attaquant, et vice-versa, pour le reste de la Bataille.

7.2 REPLI AVANT BATAILLE

Après que l'Attaquant a déclaré l'Attaque Principale, le Défenseur peut tenter de se Replier avant la Bataille.

EXCEPTION : si la Bataille a été choisie pour bénéficier de l'Événement Attaque Surprise, alors le Défenseur ne peut pas tenter de Repli Avant Bataille.

Le Défenseur et l'Attaquant annoncent combien il y a de blocs Cavalerie dans la Zone Contestée, à l'exclusion de ceux en Réserve. Si seul le Défenseur a des blocs de Cavalerie, alors le Repli réussit automatiquement. Si seul l'Attaquant a des blocs de Cavalerie, alors le Repli échoue automatiquement (à traiter comme un résultat '1-' sur le Tableau de Repli Avant Bataille). Sinon, le Défenseur doit lancer un dé et consulter le Tableau de Repli Avant Bataille pour en déterminer l'issue. Les modificateurs suivants s'appliquent :

- ☛ +1 si le Défenseur n'a que des blocs Cavalerie
- ☛ -1 si le Défenseur a un ou plusieurs blocs Artillerie
- ☛ +/- la différence entre blocs Cavalerie du Défenseur et de l'Attaquant (+ si le Défenseur a plus de bloc, - si l'Attaquant a plus de blocs)

Tableau de Repli Avant Bataille

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)

Le Défenseur peut choisir librement le ou les blocs qui perdront de la force suite au jet de Repli, mais il doit assigner toutes ces pertes aux blocs Cavalerie en priorité.

Si le Repli est une réussite, alors passez à la Fin de Bataille **7.5**. Si le Repli est un échec, alors passez aux Cycles de Bataille (toutefois, si le Défenseur n'a que des blocs Cavalerie, alors tous les blocs Artillerie et Infanterie de l'Attaquant sont mis en Réserve).

7.3 CYCLES DE BATAILLE

Les deux joueurs placent maintenant tous leurs blocs prenant part à la Bataille dans les cases appropriées du Tapis de Bataille. Les blocs en Réserve restent verticaux et dirigés vers leur propriétaire. Tous les autres blocs sont révélés en les posant à plat, avec la force actuelle du bloc orientée vers l'adversaire. Les Batailles durent un maximum de *trois* Cycles. Chaque Cycle de Bataille se déroule selon la séquence suivante :

- ☛ **Retraite Générale** (pas au Cycle 1) : d'abord l'Attaquant, puis, si l'Attaquant ne l'a pas fait, le Défenseur, peut ordonner une Retraite Générale. Le Cycle se déroule

normalement, sauf que les blocs en Retraite ne peuvent pas Tirer, Engagent avec -2 en efficacité et les blocs adverses Tirer ou les Engagent avec -1 en efficacité (ceci est cumulable avec d'autres modificateurs). De plus, si la Retraite Générale a été ordonnée au Cycle 2, alors les blocs en Réserve n'entrent pas dans la Bataille ; ils ne sont pas révélés, ne peuvent ni Tirer ni Engager ni subir de pertes. Après ce cycle, passez à la Fin de Bataille.

- ☛ **Les Réserves entrent dans la Bataille et sont révélées** (Cycle 2 uniquement) à moins qu'une Retraite Générale n'ait été ordonnée.
- ☛ **Tir de l'Artillerie** (Cycle 1 uniquement) : les blocs Artillerie en Défense Tirer, puis ceux en Attaque.
- ☛ **Tir de l'Infanterie** : les blocs Infanterie en Défense peuvent Tirer, puis ceux en Attaque.
- ☛ **Engagement de la Cavalerie** : les blocs Cavalerie en Défense Engagent, puis ceux en Attaque.
- ☛ **Engagement de l'Infanterie** (uniquement les blocs qui n'ont pas Tiré pendant ce Cycle) : les blocs Infanterie en Défense Engagent, puis ceux en Attaque.

Passez à la Fin de Bataille 7.5 à la fin du Cycle 3, ou à la fin du Cycle 1 ou 2 si un des joueurs n'a plus de blocs (à l'exclusion de l'Artillerie, de la Cavalerie en Poursuite et de la Cavalerie en Déroute).

7.4 TIR ET ENGAGEMENT

Lorsqu'un bloc Tire ou Engage, il lance autant de dés que sa force actuelle. Une perte est causée pour chaque dé inférieur ou égal à l'efficacité du bloc.

Il n'est pas possible de viser les blocs ennemis individuellement. Chaque perte réduit de 1 la force du bloc ennemi **le plus fort** du type visé à ce moment. Lorsque deux blocs ou plus sont les plus forts, c'est le propriétaire qui choisit lequel réduire. Lorsque les blocs sont réduits à une force inférieure à 1, ils sont **immédiatement** éliminés. 7.8

7.41 Tir de l'Artillerie

Avant de lancer les dés pour tous les blocs, le joueur doit déclarer la cible de chaque bloc : Cavalerie ou Infanterie. Chaque perte obtenue réduit le bloc ennemi le plus fort de cette classe. Si la Cavalerie est ciblée, alors le bloc Artillerie tire avec -1 en efficacité.

Les blocs Artillerie ne tirent qu'au Cycle 2, sauf un bloc bénéficiant de l'Événement Artillerie Bien Positionnée. 7.97
Les blocs Artillerie ne subissent jamais de pertes pendant une Bataille.

7.42 Engagement de la Cavalerie

S'il y a des blocs Cavalerie ennemis dans la case Cavalerie adverse, alors toutes les pertes de l'Engagement de la Cavalerie leurs sont appliquées. S'il n'y a pas de blocs Cavalerie ennemis dans la case Cavalerie adverse, alors chaque bloc Cavalerie Engage avec +1 en efficacité et toutes les pertes sont appliquées aux blocs Infanterie ennemis.

Si le résultat de l'Engagement de la Cavalerie est l'Élimination de tous les blocs Cavalerie ennemis, alors les blocs Cavalerie vainqueurs font un test de Poursuite de Cavalerie.

S'il reste des blocs Cavalerie au Défenseur et à l'Attaquant après l'Engagement de la Cavalerie et qu'un joueur a subi plus de pertes que l'autre, alors ce joueur fait un test de Déroute en lançant un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la différence des pertes, alors tous les blocs Cavalerie de ce joueur Déroutent pour le reste de la Bataille : placez-les dans la case Cavalerie en Déroute du Tapis de Bataille. Les blocs Cavalerie de l'autre joueur font un test de Poursuite de Cavalerie.

7.43 Poursuite de Cavalerie

Lancez un dé pour chaque bloc Cavalerie :

- ☛ Soustrayez 1 si tous les blocs Cavalerie ennemis ont été éliminés.
- ☛ Soustrayez 2 si tous les blocs Cavalerie ennemis ont été éliminés et qu'au moins 1 perte en excès a été causée (donc s'il y a plus de pertes causées que la somme des forces des blocs Cavalerie adverses).

Si le résultat est inférieur ou égal à la Discipline du bloc, alors le bloc reste sur le champ de bataille. Si le résultat est supérieur à la Discipline du bloc, alors il part en Poursuite pour le reste de la bataille : placez-le dans la case Poursuite de Cavalerie du Tapis de Bataille.

7.44 Tir et Engagement de l'Infanterie

Avant de lancer les dés pour tous les blocs, le Défenseur doit déclarer si chaque bloc Infanterie en Défense Tirera maintenant avec -1 en efficacité ou Engagera plus tard dans le Cycle de Bataille à pleine efficacité (auquel cas, bougez le bloc dans la case Engagement de l'Infanterie). Après que tous les blocs en Défense ont tiré, l'Attaquant doit déclarer si chaque bloc Infanterie en Attaque va Tirer ou Engager.

À la fin des Cycles 1 et 2, tout bloc Infanterie dans la section Engagement de l'Infanterie est déplacé dans la case Tir de l'Infanterie. Même si un bloc a Engagé pendant un Cycle, il pourra soit Tirer, soit Engager au prochain Cycle.

S'il y a des blocs Infanterie ennemis, alors toutes les pertes leurs sont appliquées. S'il y a plus que suffisamment de pertes causées pour Éliminer tous les blocs Infanterie ennemis, alors les pertes en excès sont appliquées aux blocs Cavalerie ennemis.

S'il n'y a pas de blocs Infanterie ennemis, alors toutes les pertes sont appliquées aux blocs Cavalerie ennemis.

EXCEPTION : si l'ennemi a ordonné une Retraite Générale, alors aucune perte de Tir/Engagement de l'Infanterie ne peut être appliquée aux blocs Cavalerie ennemis.

7.5 FIN DE BATAILLE

Si la Fin de Bataille se produit parce qu'un joueur s'est Replié Avant Bataille, alors ce joueur est le Perdant et l'autre le Vainqueur.

Si la Fin de Bataille se produit parce qu'un joueur a engagé une Retraite Générale ou parce qu'il n'a plus de blocs à la fin d'un Cycle (à l'exclusion de l'Artillerie, de la Cavalerie en Poursuite et de la Cavalerie en Déroute), alors ce joueur est le Perdant et l'autre le Vainqueur.

Sinon, le joueur à qui il reste le moins de blocs (à l'exclusion de l'Artillerie, de la Cavalerie en Poursuite et de la Cavalerie en Déroute) est le Perdant. S'il reste le même nombre de blocs aux deux joueurs, alors l'Attaquant est le Perdant et le Défenseur le Vainqueur.

Les deux joueurs remettent maintenant leurs blocs verticalement. Ensuite, le Perdant **doit** Retraiter tous ses blocs Infanterie et Cavalerie (y compris ceux en Réserve et tout bloc Cavalerie en Poursuite ou en Déroute). S'il ne reste aucun bloc Infanterie ou Cavalerie au Perdant, ou s'il n'a pas d'Infanterie et seulement de la Cavalerie en Poursuite ou en Déroute, alors tous les **blocs Artillerie sont Éliminés** et peuvent être capturés **7.81**. Sinon, les blocs Artillerie doivent Retraiter et peuvent perdre de la force **7.61**. Ensuite, le Vainqueur **peut** Regrouper tout ou partie de ses blocs.

7.6 RETRAITE

Le Perdant doit obéir aux conditions suivantes lorsqu'il Retraite ses blocs :

- ☉ Les blocs en Défense peuvent Retraiter dans la Ville Fortifiée de la Zone de la Bataille. Sinon, les blocs doivent Retraiter vers des Zones adjacentes **Amies** ou **Vacantes**. Ils peuvent Retraiter vers plusieurs Zones adjacentes via différentes bordures. Seuls les blocs Covenantaires peuvent Retraiter en Écosse.
- ☉ Les blocs en Retraite ne peuvent pas dépasser la Limite de Bordure. **6.13**
- ☉ Les blocs ne peuvent **pas** Retraiter via une bordure que les blocs **adverses** ont traversée pour entrer dans la Zone de Bataille. Lorsque des blocs des deux joueurs ont traversé la **même** bordure, seul le joueur dont les blocs ont été les derniers à entrer dans la Zone de la Bataille via cette bordure peuvent Retraiter en la traversant.

Les blocs peuvent Retraiter dans une Zone Amie avec un Siège encore non résolu, mais ne pourront pas y prendre part.

Si un bloc est incapable de Retraiter, alors il est Éliminé.

7.61 Retraite de l'Artillerie

Si un bloc Artillerie Retraite, alors le joueur lance un dé : sur un résultat de 1-3, ce bloc perd 1 point de force.

7.62 Retraite d'un Bloc Régional

Lorsqu'un bloc Régional Retraite, il doit :

- ☉ retraiter dans une Zone dans sa Région d'Origine,
- ☉ retraiter dans une Zone qui contient déjà un Leader ou son Leader Régional (un tel Leader peut lui-même avoir Retraité lors de ce Cycle de Bataille ou d'un précédent),
- ☉ ou Retraiter dans la même Zone, en même temps que son Leader ou son Leader Régional.

7.63 Retraite des Blocs Locaux

Les blocs Clubmen ne peuvent pas Retraiter et sont par conséquent Éliminés s'ils font partie de l'armée du Perdant. Les blocs Garnison doivent Retraiter dans la Ville Assiégée d'où ils venaient ou être Éliminés. **8.1**

7.7 REGROUPEMENT

Tout ou partie des blocs du Vainqueur (y compris ceux en Réserve et tout bloc Cavalerie en Poursuite ou en Déroute) **peuvent** bouger vers **une** Zone adjacente actuellement Amie ou Vacante.

Les blocs Covenantaires peuvent se Regrouper en Écosse.

7.71 Regroupement des blocs Régionaux

Un bloc Régional ne peut se Regrouper dans une Zone hors de sa Région d'Origine que si un Leader ou son Leader Régional se Regroupe avec lui.

7.8 BLOCS ÉLIMINÉS

Les blocs Royalistes Éliminés sont remis dans la Réserve de Recrutement, sauf les blocs Charles et Henrietta qui sont retirés du jeu. Les blocs Clubmen et Garnison Éliminés sont mis à côté du plateau.

Si Charles est Éliminé alors n'oubliez pas de déplacer le marqueur Points de Victoire de 2 cases du côté « Pour le Parlement ».

Les blocs Parlementaires Éliminés sont remis dans la Réserve de Recrutement, sauf les blocs Clubmen qui sont mis à côté du plateau. Les blocs Covenantaires Éliminés sont retirés du jeu.

7.81 Artillerie Capturée

Tout bloc Artillerie Éliminé en Fin de Bataille ou suite à une Retraite est capturé par le Vainqueur. Additionnez les forces qu'avaient les blocs Artillerie avant d'être Éliminés (si un bloc a été Éliminé suite à une Retraite, alors il n'avait qu'un point de force). Le Vainqueur peut ajouter cette force à un ou plusieurs blocs Artillerie dans la Zone de la Bataille, ou dans toute Zone Amie adjacente et/ou l'utiliser pour déployer n'importe quel nombre de blocs Artillerie disponibles de la Zone de Recrutement dans la Zone de la Bataille. Ceci a lieu avant tout Regroupement.

7.82 Bloc Régionaux Isolés

Vérifiez s'il y a des blocs Régionaux isolés après une Retraite ou un Regroupement : si un bloc Régional est dans une Zone hors de sa Région d'Origine qui ne contient pas de Leader ou son Leader Régional, alors il est Éliminé. Ceci peut se produire si un Leader ou un Leader Régional a été Éliminé dans la Bataille, a Retraité, ou s'est Regroupé après la Bataille.

7.9 PHASE DES ÉVÉNEMENTS TACTIQUES

7.91 Terrain Avantageux

Dans une Bataille (mais pas pendant un Repli Avant Bataille ni pendant un Assaut de Londres avec des remparts incomplets, donc si l'Événement Fortification de Londres n'a pas encore eu lieu) où le joueur qui a joué cette carte est le Défenseur, tous les blocs **Infanterie** en Défense ont une Défense de Position pour tous les Cycles de Bataille. Ceci est identique à une Défense Fortifiée (voir **8.41**), mais avec la différence que les demi-points

de force sont *arrondis à l'inférieur* en ce qui concerne le Tir et l'Engagement (par exemple, un bloc Infanterie avec une force de 3 ½ ne lancera que 3 dés en Tir ou en Engagement) et en Fin de Bataille.

EXCEPTION : les blocs Infanterie qui ont commencé la Bataille en Réserve et les blocs Infanterie pendant une Retraite Générale ne bénéficient PAS de la Défense de Position.

Si le contrôle de la Zone change après le Cycle 1 7.1, alors les blocs Infanterie du nouveau Défenseur auront une Défense de Position et non le précédent Défenseur.

7.92 Dernier Combat Déterminé

Les règles normales de Défense Fortifiée s'appliquent **8.31** donc les demi-points de force sont *arrondis au supérieur* en ce qui concerne le Tir et l'Engagement et en Fin de Bataille.

7.93 Minage

Ceci ne s'applique qu'aux Assauts. **8.3**

7.94 Attaque Surprise

Dans une Bataille où l'Attaquant n'a pas de bloc Artillerie, ou n'a pas le bloc Charles ou Essex, les règles normales de priorité au bloc en Défense pendant le Cycle de Bataille **7.3** ne s'appliquent pas pendant toute la Bataille. À la place, ce sont les blocs en Attaque qui sont prioritaires.

Si le contrôle de la Zone change après le Cycle 1 7.1, alors les règles normales de priorité s'appliquent ; donc les blocs du nouveau Défenseur (l'Attaquant d'origine) sont prioritaires. En effet, jouer cette carte garantit aux blocs la priorité pour tous les Cycles de la Bataille.

7.95 Terrain en Défaaveur de la Cavalerie

La réduction d'efficacité s'applique aussi à tout Repli Avant Bataille. Notez que cet Événement affecte les deux joueurs dans la Bataille choisie.

7.96 Renégats

Si n'importe quel bloc Cavalerie ou Infanterie du Perdant a été Éliminé pendant un Cycle de Bataille ou un Siège (mais pas en résultat de Retraite), alors le Vainqueur reçoit un point de force par bloc Éliminé. Chaque point de force doit être ajouté au bloc avec l'efficacité la plus basse parmi les blocs de la même classe (Cavalerie ou Infanterie) tant que les blocs Éliminés ne sont pas à pleine puissance. Ceci a lieu en Fin de Bataille, avant tout Regroupement.

EXCEPTION : les blocs Clubmen et Covenantaires ne fournissent ni ne reçoivent de points de force renégats.

Le joueur qui a joué la carte avec cet Événement n'a pas d'importance ; il peut bénéficier au joueur qui remporte la Bataille, quel qu'il soit.

7.97 Artillerie Bien Positionnée

Comme indiqué précédemment, cet Événement permet à un bloc Artillerie en Réserve de participer aux Cycles 2 et 3 d'une Bataille. Il permet aussi à un bloc Artillerie de Tirer lorsque l'adversaire a ordonné une Retraite

Générale, mais dans ce cas, seul un bloc Tirant sur de l'Infanterie aura une chance de lui causer des pertes (car il y aura un modificateur cumulable de -2 à l'efficacité pour bloc tirant contre de la Cavalerie en Retraite Générale).

8.0 SIÈGES

Un Siège peut avoir lieu dans une Zone avec une Ville Fortifiée. Les Sièges sont engagés :

- ☛ pendant la Phase Opérationnelle lorsque des blocs entrent dans une Zone Ennemie non-Vacante contenant une Ville Fortifiée (ou lorsqu'un bloc Clubmen est placé dans la Zone) et que tous les blocs Ennemis se Replient dans la Ville, ou
- ☛ pendant la Phase Opérationnelle lorsque l'Événement Complot de Carew ou Complot de Hotham est résolu et que les Parlementaires contrôlent la Zone, ou
- ☛ pendant la Phase Tactique lorsqu'une Bataille a eu lieu dans une Zone contenant une Ville Fortifiée et qu'au moins un bloc en Défense s'est Replié dans la Ville et qu'il reste au moins un bloc en Attaque dans la Zone.
- ☛ Les blocs Assiégeants et Assiégés restent verticaux, sauf lorsqu'une Bataille ou un Siège a lieu.

8.01 Marqueurs Siège

Lorsqu'un Siège est engagé, si le nombre total de blocs Infanterie et Cavalerie Assiégeants est au moins égal à la Taille de la Ville, alors un Marqueur Siège est placé verticalement à côté de la Ville avec la valeur 0 en haut. Lorsque le nombre de blocs Infanterie et Cavalerie Assiégeants change (à cause de blocs qui entrent ou sortent de la Zone, ou par Élimination), alors le joueur Assiégeant compare le nombre de blocs à la Taille de la Ville : s'il y a moins de blocs que la Taille de la Ville, alors le joueur retire le Marqueur Siège. S'il y a au moins autant de blocs que la Taille de la Ville, alors le joueur place un Marqueur Siège avec une valeur de 0 s'il n'y en a pas déjà un.



8.1 LEVER LE SIÈGE

Un joueur Assiégé peut tenter de lever un Siège en Attaquant l'armée Assiégeante avec des blocs venant d'autres Zones. Une Bataille normale est livrée avec l'Assiégeant en Défense et la force de relève en Attaque. Avant la déclaration de l'Attaque Principale, s'il y a un Marqueur Siège, alors l'Assiégeant doit décider s'il maintient ou rompt temporairement le Siège.

Si l'Assiégeant décide de maintenir le Siège, alors le Joueur doit choisir au moins autant de blocs que la Taille de la Ville. Ces blocs ne prennent pas part à la Bataille. Si l'Assiégeant perd la Bataille, alors ces blocs doivent Retraiter et le Marqueur Siège est retiré.

Si l'Assiégeant décide de rompre temporairement le Siège, alors la valeur du Marqueur Siège est réduite de 1. Tous les blocs en Défense de l'Assiégeant prennent part à la Bataille. Les blocs Assiégés, y compris les blocs Garnison, peuvent participer à la Bataille en tant que Réserves. Le

joueur Assiégé décide s'il participe au début des Cycles de Bataille avant de révéler les blocs. Si le joueur Assiégé perd la Bataille, alors ces blocs, et aucun autre, peuvent Retraiter dans la Ville (les blocs Garnison doivent le faire ou être Éliminés). Si l'Assiégeant perd la Bataille, alors le Marqueur Siège est retiré.

8.2 SORTIE

S'il n'y a pas de Marqueur Siège, alors traitez la Sortie comme une Bataille normale. Le joueur Assiégé peut choisir tout ou partie des blocs Assiégés pour tenter la Sortie ; ils seront les Attaquants. Tous les blocs Assiégeants sont les blocs en Défense dans la Bataille. Le Défenseur peut tenter un Repli Avant Bataille.

S'il y a un Marqueur Siège, alors le joueur Assiégé peut d'abord bombarder les forces Assiégeantes avec les blocs Artillerie dans la Ville. Pour chaque bloc Artillerie, le joueur Assiégé prend pour cible un bloc vertical et Tire. L'efficacité du Tir de l'Artillerie est réduite de un quel que soit le type du bloc visé.

Ensuite, le joueur Assiégé décide de Sortir ou non avec n'importe quels blocs Cavalerie ou Infanterie Assiégés et choisit un nombre égal de blocs Assiégeants verticaux (ce qui peut être tous les blocs Assiégeants). Les blocs en Sortie sont les Attaquants et les blocs Assiégeants choisis sont les Défenseurs. Aucun autre bloc Assiégeant ne prend part au combat. Les différences entre une Sortie et une Bataille normale sont :

- Le Défenseur ne peut pas tenter de Repli Avant Bataille.
- Les blocs Artillerie en Défense Tirent avec -1 en efficacité, même si tous les blocs Attaquants sont de l'Infanterie. Si à la fin d'un Cycle de Bataille il n'y a plus de blocs Cavalerie ou Infanterie parmi les blocs en Défense, alors chaque bloc Artillerie en Défense perd 1 point de force (ceci représente les troupes en sortie qui capturent quelques canons). L'Attaquant peut ajouter cette force aux blocs Artillerie dans la Ville Assiégée et/ou l'utiliser pour déployer des blocs Artillerie disponibles de la Réserve de Recrutement dans la Ville Assiégée.
- Ni le Défenseur ni l'Attaquant ne peuvent engager une Retraite Générale.
- Après chaque Cycle de Bataille, l'Attaquant décide s'il continue la Sortie. Sinon, c'est la Fin de la Bataille.
- Il n'y a pas de Retraite ni de Regroupement en Fin de Bataille.

8.3 ASSAUT

Premièrement, l'Événement « Minage » est résolu si le joueur Assiégeant a joué la carte sur lequel il se trouve. Ensuite, le joueur Assiégeant peut bombarder la Ville si la force totale des blocs Artillerie Assiégeants est d'au moins 2. Lancez un dé, croisez le résultat avec la force totale d'Artillerie dans le Tableau de Bombardement pour déterminer si une brèche est ouverte dans les remparts de la Ville. Une brèche annule les effets d'une Défense Fortifiée **8.31** mais ne dure que pendant la durée de l'Assaut ; après quoi la brèche est réparée.

Tableau de 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

Ajoutez 1 au résultat du dé si l'Événement « Équipement de Siège de la New Model Army » a été joué, le joueur Assiégeant est le Parlementaire et il y a au moins 2 points de force d'Artillerie Parlementaire (à l'exclusion du bloc Artillerie Covenantaire).

Les remparts de Londres ne sont pas terminés et par conséquent automatiquement traités comme ayant une brèche, à moins que l'Événement « Fortification de Londres » se soit produit.

Ensuite, l'Assiégeant décide de faire ou non un Assaut avec des blocs Cavalerie ou Infanterie Assiégeants. Les blocs en Assaut sont les Attaquants. Les différences entre un Assaut et une Bataille normale sont :

- Le Défenseur ne peut pas tenter de Repli Avant Bataille.
- Un nombre maximum de blocs, égal à la valeur d'Assaut de la Ville, peut prendre d'Assaut une Ville (le double de la Taille de la Ville, *sauf pour Hull*, qui ne peut être prise d'Assaut que par 1 bloc).
- Les blocs Assiégeants qui dépassent la limite sont mis en Réserve. Les blocs en Réserve peuvent être librement échangés avec les blocs en Attaque au *début* des Cycles de Bataille 2 et 3.
- Les blocs Artillerie en Attaque doivent rester en Réserve (ils ne peuvent donc pas Tirer). Les blocs Artillerie en Défense Tirent à pleine efficacité sur les blocs Infanterie et Cavalerie au Cycle 1 uniquement. Ils ne Tirent pas aux Cycles 2 et 3.
- Les blocs Cavalerie Engagent en même temps que l'Infanterie et sont à efficacité normale même si aucun bloc Cavalerie ennemi n'est présent.
- Les blocs Infanterie en Défense Tirent et Engagent avec +1 en efficacité.
- Tous les blocs en Défense bénéficient d'une Défense Fortifiée **8.31** à moins qu'une brèche n'ait été ouverte, ou si Londres est prise d'Assaut et que l'Événement « Fortification de Londres » n'a pas encore eu lieu.
- Les différentes classes de blocs ne sont pas visées séparément ; les pertes sont appliquées au bloc ennemi le plus fort, quelle que soit sa classe.
- Ni le Défenseur ni l'Attaquant ne peuvent engager une Retraite Générale.
- Après chaque Cycle de Bataille, l'Attaquant décide s'il continue l'Assaut. Sinon, c'est la Fin de la Bataille.
- Si tous les blocs Infanterie et Cavalerie du Défenseur sont Éliminés, alors l'Attaquant prend le contrôle de la Ville. Tous les blocs Artillerie en Défense sont Éliminés et capturés par l'Attaquant. **7.81**
- Il n'y a pas de Retraite ni de Regroupement en Fin de Bataille.

8.31 Défense Fortifiée

À moins qu'une brèche ne soit ouverte, ou à moins que Londres soit prise d'Assaut et que l'Événement « Fortification de Londres » n'a pas encore eu lieu, tous les blocs en Défense pendant un Assaut bénéficient de la Défense Fortifiée : deux pertes sont nécessaires pour qu'un bloc perde un point de force. Chaque perte vaut une *demi-perte*, réduisant la force du bloc de ½ et la prochaine *demi-perte* **doit** être subie par le même bloc. En ce qui concerne la détermination de la force du Tir ou de l'Engagement, les demi-pertes sont arrondies au supérieur (donc un bloc Infanterie avec une force de 2 ½ lancera 3 dés en Tir ou en Engagement). Une demi-perte perdue de Cycle en Cycle, mais est récupérée (arrondie au supérieur) à la fin de l'Assaut (donc un bloc avec une force de 1 ½ remontera à 2 points de force).

L'effet d'une demi-perte peut être indiqué en pivotant un bloc de 45 degrés en sens contraire. Lorsqu'un bloc récupère à la fin de l'Assaut, il peut être pivoté de 45 degrés en sens horaire.

9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT

9.1 RAVITAILLEMENT

9.11 Quantité de Ravitaillement

Une Zone peut fournir du ravitaillement à ce qui suit :

- **Zone Montagneuse** : trois blocs Infanterie/Cavalerie, dont pas plus d'un bloc Cavalerie. Il n'y a que trois Zones Montagneuses sur le plateau : Cumberland, NW Wales et Central Wales.
- **Autre Zone** : quatre blocs Infanterie/Cavalerie, dont pas plus de deux blocs Cavalerie.

Les villes peuvent fournir du ravitaillement en plus de ce qui précède :

- Une **Ville Mineure** Fortifiée ou non peut ravitailler un bloc Infanterie supplémentaire.
- Une **Ville Majeure** peut ravitailler deux blocs Infanterie supplémentaires.
- **Londres** peut ravitailler quatre blocs Infanterie supplémentaires.

EXCEPTION : une armée Assiégeante ne bénéficie pas du Ravitaillement supplémentaire fourni par la Ville Fortifiée Assiégée.

Les blocs Artillerie n'ont pas besoin de Ravitaillement ; ils sont ignorés pendant le Ravitaillement et l'Attrition de Siège.

9.12 Attrition de Ravitaillement

Lorsqu'une Zone contient plus de blocs qu'elle ne peut en ravitailler, le propriétaire choisit les blocs non-ravitaillés et réduit la force de chacun d'eux d'un point. Les blocs Éliminés à cause de cette réduction de force sont traités selon 7.8.

Dans le cas où il y a trop de blocs Cavalerie et trop de blocs Infanterie/Cavalerie en tout, alors réduire les blocs

Cavalerie remplit les deux conditions. Par exemple, s'il y a 3 blocs Cavalerie et 2 blocs Infanterie au Lincolnshire, alors le propriétaire ne doit réduire qu'un bloc Cavalerie d'un point de force.

À tout moment pendant la résolution de l'Attrition, un joueur qui a joué la carte avec l'Événement « Quartier-Maître Général » peut déclarer les deux blocs qui bénéficieront de cet Événement

9.2 RÉOLUTION DE SIÈGE

Pour chaque Ville Assiégée avec un Marqueur Siège d'une valeur de 1 ou plus, le joueur Assiégé détermine l'Attrition du Siège et la Reddition en lançant un dé et en croisant le résultat avec la valeur du Marqueur Siège dans le Tableau d'Attrition de Siège et de Reddition.

9.21 Attrition de Siège

Si le Tableau d'Attrition et Reddition de Siège indique une Attrition, alors le joueur Assiégé doit réduire les blocs de la Ville Assiégée d'un total de points de force égal au nombre de blocs. Le joueur Assiégé peut librement choisir le ou les blocs qui perdront de la force et en quelle quantité.

Par exemple, s'il y a 3 blocs Assiégés à Londres, alors les blocs doivent être réduits d'un total de 3 points de force, ce qui peut être 1 point par bloc, 1 bloc réduit de 2 et un autre de 1, ou bien un seul bloc réduit de 3.

Si le Tableau d'Attrition et Reddition de Siège indique une Attrition (Cavalerie) alors l'Attrition n'a lieu que s'il y a au moins un bloc Cavalerie dans la Ville. Une réduction d'au moins 1 point de force doit être appliquée au bloc Cavalerie, mais toute réduction supplémentaire peut être appliquée à n'importe quel bloc ; il n'est pas obligatoire d'appliquer toutes les réductions de points de force uniquement aux blocs Cavalerie.

Si le Tableau d'Attrition et Reddition de Siège indique une Attrition (Ville non-Port) alors l'Attrition n'a lieu que si la Ville Assiégée est Oxford ou York.

Les Attritions Cavalerie et Ville non-Port ne sont pas cumulables. L'Attrition est une perte de 0 ou 1 point de force par bloc Assiégé.

9.22 Reddition

Si le Tableau d'Attrition et Reddition de Siège indique une Reddition, alors ceci se produit après toute réduction de force causée par l'Attrition de Siège. Si le joueur Assiégé est le Royaliste et que l'Événement « Le Soutien au Roi s'Éclipse » a été joué, alors le nombre de PV pour le Parlement est ajouté au jet de dé de détermination de la Reddition (ceci n'a aucun effet sur l'Attrition de Siège). S'il y a 0 PV ou 1 PV pour le Roi, alors le dé n'est pas modifié.

Lorsqu'une Ville se Rend, le joueur Assiégeant prend le contrôle de la Ville. Tous les blocs Artillerie Assiégés sont Éliminés et capturés par le joueur Assiégeant 7.81. Tous les blocs Cavalerie et Infanterie sont déplacés par le joueur Assiégeant dans une ou plusieurs Zones adjacentes

qui sont Amies, ou Neutres avec une Ville Sympathisante. S'il n'y a pas de telle Zone, alors chaque bloc perd un point de force et doit être déplacé dans la Zone Amie la plus proche, ou Neutre avec une Ville Sympathisante. Les Limites de Ravitaillement sont ignorées dans les Zones où sont déplacés les blocs.

Un bloc Régional (Covenantaire inclus) ne peut pas être placé dans une Zone hors de sa Région d'Origine à cause d'une Reddition, à moins que la Zone ne contienne un Leader ou un Leader Régional de même Région d'Origine (ou un tel Leader était l'un des blocs Assiégés qui s'est Rendu puis placé dans la même Région que le bloc Régional). Si un bloc Régional ne peut pas être placé dans une Zone adjacente à la Zone contenant la Ville qui s'est Rendue, alors il est placé dans la Zone Amie la plus proche dans sa Région d'Origine. S'il n'y a pas de telle Zone Amie, alors le bloc est Éliminé.

Tableau d'Attrition et 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)

9.3 PROGRESSION DES SIÈGES

Après la Résolution des Sièges, augmentez de 1 la valeur de tous les Marqueurs Siège restants en les faisant pivoter de façon appropriée (si un Marqueur est déjà à 3, remplacez-le par un Marqueur avec la valeur 4 en haut).

10.0 PHASE DE VICTOIRE

Si un joueur a au moins 3 PV (il y a donc 3 PV ou plus pour le camp de ce joueur), alors ce joueur a gagné la partie et obtenu une Victoire Majeure. Sinon, la partie continue : le marqueur Tour est déplacé dans la prochaine case de la Piste des Tours.

EXCEPTIONS : il n'y a pas de Phase de Victoire lors des Tours de 1642. Si c'est le Tour d'Hiver 1646, alors la partie prend fin automatiquement. À ce moment, si un joueur a au moins 3 PV alors il remporte une Victoire Majeure. Sinon, un joueur avec 1 ou 2 PV remporte une Victoire Mineure (mais voir **10.11**). S'il y a 0 PV, alors le joueur Royaliste a remporté une Victoire Mineure.

10.1 PHASE DES ÉVÉNEMENTS DE VICTOIRE

10.11 Le Roi Charles se Rend aux Écossais

Si l'Événement « Le Roi Charles se Rend aux Écossais » a été joué et que le joueur Parlementaire a 2 PV, alors ce joueur remporte une Victoire Majeure. Cet Événement n'a aucun effet sur le bloc Charles (qui par conséquent représente un autre commandant).

10.12 Rupert Démis par le Roi

Si l'Événement « Rupert Démis par le Roi » a été joué, et que par la suite Rupert perd une Bataille, engendre la Reddition d'une Ville ou est Éliminé pendant ce Tour, alors Rupert est relevé de son commandement : remplacez le bloc Rupert par le bloc Rupert non-Leader (indiqué par les mots « Card Play » sur fond jaune). Si le bloc Rupert n'est pas dans la même Zone que le bloc Charles, alors le joueur Royaliste peut déplacer n'importe quels blocs Régionaux avec Rupert et sans Leader Régional soit dans la Zone contenant le bloc Charles, soit dans une Zone Amie de leur Région d'Origine.

11.0 PHASE DE FIN D'ANNÉE

La Phase de Fin d'Année suit la Phase de Victoire du Tour d'Hiver d'une Année (sauf en 1642 où elle a lieu juste après le Tour VI). Si c'est 1646, alors la partie a déjà pris fin avec la Phase de Victoire. Sinon, les étapes suivantes sont résolues :

- ☛ Ajout de nouveaux blocs. **11.1**
- ☛ Recrutement Régional. **11.2**
- ☛ Les blocs Régionaux retournent chez eux. **11.3**
- ☛ Les pioches sont préparées pour l'année suivante. **11.4**

En 1642 et 1643, le joueur Royaliste effectue le Recrutement Régional et le retour des blocs Régionaux avant le joueur Parlementaire. En 1644 et 1645, c'est le joueur Parlementaire qui effectue des étapes avant le joueur Royaliste.

11.1 NOUVEAUX BLOCS

Les blocs suivants sont ajoutés pendant la Phase de Fin d'Année d'années spécifiques :

- ☛ En 1642, le joueur Royaliste reçoit le bloc Henrietta et le déploie sur Le Continent.
- ☛ En 1643, le joueur Parlementaire reçoit le bloc Manchester et l'ajoute à la Réserve de Recrutement.
- ☛ **Ligue Solennelle et l'Alliance :** En 1643, le joueur Parlementaire reçoit les blocs Artillerie Covenantaire, Cavalerie, Leven et 2 blocs Infanterie *Covenantaires* et les déploie en Écosse.
- ☛ **New Model Army :** En 1644, le joueur Parlementaire remplace 6 blocs par les blocs New Model Army (NMA).

Les blocs suivants sont ajoutés à la Réserve de Recrutement des joueurs si les conditions sont remplies :

- ☛ Si le joueur Royaliste contrôle 4 Zones ou plus dans le Nord, alors le bloc 4+ *Areas North Foot* est reçu.

- Si le joueur Royaliste contrôle 4 Zones ou plus dans le Sud, alors le bloc 4+ *Areas South Foot* est reçu.
- Si le joueur Royaliste contrôle 2 Zones ou plus dans l'Est, alors le bloc 2+ *Areas East Foot* est reçu.
- Si le joueur Royaliste contrôle Londres, alors le bloc London Foot est reçu.
- Si le joueur Parlementaire contrôle 4 Zones ou plus dans le Nord, alors le bloc 4+ *Areas North Foot* est reçu.
- Si le joueur Parlementaire contrôle 4 Zones ou plus dans le Sud, alors le bloc 4+ *Areas South Foot* est reçu.

11.11 Henrietta



Le bloc Henrietta représente la reine elle-même, sa garde montée ainsi que les armes et équipements fournis par les Pays-Bas. Dès que le bloc Henrietta est dans une Zone **Amie** avec le bloc Charles, le joueur Royaliste peut ajouter trois points de force dans cette Zone ou n'importe quelle Zone Amie adjacente en suivant les règles de Recrutement **6.3**, sauf que l'un de ces points de force peut être ajouté à un bloc Artillerie ou utilisé pour déployer un bloc Artillerie avec une force de 1. Tout point qui ne peut être ajouté est perdu. Le bloc Henrietta n'est pas affecté ; après avoir donné de la force à d'autres blocs (ce qui représente le don d'armes et d'équipement), il reste tel quel et est traité comme un bloc de Cavalerie normal.

11.12 New Model Army

- Les blocs Essex et Manchester sont retirés du jeu et remplacés par les blocs T Fairfax et Skippon qui sont déployés à Buckingham & Hertfordshire. Les deux nouveaux blocs reçoivent une force totale égale à la somme de la force des blocs remplacés. Le joueur Parlementaire décide de la façon de distribuer ces points.
- Le bloc B3 East Horse est retiré du jeu et remplacé par le bloc Cromwell qui est déployé dans la même Zone et avec la même force.
- Un bloc Cavalerie Parlementaire est retiré du jeu et remplacé par le bloc Cavalerie NMA qui est déployé à Buckingham & Hertfordshire avec la même force que le bloc remplacé.
- Le bloc F Fairfax est retiré du jeu et remplacé par le bloc Infanterie NMA North qui est déployé dans la même Zone et avec la même force.
- Le bloc Waller est retiré du jeu et remplacé par le bloc Infanterie NMA Midlands qui est déployé dans la même Zone et avec la même force.

Les Limites de Ravitaillement sont ignorés lors du déploiement des blocs ci-dessus. Si un bloc remplacé est dans la Réserve de Recrutement, alors le bloc de remplacement est mis dans la Réserve de Recrutement au lieu d'être déployé sur le plateau. Si un bloc à remplacer est actuellement Assiégé, alors retardez le remplacement jusqu'à ce que le bloc soit Éliminé (auquel cas le bloc de remplacement est mis dans la Réserve de Recrutement) ou à la fin du Siège.

11.2 RECRUTEMENT RÉGIONAL

Pour chaque Région sur le plateau, le nombre de Points de Recrutement (PR) qu'un joueur peut utiliser est égal au nombre de Zones qui sont Amies. Chaque Ville Majeure **non-Assiégée** contrôlée par un joueur lui rapporte un PR supplémentaire (indiqué par le symbole de tête de soldat) et Londres, si elle n'est pas Assiégée, rapporte 2 PR (indiqué par les deux symboles de tête de soldat) **11.22**.



Par exemple, si un joueur a un bloc à Somerset, alors ce joueur recevra 1 PR pour Somerset et 1 PR pour Bristol. S'il n'y a aucun bloc à Somerset, alors elle est Neutre et ne rapporte aucun PR à aucun joueur. Toutefois, Bristol sera contrôlée par le joueur Parlementaire parce que la Ville est sympathisante de ce camp, ainsi la Ville rapportera 1 PR au joueur Parlementaire.

Pour chaque PR, un joueur peut :

- Ajouter un point de force à un bloc Infanterie ou Cavalerie dans une Zone de la Région. Plusieurs points de forces peuvent être ajoutés à un même bloc, chacun pour 1 PR.
EXCEPTIONS : les points de force ne peuvent pas être ajoutés aux blocs Clubmen ou Covenantaires, à un bloc Régional hors de sa Région d'Origine, ni à un bloc Assiégé.
- Déployer un bloc Infanterie ou Cavalerie de la Réserve de Recrutement du joueur avec une force de 1. Un bloc non-Régional peut être déployé dans n'importe quelle Zone Amie ou dans une Ville de Victoire Sympathisante dans une Zone Neutre. Un bloc Régional doit être déployé dans une Zone Amie ou Vacante de sa Région d'Origine. Aucun bloc ne peut être déployé dans une Zone en dépassant les Limites de Ravitaillement. De la force peut immédiatement être ajoutée à un nouveau bloc, chaque point coûtant 1 PR. Plusieurs blocs peuvent être déployés dans la même Zone si le joueur le désire.

Un bloc Régional ou un bloc Leader Régional ne peut jamais être déployé hors de sa Région d'Origine. Les blocs de Londres doivent être déployés à Buckingham & Hertfordshire. Les blocs Covenantaires ne peuvent jamais être déployés.

11.21 Manufacture de Canons

Dans une Région où un joueur contrôle une Ville Majeure, celui-ci peut dépenser 2 PR pour déployer un bloc Artillerie avec une force de 1, ou ajouter un point de force à un bloc Artillerie.

11.22 Recrutement à Londres

Si Londres n'est pas Assiégée, alors elle rapporte 2 PR supplémentaires au joueur qui la contrôle. Ces PR peuvent être utilisés pour ajouter de la force à des blocs ou déployer des blocs dans ou adjacent à Buckingham & Hertfordshire. Chacun de ces PR peut être utilisé pour ajouter 1 point de force à un bloc Artillerie, ou déployer un bloc Artillerie avec une force de 1.

11.3 RETOUR DES BLOCS RÉGIONAUX

Les joueurs doivent déplacer tous les blocs Régionaux et Leaders Régionaux dans leurs Régions d'Origine. Un

bloc peut être placé dans n'importe quelle Zone Amie du moment que cela n'entraîne pas le dépassement des Limites de Ravitaillement. S'il n'y a pas de Zone éligible, alors le bloc est mis dans la Réserve de Recrutement. Les blocs de Londres doivent être placés à Buckingham & Hertfordshire, à moins que la Zone soit Ennemie, auquel cas les blocs sont remis dans la Réserve de Recrutement. Les blocs Covenantaires peuvent retourner dans le Nord ou en Écosse.

EXCEPTIONS : les blocs Régionaux Assiégés ne retournent pas chez eux. Pour tout bloc Régional ou Leader Régional dans la même Zone qu'un Leader, le propriétaire peut choisir de laisser le bloc où il est ou le ramener chez lui.

11.4 PRÉPARATION DES PIOCHES POUR L'ANNÉE SUIVANTE

Les joueurs retirent de leur pioche et du jeu les cartes qui ont l'Année en cours indiquée avec une flèche vers le bas. Ensuite, les joueurs ajoutent à leur pioche les cartes qui ont l'Année suivante indiquée avec une flèche vers le haut. Les joueurs ajoutent aussi à leur pioche les cartes qui ont été jouées pendant l'Année, sauf celles qui ont été retirées du jeu ou mises à côté du plateau. Ensuite, les joueurs mélangent leur pioche. Le marqueur Année doit être déplacé dans la case de l'Année suivante sur la Piste des Tours.



12.0 SCÉNARIOS

12.1 LA GUERRE ENTIÈRE

Septembre 1642 – fin 1646 : 26 Tours

Le roi a levé l'étendard à Nottingham le 22 août, marquant le début officiel des hostilités armées entre le roi et le Parlement, bien que quelques actions mineures se soient déjà produites début juillet. Le 9 septembre, le comte d'Essex, qui avait été nommé Capitaine-Général de l'armée du Parlement en juillet, a quitté Londres avec l'intention de marcher sur le roi à Nottingham. Il a atteint Northampton le lendemain et avait déjà rassemblé une armée de près de 20000 hommes. Le roi n'avait initialement que 1500 hommes, il a donc quitté Nottingham le 13 septembre et est parti à l'ouest vers Shrewsbury, où il pourrait trouver des recrues parmi ses sympathisants dans les Marches (les comtés le long de la frontière entre l'Angleterre et le Pays de Galles) et aussi pouvoir rencontrer les troupes venant du

Pays de Galles. Quelques jours plus tard, Essex filait le roi en partant à l'ouest. Ce scénario commence à ce moment, vers la fin septembre 1642, avec l'armée du roi nouvellement formée dans et autour de Shrewsbury et l'armée principale du Parlement se dirigeant vers Worcester.

12.11 Règles du Scénario

Pour jouer ce scénario, suivez les règles exactement comme elles sont écrites de **6.0** à **11.0**.

12.12 Préparation des Pioches

Retirez de chaque pioche toutes les cartes montrant une Année avec une flèche vers le haut ; elles entreront en jeu plus tard ; puis mélangez chaque pioche.

12.13 Placement Initial des Marqueurs et des Blocs

Le marqueur Points de Victoire est mis dans la case 1 du côté Parlementaire de la Piste de Victoire. Le marqueur Année est mis dans la case 1642 et le marqueur Tour dans la case V.

Pour le placement des blocs, consultez les faces « Septembre 1642 » des Fiches de Placement ou les listes ci-dessous. Les blocs avec le nom d'une Zone sont déployés verticalement à pleine puissance sur le plateau dans la Zone indiquée, tandis que les blocs avec « Res. Rec. » vont dans la Réserve de Recrutement. Tous les autres blocs sont mis à côté du plateau ; ils seront déployés ou mis dans la Réserve de Recrutement ultérieurement.

Royalistes

- ☛ Northumberland : Newcastle, *Northumb.* N Horse, *Northumb.* N Foot
- ☛ Lancashire : *Lancashire* N Foot
- ☛ Cheshire : Charles, Rupert, *Cheshire* W Foot, *Cheshire* M Horse, *Cheshire* M Foot, les deux Canons
- ☛ Staffordshire & Warwickshire : Northampton
- ☛ SE Wales : both *SE Wales* W Foot
- ☛ Cornwall : Hopton
- ☛ Recruitment Pool : *Rec. Pool.* N Horse, both *Rec. Pool.* W Horse, *Rec. Pool.* M Foot, *Rec. Pool.* S Horse, *Rec. Pool.* S Foot, les deux Garnisons

Parlementaires

- ☛ West Riding : F Fairfax, N Horse
- ☛ Derbyshire & Nottinghamshire : *Derbyshire* M Foot
- ☛ Oxfordshire : Brooke
- ☛ Gloucestershire : Essex, *Gloucester* M Horse, *Gloucester* S Horse, *Gloucester* S Foot, *Gloucester* E Foot, les deux Canons
- ☛ Buckinghamshire & Hertfordshire : both *London* L Foot
- ☛ SW Wales : *SW Wales* W Foot
- ☛ Shropshire & Herefordshire : *Shropshire* W Foot*
- ☛ Devon : *Devon* S Foot
- ☛ Réserve de Recrutement : *Rec. Pool.* N Foot, les deux *Rec. Pool.* E Horse, *Rec. Pool.* E Foot, *Rec. Pool.* M Horse, Waller, *Rec. Pool.* S Horse, *Rec. Pool.* L Foot, les deux Garnisons

* Ce bloc commence le scénario dans une Zone Loyale envers les Royalistes. En aucun cas Shropshire et Hertfordshire n'était un territoire Royaliste naturel, mais le schéma complexe des

affiliations locales a été grandement simplifié dans le cadre du jeu. Ce bloc représente, entre autres, les forces contrôlées par Henry Grey, comte de Stamford, qui s'est lui-même proclamé gouverneur d'Hereford début octobre 1642. Quoi qu'il en soit, Hereford penchait pour le roi et Stamford déplorait « cette ville indigne », traitant son peuple de « vil » et préférant une « armée canaille de brigands papistes et autres vagabonds ».

12.2 DÉBUT DE GUERRE

Septembre 1642 – fin 1643 : 8 Tours

Dans ce scénario d'introduction, le joueur Royaliste doit atteindre la performance historique des Royalistes pour gagner. L'avantage de 2 PV peut être obtenu en prenant 2 Villes (historiquement, ils ont pris Oxford et Bristol) ou en capturant Londres.

12.21 Règles du Scénario

Il y a une modification à la Phase de Victoire. Si c'est le dernier Tour de 1643, alors la partie prend fin automatiquement. À ce moment, la victoire est déterminée ainsi :

- ☛ Victoire Royaliste : 1 PV ou plus pour le Roi.
- ☛ Victoire Parlementaire : 0 PV ou 1 PV ou plus pour le Parlement.

12.22 Préparation de la Pioche

Retirez de chaque pioche toutes les cartes comportant une Année avec une flèche vers le haut. Retirez aussi les cartes « Le Complot d'Hotham » et « Le Complot de Carew » de la pioche Royaliste ; ainsi que les cartes « Le Complot d'Hotham est Déjoué » et « Le Complot de Carew est Déjoué » de la pioche Parlementaire.

12.13 Placement Initial des Marqueurs et des Blocs

Comme en **12.13**.

12.3 DU MILIEU À LA FIN DE LA GUERRE

Début en 1644 – fin en 1646 : 18 Tours

Après la bataille peu concluante d'Edgehill en octobre 1642 et le face-à-face à Turnham Green le mois suivant, les deux camps ont réalisé que la guerre ne finirait pas rapidement. Le roi a retraité à Oxford, qui est devenu le quartier général royaliste jusqu'à la fin de la guerre et Essex est retourné à Londres.

Le plan des Royalistes pour 1643 visait, comme lors de l'année précédente, à prendre Londres comme but ultime. L'année n'a pas particulièrement bien commencé pour le roi, mais le vent à commencer à tourner en été. Au sud-ouest, une série de rencontres a mené à une victoire royaliste face à Sir William Waller à la bataille de Roundway Down mi-juillet, puis la ville de Bristol a été prise par le Prince Rupert lors d'un assaut à la fin du mois. Au Yorkshire, le comte de Newcastle luttait contre les forces de Fairfax inférieures en nombre. Il a fini par obtenir une victoire décisive à Adwalton Moor à la fin juin. Le reste de l'armée de campagne royaliste commençait alors à assiéger la ville de Gloucester, mais le comte d'Essex est venu à son secours. Il était poursuivi par le roi à l'est, mais il a réussi à vaincre les Royalistes à la première bataille de Newbury. Au nord,

le comte de Newcastle, loin de capitaliser sur sa précédente réussite, s'est enlisé dans l'infructueux siège de Hull.

Pendant ce temps, le lieutenant du roi en Irlande négociait avec les rebelles irlandais. Ce qui a donné une trêve signée mi-septembre, qui a permis au roi de commencer à embarquer des troupes anglaises sur la mer d'Irlande. En réponse à la fois à la panique qui a suivi la bataille d'Adwalton Moor et les efforts diplomatiques du roi en Irlande, le Parlement a commencé des négociations avec les Écossais, qui ont mené à la signature de la Ligue Solennelle et l'Alliance à peine dix jours après la Cessation irlandaise.

Le scénario commence début 1644. Le gros de l'armée de campagne du roi est à Oxford et les premiers renforts d'Irlande sont arrivés au Cheshire. Dans le camp des Parlementaires, l'armée d'Essex était dans ses quartiers d'hiver à Londres et une grande force d'Écossais était en position sur la bordure, prête à marcher au sud en Angleterre.

12.31 Règles du Scénario

Le scénario 1644 commence au Tour I de 1644. La règle du Traité de Neutralité du Yorkshire **6.18** est ignorée. Pendant la Phase d'Initiative, si les cartes jouées sont de valeur égale, alors le joueur Royaliste décide qui est le Joueur 1 en 1644 et le joueur Parlementaire décide en 1645-46.

12.32 Préparation des Pioches

La carte « Fortification de Londres » est mise à côté du plateau et les cartes suivantes sont retirées du jeu :

- ☛ **Royaliste** : la Cavalerie Roundhead Rate sa Charge, Le Complot d'Hotham, le Complot de Carew, Navire Parlementaire Capturé.
- ☛ **Parlementaire** : le Complot d'Hotham est Déjoué, le Complot de Carew est Déjoué, Clubmen de Bradford, Le Décret de Taxe Lève des Fonds de Guerre.

Ensuite mélangez les pioches.

12.33 Placement Initial des Marqueurs et des Blocs

Le marqueur Points de Victoire est mis dans la case 1 du côté « Pour le Roi » de la Piste de Victoire. Le marqueur Année est mis dans la case 1644 et le marqueur Tour dans la case I.

Les joueurs placent les blocs comme indiqué ci-dessous. Notez que le texte en italique, qui sert à faciliter le placement du scénario de la guerre entière, ne correspond pas nécessairement aux positions de départ du scénario de milieu à fin de guerre.

Royalistes

- ☛ Ireland : 4-Str *Cessation* Ir Foot, 3-Str *Cessation* Ir Foot
- ☛ Cumberland & Westmorland : *Rec. Pool.* N Horse
- ☛ Northumberland : *Northumb.* N Foot
- ☛ North Riding : Newcastle, *Lancashire* N Foot, *Northumb.* N Horse
- ☛ Staffordshire & Warwickshire : *Cheshire* M Horse
- ☛ Gloucestershire : Northampton
- ☛ Oxfordshire : Charles, Henrietta, Rupert, les deux Canons, *Cheshire* W Foot, *Cheshire* M Foot, *Rec. Pool.* M Foot

- ☛ Cheshire : 4-Str *Cessation* Ir Foot, *SE Wales* W Foot
- ☛ SE Wales : *SE Wales* W Foot
- ☛ Somerset : *Rec. Pool.* S Foot, 4+ *Areas* S Foot
- ☛ Dorset : Hopton, S Horse
- ☛ Réserve de Recrutement : 4+ *Areas* N Foot, les deux *Rec. Pool.* W Horse, les deux Garnisons
- ☛ Pas encore en jeu (à poser à côté du plateau) : 2+ *Areas* E Foot, *London* L Foot, Clubmen, *Card* Horse.

Parlementaires

- ☛ Scotland : les 5 blocs 5 *Covenant*
- ☛ West Riding : *W. Riding* N Horse
- ☛ East Riding : F Fairfax
- ☛ Lancashire : *Rec. Pool.* N Foot
- ☛ Derbyshire : *Derbyshire* M Foot
- ☛ Leicestershire : Brooke, *Gloucester* M Horse
- ☛ Cambridgeshire & Huntingdonshire. : Manchester, 3-effectiveness *Rec. Pool.* E Horse
- ☛ Buckinghamshire & Hertfordshire : Essex, les deux Canons, *Rec. Pool.* M Horse, 2-effectiveness *Rec. Pool.* E Horse, both 4-Str *London* L Foot, *Gloucester* E Foot
- ☛ Shropshire & Herefordshire : *Shropshire* W Foot
- ☛ SW Wales : *SW Wales* W Foot
- ☛ Surrey & Sussex : Waller, *Gloucester* S Horse, *Gloucester* S Foot
- ☛ Devon : *Devon* S Foot
- ☛ Réserve de Recrutement : *Rec. Pool.* S Horse, 3-Str *London* L Foot, les deux Garnisons
- ☛ Pas encore en jeu (à mettre à côté du plateau) : les deux blocs *Callendar*, les 6 blocs 6 *NMA*, 4+ *Areas* N Foot, 4+ *Areas* S Foot, Clubmen

12.4 LE MILIEU DE GUERRE

1644 uniquement : 6 Tours

Dans ce scénario d'introduction, le joueur Parlementaire doit égaler la performance historique des Parlementaires pour gagner. L'avantage de 2 PV peut être obtenu en prenant 2 Villes (historiquement ils ont pris York et Newcastle) ou en capturant le roi.

12.41 Règles du Scénario

Il y a une modification à la Phase de Victoire. Si c'est le dernier Tour de 1644 alors la partie prend fin automatiquement. À ce moment, la victoire est déterminée ainsi :

- ☛ Victoire Royaliste : 0 PV ou 1 PV ou plus pour le roi.
- ☛ Victoire Parlementaire : 1 PV ou plus pour le Parlement.

12.42 Préparation des Pioches

Voir **12.32**.

12.43 Placement Initial des Marqueurs et des Blocs

Voir **12.33**.

12.5 LE SENTIER DE LA GUERRE

Juin 1642 – fin 1646 : 27 Tours

La Première guerre civile anglaise pourrait ne pas avoir officiellement débuté avant août 1642, mais le sentier de

la guerre était tracé depuis plusieurs mois et, quoi qu'il en soit, dès début janvier, quelques royalistes avaient tenté de prendre l'arsenal de Kingston-on-Thames pour le roi, mais ont été repoussés par la milice locale. Ce scénario commence en juin, avec le roi tentant de lever des recrues dans le Yorkshire, diverses forces locales émergentes et l'arrivée des premières escarmouches. Ce scénario offre aux joueurs l'opportunité de s'écarter du début scripté du scénario de la guerre entière.

12.51 Règles du Scénario

Il n'y a que 3 Tours en 1642 (chaque joueur ne défausse que 3 des 6 cartes distribuées). Cependant, comme la guerre n'a pas commencé avant le 22 août, il y a des règles spéciales pour le premier Tour. Ce scénario utilise les changements suivants aux règles standard **pour le Tour III de 1642 uniquement** :

- ☛ Aucun Blocage **6.14** n'a lieu.
- ☛ Le Traité de Neutralité du Yorkshire **6.18** est ignoré.
- ☛ Le bloc Rupert peut faire un Mouvement Naval depuis Le Continent sans coûter de Points d'Action et sans avoir besoin de lancer le dé.
- ☛ Escarmouches d'Avant-Guerre (voir ci-dessous).
- ☛ Siège : les Sorties et les Assauts ne durent qu'un seul Cycle de Bataille.

Escarmouches d'Avant-Guerre

Pendant le Tour III, les changements suivants sont apportés aux règles de la Phase Tactique normale :

- ☛ Les Batailles ne durent qu'un seul Cycle de Bataille.
- ☛ Le Vainqueur d'une Bataille est le joueur qui a causé le plus de pertes. En cas d'égalité, c'est le Défenseur le Vainqueur.
- ☛ Après la Bataille, les blocs du Perdant doivent d'abord Retraiter, puis les blocs du Vainqueur **peuvent** se Regrouper. Les blocs peuvent Retraiter via des bordures qui ont été traversées par les blocs du joueur adverse pour entrer dans la Zone de Bataille.

Les blocs en Réserve du Perdant livrent une nouvelle Bataille avec les blocs du Vainqueur qui sont restés dans la Zone et avec les blocs en Réserve du Vainqueur.

12.52 Préparation des Pioches

Retirez de chaque pioche toutes les cartes montrant une Année avec une flèche vers le haut ; elles entreront en jeu plus tard ; puis mélangez chaque pioche.

12.53 Placement Initial des Marqueurs et des Blocs

Les joueurs déploient les blocs suivants verticalement à pleine puissance :

- ☛ **Royalistes** : Newcastle à Newcastle, Charles et 1 Canon à York ou East Riding, Rupert sur Le Continent.
- ☛ **Parlementaires** : Essex et les deux Canons à Londres, le *Rec. Pool* N Foot à Hull, le Devon S Foot à Somerset.

Ensuite les joueurs placent les blocs Garnisons verticalement dans leur Réserve de Recrutement et les blocs suivants à côté du plateau :

- **Royalistes** : Henrietta, les 4+Areas N Foot, les 4+Areas S Foot, les 2+Areas E Foot, the London L Foot, les 3 blocs Irlandais et le bloc Clubmen.
- **Parlementaires** : les 4+Areas N Foot, les 4+Areas S Foot, les 7 blocs Covenantaires (5 *Covenant* et 2 *Callendar*), les 6 blocs *NMA* et le bloc Clubmen.

Ensuite, chaque joueur met les blocs qui restent face cachée, en tire 11 au hasard, puis les remet verticalement. Ces blocs sont ensuite déployés à pleine puissance, un par un, en commençant par le joueur Royaliste. Les blocs ne peuvent pas être déployés dans une Zone Loyale envers l'autre joueur. Les blocs Régionaux doivent être déployés dans leur Région d'Origine. Il n'est pas possible de déployer plus d'un bloc par Zone, sauf s'il y a une Ville Fortifiée. Dans ce dernier cas, le premier joueur à déployer un bloc doit le déployer dans la Ville si elle est Sympathisante envers ce joueur, ou à l'extérieur de la Ville si elle ne l'est pas. Un bloc supplémentaire peut ensuite être déployé dans cette Zone par l'un des joueurs (ce qui peut potentiellement entraîner un Siège).

EXCEPTION : le joueur Parlementaire peut déployer jusqu'à 3 blocs London à Londres (en plus des blocs Essex et Canon qui y sont déjà) et un bloc East à Buckinghamshire & Hertfordshire, en dehors de Londres.

Le Canon royaliste doit être déployé dans une Ville Fortifiée (mais ne compte pas dans la limite ci-dessus ; il peut être déployé en plus d'un autre bloc dans la Ville) et le bloc Hopston doit être déployé à Cornwall. Le block F Fairfax doit être déployé à West Riding. Les blocs London doivent être déployés à Londres.

Si Charles et le bloc Canon qui l'accompagne sont déployés à York, alors le joueur Royaliste ne peut déployer un bloc qu'à North Riding.

Les joueurs remettent maintenant verticalement les blocs face cachée (7 Royalistes et 8 Parlementaires) dans leur Réserve de Recrutement.

Les Points de Victoire sont additionnés pour chaque joueur et la différence calculée pour déterminer la position de départ du marqueur PV sur la Piste de Victoire. Le joueur Royaliste a 1 PV pour le Roi et ½ PV pour chaque Ville de Victoire contrôlée. Le joueur Parlementaire a 1 PV pour Londres et ½ PV pour chaque autre Ville de Victoire contrôlée. Si le joueur Royaliste a plus de PV, alors le marqueur PV est déplacé dans la case appropriée du côté « Pour le Roi » de la piste ; si c'est le joueur Parlementaire qui a le plus de PV, alors le marqueur PV est déplacé dans la case appropriée du côté « Pour le Parlement » de la piste.

Le marqueur Année est mis dans la case 1642 et le marqueur Tour dans la case III



CONSEILS DE JEU

STRATÉGIE ROYALISTE

Le joueur Royaliste commence le scénario de la guerre entière avec des forces de meilleure qualité ; en particulier une meilleure cavalerie (les 4 blocs Cavalerie de départ ont 3 en efficacité) ; et un commandement plus flexible avec deux blocs « L ». Vous devriez tirer profit de cette supériorité initiale en partant à l'offensive. Vous pourriez essayer d'amener l'armée d'Essex à la bataille, surtout si vous avez une carte avec un Événement de la Phase Tactique utile (Attaque Surprise étant l'idéal). Éventuellement, vous pouvez essayer de récupérer les petites forces parlementaires des Midlands, tout en laissant l'adversaire essayer de deviner vos intentions. Le joueur Parlementaire devra défendre Londres ; rien qu'en la menaçant, vous encouragerez votre adversaire à y déplacer le gros de l'armée Parlementaire. Une telle feinte pourrait être utilisée pour lancer rapidement une attaque sur Bristol. N'oubliez pas de déplacer Newcastle à York au Tour VI de 1642. Si possible, recrutez à Cornwall et déplacez Hopton pour menacer Plymouth et Bristol.

Continuez à mettre la pression sur les Parlementaires en 1643, mais préparez-vous pour l'apparition des Écossais début 1644 ; vous devrez vous assurer que Newcastle soit capable de défendre au nord à ce stade. Si vous avez déplacé Newcastle au sud avec une armée, alors vous pourrez toujours le ramener pendant la Phase de Fin d'Année, mais soyez conscient qu'il ne pourra pas bénéficier du Recrutement Régional. Essayez d'envoyer Henrietta en Angleterre dès que possible et n'oubliez pas de lui faire rencontrer le roi à un moment approprié pour apporter ses 3 points force en bonus. N'oubliez pas non plus de faire naviguer les blocs Irlandais vers l'Angleterre ; ils peuvent débarquer au Cheshire puis aller au nord, ou au sud-ouest (idéalement, vous aurez capturé Bristol, ce qui facilitera grandement la navigation).

Ne laissez pas le roi se faire capturer ! Ceci vous coûterait 2 PV et il vous sera très difficile de gagner. Essayez de garder constamment un autre bloc Infanterie avec lui et faites un Repli Avant Bataille ou ordonnez une Retraite Générale s'il y a danger de voir son bloc Éliminé lors d'une Bataille.

Votre meilleure chance de remporter la victoire est d'obtenir 3 PV dès que possible. Si vous n'avez pas réussi avant fin 1644, alors ceci n'arrivera pas, mais vous pourrez encore gagner si le score est à 0 PV fin 1646 ; si vous traversez 1645 avec des PV en positif « Pour le Roi », alors vous pourrez être capable de tenir face à la New Model Army.

STRATÉGIE PARLEMENTAIRE

Si vous avez lu ce qui précède, alors vous savez que les Royalistes sont plus forts au départ. Non seulement votre ennemi a des blocs de meilleure qualité, mais il a aussi des renforts plus tôt sous la forme d'Henrietta et l'avantage de décider qui joue en premier lorsque des cartes de valeur égale sont jouées. Ceci changera à partir de 1644 où vous aurez la capacité de décider de l'initiative, les Écossais et l'amélioration de la New Model Army. En début de partie, vous devrez chercher l'équilibre. Si vous êtes trop agressif, alors vous risquez de perdre tellement de blocs que ni l'Écosse ni la NMA ne pourront vous sauver. Si vous êtes trop passif, alors les Royalistes pourront prendre beaucoup de territoires où ils pourront

agrandir leurs forces avec le Recrutement de Fin d'Année. Votre principal avantage au début est Londres, qui est facilement défendable tant qu'Essex garde une armée décente et ne s'éloigne pas trop. N'oubliez pas de mettre au moins un bloc à Bristol pour empêcher les Royalistes d'envoyer l'armée de Newcastle au sud. Inversement, au sud, vous devriez essayer si possible, d'évincer entièrement les Royalistes. Après cela, vous devrez laisser des blocs à Bristol, Plymouth et Cornwall, il sera alors très difficile pour l'ennemi de remettre un pied dans le sud.

Lorsque les Écossais apparaissent, ils pourraient ressembler à vos sauveurs, mais faites-y attention ! Ils peuvent facilement être gaspillés et ne peuvent jamais être remplacés. Si les Royalistes sont puissants au nord début 1644, alors contentez-vous d'assiéger la ville de Newcastle et essayez de distraire le leader Royaliste homonyme avec des incursions depuis le sud. Soyez conscient que la New Model Army n'apporte pas de nouveaux blocs, mais est seulement une amélioration de ceux que vous avez déjà ; si vous êtes faible fin 1644, alors vous devrez consolider la NMA avec du recrutement avant de l'utiliser.

CONSIDÉRATIONS TACTIQUES

Il est important de prendre en compte les différentes caractéristiques de l'artillerie de la cavalerie et de l'infanterie. Les blocs Artillerie sont très utiles en Siège ; si vous prévoyez de prendre une Ville d'Assaut avec une garnison conséquente, alors ne partez pas de chez vous sans ces canons ! Ils peuvent sembler moins efficaces en Bataille, mais comme ils n'ont pas besoin de ravitaillement, ils peuvent être ajoutés à n'importe quelle grande armée sans la rendre passible de l'attrition du ravitaillement. La cavalerie est, par contraste, la plus puissante en Bataille. Cependant, une armée avec beaucoup de cavalerie et trop peu d'infanterie est aussi vulnérable qu'une armée avec trop peu de cavalerie. Pensez que la cavalerie royaliste en particulier, est prompte à poursuivre les chevaux ennemis hors du champ de bataille plutôt que d'attaquer l'ennemi à pieds.

Bien que This War Without an Enemy soit à une grande échelle, ne négligez pas l'importance des lignes défensives. Un seul bloc placé dans une Zone empêchera une armée ennemie de la traverser pendant le mouvement. Idéalement, un tel bloc devrait être de la cavalerie, qui pourra survivre à la rencontre grâce au Repli Avant Bataille. Cette tactique est utile, par exemple, pour protéger le flanc d'une armée qui s'est établie derrière une rivière. N'oubliez pas qu'une armée attaquant un bloc seul sera capable de se Regrouper après la Bataille ; et potentiellement marcher dans une Zone Vacante avec une Ville de Victoire. Un autre moyen fourbe pour que votre adversaire prenne une Ville non défendue (même Londres) est d'utiliser le Mouvement Naval, donc essayez de laisser au moins un bloc dans toutes vos Villes de Victoire.

Le Recrutement de Fin d'Année vous donne une chance de renforcer vos forces diminuées et de potentiellement ajouter un ou deux blocs de la Réserve de Recrutement. Vous devriez tenter d'étaler vos blocs en préparation de ceci ; plus vous contrôlez de Zones dans une Région, plus vous serez capable d'ajouter de la force aux blocs qui s'y trouvent ; et si vous contrôlez suffisamment de Zones, vous pourrez être capable d'ajouter les blocs « X+Areas » appropriés à votre Réserve de Recrutement. La première opportunité d'étaler vos blocs en sécurité est en tant que Joueur 2 pendant le Tour V, car il n'y a pas de Batailles au

Tour d'Hiver (1642 est différent car il peut y avoir des batailles au Tour VI). Ainsi vous pourriez vouloir jouer une carte de faible valeur au Tour V. Si vous jouez ensuite une carte de valeur élevée au Tour VI et devenez le Joueur 1, alors ceci vous donnera deux tous complets pour vous étaler et occuper des Zones avant que votre adversaire ait une chance de le faire.

CE JEU N'EXISTERAIT PAS SANS

INSPIRATION

C'est mon nouvel ami Andrew Hopper qui m'a fait découvrir le sujet de la guerre civile anglaise à ma première année de lycée. Pendant les quelques années suivantes, j'ai emprunté beaucoup de livres sur le sujet à la bibliothèque locale, y compris une biographie de Sir William Waller, dans laquelle j'ai lu pour la première fois sa célèbre citation « c'est avec un parfait dédain que je déteste cette guerre sans ennemi ». J'ai acheté une armée de figurines ECW partiellement peinte (en l'occurrence, une armée royaliste basée sur les bluecoats de Rupert), ce qui a été ma contribution aux wargames auxquels un groupe d'entre nous ; les quatre muskehounds* ; jouait occasionnellement. Nous étions tellement fanatiques que nous discutons de la guerre civile anglaise pendant le déjeuner. Vers 16 ans, avec un nouveau cinquième membre du groupe, nous avons rejoint le Régiment du Colonel John Fox de la Société de la guerre civile anglaise en tant que nouveaux piquiers.

Mon intérêt pour cette période de l'histoire a décliné pendant les deux décennies suivantes, puis a graduellement repris lorsque j'ai commencé à jouer aux wargames modernes. Pendant ce temps, mon vieil ami d'école était devenu l'historien Dr Andrew Hopper et j'étais naturellement enthousiaste pour lire sa première monographie publiée : « Black Tom : Sir Thomas Fairfax and the English Revolution ».

Ma première tentative de conception d'un jeu stratégique sur la guerre civile anglaise a été abandonnée ; sans aucun doute comme beaucoup d'autres ; lors de la sortie de « Unhappy King Charles » de Charles Vasey. Ce jeu répondait à mon désir d'un jeu de plateau historiquement fidèle et néanmoins très jouable sur la guerre au niveau stratégique. Pourtant, mes aspirations à devenir concepteur de jeu continuaient. Les jeux à blocs m'attiraient depuis que j'ai joué pour la première fois à « Hammer of the Scots » de Jerry Taylor, qui m'a fait découvrir un certain nombre d'innovations au format existant. J'ai conçu un jeu à bloc jusqu'à 4 joueurs sur un sujet obscur des appendices du Seigneur des anneaux, sachant dès le départ qu'il ne serait pas publiable pour des questions de licence.

Puis, il y a quelques années, j'ai lu « God's Fury, England's Fire », une histoire exhaustive des guerres civiles anglaises, que je recommande à quiconque s'intéresse sérieusement aux aspects politiques et religieux des conflits. C'est la lecture de ce livre qui m'a motivé à concevoir ce jeu, qui s'appelait initialement « England's Fire ». Plus tard, en faisant des recherches pour un futur jeu sur un théâtre régional de la Première guerre civile anglaise, j'ai lu « A Military History of the English Civil War » de Malcolm Wanklyn et je recommande chaudement ce livre comme document complémentaire de ce jeu.

* Une référence à l'anime hispano-japonais « D'Artacan y los Tres Mosqueperros » basé sur le classique d'Alexandre Dumas.



Les principales sources écrites utilisées pour « This War Without an Enemy » sont :

- Barratt, John, *Sieges of the English Civil War*, 2009
- Braddick, Michael, *God's Fury, England's Fire*, 2009
- Bull, Stephen, *Furie of the Ordnance, Artillery in the English Civil Wars*, 2008
- Harrington, Peter, *English Civil War Fortifications 1642-1651*, 2003
- Lea-O' Mahonney, Michael James, *The Navy in the English Civil War*, 2011
- Plant, David, *The BCW Project* [<http://bcw-project.org/>] 2001-2015
- Wanklyn, Malcolm and Jones, Frank, *A Military History of the English Civil War*, 2005
- Wanklyn, Malcolm, *Decisive Battles of the English Civil War*, 2006

LES TESTEURS

Mon adjudant-chef pendant tout le processus de développement de « This War Without an Enemy » depuis la conception initiale à un jeu fonctionnel a été **Jim Falkus**.

Les membres du Dragoon's Den Boardgames et Wargames Club basés à Moseley, Birmingham ont été particulièrement encourageants et enthousiastes. **Paul Rickards** a démontré combien il est important de maintenir un équilibre des forces et comment il est facile de perdre le roi si vous n'êtes pas prudent ! Pour sa part, **David Jack** nous a montré comment il est facile de capturer le roi. **Rod Chapman** a fait preuve d'un zèle anti-establishment approprié lorsqu'il commandait les Parlementaires mais a aussi fait un Royaliste enthousiaste : « j'aime jouer de façon désinvolte avec les Royalistes, de façon cavalière ». **Dylan Gibbons** peut être crédité du revers de fortune le plus impressionnant au cours d'une partie où une seule victoire sur un champ de bataille lui a permis à la fois de prendre le roi et reprendre Londres. Merci aussi à **Andrew Hopper** pour avoir donné son avis sur un premier prototype et à **Gustavo Schafaschek** pour son retour détaillé sur les règles et pour le module Vassal.

Les autres testeurs sont : **Mark Benson, Mikey Brown, Florent Coupeau, Richard Hartland, Dave Fildes, Steve Hilton, Aeneas Merchant, Nate Merchant, Emma Moore, James Mould, Edwin Shaw, John Spicer and Sean Wilson-Mace.**