

Les GUERRES du ROI SOLEIL
The WARS of the SUN KING
Règles Rules





LES GUERRES DU ROI-SOLEIL

PRINCIPAUX THÉÂTRES D'OPÉRATION

ROYAUME D'ANGLETERRE

PROVINCES UNIES

SAINT-EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE

Guerre de la ligue d'Augsbourg
1688-1697

Guerre de Hollande
1672-1678

Guerre de succession d'Espagne
1701-1713

Duché de Savoie

CANTONS SUISSES

Provinces espagnoles favorables au prétendant Habsbourg

ROYAUME D'ESPAGNE

Guerres de dévolution
1667-1668

PAYS-BAS ESPAGNOLS

TERRITOIRES ACQUIS OU CONQUIS SOUS LE RÈGNE DE LOUIS XIV

- Traité de Westphalie (1648)
- Traité des Pyrénées (1659)
- Acquis entre 1661 et 1662
- Paix d'Aix-la-Chapelle (1668)
- Traité de Nimègue (1678-1679)
- Confiscation du Charolais (1684)
- Traité de Ryswick (1697)
- Traité d'Utrecht (1713)
- Frontière du royaume en 1715
- Territoire perdu

- Ville gagnée à la Fronde
- Défaite française
- Place fortifiée par Vauban
- Révolte paysanne



LES GUERRES DU ROI SOLEIL

1648-1713, un demi-siècle de conflits européens

Les guerres du roi soleil, 1648-1713, permet de jouer pour la première fois à l'échelle stratégique, avec un seul système de règles, les cinq conflits menés par la France sous le règne de Louis XIV ainsi que la révolte dite de « la Fronde », 1648-1653. Bien que cet événement ne corresponde pas exactement aux guerres de Louis XIV, cette révolte a forgé son caractère et a participé à son absolutisme.

Pour le roi et ses conseillers, le principal front pour toutes ces guerres est celui des Flandres (Pays-Bas espagnols, Provinces Unies). Viennent ensuite les fronts d'Allemagne et d'Italie – Savoie comprise – et enfin d'Espagne. Compte tenu de l'étendue géographique de certains conflits, notamment la guerre de Succession d'Espagne, certains fronts ayant peu d'impacts sur le conflit ne sont pas traités (Antilles et Amérique du Sud, Danemark, Sicile, etc.).

1 - GÉNÉRALITÉS

Un tour représente une année décomposée en trois phases : préparation, campagne (mai à octobre) et hivernage (novembre à avril). Chaque phase est décomposée en plusieurs séquences durant lesquelles les joueurs réalisent différentes actions de jeu.

Un point de force équivaut environ à 2000 hommes (trois à quatre bataillons), à 2000 cavaliers (12 escadrons) ou 3 à 6 batteries de canons de campagne, de siège et mortiers (une soixantaine de pièces). Un point de valeur de forteresse équivaut à une forteresse et sa garnison intrinsèque.

Ce jeu met en opposition deux joueurs, l'un joue le royaume de France et ses alliés et l'autre joue les différentes coalitions menées par différents états. Par simplification, les ennemis de la France sont appelés la coalition. Le jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces noté D6.

2 - ABRÉVIATIONS ET DÉFINITIONS

Armée : une ou plusieurs unités empilées ensemble. Elle est commandée si un pion général est placé sur le dessus de l'unité ou de la pile d'unités. Elle est non commandée sans la présence d'un pion général. Les unités des armées alliées peuvent combattre ensemble et sous le commandement de n'importe quel général allié (France et Coalition).

Art. : Artillerie

Camp : le Royaume de France et ses alliés d'un côté et la coalition d'états ennemis de la France de l'autre côté.

Campagne : il s'agit d'une impulsion durant laquelle un camp effectue ses actions (dépend de PR et de marqueurs de stratégie de cabinet).

Cav. : Cavalerie

Coalition (C) : l'ensemble des états ennemis de la France.

CS : Capacité Stratégique: bonus/malus d'un chef utilisé lors du mouvement.

CT : Capacité Tactique: bonus/malus d'un chef utilisé lors d'une bataille ou d'un siège.

Ctrl : marqueur de Contrôle suivi du camp F (France) ou C (Coalition) qui contrôle la zone.

D6 : dé à 6 faces.

France (F) : Royaume de France.

Garnison : Une ou plusieurs unités empilées, dirigées ou non par un général, placées sous un marqueur de Forteresse.

Général nominatif ou anonyme : un personnage politique et/ou militaire d'importance (Roi, Prince, Duc, Électeur du St-Empire Romain Germanique, Stathouder, maréchal, lieutenant-général...) ou un chef d'armée générique.

Inf. : infanterie.

Joueur actif, joueur passif : le joueur qui réalise l'action est dit actif (attaquant ou assiégeant); l'autre joueur est dit passif (défenseur ou assiégé).

PF : Point de Force: représente le nombre d'hommes qui combattent.

PG : Point de Gloire.

PR : Points de Ressource

Séquence : une action menée durant une phase de jeu

Test d'initiative : lancer d'un D6 auquel on ajoute le différentiel (CS du général d'armée du camp qui effectue le test moins CS du général d'armée du camp adverse).

Ce test est réussi si le résultat modifié est strictement supérieur (>) à 2.

VF : Valeur de Forteresse.

Zone terrestre et zone maritime : représente une surface géographique de taille variable. Correspond à un découpage administratif, politique, topographique ou tout simplement adapté aux besoins du jeu.

3 - UNITÉS ET OFFICIERS

3.1 - UNITÉS

Le jeu met en scène différentes unités caractérisées par les paramètres suivants:

- Le type de combattants ou de matériel : silhouettes de fantassin, de cavalier, de canon (l'artillerie de campagne et de siège).
- Un nombre de combattants exprimé en Points de Force (PF).
- Un marquage spécial pour les unités d'élite (étoile).
- Sa nationalité : Autriche, Bavière, Brandebourg, Danemark, Empire (principauté, duchés, évêchés d'Allemagne, etc.), Espagne, France, Jacobites (partisans de James II en Irlande et Ecosse), Lorraine, Piémont-Savoie, Portugal, Provinces-Unies, Royaume-Uni, Suède.



Infanterie



Cavalerie



Artillerie



Général

3.2 - OFFICIERS GÉNÉRAUX

Un général (terme générique pour un commandant d'armée) est caractérisé par cinq paramètres:

- Le nom et la portrait du chef historique ou générique.



- Sa capacité stratégique (CS) de 0 à 4
- Sa nationalité
- Sa capacité tactique (CT) de 0 à 4
- Une étoile pour indiquer un bonus dans la partie modificateurs des Tables de stratégie de cabinet et de résolution des sièges.

Si plusieurs généraux sont dans une même pile d'unités, le général qui commande l'armée se fait au choix du joueur et il est placé au-dessus de la pile de pions.

4 - OBJECTIFS

Les conditions de victoire, représentées par un Traité de paix favorable dans



la Table de diplomatie, sont vérifiées à chaque tour de jeu lors de la séquence de Détermination de la victoire. Pour gagner une guerre, il faut réunir les conditions de paix favorables soit pour la France, soit pour la coalition.

Un traité de paix dépend de quatre conditions : le nombre de points de gloire de Louis XIV, le nombre d'objectifs atteints par la France, les points de ressources cumulés par la France, le différentiel d'alliés entre la France et la Coalition. Seuls les objectifs de la France sont explicités.

Ceux de la coalition sont d'empêcher la France de les atteindre.

Lorsque trois conditions de victoire sur quatre sont réunies dans la colonne Traité de paix du belligérant concerné, un Traité de paix est conclu en sa faveur et lui donne la victoire.

5 - CARTE STRATÉGIQUE

5.1 - DESCRIPTION

La carte stratégique est composée de zones identifiées par plusieurs paramètres:

- Un code couleur qui délimite les frontières entre états.
- Une ligne de code couleur qui délimite les frontières maritimes.
- Un nom (pays, état, province, ville principale)
- Les Points de Ressources disponibles (de 0 à 3).

Il n'y a pas de limite d'empilement d'unités dans une zone.

Pour des raisons pratiques la carte présente l'Irlande, l'Angleterre et l'Ecosse (Royaume-Uni à partir de 1707) légèrement décalés et réduits dans l'océan Atlantique. Les noms des zones terrestres sont ceux utilisés dans leur langue nationale.

5.2 - ÉTATS

On distingue trois catégories d'états.

- États majeurs

✠ Autriche (Habsbourg d'Autriche) ✠ France

✠ Espagne (Habsbourg d'Espagne) ✠ Provinces-Unies

✠ Grande-Bretagne

• États mineurs

 Bavière

 Danemark

 Irlande (Jacobite)

 Portugal

 Suède

• Autres états

Ils ne sont pas représentés militairement et diplomatiquement dans le jeu.

Ecosse (Scotland)

Modène (Modena)

Parmes (Parma)

Vatican (Stato della Chiesa)

 Brandenburg

 Empire

 Lorraine

 Savoie-Piémont.

Gênes (Genoa)

Naples (Napoli)

Toscane (Toscana)

5.3 - ZONES

Une zone représente un espace géographique. Une zone est :

- **Contrôlée** : par la présence d'un marqueur de contrôle ou lorsque la zone appartient à un état sans marqueur de contrôle adverse. Le simple passage d'une armée au travers d'une zone permet de la contrôler en positionnant le marqueur de contrôle présentant la bonne face.

- **Contestée** : lorsque des unités (armée, forteresse avec ou sans garnison) des camps opposés sont présentes simultanément dans cette zone.

6 - TOUR DE JEU

Il se compose de trois phases : Préparation, Campagnes, Hivernage.

Lors de la Phase de campagnes, les joueurs alternent une succession d'impulsions – les campagnes – en commençant par le joueur qui a l'initiative. Les impulsions d'un camp cessent lorsque ses Points de Ressources sont épuisés ou lorsque le joueur le décide. Si aucune impulsion n'a lieu deux fois de suite alors la séquence des campagnes prend fin.

En début de partie les joueurs choisissent de jouer une partie « ouverte » ou « fermée », c'est-à-dire de laisser les pions sur la Table de commandement cachée de l'adversaire ou de laisser les pions sur la carte (voir 13).

Note : compte-tenu de l'échelle de temps du jeu et de l'espionnage très efficace à cette période, les effectifs d'une armée étaient vite connus, parfois même avant que la campagne ne débute (par la commande de pains, fourrage, poudre, chevaux, etc.)

6.1 - PHASE DE PRÉPARATION

(Phase commune aux deux joueurs, à réaliser dans cet ordre)

1. Événements aléatoires (voir 7). Placement des unités, généraux et curseur diplomatique des états qui entrent sur la carte (guerre, événement aléatoire), voir scénarios.

2. Points de Ressources (voir 8).

3. Suppression des marqueurs de Terre brûlée et remplacement des marqueurs Stratégie de cabinet.

4. Stratégie de cabinet (voir 9).

5. Renforts, retraits, recrutement, rachat de prisonniers (n'est pas joué lors du premier tour de jeu d'un scénario) (Voir 10).

6. Forteresses et Lignes de défense (n'est pas joué lors du premier tour de jeu d'un scénario) (Voir 11).

7. Détermination de l'initiative (n'est pas joué lors du premier tour de jeu d'un scénario) (Voir 12).

6.2 - PHASE DE CAMPAGNES

(A réaliser dans cet ordre)

- Le joueur qui a l'initiative mène la première campagne (impulsion), il est le joueur actif, l'adversaire est dit passif. Une campagne correspond aux actions suivantes :

1. Campagne

- Mouvements, usure et désertion (voir 13 et 14).

- Utilisation des marqueurs Stratégie de Cabinet (voir 16 à 18).

2. Détermination de fin ou de la poursuite des campagnes (voir 19).

3. Ajustement des curseurs sur les Tables d'alliance et Table de Diplomatie (voir 22).

6.3 - PHASE D'HIVERNAGE

(Phase commune aux deux joueurs, à réaliser dans cet ordre)

1. Détermination d'une éventuelle surprise stratégique (voir 20).

2. Quartiers d'hiver (voir 21).

3. Actions diplomatiques (voir 22).

4. Ajustement des curseurs sur la Table d'alliance et la Table de Diplomatie (voir 22).

5. Mise à zéro des curseurs PR.

6. Détermination de la victoire (voir 23).

7. Fin de la partie ou fin du tour auquel cas le curseur de temps est avancé d'une case sur l'échelle de temps.

7 - ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Les événements aléatoires sont listés pour chaque année de chaque scénario. Ils sont déterminés par le lancer d'un D6 dont le résultat indique l'événement aléatoire qui a lieu pour ce tour de jeu. Le résultat indique si un événement a lieu ou non.

Un événement n'est valable que pour le tour auquel il est déterminé. Les unités et généraux qui arrivent suite à un événement ne sont pas retirés du jeu à la fin du tour. Si les conditions d'application de l'événement aléatoire ne sont pas réunies (état neutralisé, unités insuffisantes, etc.), alors ignorez cet événement.

8 - POINTS DE RESSOURCES

8.1 - CALCUL DES POINTS DE RESSOURCES

Les points de ressources (PR) constituent le nerf de la guerre et en l'occurrence le cœur du jeu. Ils sont utilisés pour :

- Déterminer l'initiative.
- Recruter des unités et les généraux.
- Racheter des prisonniers.
- Construire des forteresses et des lignes de défense.
- Effectuer des mouvements.
- Prendre le contrôle d'une zone maritime
- Mener des actions diplomatiques.
- Emprunter des PR.
- Rembourser un emprunt de PR.
- Effort de guerre lors d'un siège.
- Utiliser un marqueur tactique (voir règle optionnelle)

Certaines zones ont une valeur qui correspond au nombre de PR disponibles. Le nombre total de PR disponibles pour un camp correspond à la somme des PR des zones alliées de ce camp, des zones contrôlées et des zones contestées. Une zone voit ses PR réduits à zéro si un marqueur Terre brûlée est présent. Chaque scénario indique le nombre de PR de départ pour chacun des camps. Les PR du premier tour de chaque scénario sont déjà calculés. Des marqueurs PR (unité et dizaine) de chaque camp sont utilisés sur un compteur pour identifier le nombre de PR disponibles sur l'échelle de comptabilisation (placée sur la carte). Ces curseurs sont ajustés immédiatement après la dépense de PR pour tenir une comptabilité à jour.

Important : la somme des PR d'un allié qui doute (D3 à D6) est divisée par deux pour l'alliance (arrondir à l'entier inférieur).

Les PR ne sont pas cumulables d'une année sur l'autre. A chaque fin d'année, les curseurs PR (unité et dizaine) sont placés sur la case zéro, Les PR non dépensés sont perdus. Une comptabilité spéciale est faite pour les PR empruntés. Les PR empruntés (marqueur spécifique) figurent sur le compteur et ne sont mis à zéro que lorsqu'ils sont remboursés (voir 8.1.4).

8.1.1 - PR et zone contestée

Le calcul des zones contestées se fait différemment : les PR disponibles pour un camp sont déterminés par le résultat du lancer d'un D6 auquel sont ajoutés des modificateurs. Le résultat indique pour quel camp le ou les PR sont disponibles.

Chaque camp lance un D6 auquel sont ajoutés les modificateurs suivants :

- Armée présente dans la zone : +1

- Supériorité totale (somme des PF d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie) en PF : +1

- Supériorité en PF de cavalerie : +2

Le camp dont le résultat est le plus élevé obtient tous les PR de la zone. En cas d'égalité aucun PR n'est disponible pour ce tour, quel que soit le camp.

Note : les deux camps préfèrent détruire les ressources plutôt que de les laisser intactes aux mains de l'adversaire.

8.1.2 - PR et zone maritime

Les trois zones maritimes (mer Méditerranée, mer du Nord, océan Atlantique) ont une valeur de PR qui correspond au commerce maritime.

Le contrôle d'une zone maritime par un camp lui procure ses PR. Si la zone maritime n'est pas contrôlée, les PR ne sont attribués à aucun camp.

8.1.3 - PR et zone d'un état neutre

Il est possible de s'approprier les PR d'un état neutre. Un marqueur de contrôle est placé sur la zone. S'approprier les PR pour chaque zone d'un état neutre coûte un PG au crédit du camp adverse.

Exemple: si une armée du camp français effectue un mouvement dans la zone Piemonte qui est alors un état neutre, cela lui coûte un PG et le curseur de PG est déplacé d'une case vers la gauche.

8.1.4 - PR et emprunt

Chaque camp a la possibilité d'emprunter des PR.



Un marqueur Emprunt aux couleurs de chaque camp est placé sur la Table des ressources. Il représente un multiple de 1PR au recto, et au verso un multiple de 1PR + 10.

Exemple: Un marqueur Emprunt verso apparent placé sur la case 6 de la Table de ressources correspond à 16 PR empruntés.

Le nombre de PR qui peut être emprunté correspond au résultat du lancer d'un D6, par tour et par camp. Chaque emprunt coûte 1PR, ce qui correspond aux intérêts; ce PR est payé d'avance. Plusieurs emprunts peuvent être réalisés par un camp lors d'un scénario.

Ces PR empruntés sont utilisés de la même façon que les autres PR obtenus par les zones contrôlées. Lors de la séquence de Détermination de la victoire, ces PR empruntés doivent être remboursés par chaque camp ayant eu recours à un emprunt. Les PR empruntés sont déduits de la totalité des PR disponibles lors de cette fin de tour : le curseur de PR de chaque camp est alors ajusté en conséquence dans la Table de Diplomatie.

Les PR peuvent être remboursés à la fin de chaque tour en une seule fois ou partiellement. Les emprunts doivent être remboursés au plus tard lors du dernier tour de jeu (dernière année du scénario).

Important : le camp qui ne peut rembourser ses emprunts perd la guerre par banqueroute.

Note : à la fin de la guerre de Succession d'Espagne, la France était dans une situation financière proche de la banqueroute.

8.2 - DÉPENSE DES POINTS DE RESSOURCES

• Miser pour prendre l'initiative : 1 PR par modificateur de +1 ajouté au D6 (voir 12).

• Recruter des unités : 1 PR par multiple de 5 PF recrutés* - tous types de troupes (Infanterie, Cavalerie, Artillerie) (voir 10).

• Racheter des unités prisonnières : 1 PR par multiple de 10 PF rachetés* - tous types de troupes (Infanterie, Cavalerie, Artillerie) (voir 10.3).

• Recruter ou racheter un général : 1 PR pour un général dont la somme CT + CS est inférieure à 4, 2 PR pour un général dont la somme CT + CS est supérieure ou égale à 4. (voir 10.3.1).

• Construire ou augmenter la VF d'une forteresse : 2 PR par niveau de VF et par forteresse**. Cette action n'est possible qu'une fois par tour et par camp dans la limite des marqueurs disponibles et sans dépasser V4 (voir 11).

• Construire ou augmenter une ligne de défense : 1 PR par niveau de ligne de défense. Cette action n'est possible qu'une fois par tour par camp (voir 11).

• Effectuer un mouvement d'une armée en phase de campagne : 1PR par multiple de 10 PF d'unités déplacés*, sans limite de distance et de type d'unités (voir 13).

• Effectuer une surprise stratégique : 2 PR par multiple de 10 PF déplacés*, dans la limite d'une zone et pour l'infanterie et l'artillerie uniquement (voir 20).

• Emprunt : 1PR est dépensé - cela correspond aux intérêts - pour avoir l'autorisation d'emprunter et de lancer un D6.

• Déplacer le curseur d'alliance d'un état mineur : 5 PR par case, limité à une seule case pour un seul allié mineur par camp et par tour.

• Effectuer un effort de guerre lors d'un siège : 1PR.

• Contrôler une zone maritime.

• Utiliser un marqueur tactique : 1 PR (voir règle optionnelle).

Exemples :

*: Arrondir à l'entier supérieur. Ainsi racheter 15 PF de prisonniers nécessitent de dépenser 2 PR, recruter 17PF d'unités nécessitent 4 PR.

**Pour augmenter d'un niveau quatre forteresses de VF1, VF2, VF2 et VF3 il faut dépenser 8 PR. Elles deviennent respectivement VF2, VF3, VF3 et VF4.

9 - STRATÉGIE DE CABINET

La stratégie de cabinet consiste à déterminer les batailles, sièges et politique de terre brûlée qui vont être menés pour chaque camp durant son tour. **Note :** cela représente la direction des opérations effectuées depuis Versailles par Louis XIV et ses conseillers mais également depuis les principales cours d'Europe à la tête des différentes alliances (Provinces Unies, Grande-Bretagne, Autriche).



Les marqueurs sont utilisés durant les phases de campagnes et d'hivernage. Chaque joueur est libre de dépenser tout ou partie de ses marqueurs de Stratégie de cabinet durant une seule campagne ou de les conserver pour d'autres campagnes de la même phase ou pour la séquence de Surprise stratégique.

Un seul marqueur de stratégie de cabinet de chaque catégorie (bataille, siège, leurre, terre brûlée) peut être utilisé par zone, par campagne et par camp.

Important : les marqueurs choisis mais non utilisés ont des conséquences sur les conditions de victoire (voir 22.4).

Le nombre maximum de campagnes par tour est de trois par camp, soit six campagnes comme expliqué dans la séquence Poursuite ou fin des campagnes (voir 20).

Il existe un jeu de neuf marqueurs par camp. Chaque marqueur de Stratégie de cabinet comporte au recto un symbole France ou coalition, et au verso un symbole de :



• **Bataille** (trois marqueurs) : permet d'effectuer une bataille engageant au moins 10PF pour chacun des camps. Tout affrontement n'ayant pas cette répartition n'est pas considéré comme une bataille - c'est une escarmouche - et ne nécessite pas de dépenser ce marqueur (voir 17).



• **Siège** (quatre marqueurs) : permet d'effectuer un nombre indéterminé de rounds de sièges à mener contre n'importe quelle forteresse de l'adversaire (voir 18).



• **Terre brûlée** (un marqueur) : réduit à zéro les points de ressources dans une zone (voir 15).



• **Leurre** (un marqueur) : permet d'annuler un marqueur Bataille joué par l'adversaire. Le marqueur Bataille est supprimé (voir 16).

Note : cela correspond à une manœuvre de déception de l'ennemi.

Chacun des camps détermine le nombre de marqueurs Stratégie de cabinet disponibles pour ce tour de jeu. En commençant par le joueur ayant l'initiative, la procédure de stratégie de cabinet est la suivante :

• Lancez un D6 et croisez le résultat du lancer avec le nombre de PR disponibles pour votre camp pour le tour.

• Sans les montrer au joueur adverse, choisissez au maximum le nombre de marqueurs indiqué parmi les neuf marqueurs de Stratégie de cabinet de votre camp. Vous pouvez en choisir moins que la valeur indiquée, au minimum un marqueur doit être choisi. Ces marqueurs constituent vos objectifs opérationnels pour toutes les phases de campagnes et d'hivernage de ce tour.

• Les marqueurs sont laissés visibles recto apparents (le verso: Bataille, Siège, Terre brûlée, Leurre sont cachés) puis révélés lorsque ces événements ont lieu et comptabilisés comme objectif atteint lors de la séquence de Détermination de la victoire (voir 24).

Modificateurs : voir la table sur l'aide de jeu.

10 - RENFORTS ET RECRUTEMENTS

Cette séquence est ignorée lors du premier tour de jeu de chaque scénario.

Il existe deux façons de faire entrer des unités et des généraux en cours de partie: par le renfort comme indiqué dans les scénarios et par le recrutement. Tous les pions disponibles pour le recrutement d'un scénario sont placés dans la case Réserve de leur camp. Les unités et généraux éliminés sont placés dans la case Réserve du camp concerné.

10.1 - RENFORTS ET RETRAITS

Un renfort est une unité ou un général qui entre en jeu pour un tour donné et qui est alors placé dans la Réserve de son camp. Ils sont désormais disponibles pour le recrutement. Un retrait est un général retiré du jeu (habituellement un officier mort, malade, blessé ou parti en retraite).

Une unité et un général retirés le sont définitivement sauf Louis XIV.

10.2 - RECRUTEMENTS

Un recrutement est une unité ou un général qui se trouve dans la Réserve et est achetée en dépensant des PR. Le nombre et le type d'unités disponibles sont limités aux unités présentes dans le jeu.

Les coûts sont résumés en 8.2.

10.3 - RACHAT DE PRISONNIERS

Les coûts sont résumés en 8.2. Des unités et généraux peuvent être faits prisonniers à l'issue de batailles et de sièges. Ceux-ci sont placés dans la Réserve du camp qui les retient prisonniers.

La séquence 6.1.5 permet de racheter les prisonniers. Le rachat des unités prisonnières est obligatoire.

Les unités et généraux rachetés sont placés dans la Réserve de leur camp et sont considérés comme des généraux et unités à recruter et devront être achetés pour revenir en jeu.

Les généraux sont rachetés en priorité. S'il n'y a pas suffisamment de PR pour ce tour de jeu, les unités sont conservées « prisonnières » dans la Réserve du camp du vainqueur jusqu'à ce que son camp puisse les acheter lors d'une nouvelle séquence 6.1.5.

Les PR débités à un camp sont crédités à l'autre camp.

Cas particulier des généraux prisonniers : Le refus de rendre à son camp, contre PR, un général prisonnier coûte 1PG à chaque séquence de Rachats de prisonniers du camp géolier. Si le camp français refuse, un PG est retranché au compteur de la Table de diplomatie. Si le camp coalisé refuse, un PG est ajouté au compteur de la Table de diplomatie.

10.4 - ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Les unités et généraux qui entrent en jeu suite à un événement aléatoire sont pris dans la Réserve sauf cas particulier, et ne nécessitent pas de dépense de PR. *Note : ce sont principalement des unités déjà recrutées qui sont libérées d'un autre front.*

10.5 - PLACEMENT

Les généraux et unités recrutés, rachetés ou en renfort, sont placés dans une zone contrôlée à l'origine par leur état d'origine sauf indication dans le scénario (cas particulier de la Lorraine, du Danemark, de l'Irlande et de l'Ecosse jacobites).

Le placement se fait au choix, sous la forme d'une armée ou d'une garnison (si un marqueur Forteresse est présent). Le placement n'est pas considéré comme un mouvement au regard de l'usure et de la désertion.

Le joueur qui a l'initiative pour le tour se place en second.

11 - CONSTRUCTION DE DÉFENSE

Cette séquence (6.1.6) est ignorée lors du premier tour de jeu de chaque scénario. Il est possible de construire, et d'augmenter des valeurs de Fortereses et des Lignes de défense, sous les conditions suivantes.

• La zone doit être contrôlée par le camp qui augmente les Fortereses et/ou les Lignes de défense. La zone peut être prise à l'adversaire. Il est nécessaire d'avoir une armée ou une garnison dans cette zone

• Il faut dépenser le nombre de PR nécessaires.

Les valeurs maximales auxquelles on peut augmenter les Lignes de défense et les Fortereses sont respectivement de 2 et 4.

Note : seules quelques forteresses bâties sur des lieux prédisposés à la défense (confluence de rivières, bord de mer, promontoire), ou à grand renfort de terrassement et de maçonnerie (et donc de coût) peuvent atteindre une valeur élevée.

Placer un marqueur de forteresse ou de ligne de défense pour indiquer qu'une construction a été réalisée. Les unités présentes dans la zone sont réparties entre la forteresse construite ou augmentée (garnison) et la ligne de défense (armée). Un marqueur Ligne de défense seul dans une zone est supprimé. De même un marqueur Ligne de défense d'un camp ne peut pas être utilisé par le camp adverse, retirez le marqueur de la zone. Le nombre de Fortereses ou Ligne de défense pouvant être construites est limité par le nombre de marqueurs disponibles.

12 - DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Le joueur qui a l'initiative effectue en premier la Phase de campagnes. Le curseur de Campagne (échelle figurant sur la carte) est placé sur la case 1 lors de la réalisation de la première campagne puis avancé d'une case lors de chaque nouvelle campagne.

Le joueur avec l'initiative pourra exécuter une campagne, tandis que l'adversaire, pendant la poursuite ou à la fin de la séquence de campagne doit lancer un D6 [voir 19], et peut être interdit d'exécuter une campagne : d'où l'intérêt de prendre l'initiative.

L'initiative est donnée pour le premier tour de chaque scénario. Elle est ensuite déterminée pour chaque tour suivant par le résultat du lancer d'un D6 auquel on additionne un nombre de PR appelé la mise. Cette mise est comprise entre 0 et 5 PR. La procédure est la suivante:

1. Chaque joueur note secrètement le nombre de PR misé. Puis les deux joueurs révèlent simultanément ce montant.

2. Les curseurs de la Table des ressources sont ajustés.

4. Chaque joueur lance un D6 auquel il ajoute au résultat la valeur de sa mise.

5. Le résultat le plus élevé prend l'initiative. En cas d'égalité, l'initiative revient à celui qui ne l'avait pas précédemment.

Note : la mise correspond aux tractations diplomatiques (achat de neutralité, autorisation de passage d'une armée, etc.) mais également à la constitution de dépôts sur la route d'invasion [achat de nourriture, munitions, et ce, même aux commerçants du pays à envahir (véridique)].

13 - MOUVEMENT

13.1 - MOUVEMENT ET COMMANDEMENT

Les mouvements se font de zone à zone. Un seul point de contact suffit pour considérer que les zones sont adjacentes.

Les unités n'ont pas de capacité de mouvement propre, elles peuvent se déplacer uniquement accompagnées d'un général sur la carte stratégique.

Les généraux seuls ou accompagnés d'unités – ils forment alors une armée (voir 2) – peuvent effectuer des mouvements.

Les joueurs disposent d'une Table de commandement sur laquelle chaque général dispose d'un emplacement où positionner les unités qu'il commande pour faciliter les mouvements (voir 6).

Une armée est composée d'unités localisées en dehors d'une forteresse :

• Une armée avec un général est commandée et peut faire tout ce que les règles prévoient pour une armée. Le général ayant la CS la plus élevée commande l'armée quelle que soit la nationalité du général d'un même camp. En cas d'égalité de CS, le joueur propriétaire décide.

• Une armée sans général est « non commandée ». Elle ne peut pas se déplacer – mouvement et quartiers d'hiver –, ne peut attaquer et ne bénéficie pas de la CT d'un général. Une armée sans général reste dans une zone. Si une forteresse est présente, une partie des unités peut constituer une garnison dans la limite de la VF de cette forteresse (un niveau de VF autorise une garnison d'un PF) sans nécessiter la présence d'un général. Le reste des unités est considéré comme une armée mais ne peut effectuer de mouvement.

Chaque déplacement coûte un nombre de PR qui est fonction de la taille de l'armée en nombre de PF. Les mouvements sont strictement limités par le nombre de PR disponibles.

Le mouvement d'un général ne coûte aucun PR.

13.1.1 - Procédure de mouvement

1. Effectuez la somme des PF présents dans l'armée.

2. Déterminez le nombre de PR nécessaires pour effectuer le mouvement en fonction du nombre de PF qui composent l'armée sur la Table des Mouvements. Ceux-ci sont doublés si le mouvement s'effectue durant la phase d'Hiver.

3. Déplacez l'armée.

4. Déduisez de l'échelle de comptabilité du camp concerné les PR dépensés et ajustez les curseurs de PR (unité, dizaine).

Exemple : une armée de 25PF qui se déplace, dépense 3 PR quel que soit le nombre de zones.

• Avant de se déplacer, une armée peut se scinder – sans surcoût de PR – en autant d'armées que de généraux présents dans la zone; chaque armée commandée peut ainsi effectuer un mouvement distinct.

• Une armée qui effectue un mouvement peut laisser des unités ou prendre au passage des unités d'une autre armée ou d'une garnison. La dépense de PR doit correspondre au nombre de PF le plus élevé de l'armée durant son mouvement.

Exemple : une armée de 28 PF qui effectue un mouvement devrait dépenser 3 PR. Si elle prend au passage 3 PF dans une zone, le coût du mouvement est de 4 (taille 31-40). A l'inverse, une armée de 28 PF qui laisse au passage 9 PF dans une zone, dépense tout de même 3 PR.



- Une partie des PF de l'armée peut être transformée en garnison – dans la limite de la VF de la forteresse – et inversement, en plaçant les unités sous le marqueur Forteresse ou en retirant les unités du dessous du marqueur Forteresse, sans coût de PR.

- Une armée doit terminer son mouvement et déterminer l'usure et la désertion (voir 14) avant qu'une autre armée n'entreprenne son mouvement durant la même campagne.

- Deux armées du même camp qui restent dans la même zone sont réunies à la fin du mouvement, et après détermination de l'usure et la désertion (voir 14).

- Compte tenu de l'échelle de temps, une unité peut commencer un mouvement avec une armée et le terminer avec une autre armée.

- Chaque unité peut bouger plusieurs fois par campagne. Il est donc permis de prendre au passage une unité qui a déjà bougé, qu'il s'agisse d'une garnison ou d'une armée.

- Il n'existe aucune zone de contrôle.

- Un mouvement entre deux zones terrestres via une ou plusieurs zones maritimes est possible pour un coût en PR doublé et dans la limite du nombre de PF qui peuvent être déplacés. C'est la Capacité de mouvement maritime, indiquée pour chaque scénario.

13.1.2 - Cas particuliers

- Une armée – mais pas un général seul – peut effectuer un mouvement dans une zone indiquée comme neutre en début de scénario.

Entrer dans une zone neutre coûte un PG en plus du coût normal de mouvement: il est déduit du compteur de PG si c'est le camp français qui effectue ce mouvement, il est ajouté si c'est le camp de la coalition qui effectue ce mouvement.

- Pénétrer dans une zone d'un état (ennemi) avant qu'il n'entre officiellement en guerre est interdit. Pénétrer dans un état qui ne doit pas entrer en guerre dans le scénario est interdit, sauf pour les Etats italiens et l'Empire, quel que soit le scénario.

- Pénétrer dans la zone *Schweizerish* (Confédération helvétique) et la zone *Stato della Chiesa* (Etats du Pape) est interdit.

13.2 - ARMÉE ET GARNISON

On distingue trois situations pour une armée dans une zone :

- En garnison : elle est située sous la protection de forteresses dans la limite de la VF ;

- En couverture: une armée qui protège la forteresse et qui est attaquée prioritairement par l'armée en campagne ;

- En campagne: une armée qui entre dans une zone.

Une garnison est composée d'unités localisées dans une forteresse dans la limite de sa VF. Il n'existe pas de limite d'empilement dans une zone.

- Une armée qui entre dans une zone occupée par une armée ennemie et/ou une forteresse cesse son mouvement. Il n'y a pas de surcoût pour entrer dans une zone contrôlée par le camp adverse. La zone devient contestée.

L'armée peut néanmoins continuer son mouvement si son général réussit un Test d'initiative (voir 2). Si l'armée adverse n'est pas commandée par un général ou s'il n'y a qu'une garnison, aucun Test d'initiative n'est nécessaire, l'armée peut poursuivre son mouvement.

Note : pratiquement, une armée ne laissait jamais sur ses arrières une forteresse ennemie non assiégée.

- Une armée qui commence son mouvement depuis une zone contestée vers n'importe quelle autre zone doit réussir un Test d'initiative (voir 2).

13.3 - MOUVEMENT ET INTERCEPTION

Une armée du joueur inactif peut se déplacer d'une zone adjacente à une zone qui a été pénétrée ou traversée par une armée du joueur actif. Il s'agit d'une interception.

Pour effectuer une interception, il faut remplir les conditions suivantes, sinon l'interception ne peut se faire :

- L'interception doit se faire depuis une zone qui ne contient pas déjà d'armée ennemie (non contestée).

- Il faut réussir un Test d'initiative (voir 2).

- Il faut dépenser le nombre de PR correspondant au mouvement du nombre de PF de l'armée d'interception (voir 13.1).

Si l'interception réussit, l'armée du joueur actif cesse son mouvement définitivement pour cette campagne et l'armée du joueur passif est déplacée dans la zone d'interception où est située l'armée ennemie.

Une interception réussie donne droit au joueur passif d'engager une bataille s'il dispose un marqueur Bataille (voir 9) ou d'une escarmouche si le nombre de PF engagés n'autorise pas une bataille. Les résultats sont appliqués immédiatement après la résolution de la bataille ou de l'escarmouche.

Si l'interception se fait dans une zone contenant déjà une armée ennemie, alors les deux armées ennemies doivent être réunies sous un même commandement avant de réaliser la bataille ou l'escarmouche.

13.4 - MOUVEMENT VIA LES ZONES MARITIMES

Chaque camp peut effectuer un long déplacement via une zone maritime : c'est sa Capacité de mouvement maritime [un certain nombre de PF par tour de jeu, en une seule ou plusieurs fois].

Les Capacités de mouvement maritime sont données pour chaque camp et pour chaque scénario. Un mouvement via une des trois zones maritimes (*mer du Nord*, *océan Atlantique*, *mer Méditerranée*) nécessite de dépenser le double de PR requis.

Le mouvement maritime par l'intermédiaire d'une ou plusieurs zones maritimes permet à une armée de se déplacer depuis n'importe quelle zone côtière vers n'importe quelle autre zone côtière uniquement si celle-ci est contrôlée par ce camp.

Un camp doit contrôler les zones maritimes dans lesquelles les unités se déplacent.

Le contrôle des zones maritimes est donné au début de chaque scénario et peut changer lorsque certains événements aléatoires sont obtenus.

Exemple : une armée de 10 PF (coût de mouvement de 1 PR quel que soit le nombre de zones) qui se déplace via une zone maritime doit doubler le nombre de PR dépensés, soit 2 PR.

13.4.1 - Contrôle d'une zone maritime

Un marqueur de Contrôle est placé sur le dessin du vaisseau placé dans chaque zone maritime pour indiquer quel camp contrôle celle-ci.

Le contrôle d'une zone maritime peut changer lors de la séquence de mouvement du joueur.

Pour chaque tentative il faut dépenser 1PR. Une seule tentative est possible pour une zone maritime donnée par campagne.

Il faut lancer un D6 auquel on ajoute des modificateurs. Le contrôle d'une zone maritime permet de bénéficier de ses PR. Un marqueur de contrôle est placé dans les zones mer du Nord, océan Atlantique et mer Méditerranée (sur le dessin du vaisseau de ligne). Le mouvement via une zone maritime est soumis à l'usure et la désertion (voir 14).

Résultat du D6 à faire pour contrôler la zone maritime.

- *océan Atlantique* : supérieur ou égal à 6

- *mer du Nord* : supérieur ou égal à 5

- *mer Méditerranée* : supérieur ou égal à 4

Modificateurs au D6 (tous cumulatifs):

- +1 : indiqué lorsque certains événements aléatoires surviennent (amiraux néerlandais Tromp et Ruyter, amiraux français Duquesne et Tourville, guerre d'escadre).

- +1 : pour la coalition lorsque les puissances maritimes – Royaume-Uni et Provinces-Unies – sont alliées.

- +1 : pour le camp qui contrôle les Balears ou Napoli (non cumulatif) pour déterminer le contrôle de la Méditerranée.

- 1 : pour la France lorsque les puissances maritimes – Royaume-Uni et Provinces-Unies – sont alliées.

- +1 : pour le camp français pour déterminer le contrôle de la Méditerranée lors de la guerre de Succession d'Espagne.

- 1 : pour le camp français pour déterminer le contrôle de l'Atlantique et de la mer du Nord lors de la guerre de Succession d'Espagne.

14 - USURE ET DÉSERTION

Les mouvements d'une armée entraînent la détermination de l'usure et la désertion : mouvement terrestre, maritime, interception, recul avant et après bataille. Cela ne concerne pas les garnisons.

A la fin du mouvement d'une armée, le joueur vérifie sur la Table d'usure et désertion si des PF sont perdus.

Procédez comme suit:

- Lancez un D6 en ajoutant les éventuels modificateurs (tous cumulatifs).

- Croisez le résultat modifié avec la colonne correspondant au nombre de PF de l'armée. Le nombre indiqué par la table correspond au nombre de PF à éliminer par le joueur propriétaire.

Les unités éliminées sont placées dans la Réserve du camp concerné.
La détermination de l'usure et de la désertion doit correspondre au nombre de PF le plus élevé de l'armée durant son mouvement.

Exemple : une armée de 28 PF qui effectue un mouvement et qui prend au passage 3 PF dans une zone, détermine l'usure et la désertion dans la colonne 31-40. Une armée de 28 PF qui laisse au passage 9 PF dans une zone détermine l'usure et la désertion dans la colonne 21-30.

14.1 - LISTE DES MODIFICATEURS

- **Mouvement** (arrêt ou passage) dans une zone avec un marqueur Terre brûlée: +2 Cumulez ce modificateur pour chaque zone traversée. Exemple: deux zones traversées avec un marqueur Terre brûlée: +4.
- **Saison d'hivernage** : +1
- **Distance parcourue** : +1 par zone sortie, en commençant par la deuxième zone (sans limitation).
- **Capacité stratégique** du général supérieure à 0 : -1
- **Quartiers d'hiver** dans une zone non contrôlée (hors garnison, ne concerne qu'une armée avec/ou sans général): +3
- **Événement aléatoire** : voir détail de l'événement.

15 - TERRE BRULÉE

Un camp peut placer le marqueur de *Terre brûlée* qu'il a choisi lors de la séquence de Stratégie de cabinet (voir 9). Pour se faire, une armée doit être située dans la zone contrôlée ou contestée dans laquelle elle place le marqueur et réussir un Test d'obéissance : le résultat du lancer d'un D6 doit être inférieur ou égal à la CS du général commandant l'armée.

Le marqueur est conservé tant qu'un Test d'obéissance* n'a pas réussi.

Le marqueur peut être conservé et utilisé pour n'importe quelle campagne du tour de jeu. Le marqueur non utilisé est perdu et déduit des objectifs lors de la Phase d'hivernage (voir 6.3).

** Note : la majorité des généraux étaient hostiles à une telle pratique inhumaine à leurs yeux. Le pouvoir central devait être très ferme pour faire appliquer cet ordre.*

16 - LEURRE

Le joueur passif annule l'effet d'un marqueur Bataille du joueur actif en jouant son marqueur Leurre. Il doit être annoncé immédiatement après

l'intention connue du joueur actif. Le marqueur Bataille est remis avec les autres marqueurs stratégie de cabinet lors du tour suivant. Les deux armées adverses restent dans la zone qui devient contestée.

Note : Le marqueur Bataille non utilisé n'est pas déduit des objectifs lors de la Phase d'hivernage (voir 6.3 et 22.4).

17 - COMBAT

Un combat peut avoir lieu lorsque deux armées ennemies sont dans la même zone. Si une garnison et une armée ennemie en couverture sont présentes, l'attaquant doit d'abord livrer combat à l'armée ennemie en couverture puis – si l'issue est favorable : élimination ou recul – mener un siège.

Il s'agit de deux actions différentes pour lesquelles deux marqueurs de Stratégie de cabinet Bataille et Siège seront éventuellement nécessaires.

Une armée qui est attaquée ne peut pas éviter le combat en entrant dans la forteresse, et les unités à l'intérieur de la forteresse peuvent rejoindre cette armée pour le combat.

Un combat n'est pas obligatoire, le joueur actif décide de réaliser ou non un combat. Si le combat n'a pas lieu, les deux armées restent dans la même zone qui est alors contestée.

17.1- PROCÉDURE DE RÉOLUTION D'UN COMBAT

Il y a deux types de combat.

- Une bataille engage 10 PF ou plus dans chaque armée et comprend **trois rounds de combat**. Elle nécessite un marqueur Bataille.

- Une escarmouche engage moins de 10 PF dans l'une et/ou l'autre des armées et comprend **un seul round de combat**.

Elle ne nécessite pas la dépense d'un marqueur Bataille.

1. Chaque camp indique quel est son nombre de PF (somme de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie). On détermine alors s'il s'agit d'une bataille ou d'une escarmouche.

2. Le joueur actif décide de résoudre ou non ce combat :

- S'il ne souhaite pas résoudre un combat, les deux armées restent dans la zone qui devient alors contestée.

- S'il souhaite réaliser un combat, un premier round de combat est résolu.

3. Si le joueur passif ne veut pas combattre. Il doit réussir un Test d'initiative (voir 2).

- Si le Test d'initiative échoue, un premier round de combat est résolu.

- Si le Test d'initiative réussit, l'armée du joueur passif recule vers une zone adjacente contrôlée en payant le nombre de PR nécessaires. Si l'armée manque de PR pour reculer entièrement ou s'il n'y pas de zone adjacente contrôlée alors le recul ne se fait pas et la bataille est résolue.

Important : une armée sans général ne peut pas reculer et doit subir le combat.

Le joueur actif est l'attaquant, le joueur passif est le défenseur.

17.1.1 - Round de combat

A. Effectuez un ratio sous la forme Attaquant/ Défenseur (arrondir à l'entier inférieur en faveur du défenseur).

B. L'attaquant puis le défenseur décident d'utiliser un marqueur tactique (voir règle optionnelle)

C. L'attaquant lance un D6. Ajoutez au résultat d'éventuels modificateurs – dont le(s) marqueur(s) tactique(s) le cas échéant - (calculés pour chaque round de combat) puis croisez cette valeur avec le ratio dans la Table des combats.

D. Supprimez le nombre de PF indiqué dans la Table des pertes.

Note : pour simplifier l'enregistrement des pertes de PF il est recommandé de noter les pertes et d'enlever les pions à la fin du combat.

17.1.2 - Modificateurs et résultats

La Table des résultats de combat se trouve sur l'aide de jeu.

Modificateurs ajoutés au résultat du D6 lancé par l'Attaquant (tous cumulatifs):

- **Général** : la différence de CT des deux généraux d'armée :

CT de l'attaquant - CT du défenseur. Si aucun général n'est présent, prendre une CT à zéro.

Exemple : si la coalition est l'attaquant la CT de Marlborough qui est de 4 moins la CT Villars qui est de 3 donne un bonus de +1 ajouté au D6.

- **Ligne de défense** : -1 ou -2 suivant le niveau de Ligne de défense placé sur l'armée du Défenseur.

- **Zone** : +1 pour l'Attaquant si la zone contient une forteresse qu'il contrôle (VF 1 à 4), sinon -1 si la zone contient une forteresse contrôlée par le Défenseur.

- **Supériorité** (tous cumulatifs, il suffit d'avoir une supériorité stricte.

Exemple : 5 supérieur à 4 confère un modificateur):

- **Infanterie d'élite** (unité avec une étoile) : +1 si l'attaquant a la supériorité sinon -1 si le défenseur a la supériorité.

- **Cavalerie d'élite** (unité avec une étoile) : +1 si l'attaquant a la supériorité sinon -1 si le défenseur a la supériorité.

- **Artillerie** : +1 si l'attaquant à la supériorité, sinon -1 si c'est le défenseur.

- **Cavalerie** : +1 si l'attaquant à la supériorité, sinon -1 si c'est le défenseur.

Marqueurs de bataille : voir règle optionnelle.

Explication des résultats

- A, B, C, D: voir la Table des pertes.

- *: le général qui commande l'armée est éliminé sur le résultat d'un lancer d'un D6 égal à 1. La bataille continue tout de même avec ou sans nouveau général. Louis XIV n'est pas affecté par cette règle.

- -: aucune perte

17.1.3 - Fin du combat

- L'escarmouche prend fin automatiquement à l'issue du **premier round** de combat.

- La bataille prend fin automatiquement à l'issue du **troisième round** de combat.

- L'attaquant et le défenseur peuvent arrêter la bataille par la réussite d'un Test d'initiative à la fin d'un round : l'attaquant annonce et réalise le test en premier puis c'est au tour du défenseur. Si aucun des deux joueurs ne réussit le test, un round supplémentaire à lieu.

- Celui qui met fin à la bataille en réussissant le test d'initiative recule son armée dans une zone adjacente contrôlée et paye les PR nécessaires.

Suite à une bataille, si l'armée manque de PR pour reculer entièrement ou s'il n'y a pas de zone adjacente contrôlée alors le recul ne se fait pas mais on lui applique une pénalité avec un résultat D en plus du résultat déjà obtenu (avec la nouvelle taille d'armée suite aux rounds de combat).

17.1.4 - Vainqueur du combat

Celui qui met fin au combat par un test d'initiative réussi est le perdant, qu'il recule ou non.

Si aucun joueur ne met fin au combat, ou à l'issue du 3e round pour une bataille ou du 1er round pour une escarmouche, le perdant est celui qui a le plus de PF éliminés. En cas d'égalité de pertes, l'attaquant est le vainqueur. Le marqueur Bataille est dépensé à l'issue d'une bataille ou conservé s'il s'agissait d'une escarmouche.

17.2 - RÉSULTAT

Le perdant d'une bataille a le choix de rester ou de quitter la zone.

Le perdant d'une escarmouche doit obligatoirement quitter la zone.

Une armée qui perd une bataille ou une escarmouche peut le cas échéant entrer dans une forteresse amie située dans la même zone dans la limite de sa VF. S'il quitte la zone il n'a pas besoin de réaliser un Test d'initiative, il recule son armée vers une zone adjacente contrôlée et paye les PR nécessaires. Si aucune zone adjacente n'est contrôlée, ou si le camp ne peut payer les PR requis, l'armée reste dans la zone qui est alors contestée avec une pénalité (voir 17.1.3).

Un général sans unité est fait prisonnier et placé dans la Réserve de l'adversaire.

17.3 - CONSÉQUENCES D'UNE BATAILLE GAGNÉE

Ces conséquences ne sont valables que si un marqueur Stratégie de cabinet indiquant Bataille a été utilisé. Les escarmouches ne sont pas concernées.

- Une bataille gagnée permet l'attribution d'un PG.
 - Si le camp français gagne: ajoutez un PG sur l'échelle de la Table de diplomatie.
 - Si le camp coalisé gagne: déduisez un PG sur l'échelle de la Table de diplomatie.
- une bataille gagnée déplace tous les curseurs des états alliés de la Table des alliances en sa faveur (voir 22).

18 - SIÈGE

Un siège est possible si l'attaquant possède un marqueur de Siège qui est révélé et que la zone est libre d'armée ennemie.

Ce marqueur est enlevé à l'issue du siège.

Un marqueur forteresse représente plusieurs forteresses pour une zone donnée ainsi que leur garnison intrinsèque. Chaque marqueur possède une Valeur de fortification (VF), plus cette valeur est élevée, plus les forteresses sont nombreuses et/ou puissantes. Ces VF vont de 1 à 4.

Pour remporter un siège il faut soit amener à zéro la VF présente dans la zone (la supprimer), soit obtenir sa Reddition avec les honneurs.

Des unités peuvent être placées sous un marqueur Forteresse pour indiquer qu'elles constituent une garnison supplémentaire. La somme des PF des unités en garnisons doit être inférieure ou égale à la VF: c'est la limite de capacité d'accueil d'une garnison pour la forteresse.

18.1 - PROCÉDURE DE SIÈGE

Le joueur actif lance un D6 pour déterminer le nombre de round de sièges au résultat duquel sont éventuellement ajoutés des modificateurs :

- Hiver (durant la séquence de Surprise stratégique (voir 20)) : -2
- Présence de Vauban ou de Coehorn : +1
- Taille de l'armée assiégeante en PF supérieure à 30 : +1

Placez le marqueur de siège sur le compte-tour de siège. L'attaquant est alors obligé de mener le siège, même si le nombre de rounds déterminés ne lui semble pas suffisant pour l'emporter (ce sont les aléas de la guerre). Si le résultat modifié est inférieur à 1, il n'y a pas de siège.

Remarque : utilisez le compte-tours de siège spécifique pour décompter le nombre de rounds de siège.

18.1.1 - Round de siège

1. Effectuez le ratio Attaquant (assiégeant)/ Défenseur (assiégé):

Attaquant : somme de tous les PF d'infanterie et d'artillerie plus la moitié des PF de la cavalerie*. Arrondir à l'entier inférieur : 1 PF de cavalerie correspond à 0,5 arrondi à 0 et 3 PF de cavalerie correspondent à 1,5 arrondi à 1 PF.

*: une grande partie de la cavalerie est composée de dragons qui servent à cheval ou à pied.

Défenseur : somme des PF d'infanterie et d'artillerie plus la moitié des PF de la cavalerie – arrondie comme précédemment – en garnison (limitée à la VF) + VF de la forteresse.

2. Reportez le ratio A/D obtenu dans la colonne correspondante de la Table des sièges.

3. L'assiégeant choisit ou pas de dépenser 1 PR pour obtenir un modificateur de +1 pour Effort de guerre.

4. L'assiégeant décide ou non d'utiliser un marqueur tactique (voir règle optionnelle).

5. Lancez un D6 au résultat duquel sont ajoutés tous les modificateurs éligibles.

6. Croisez le résultat modifié du D6 avec la colonne obtenue en 2.

7. Appliquez les résultats indiqués dans la Table des sièges en commençant par les PF à supprimer puis les autres résultats.

18.1.2 - Modificateurs et résultats

La Table des sièges se trouve sur l'aide de jeu.

Modificateurs ajoutés au résultat du D6 lancé par l'Attaquant (tous cumulatifs) :

- **Effort de guerre** : +1 si l'assiégeant a dépensé 1 PR (un seul modificateur possible par round)

- **Assaut** : +1 à partir d'un ratio de 6 contre 1 et plus, non cumulatif.

Exemple : un modificateur de +1 et ajouté au résultat du D6 si le ratio A/D est de 7/1 ou 8/1. La colonne «supérieur ou égal à 6/1» est utilisée.

- **Pour le camp français**

- Présence de Louis XIV dans l'armée assiégeante : +1
- Présence de Vauban dans l'armée assiégeante : +2
- Présence de Vauban dans la garnison assiégée : -1

- **Pour le camp de la coalition**

- Présence de Coehoorn dans l'armée assiégeante : +1
- Présence de Coehoorn dans la garnison assiégée : -1

- **Bombardement** : +1 par PF d'artillerie présent dans l'armée assiégeante (Si 2 PF présents cela fait un bonus de +2).

- **Événement aléatoire** : voir détail de l'événement.

- **Marqueur Terre brûlée** dans la zone assiégée: -2

- **Soutien naval** : +1 si l'assiégeant contrôle la zone maritime adjacente à la zone terrestre où a lieu le siège.

- **Brèche** : +1 applicable uniquement pour le round suivant ce résultat obtenu.

- **Marqueurs de siège** : voir règles optionnelles.

Explication des résultats

– : aucun effet

A: voir la Table des pertes.

S : sortie effectuée par l'assiégé (défenseur). Lancer un D6, si le résultat est inférieur à la CT la plus élevée du général de la garnison, alors supprimez un nombre de PF de l'assiégeant (attaquant) équivalent au résultat du D6. Ignorez ce résultat si aucun général n'est présent avec la garnison.

S+ : ce résultat s'applique si la condition de succès du résultat S est obtenue, à savoir un résultat D6 est inférieur à la CT la plus élevée du général de la garnison. Supprimez un 1 PF d'artillerie si cette unité est présente, sinon appliquez le résultat S (les canons de l'assiégeant sont encloués suite à cette sortie et rendus inutilisables).

fe : fil de l'épée. Après ajustement de la nouvelle VF, les PF au-dessus de cette nouvelle capacité d'accueil de la forteresse sont éliminés et placés dans la Réserve de leur camp. Si la VF est à zéro, les généraux et les unités sont placés dans la Réserve de leur camp.

rh : reddition avec les honneurs. Tous les PF sont placés dans une zone adjacente contrôlée par leur camp et la forteresse passe sous contrôle de l'assiégeant, placez un marqueur de contrôle dans la zone. Si la VF est à zéro, les généraux et les unités sont placés dans une zone adjacente contrôlée par leur camp. Si aucune zone adjacente contrôlée par leur camp n'est présente, alors les unités et généraux sont faits prisonniers et placés dans la Réserve du camp vainqueur.

Br : Brèche. Un bonus à l'attaquant est attribué pour le round suivant uniquement: +1 au D6.

nVF : n est la valeur dont la VF est diminuée. Ajustez la nouvelles VF à l'aide des marqueurs VF1, VF2 et VF3.

* : le général qui commande l'armée est éliminé sur le résultat d'un lancer de D6 égal à 1. Louis XIV n'est pas affecté par cette règle.

18.1.3 - Fin du Siège

Un siège s'achève lorsque :

- L'assiégeant décide d'arrêter.
- Le niveau de VF est à zéro.
- La forteresse passe sous contrôle de l'assiégeant après un résultat rh.
- Le nombre de rounds de siège déterminé est atteint.

Si ces conditions ne sont pas atteintes alors le siège se poursuit.

Les marqueurs avec des VF différentes permettent d'ajuster le niveau de VF lorsque celle-ci est diminuée à l'issue d'un round de siège.

Lorsqu'il n'y a plus de VF ni d'armée de campagne du défenseur la zone est conquise; placez un marqueur de Contrôle du camp concerné.

Si le siège s'arrête et que la VF n'est pas à zéro, l'armée assiégeante reste dans la zone.

18.2 - SOUTIEN NAVAL

Un soutien naval consiste à appuyer un siège à partir d'une zone maritime. Pour bénéficier d'un modificateur au dé, il faut contrôler la zone maritime adjacente à la zone terrestre dans laquelle se déroule le siège.

Exemple : si le camp français contrôle la Méditerranée il bénéficie d'un modificateur pour assiéger la zone Cataluna.

18.3- CONSÉQUENCES D'UN SIÈGE GAGNÉ

Ces conséquences ne sont valables que si un marqueur Stratégie de cabinet indiquant Siège a été utilisé

- Un siège gagné lors d'une même campagne contre une forteresse VF4 (avec un seul marqueur Stratégie de cabinet employé) permet l'attribution d'un PG.

Ajustez le curseur sur l'échelle des PG de la Table de diplomatie en conséquence.

Remarque : aucun PG n'est attribué au joueur passif dans le cas d'un siège qui est abandonné par le joueur actif.

- Un siège victorieux d'une VF4 déplace tous les curseurs des états alliés de la Table des alliances en sa faveur (voir 22).

19 - POURSUITE DE CAMPAGNE

Le curseur de Campagne est placé sur la case 1 lors de la réalisation de la première campagne.

L'échelle de comptabilisation des campagnes se trouve sur la carte.

Le jeu est une alternance de campagnes (impulsions). Pour qu'il y ait une nouvelle campagne (et donc pour avancer le marqueur campagne d'une case) il faut tester à la fin de la campagne menée par le camp en phase.

Lorsqu'un joueur finit une campagne, on détermine si la phase des Campagnes se poursuit ou s'achève, lancez un D6 :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la somme des campagnes réalisées par les deux camps, indiqué par la position du curseur de campagne, alors la saison des campagnes se termine et on passe à la phase d'Hivernage.

- Si le résultat est supérieur, le curseur de campagne est avancé d'une case et l'adversaire devient le joueur actif.

Modificateurs : certains événements aléatoires ajoutent un modificateur au résultat du lancer du D6.

Un joueur peut décider de ne mener aucune campagne et de passer son tour, auquel cas on considère tout de même qu'il s'agit d'une campagne à comptabiliser et le curseur est avancé d'une case.

Si les deux joueurs refusent successivement de mener une campagne, alors la saison des campagnes s'achève.

Exemple : le camp français a mené deux campagnes et le camp coalisé a mené une campagne et a refusé une fois de mener une campagne. Cela fait un total de quatre campagnes, le curseur Campagne est donc dans la case 4.

Le résultat du lancer d'un D6 est 3 : la saison des campagnes se termine.

20 - SURPRISE STRATÉGIQUE

Durant la phase d'hivernage, une seule armée par camp peut mener une surprise stratégique qui est une « campagne bonus ». Son déroulé est le même que décrit dans la séquence de Campagnes.

Seule une armée composée d'infanterie et d'artillerie peut effectuer un mouvement d'une seule zone, la cavalerie ne se déplace pas. Le coût du mouvement en PR est doublé pour ce mouvement.

Note : les chevaux sont très difficiles à nourrir en hiver par faute de pâturage disponible et le fourrage est très encombrant et coûteux à déplacer.

Le joueur actif qui détient l'initiative pour ce tour de jeu détermine s'il

peut mener une surprise stratégique. Puis le joueur passif fait de même pour déterminer s'il peut réaliser une surprise stratégique.

Suivez cette procédure pour déterminer si une surprise stratégique se produit :

1. Le joueur actif choisit un général avec une armée (sans limitation du nombre de PF). Un général sans armée ne peut pas se déplacer puis effectuer un mouvement avec une armée prise au passage.

2. Lancez un D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la CS du général, la surprise stratégique a lieu.

3. Réalisez toutes les actions comme indiqué dans la séquence de campagne.

4. A l'issue de la résolution de la campagne, le camp adverse suit le même déroulé s'il réussit le lancer du D6.

Note : cette séquence est directement inspirée par la manœuvre du maréchal de Turenne qui aboutit à la victoire de Turckheim le 5 janvier 1675.

21- QUARTIERS D'HIVER

Une armée doit se trouver dans une zone contrôlée pour la période d'hivernage. Une garnison peut, elle, rester dans une zone contestée. En commençant par le joueur qui a l'initiative, déplacez chaque armée située dans une zone non contrôlée par son camp vers une zone contrôlée adjacente sans dépenser ni PR ni déterminer l'usure et la désertion.

Si aucune zone n'est disponible, l'armée reste dans la zone contestée et doit immédiatement déterminer l'usure et la désertion avec un malus unique de +3.

22 - ACTIONS DIPLOMATIQUES

L'ajustement des curseurs de la Table de diplomatie se fait dès que l'événement déclencheur a lieu.

22.1 - ALLIANCES

- **Nouveaux alliés :** les curseurs des nouveaux alliés sont placés dans la Table d'alliance. Leurs unités et généraux sont placés dans une ou plusieurs zones de l'état concerné, au choix du joueur, sauf si cela est indiqué.

- **Alliances :** chaque scénario indique l'état leader de la coalition alliée. La France est toujours le leader de son camp. Chaque allié d'un leader possède un curseur d'alliance qui évolue sur la Table des alliances. On ne place pas de curseur pour un état leader.

La graduation de l'échelle n'est pas la même pour un état majeur ou un état mineur. Lorsqu'un état allié d'un camp est neutralisé – curseur dans la partie centrale de la Table des alliances –, cela modifie la position du curseur dans la Table de diplomatie sur la ligne Différentiel d'alliés (nombre d'alliés de la coalition neutralisés – nombre d'alliés français neutralisés).

Un siège victorieux d'une VF4 et une bataille majeure gagnée déplacent tous les curseurs des états alliés de la Table des alliances en sa faveur.

- Pour les alliés de son camp : les curseurs sont déplacés d'une case vers la colonne Indéfectible du camp victorieux (vers la gauche pour la France et vers la droite pour la Coalition de la Table des alliances).

- Pour les alliés du camp adverse : les curseurs sont déplacés d'une case vers la colonne Neutre de la Table des alliances.

Important : le curseur d'un état allié ne peut pas basculer dans le camp adverse une fois neutralisé, sauf si le scénario l'indique. Lorsqu'un état est neutralisé, ses unités et généraux sont retirés de la carte et placés dans la Réserve du camp pour lequel il était allié. Si cet état change d'alliance, ses unités et généraux sont alors placés dans la Réserve de leur nouveau camp.

Le contrôle de toutes les zones d'un état par le camp adverse ne le neutralise pas pour autant et ne déplace pas son curseur d'alliance.

Note : toutes les possessions des états ne sont pas présentes sur la carte. De plus, les aristocrates possédaient plusieurs titres et terres associées réparties sur toute l'Europe ce qui leur permettait de poursuivre la lutte. Exemple : le Duché de Lorraine contrôlé par la France n'empêche pas le Duc de Lorraine et ses unités d'être au côté de la coalition.

Déplacement d'alliance d'un état mineur



Il est possible de déplacer un curseur d'alliance d'un état mineur uniquement – allié de son camp ou allié du camp adverse – en dépensant 5 PR.

Le camp qui a l'initiative pour ce tour décide en premier s'il souhaite déplacer le curseur allié puis c'est à l'autre joueur de s'exprimer.

Le joueur qui a l'initiative choisit un seul allié mineur. Cet allié mineur ne pourra plus être déplacé dans ce tour.

Le curseur d'alliance de cet allié mineur est déplacé d'une seule case par tour de jeu. Puis c'est au tour de l'adversaire de choisir un allié différent et de déplacer le curseur en suivant la même procédure.

22.2 - POINTS DE RESSOURCES ET POINTS DE GLOIRE

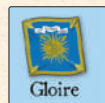
22.2.1 - Points de Ressource



les PR sont à ajuster régulièrement à l'issue de chaque action qui nécessite d'utiliser des PR. Les actions et leurs coûts associés sont résumés dans Table de dépenses de PR (voir 8.2). Le marqueur Ressource est également ajusté en 6.3.4 en fonction des zones gagnées ou perdues (et donc le total de PR) sur la Table de diplomatie.

22.2.2 - Points de Gloire

- Une Bataille gagnée permet l'attribution d'un Point de Gloire.
Si le camp français gagne : ajoutez un PG sur l'échelle de la Table de diplomatie.
Si le camp coalisé gagne : déduisez un PG sur l'échelle de la Table de diplomatie.
 - Un siège contre une forteresse FV4 qui est gagné en une seule campagne [pas sur des campagnes successives] permet de gagner 1 PG.
- Ajustez le curseur l'échelle des PG de la Table de diplomatie en conséquence.
- La présence de Louis XIV dans une zone de Bataille (une escarmouche n'est pas concernée) multiplie par deux ce résultat (pour les deux camps).



22.3 - OBJECTIFS

Les objectifs géographiques sont indiqués pour chaque scénario.

Placez un marqueur objectif sur les zones concernées. Chaque zone indiquée comme objectif qui est contrôlée par la France déplace le curseur Objectif de la Table de diplomatie d'une case vers la droite.



Chaque zone en France qui est contrôlée par la coalition déplace le curseur d'une case vers la gauche. Le joueur français doit non seulement conquérir des territoires mais aussi (et avant tout) conserver le sien.

Le curseur Objectifs de la Table de diplomatie reste dans la case zéro même si plusieurs zones françaises sont contrôlées par la Coalition. Il remonte dès que des zones indiquées comme objectifs sont contrôlées par la France.

22.4 - STRATÉGIE DE CABINET

Chaque marqueur de Stratégie de cabinet, y compris le marqueur Leurre, non utilisé par le camp français diminue d'une case le curseur PG de l'échelle de comptabilisation de la Table de diplomatie.

Chaque marqueur de Stratégie de cabinet, y compris le marqueur Leurre, non utilisé par le camp coalisé augmente d'une case le curseur PG de l'échelle de comptabilisation de la Table de diplomatie.

Rappel : un marqueur Bataille contrôlé par un marqueur Leurre ne compte pas comme un marqueur de Stratégie de cabinet non utilisé.

23 - VICTOIRE

Une partie se termine lorsque les conditions de victoire sont réunies ou à l'issue du dernier tour.

Tous les curseurs de la Table de diplomatie évoluent dans chacune des trois colonnes: Traité de paix à l'avantage de la coalition, Poursuite de la guerre, Traité de paix à l'avantage de la France.

Lors de cette séquence, la position des curseurs dans les colonnes de la Table de diplomatie indique si la guerre continue ou si un traité de paix survient.

Le nombre de curseurs dans les colonnes détermine la poursuite de la guerre ou un traité de paix:

- Poursuite de la guerre ou paix de compromis pour le dernier tour de jeu: un ou deux curseurs dans cette colonne.
 - Traité de paix: si trois curseurs se situent dans une même colonne du Traité de paix, alors le camp concerné obtient une victoire stratégique.
- Si quatre curseurs se situent dans la même colonne du Traité de paix c'est alors une victoire retentissante.
- Si aucune de ces conditions n'est remplie lors de la détermination de la

victoire du dernier tour de jeu, alors c'est une Paix de compromis qui est réalisée, sans victoire.

Note : lorsque le conflit s'éternise et qu'aucune décision militaire s'impose, la place est laissée aux négociations diplomatiques. Une preuve de bonne volonté d'un état – souvent la France – est d'arrêter les campagnes militaires.

RÈGLES OPTIONNELLES

7-ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Pour ceux qui souhaitent plus d'événements aléatoires, ou même plus d'aléas, voici trois propositions de règles optionnelles.

Une seule option par scénario.

• Option 1

Un à trois événements peuvent avoir lieu lors d'un tour.

Le résultat du D6 indique l'événement:

1-2 : le premier événement survient (le numéro 4 dans la règle).

3-4 : le premier et second événement surviennent (les n° 4 et 5 dans la règle).

5-6 : le premier, second et 3e événement surviennent (les n° 4, 5 et 6 dans la règle).

• Option 2

Un seul événement à lieu à chaque tour. Le résultat du D6 indique l'événement:

1-2 : le premier événement survient (le numéro 4 dans la règle).

3-4 : le second événement survient (le numéro 5 dans la règle).

5-6 : le troisième événement survient (le numéro 6 dans la règle).

Dix marqueurs tactiques, cinq pour chaque camp, apportent des modificateurs pour la bataille et le siège. L'utilisation de ceux-ci et leurs effets sont précisés dans les points de règles suivants.

8-2 DÉPENSE DES POINTS DE RESSOURCES

Utiliser un marqueur tactique : 1 PR est dépensé lors d'une bataille ou d'un siège par marqueur. Chaque camp ne peut utiliser qu'un seul marqueur par round de bataille ou de siège.

17-COMBAT

17.1.1 – Round de bataille

L'attaquant décide d'utiliser un marqueur tactique. Il dépense 1 PR, ajuste les curseurs PR dans l'échelle de comptabilisation et choisit secrètement le marqueur. Le défenseur fait de même.

Chaque marqueur contient une lettre A, B, C, D et E qui correspond à un modificateur appliqué au résultat du D6 présenté dans la Table des marqueurs tactiques dans l'aide de jeu.

Les marqueurs sont révélés lorsque le résultat du lancer du D6 est connu.

Après leur utilisation, les marqueurs sont remis avec les autres marqueurs et sont à nouveau disponibles pour un round suivant.

18.1 – PROCEDURE DE SIÈGE

18.1.1 – Round de siège

3. Ajoutez : l'assiégeant uniquement choisit de dépenser 1 PR pour obtenir un marqueur tactique. Chaque marqueur contient une lettre F, G, H, I et J qui correspond à un modificateur appliqué au résultat du D6 est présenté dans la Table des marqueurs tactiques ci-contre.

Après son utilisation, le marqueur est remis avec les autres marqueurs et, est à nouveau disponible pour un round suivant.

Exemple de tour de jeu (phase de campagne)

La Guerre de Dévolution (1667-1668)



• Mouvement

L'armée française en Picardie composée de 20 PF dépense 2 PR et effectue un mouvement d'une zone vers le Brabant. Une seule zone est parcourue, seul un modificateur de -1 est ajouté (CS du général est différente de 0) pour la détermination de l'usure et désertion. Le résultat du lancer du D6 est $6-1 = 5$: 1 x PF d'infanterie est supprimé.

• Combat

Aucune unité espagnole n'est dans la forteresse. L'armée française se compose de 12 PF d'infanterie – dont un PF d'élite –, de 5 PF de cavalerie – dont un PF d'élite –, et de 2 PF d'artillerie pour un total de 19 PF.

L'armée espagnole comprend 4 PF d'infanterie et 2 PF de cavalerie pour un total de 6 PF. Le joueur français souhaite mener un combat au contraire du joueur coalisé qui tente un test d'initiative.

La capacité tactique du général espagnol A est de 0 et celle de Turenne est de 3. Le différentiel est de -3 car c'est le joueur espagnol qui tente le test.

Le résultat du lancer du D6 est de 3 modifié à 0. Le test échoue, un combat a donc lieu.

Comme l'armée espagnole est strictement inférieure à 10 PF, il s'agit d'une escarmouche à un seul round de combat qui ne nécessite pas de dépenser de marqueur Bataille de stratégie de cabinet pour le joueur français.

Le ratio est de $19/6$ ramené à $3/1$. Les modificateurs sont de +3 pour le différentiel de capacité tactique, de +1 pour la présence de troupes d'élite, de +1 pour l'artillerie, +1 pour la cavalerie et de -1 car la zone contient une forteresse contrôlée par le Défenseur, soit un total de +5.

Le résultat du lancer du D6 est de 2 modifié à 7. Le résultat est sans conséquence pour l'attaquant et C pour le défenseur soit 1 x PF à éliminer.

Le joueur espagnol élimine un PF d'infanterie qui est placé dans sa réserve et perd le combat. Il doit reculer et dépense un PR pour entrer en **Flandre & Hainaut** qu'il contrôle.

Aucun PG n'est attribué pour la victoire d'une escarmouche.

• Siège

Le joueur français a la possibilité de mener le siège de la Forteresse VF2 en jouant un marqueur de stratégie de cabinet car l'armée espagnole a quitté la zone. Le lancer d'un D6 détermine le nombre de rounds de siège.

Le résultat est 2, +1 par la présence de Vauban, soit 3 rounds de siège.

Aucune infanterie n'est présente sous le marqueur VF.

La force de l'assiégeant est 12 PF d'infanterie, plus 2 PF d'artillerie, plus la moitié des 5 PF de cavalerie arrondie à l'entier inférieur soit 2 pour un total de 16. Le ratio A/D est donc de $16/2$ soit $8/1$. La colonne de la table des sièges est celle qui correspond au ratio supérieur ou égal à 6. Les modificateurs sont de +1 pour assaut, +2 pour le bombardement, +2 par la présence de Vauban et +1 par la présence de Louis XIV, soit un total de +6.

Le résultat du lancer du D6 est de 1 modifié à 7. Une brèche est ouverte ce qui donne un modificateur de +1 pour le round suivant et la forteresse perd un VF et devient VF1. Pour le second round, le résultat du lancer du D6 avec un modificateur de +7 est de 10 : le dernier niveau de VF est enlevé. La zone ne contient ni armée, ni forteresse ennemie, un marqueur de contrôle français est placé en Brabant.

Aucun PG n'est attribué pour ce succès sur une VF2.

Exemple de tour de jeu (phase de préparation)

La guerre de Hollande (1672-1678)

Afin d'aider les joueurs dans l'apprentissage du jeu *Les Guerres du Roi Soleil* 1648-1713, voici les réflexions stratégiques et opérationnelles qu'il est possible de se poser pour débiter un scénario. Le scénario sur la guerre de Hollande (24.3) sert d'exemple.

Voici une proposition de réflexions et d'actions à mener, dans l'ordre.

1. Initiative : sachant qu'un tour de jeu peut se résumer à une seule campagne (voir 19.) c'est une opportunité unique d'imposer sa volonté. Il est possible, voir souhaitable de réaliser le maximum de mouvements d'armée et de combats lors de cette entame de jeu.

2. Objectifs : où veut-on aller ? Il s'agit de préparer son plan d'action pour déterminer comment atteindre ses objectifs. Identifiez les armées qui ont la capacité de mener une bataille ou un siège avec des chances de succès.

Une armée de 20 PF et plus, pourvue en artillerie, avec un général de CT supérieure ou égale à deux possède un potentiel offensif exploitable.

Ce sont ces armées à privilégier. Cela signifie qu'un joueur dont les PF sont disséminés doit les rassembler à l'aide d'un bon général avant d'agir.

3. Première campagne : il existe deux stratégies possibles : soit effectuer tous ses mouvements d'armées et mener les combats prévus lors de la première campagne, soit mener une suite de mouvements et combats lors de campagnes successives en espérant que la saison ne se finisse pas prématurément (pour mémoire, un joueur peut mener trois campagnes par tour au maximum (voir 12)).

4. Stratégie de cabinet : les zones ciblées sont occupées par une forteresse et/ou une armée ennemie, ce qui indique potentiellement le nombre de marqueurs Bataille ou Siège qui sont nécessaires. Un joueur sur la défensive doit privilégier un marqueur Leurre est un marqueur Terre brûlée pour décevoir l'adversaire et lui supprimer au moins un PR.

5. Les points de ressources : la taille de chaque armée indique le nombre de PR requis pour effectuer un mouvement. Généralement il faut compter 2 PR ou 3 PR par armée à potentiel offensif.

La bascule de 2 ou 3 PR par mouvement se fait à 20 ou 21 PF. Pour 6 PR dépensés il peut être judicieux de déplacer trois armées de 20 PF plutôt que deux armées de 21 PF et plus.

Un joueur offensif qui mène un siège ou une bataille doit garder des PR pour, soit obtenir un modificateur effort de guerre, soit acheter un marqueur tactique (*voir règle optionnelle*).

Un joueur qui n'a pas l'initiative ou qui n'a pas suffisamment de PF pour constituer une armée digne de ce nom doit améliorer ses défenses.

Au moins 5 PR sont utilisés pour faire évoluer d'une case un allié mineur en sa faveur. Quelques PR sont à utiliser pour miser et prendre l'initiative.

6. Surprise stratégique : cela peut être la Némésis du joueur sur la défensive ou du joueur à l'offensive.

Pour conclure un tour et atteindre in extremis l'objectif, il suffit de conserver quelques PR (un seul suffit) pour autoriser le mouvement d'une petite armée pour s'emparer d'une zone de l'adversaire et le priver d'un objectif. Toutefois, quelques PR supplémentaires (deux par exemple) suffisent à déplacer une armée importante et mener une ultime bataille ou un dernier siège. Ces conseils donnés, voyons quel peut être le début de la guerre de Hollande.

INITIATIVE

Comme le joueur français à l'initiative, il est obligatoire pour le joueur coalisé d'avoir une attitude défensive en ouverture de jeu, en attendant la seconde campagne et un tour suivant.

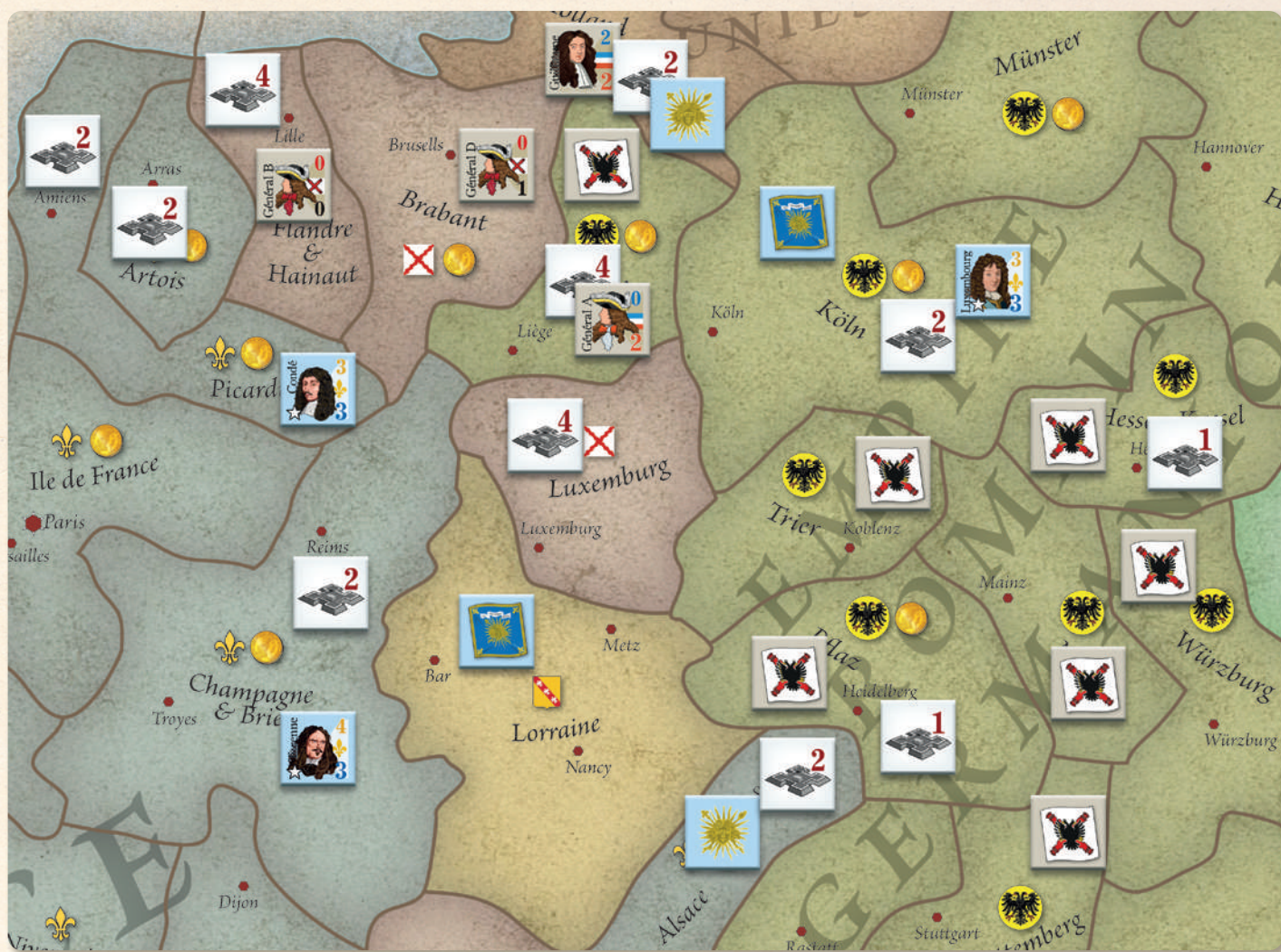
Le Français décide de prendre les options résolument offensives pour ses trois armées menées par Condé, Turenne et Luxembourg avant que des alliés majeurs ennemis n'interviennent (Espagne, Autriche).

OBJECTIFS

Pour le Français, les zones à contrôler pour gagner sont **Holland, la Friesland, la Franche-Comté** et **l'Alsace**. L'**Alsace** n'est pas menacée en début de campagne et la **Franche-Comté** inaccessible tant que l'Espagne n'est pas officiellement en guerre.

L'action doit se porter sur la **Holland** et la **Friesland**. Le Coalisé va tout faire pour conserver ses zones en attendant de constituer une armée offensive et de prendre l'initiative.

Quelles armées ont une capacité offensive intéressante et quelles options sont envisageables ?



Pour le joueur français

Condé : armée de 27 PF.

- **Option 1** : entrer dans la zone **Liège** et mener un siège. Le coût de mouvement de deux zones est de 3 PR.
- **Option 2** : entrer en **Hollande** (via **Champagne, Lorraine, Trier, Köln**) et mener une bataille puis un siège. Le coût de mouvement de cinq zones est de 3 PR.

Turenne : armée de 24 PF.

- **Option 1** : entrer en **Alsace** pour sécuriser la zone et préparer une attaque sur la **Franche-Comté** en 1673. Le coût de mouvement de deux zones est de 3 PR. Puis augmenter la VF2 d'un niveau pour 2 PR.
- **Option 2** : entrer en **Lorraine** pour menacer le **Luxembourg**, le **Pflaz**, la **Franche-Comté** et sécuriser **l'Alsace**. Le coût de mouvement d'une zone est de 3 PR.

Luxembourg : armée de 13 PF.

Bien que son potentiel offensif soit faible, sa position proche de zones cibles est à exploiter pour gêner l'ennemi.

- **Option 1** : entrer en **Friesland** et engager une escarmouche pour diminuer les forces néerlandaises. Le coût de mouvement d'une zone est de 2 PR.

- **Option 2** : entrer dans la zone **Münster ou Hannover** pour bloquer l'arrivée probable de l'armée de Brandenburg.

Général anglais B

- **Option 1** : rester en **Grande-Bretagne**
- **Option 2** : effectuer un mouvement et débarquer en **Hollande** ou **Friesland**. Le coût de mouvement est de 4 PR pour se déplacer via la zone maritime **mer du Nord** et le camp français ne la contrôle pas.

Pour le joueur coalisé

Brandenburg : armée de 9 PF.

- **Option 1** : foncer sur la **Hollande** (**Hannover + Münster + Friesland/Hollande**), prendre au passage le contrôle de **Münster** et de 1 PR, puis renforcer la **Friesland** ou la **Hollande**. Coût de mouvement de 1 PR.
- **Option 2** : voir venir les Français et agir en conséquence.

Guillaume : armée de 7 PF.

Quelle que soit l'option, augmenter d'un niveau de VF la forteresse en **Hollande** qui devient VF 3 pour un coût de 2 PR.

- **Option 1** : rejoindre Frédéric en passant par la **Friesland** et récupérant les 4 PF présents. Coût de mouvement de 1 PR.
- **Option 2** : rester en Hollande.

Première campagne

- **Français et coalisés** : toutes les options 1 sont choisies.

STRATEGIE DE CABINET

Les PR sont de 16 pour la Coalition et 15 pour la France.

- **Français** : cinq marqueurs sont obtenus. Quatre marqueurs sont choisis : Bataille x 2, Siège x 2.

- **Coalisés** : deux marqueurs sont obtenus.

Deux marqueurs sont choisis : Bataille et Leurre.

POINTS DE RESSOURCES

Afin de mener à bien ces options, voici les PR à dépenser en Phase de préparation (l'augmentation de la VF d'une forteresse n'est pas jouée lors du premier tour de jeu d'un scénario), les autres PR sont utilisés pour les sièges et actions diplomatiques.

- **Français** : 8 PR sont dépensés en phase de campagnes plus 1 PR pour un effort de guerre lors d'un siège. 5 PR dépensés pour déplacer le curseur diplomatique du Danemark. Le solde est de 1 PR.

- **Coalisés** : 2 PR sont dépensés en phase de campagnes. 5 PR dépensés pour déplacer le curseur diplomatique Empire. Le solde est de 9 PR.

Un plan d'action bien construit ne résiste pas aux premiers combats; les fortunes ou infortunes nécessitent de conserver une capacité de réaction avec quelques PR de réserve.

Laissons Turenne conclure ces modestes conseils stratégiques :

« Quand un général prétend n'avoir jamais fait de fautes, il me persuade qu'il n'a jamais fait la guerre longtemps. »