

PC 

Blocks!



RICHARD III



AVALON
DIGITAL



Résumé des Règles (Synthèse)

BLOCKS!: RICHARD III est l'adaptation digitale du célèbre jeu de plateau des Columbia Games, Richard III, un jeu de guerre épique à deux joueurs qui recrée la lutte dynastique sanglante du XV^e siècle entre les maisons royales de Lancaster et York pour le trône d'Angleterre.



OBJECTIF: Le but du joueur est de devenir Roi à la fin du dernier Tour Politique du scénario qu'il joue. Cela se fait en éliminant les cinq héritiers ennemis et/ou en gagnant le contrôle des puissants nobles d'Angleterre. Les Lancastre commencent le jeu en tenant le trône, et les Yorks sont en exil en tant que Prétendant, prêts à envahir. La royauté peut être gagnée ou perdue plusieurs fois pendant le jeu. Gagner des batailles et prendre le contrôle des nobles (par le contrôle de leurs fiefs) et des villes clés est essentiel pour atteindre cet objectif.

Dans le jeu hotseat, pendant qu'un joueur joue son tour à l'ordinateur, l'autre joueur doit regarder ailleurs.

SCENARIOS: Il y a 3 scénarios dans le jeu, chacun avec un nombre différent de campagnes, mais chaque campagne est composée de 7 tours.

TOURS DE JEU ET PHASES: Phase de Cartes, Phase d'Action, Phase de Bataille, Phase de Ravitaillement.

Phase de carte : sélectionnez la carte que vous voulez jouer. La carte à valeur de point d'action supérieure joue en premier. Les égalités ont été résolues en faveur de Prétendant. Les cartes Evénements ont toujours la priorité sur les cartes Points d'Action.

Phase d'Action : dans l'ordre (vainqueur de la Phase de Cartes en premier), déplacez les piles (blocs) ou recrutez en de nouvelles. Lorsqu'une carte événement est jouée, appliquez les instructions relatives aux événements.

Phase de Bataille : Dans chaque zone avec des armées des deux camps, les batailles doivent être résolues. Elles durent un maximum de 3 rounds. Après les batailles, les perdants battent en retraite et le vainqueur peut se regrouper.

Phase de Ravitaillement : inflige des pertes au piles si la limite de ravitaillement est dépassée.

TOUR POLITIQUE: à la fin de la campagne, on vérifie si le détenteur de la couronne a changé, on ramène les nobles et les rois dans leurs fiefs d'origine, on démobilise les levées et on remet à pleine force toutes les unités. Si une autre campagne suit, elle commence maintenant. Sinon, le Roi du dernier tour politique gagne la partie



Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire.

Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque de perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, **CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN**. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

Mesures à respecter pendant le jeu :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, mais installez vous à une certaine distance, aussi loin que le câble le permet.
- De préférence, jouez sur un petit écran.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi.
- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Reposez vous au moins 10 à 15 minutes par heure passée à jouer avec un jeu vidéo.

Notice

AVALON DIGITAL est une marque détenue par la société SAS Avalon Digital, Meylan (38240), France. COLUMBIA GAMES et RICHARD III sont des marques de Columbia Games, Inc., Waine, WA, USA.

SAS AVALON se réserve le droit d'améliorer ce produit à tout moment et sans avertissement préalable. Ce manuel, et le programme qui y est décrit, sont protégés et déposés. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ou du programme ne peut être copié, reproduit, traduit ou transformé sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de SAS AVALON DIGITAL.

ne fournit aucune garantie, expresse ou implicite en ce qui concerne ce manuel, sa qualité, commercialisation ou quelque autre usage que ce soit. Ce manuel est fourni « tel quel ». Les Grenouilles Numériques SA fournit un certain nombre de garanties limitées pour le programme et les media utilisés par celui-ci. En aucun cas SAS AVALON DIGITAL n'acceptera de responsabilité, directe ou indirecte, pour tous dégâts ou dommages connexes.

Ces termes et conditions ne restreignent en aucune façon les droits de l'acheteur, sous réserve que ce dernier n'ait pas acquis le produit à des fins commerciales et non d'usage privé. En cas de litige et à défaut d'accord amiable entre les parties, compétence expresse est attribuée aux tribunaux du ressort du siège social de la société SAS AVALON DIGITAL, nonobstant appel en garantie ou pluralité des défenseurs, même pour les procédures d'urgence ou les procédures conservatoires en référé ou par requête.

AVALON DIGITAL

La Table des Matières

Est située en page 24

NB: les copies d'écran ou images non légendées sont restées en anglais

BLOCKS!: MANUEL RICHARD III

Organisation du livret de règles (Table des matières à la page 24)

Ce livre de règles est formaté de façon à ce que les sections brunes contiennent des exemples, des clarifications et des commentaires historiques pour vous aider à comprendre et à apprécier ce jeu.

I - INTRODUCTION

Basé sur l'histoire de la Guerre des Deux Roses, BLOCKS!: RICHARD III est un grand jeu de stratégie pour 1-2 joueurs.

BLOCKS!: RICHARD III présente la construction des troupes, leur mouvement et leur combat sur l'Angleterre et le Pays de Galles dans le but ultime de garder ou de prendre le trône d'Angleterre pendant les guerres civiles de l'époque de la Guerre des Deux Roses, une période de temps s'étendant entre 1460 et 1485

NB: La Guerre des Deux Roses dura trente-deux ans, de 1455 à 1485. Cependant, ce n'était pas une guerre continue. Les batailles avaient tendance à être sanglantes, et aucune des deux parties ne pouvait se permettre de maintenir une armée permanente de quelque taille que ce soit. La plupart des campagnes militaires n'ont duré que quelques mois, séparés par 6 à 12 années de paix précaire.

Le jeu est destiné à deux joueurs. Un joueur représente la Maison de Lancastre (rouge), l'autre la Maison de York (blanche).

- ❖ Pendant la partie, l'un ou l'autre des joueurs peut détenir le trône et est appelé le Roi.
- ❖ L'autre joueur s'appelle le Prétendant.
- ❖ Ces rôles peuvent changer plus d'une fois.

Le scénario principal de la campagne (1460) commence avec la Maison de Lancastre qui contrôle le Roi, et la Maison d'York en tant que Prétendant.

Marguerite d'Anjou

Henri VI n'était pas un roi guerrier, mais sa reine, la dynamique Marguerite d'Anjou compensait largement ses faiblesses. Impitoyable et déterminée à préserver le trône pour son fils, elle ne fut vaincue qu'avec la mort du Prince Edward à Tewkesbury en 1471. Sa valeur est prise en compte sur le bloc Henry VI qui serait autrement coté C2.

Richard III

Il est possible de jouer à ce jeu et de ne jamais avoir le duc de Gloucester devenu Richard III. L'histoire change à chaque partie.

Richard, duc d'York est mort à la bataille de Wakefield en 1460. Son fils aîné devint Edouard IV quelques mois plus tard. Si York avait survécu à Wakefield, il serait probablement devenu Richard III en 1461. Cela arrive souvent dans ce jeu.

Gloucester était le plus jeune des quatre fils de York. Il a fallu le meurtre brutal de Rutland par Lord Clifford (après Wakefield), l'exécution de Clarence pour trahison et la mort prématurée à 40 ans d'Edward IV pour lui permettre de

ceindre la couronne. Il eut en outre à gérer le cas des deux héritiers mineurs de Edouard IV. Gloucester a de très bonnes chances de devenir roi dans ce jeu, peut-être comme Richard IV, mais il peut aussi mourir au combat avant de remporter la couronne.



**Henry de Lancastre
Henry VI, 1421-1471**

But all his mind is bent to holiness To number Ave Marias on his beads His champions are the prophets and apostles His weapons holy saws of sacred writ.

Henry VI Part II, Act I, Scene III.

II – MENU PRINCIPAL

Une fois que les logos du développeur et de l'éditeur ont été affichés, le menu principal du jeu apparaît, et de là vous pouvez accéder au jeu ou à ses options.



Ce menu permet de sélectionner un nouveau scénario à jouer (Nouvelle partie), de reprendre la dernière partie jouée là où vous l'avez arrêtée (Continuer), de charger une partie précédemment sauvegardée (Charger partie), de définir les différentes options de jeu (Options) ou d'abandonner le jeu (Quitter).

2.1 Charger (et Sauvegarder)

Cette fonction de chargement vous permet à la fois de charger une partie déjà sauvegardée et de sauvegarder

une partie en cours (pendant votre partie, en cliquant sur le bouton Menu, voir section IV ci-dessous).



Vous pouvez renommer vos sauvegardes en double-cliquant sur leurs noms dans les cases présentées dans la fenêtre de sauvegarde.



Notez que le jeu sauvegarde automatiquement par une procédure d'**autosave** (une sauvegarde est effectuée automatiquement au début de chaque phase).

2.2 Options

Le menu Option illustré ci-dessous est accessible à partir de la page du menu principal. Là, quelques options de jeu peuvent être ajustées, telles que les changements de langue (NB : pour valider un changement de langue, le jeu doit être redémarré), la résolution de l'écran, les sons et la musique.

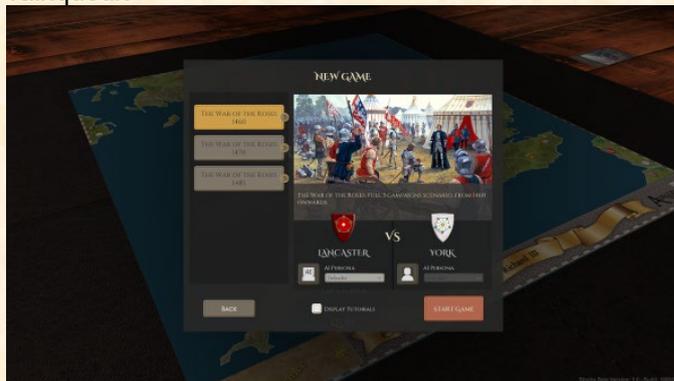


2.3 Nouvelle Partie (i.e. Scénarios)

Il y en a 3 dans cette version du jeu. Vous pouvez choisir dans le menu des scénarios, et pour chacun d'entre eux, vous pouvez voir un très court résumé juste en dessous de l'image descriptive et décorative.

La Guerre des Deux Roses – Scénario 1460

Un scénario historique dans lequel, comme le jeu commence en 1460, les deux joueurs lanceront 3 campagnes complètes pour décider si l'un d'eux est le vainqueur.



Chacune des trois (3) campagnes a sept (7) tours de jeu, pour un total de vingt et un tours de jeu. Un Tour Politique fait la jointure entre les campagnes.

La Guerre des Deux Roses – Scénario 1470

Un scénario historique dans lequel, comme le jeu commence en 1470, les deux joueurs lanceront 2 campagnes complètes pour décider si l'un d'eux est le vainqueur.

Chacune des deux (2) campagnes a sept (7) tours de jeu, pour un total de quatorze tours de jeu. Un Tour Politique fait la jointure entre les campagnes.

La Guerre des Deux Roses – Scénario 1480

Un scénario historique dans lequel, comme le jeu commence en 1480, les deux joueurs lanceront 1 campagne complète pour décider si l'un d'eux est le vainqueur.

La campagne unique a sept (7) tours de jeu. Un Tour Politique y met fin, au cours duquel le vainqueur est déterminé.

III – JOUEURS ET IA

Chacun des deux camps (York et Lancastre) peut être contrôlé par un joueur ou par l'IA.

L'IA (Intelligence Artificielle) rend active le camp non représenté par un joueur (si sélectionné comme étant contrôlé par l'ordinateur) et lui donnera les moyens de gagner le jeu en fonction du niveau de difficulté sélectionné dans le scénario en cours de jeu.

Il existe actuellement trois niveaux de difficulté de l'IA : normal, agressif et équilibré.

- ❖ En niveau Normal, l'IA se joue exactement comme le ferait un joueur (pas d'avantage spécifique).
- ❖ Au niveau Agressif, l'IA a des avantages accrus qui la rendent plus compétitive.
- ❖ En niveau Équilibré, l'IA a quelques avantages à compenser le fait de ne pas être un humain.....

IV – INTERFACE PRINCIPALE, PLATEAU DE JEU ET DIVERS

Une fois que vous avez sélectionné un scénario dans le menu, il vous suffit de cliquer sur le bouton START GAME pour lancer le jeu.

4.0 L'Interface

Après un bref chargement, vous arriverez sur la carte principale et l'interface où le jeu se joue. Vous trouverez ci-après les explications nécessaires à ce sujet.

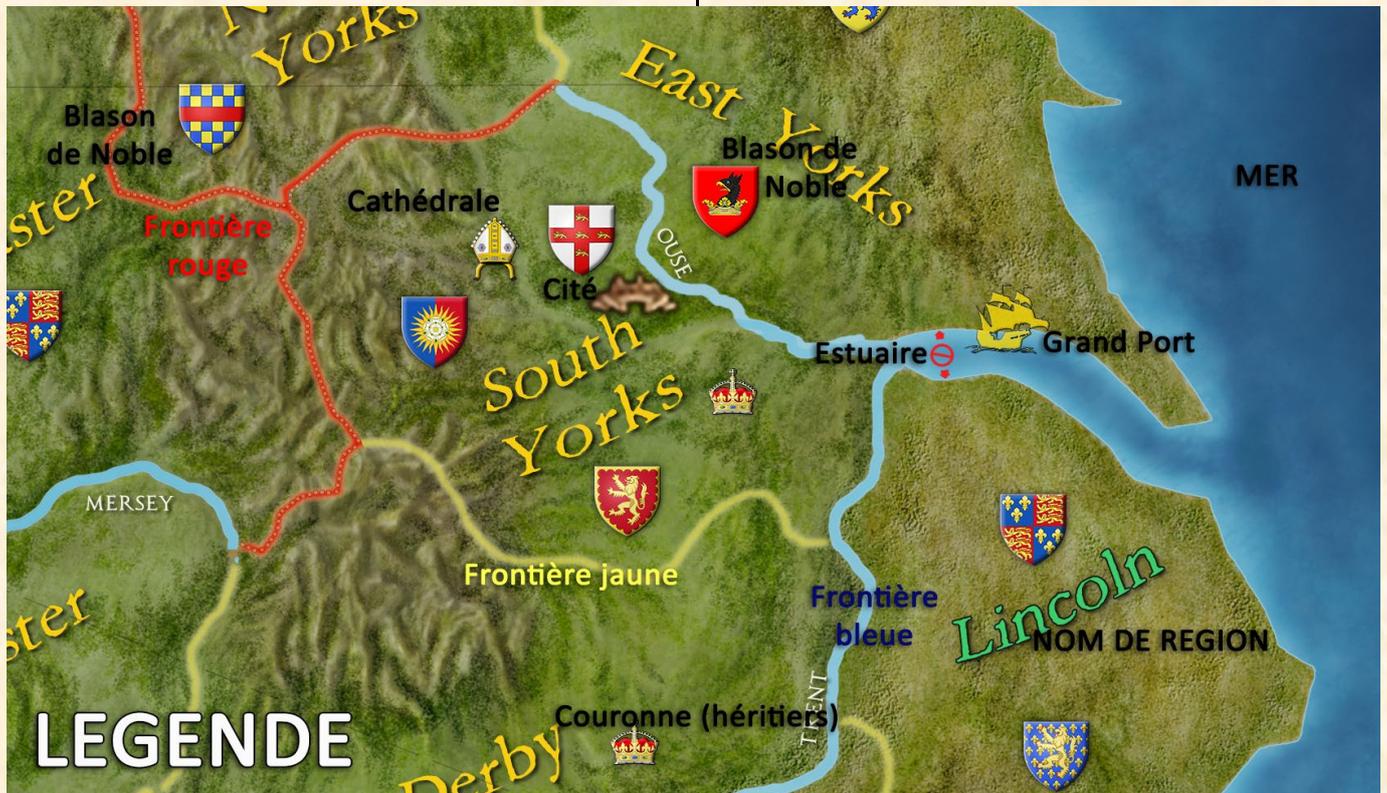


Veuillez vous référer aux **numéros de l'illustration** ci-dessus pour la description suivante.

- ❖ **Information sur la Campagne 1** : indique la campagne en cours, l'année et le tour actuels (sur le total de la campagne, en général 7 dans le jeu de base).
- ❖ **Retour au Menu 2** : le bouton MENU vous renvoie vers le **menu principal**, et en particulier la **procédure de sauvegarde**.
- ❖ **Camps 3** : les blasons des deux camps sont présentés, avec les LANCASTRE à gauche et les YORK à droite. Les chiffres de part et d'autre de ceux-ci sont le score en cours (i.e. Nobles contrôlés). Sous le camp du roi figure une couronne.
- ❖ **Barre de Phase 4** : les blasons à gauche indiquent quel est le camp actuellement actif. Le titre de la phase est présenté au milieu de la barre.
- ❖ Si vous désirez plus d'explications ou conseils sur la phase, cliquez sur le bouton ? **5**. Quand la phase est finie (et que vous n'avez plus rien à faire), le bouton CONTINUER **6** passe en orange. Cliquer dessus pour continuer.
- ❖ **Le Plateau de Jeu** est situé au milieu de l'écran. Voir section suivante pour les détails. Vous pouvez zoomer / dézoomer en utilisant la molette de la souris.
- ❖ **Les Pools d'Unités 7** : les unités pas encore en jeu sont situés sur les côtés du plateau. Par convention, les Lancastre (rouges) sont en bas à gauche et les York (blancs) en haut à droite, et leurs pools y sont placés.
- ❖ **Pioche de Cartes Inutilisées 8** : les cartes qui n'ont pas été tirées sont placées face cachées, près du plateau. Voir section C infra également.
- ❖ **Les Cartes Jouées** par les deux camps sont placées face visible à côté des pools d'unités respectifs des camps en question.

4.1 Le Plateau de Jeu

Le plateau (ou carte) représente l'Angleterre et le Pays de Galles au XVe siècle. Dans le jeu sur ordinateur, le joueur de Lancastre "s'assoit" au bord inférieur gauche de la carte, le joueur de York au bord supérieur droit.



4.1.1 ZONES

La carte est divisée en zones qui régissent le mouvement et le positionnement des blocs. Les zones sont séparées par des bordures jaunes, bleues ou rouges (5.21) qui limitent les mouvements.



Les zones peuvent être amies, ennemies, vacantes ou contestées. Les changements apportés au contrôle entrent en vigueur immédiatement.

- ❖ **Amie** : occupée par un ou plusieurs de vos blocs.
- ❖ **Ennemie** : occupée par un ou plusieurs blocs ennemis.

- ❖ **Vacante** : ne contient aucun bloc.
- ❖ **Contestée** : contient des blocs de chaque camp, en attente de résolution de la bataille.

4.1.2 BLASONS

Les principaux domaines des nobles sont indiqués par des blasons (dessinés sur des boucliers). Certaines zones contiennent des blasons pour deux nobles différents ou plus, et certains nobles ont des blasons dans deux zones différentes ou plus.

Les blasons fournissent un avantage au combat de +1 puissance de feu (B2=B3) pour leur(s) noble(s) en défense (pas en attaque).

L'avantage défensif s'applique au défenseur, même si le noble s'y déplace ce Tour de Jeu, ou s'il a des défections par trahison pendant la bataille.

York a trois blasons sur la carte. N'importe quel héritier d'York peut les utiliser comme blasons domestiques.

Lancaster a cinq blasons, mais trois sont spécifiques : Exeter (Cornwall), Somerset (Dorset) et Richmond (Pembroke).

Blasons

La plupart des armoiries nobles représentent des armes héraldiques, parfois sous la forme simplifiée que l'on retrouve sur les bannières et que portent les serviteurs. Une exception majeure est la Maison d'York, qui porte le célèbre insigne "Sun in Spendor" d'Edouard IV. Leurs armoiries réelles étaient trop semblables à celles de la Maison de Lancastre.

Nous avons aussi donné des armoiries historiques à trois Nevilles (Kent, Salisbury, Warwick) et aux comtes de Pembroke et Devon..

4.1.3 COURONNES

Certaines zones contiennent un symbole de couronne.



Chaque couronne offre les mêmes avantages défensifs qu'un bouclier (2.2) au Roi actuel ou à un héritier royal.

4.1.4 CITES

Sept cités sont représentées sur la carte : Bristol, Coventry, Londres, Newcastle, Norwich, Salisbury et York.

Dans tous les scénarios, quatre favorisent les Lancastre (noms rouges) et trois les York (noms blancs).



Chaque ville dispose d'un bloc de Levée urbaine qui lui est propre. Ces levées bénéficient du bonus de +1 en puissance de feu (C3=C4) en défense de leur cité.

4.1.5 CATHEDRALES

Il existe 2 cathédrales, Canterbury et York, le centre de deux archevêchés.



Les blocs de levées correspondant bénéficient du bonus de +1 en défense de leur cathédrale.

Cathédrales

L'église possédait d'immenses propriétés foncières et les évêques avaient souvent le droit de lever des troupes. La loyauté était un problème puisque beaucoup d'évêques étaient de jeunes fils de nobles puissants.

Par exemple, un Bourchier était archevêque de Cantorbéry, et un Neville est devenu archevêque de York.

4.1.6 LE PAYS DE GALLE

Celui-ci correspond à 4 régions : *Pembroke, Caernarvon, Powys, & Glamorgan.*

Ces régions sont utilisables librement par les joueurs, ce ne sont pas des zones d'Exil (voir infra).

Le bloc Gallois a un bonus de +1 (A2=A3) quand il se défend dans n'importe laquelle des 4 zones galloises.

4.1.7 L'EXIL

Chaque camp dispose de deux zones d'exil :

Lancastre : France & Ecosse

York : Calais & Irlande

Le camp adverse ne peut jamais y pénétrer.

Zones d'Exil

Il faut un mouvement maritime pour s'y rendre ou en venir, Ecosse exceptée. Aucune n'est attaquable.

4.1.7.1 Irlande

L'Irlande est la zone d'origine du bloc Irlandais ('Irish'). Il faut un mouvement naval (6.3) à travers la mer d'Irlande pour en venir ou s'y rendre.

4.1.7.2 Ecosse

L'Ecosse est la zone d'origine du bloc écossais ('Scotland'). Les blocs des Lancastre peuvent entrer par mouvement, regroupement ou retraite en Ecosse.

4.1.8 MERS

4.1.8.1 Zones Maritimes

Il y a trois zones maritimes : Mer du Nord, Manche et mer d'Irlande. Le Kent sépare la mer du Nord de la Manche. La Cornouailles sépare la Manche de la mer d'Irlande. L'Ecosse sépare la mer du Nord de la mer d'Irlande.

4.1.8.2 Iles

L'île de Wight et Anglesey sont des îles impraticables. L'île de Man contient l'un des deux boucliers de Lord Stanley. Le mouvement de/vers cette île nécessite un Mouvement Maritime (6.3).

4.1.8.3 Ports

Toutes les zones côtières contiennent des ports mineurs, mais plusieurs contiennent un symbole de navire qui désigne un port majeur.

Si une ville est un port majeur, elle a aussi un point d'ancre

Les ports améliorent le mouvement en mer (6.3).



Richard Plantagenet
Duke of York, 1411 –1460

*And, by my soul, this pale and angry rose
As cognizance of my blood-drinking hate
Will I forever, and my faction wear
Until it wither with me to my grave
Or flourish to the height of my decree.*

Henry VI Part I, Act II, Scene IV.

Blasons Royaux

Trois des cinq boucliers royaux des Lancastre abritent des héritiers spécifiques. Par exemple, le Dorset est le bouclier d'origine de Somerset, mais il devient accessible à tout héritier Lancastre si Somerset est tué.

4.2 Les Cartes

Le jeu comprend vingt-cinq (25) cartes, dix-neuf (19) cartes Action et six (6) cartes Événement. Voir la section 6.0 infra. Au début de chaque Campagne, les cartes sont mélangées et sept (7) cartes sont distribuées face cachée à chaque joueur.

Les cartes restantes ne sont pas utilisées pendant la campagne et vont sur le côté du plateau comme indiqué ci-dessus.

4.3 Les Armées

Les armées sont aussi appelées BLOCS (d'où le titre du moteur). Dans ce jeu, les blocs sont principalement de deux couleurs, une pour chaque camp, plus noir/gris foncé pour les rebelles, et leurs quantités totales respectives sont les suivantes :

Blanc : Maison d'York (31)

Rouge : Maison de Lancastre (31)

Noir : Rebelles (1)



4.3.1 DONNEES SUR LES BLOCS

4.3.1.1 Force

La force actuelle d'un bloc est le nombre de carrés sur le bord supérieur du bloc.

Les blocs peuvent avoir une résistance maximale de 4, 3 ou 2.

La force détermine combien de dés à six faces (d6) sont jetés pour un bloc en combat.

- ❖ un bloc de force 4 lance 4d6 (quatre dés à six faces)
- ❖ un bloc de force 1 lance 1d6.

Pour chaque coup infligé en combat, la force du bloc est réduite par la coloration d'une des cases en rouge foncé.

4.3.1.2 Valeur de Combat



Le Facteur de Combat est indiqué par une lettre et un chiffre, tels que A2 ou B3. La lettre (initiative) détermine quand un bloc tire pendant une bataille.

Tous les blocs A tirent en premier, puis les B, puis les C.

Le nombre (puissance de feu) indique la valeur maximum sur le dé qui inflige un point de dommage. Voir 7.4.

4.3.1.3 Loyauté

Certains blocs ont une valeur de Loyauté, Indiquée en haut à gauche dans une **rose noire**.



❖ Si un bloc a une couronne à cet emplacement, c'est un héritier.



❖ Si un bloc a une rose rouge ou blanche, il est loyal et ne fera pas défection.



❖ Les blocs avec une valeur de loyauté de 1, 2, ou 3 peuvent faire défection si soumis à un dé de trahison réussi (8.9).

IMPORTANT: Certains blocs peuvent avoir des valeurs de loyauté différentes selon le camp dans lequel ils se trouvent. Ainsi la loyauté de Lord Rivers est de 1 s'il est pro-Lancastre, mais de 2 quand il est pro-York.

NEVILLES: cette puissante famille est représentée par trois (3) blocs: Warwick, Salisbury et Kent.



Ils ont une loyauté familiale spéciale. Voir 8.9.1.

4.3.1.4 Noms & Titres

Dans la plupart des cas, ces informations supplémentaires sont fournies par infobulle sur l'unité.

Si un nom de famille ne figure pas, c'est en général parce qu'il est identique au titre (exemple Stanley).

4.3.2 TYPES DE BLOCS

4.3.2.1 Héritiers

Les deux camps ont cinq (5) héritiers au trône, chacun portant une **couronne** (en général associée à un blason) Et ils présentent une **tête** de personnage plutôt qu'un soldat.



Les héritiers sont ordonnés de **I** (1, senior) à **V** (5, junior) et leur rang identifié par des chiffres romains, comme suit:



L'**héritier senior** de chaque joueur est soit le **Roi** soit le **Prétendant** en titre. Les héritiers du roi en cours sont appelés également héritiers royaux.

- ❖ Ils sont cruciaux pour la victoire (cf. 10)
- ❖ Tous reçoivent un bonus de **+1** (ex A3=A4) en défense de leur blason.



4.3.2.2 Nobles

Les nobles sont représentés par des dessins de soldats (chevaliers ou homes d'armes) et leur blason correspondant. Ces blocs représentent les nobles et leur ost (i.e. leur troupes).



Ceux qui portent une rose rouge (en haut à gauche) sont toujours loyaux aux Lancastre, et ceux avec une rose blanche toujours loyaux aux York.



- ❖ Ceux qui n'ont pas de rose peuvent être dans n'importe lequel des deux camps. Il existe une version de chacun pour chaque camp, rouge quand pro-Lancastre et blanche quand pro-York. Une seule des deux versions peut être en jeu en même temps.
- ❖ Les nobles reçoivent un bonus de **+1** (B2=B3) quand ils se défendent sur leur(s) blason(s).

4.3.2.3 Eglise

Deux blocs, Canterbury et York, représentent la puissance et l'influence de l'église, et ils portent une mitre d'évêque pour les identifier.



- ❖ Chacun vaut un noble pour l'Usurpation.
- ❖ Ils reçoivent un bonus de **+1** (C2=C3) quand ils se défendent sur leur cathédrale.



4.3.2.4 Levées

Chaque camp dispose d'une levée (urbaine) pour chaque cité de sa couleur, plus une Bombarde.

Elles sont en général identifiées par un fantassin en tunique blanche, avec le blason de la ville associé.



Quand levées, elles apparaissent sur la carte dans la région de leur ville, si la ville favorise leur camp).

- ❖ Les levées reçoivent un bonus de **+1** (C2=C3) quand ils se défendent sur leur cité.

4.3.2.5 Mercenaires

Chaque camp dispose de trois (3) Mercenaires:

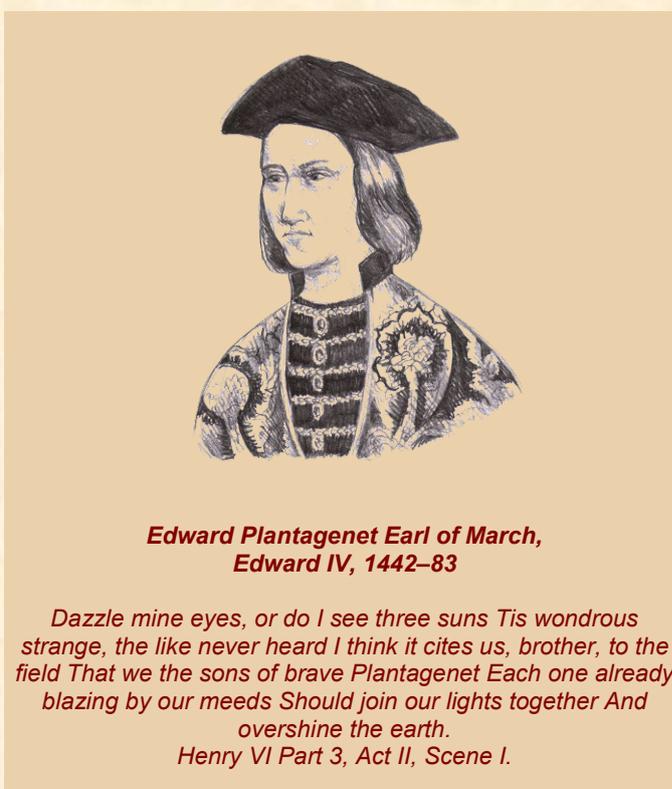


Lancastre : Français, Ecossais, Gallois.
York : Bourguignons, Calais, et Irlandais.

Les Mercenaires sont indiqués par la pièce d'or qui figure en haut à gauche de leur bloc.

4.3.2.6 Rebelles

Ce bloc de couleur noir ne se bat et n'est disponible que pour le Prétendant.



Edward Plantagenet Earl of March, Edward IV, 1442-83

Dazzle mine eyes, or do I see three suns Tis wondrous strange, the like never heard I think it cites us, brother, to the field That we the sons of brave Plantagenet Each one already blazing by our meeds Should join our lights together And overshine the earth.
Henry VI Part 3, Act II, Scene I.

4.4 Mise en Place et Pools

Au début de chaque scénario, les blocs mis en place sont toujours à pleine force.

4.4.1 DEPLOYMENT

Les blocs des deux camps sont automatiquement déployés, sans que le joueur ait à faire quoi que ce soit. Vos blocs sont toujours placés verticalement et face visible, à pleine force. Ceux qui sont face cachée sont ceux de votre adversaire.

4.4.2 POOL

Ce pool est situé sur les côtés du plateau, pour chaque camp, et il contient les blocs qui peuvent être recrutés.

Les nouvelles recrues de votre pool sont déployées sur le plateau comme indiqué dans la section 6.4. infra.



Seuls le joueur peut les voir. En passant la souris sur un bloc, vous obtenez une infobulle avec plusieurs autres détails (comme indiqué dans la fenêtre ci-dessous).

Pour trouver rapidement quelle région permet quelle recrue (pour voir si elle est disponible ou non), cliquez sur la région.

Cela vous indique celles disponibles et si la région n'est pas contrôlée, elle sera colorée en rouge (impossible de recruter dans des régions non-contrôlées).



4.4.4 HERITIERS MINEURS

Les deux joueurs commencent la partie avec trois (3) héritiers en jeu. Clarence et Gloucester sont absents pour York, et Prince Edward et Richmond pour Lancastre. Ces héritiers sont mineurs au début du jeu. Voir section 10 Victoire ci-dessous.

Quand un héritier est tué, l'héritier mineur le plus ancien entre en jeu (cf. 7.8.2) au début de la Phase de Ravitaillement suivante. Notez que le Prince Edward est l'héritier Lancastre N°2.

4.4.5 NOBLES ENNEMIS

Les blocs listés comme Noble ennemi ont deux versions, une York et une Lancastre. La version ennemie commence le jeu comme un bloc ennemi, mais peut changer de camp avec les jets de Traîtrise (7.9). Initialement, votre version est gardée hors plateau jusqu'à ce qu'une défection se produise.

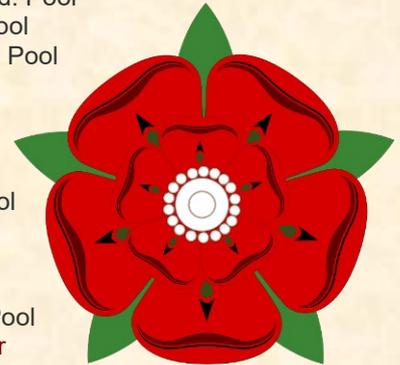


Henry Holland
Duke of Exeter, 1430–75

*Oh piteous spectacle! Oh bloody times! Whilst lions war, and
battle for their dens Poor harmless lambs abide their enmity.
Henry VI Part 3, Act II, Scene V*

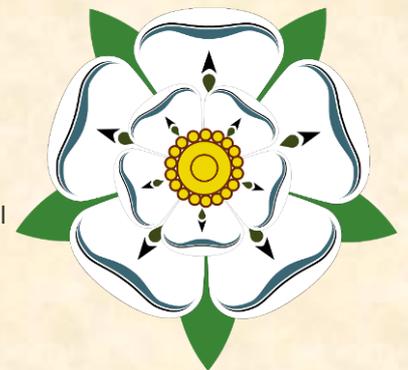
4.4.6 MAISON DE LANCASTRE (1460)

Henry VI (Roi): Middlesex
Duke of Somerset: Dorset
Duke of Exeter: Cornwall
Earl of Devon: Cornwall
Earl of Pembroke: Pembroke (Pays de Galles)
Earl of Wiltshire: Wilts
Earl of Oxford: Essex
Viscount Beaumont: Lincoln
Lord Clifford: North Yorks
French (Mercenaire): France
Scots (Mercenaire): Scotland
Duke of Buckingham): Pool
Earl of Northumberland: Pool
Earl of Shrewsbury: Pool
Earl of Westmoreland: Pool
Lord Rivers: Pool
Lord Stanley: Pool
Bristol (levée): Pool
Coventry (levée): Pool
Newcastle (levée): Pool
York (levée): Pool
York (église): Pool
Bombard: Pool
Welsh (Mercenaire): Pool
Prince Edward: Mineur
Earl of Richmond: Mineur
Canterbury (church): Noble ennemi
Duke of Clarence: Noble ennemi
Earl of Warwick: Noble ennemi
Earl of Salisbury: Noble ennemi
Earl of Kent: Noble ennemi



4.4.7 MAISON DE YORK (1460)

Duke of York (Prétendant): Ireland
Earl of Rutland: Ireland
Irish Mercenaire: Ireland
Earl of March: Calais
Earl of Warwick: Calais
Earl of Salisbury: Calais
Earl of Kent: Calais
Calais (Mercenaire): Calais
Burgundian (Mercenaire): Calais
Duke of Norfolk: Pool
Duke of Suffolk: Pool
Earl of Arundel: Pool
Earl of Essex: Pool
Earl of Worcester: Pool
Lord Hastings: Pool
Lord Herbert: Pool
Canterbury (église): Pool
London (levée): Pool
Norwich (levée): Pool
Salisbury (levée): Pool
Bombard: Pool
Rebel: Pool
Duke of Clarence: Mineur
Duke of Gloucester: Mineur
Duke of Exeter: Noble ennemi
Duke of Buckingham: Noble ennemi
Earl of Northumberland: Noble ennemi
Earl of Westmoreland: Noble ennemi
Earl of Shrewsbury: Noble ennemi
Lord Rivers: Noble ennemi
Lord Stanley: Noble ennemi
York (church): Noble ennemi



V – TOUR & SÉQUENCE

5.1 Tours de Jeu

Le jeu comprend jusqu'à trois (3) campagnes, chacune de sept (7) tours de jeu, pour un total maximum de vingt et un tours de jeu. Un tournant politique relie les campagnes.

Chaque Tour de Jeu a quatre (4) Phases, jouées dans l'ordre ci-dessous.

5.2 Séquence du Tour

5.2.1 PHASE DES CARTES

Chaque joueur commence un Tour de Jeu en jouant une (1) carte face cachée. Les cartes sont alors révélées. Le joueur avec la carte la plus haute est le joueur 1 ce Tour de Jeu. Le Prétendant est le Joueur 1 en cas d'égalité.



La carte du joueur qui commence est présentée en taille plus grosse que celle de son adversaire.

Cas des Cartes Événements

Les cartes événements ont une action spéciale définie sur la carte. Le joueur d'une carte Événement est toujours le joueur 1.

Si les deux jeux sont des cartes Événement, les valeurs AP sur les deux cartes détermine le joueur 1, mais s'il n'y a pas de différence (si égalité de valeur sur la carte), le Prétendant est le Joueur 1.

NOTE: Les joueurs doivent piocher et jouer une carte, mais ils peuvent très bien n'effectuer aucune action avec s'ils le désirent.



5.2.2 PHASE D'ACTION PHASE (cf. 6.0)

Le Joueur 1 commence, suivi du Joueur 2. La valeur portée sur la carte (Ø-4) indique le nombre de points d'action (PA). Les effets des événements sont en sus.

Chaque Point d'Action permet :

- **1 Movement**: Tous les blocs d'une même zone peuvent déplacer une ou deux zones, mais doivent s'arrêter s'ils entrent dans une zone occupée par l'ennemi. Voir 6.2 / 6.3.

- **1 Recrutement** : Choisissez un bloc de votre pool et déployez-le à pleine puissance sur la carte. Voir 6.4. Les blocs ne peuvent pas bouger pendant le tour où ils sont recrutés.

Astuce : Choisissez-les après que tous les mouvements soient terminés.

Exemple

La carte 3 PA permet 3 mouvements, ou 2 mouvement et 1 recrutement, ou 1 mouvement et 2 recrutements ou 3 recrutements.

5.2.3 PHASE DE BATAILLE (cf. 6.0)

Une fois que les deux joueurs ont terminé tous leurs mouvements, les batailles sont livrées par des blocs opposés dans la même zone. Ils sont combattus un à la fois dans n'importe quel ordre déterminé par le joueur 1.



Pour choisir une bataille, cliquer sur la région en surbrillance.

5.2.4 PHASE DE RAVTAILLEMENT (cf. 7.0)

Les Limites de Ravitaillement (8.1) et les Limites d'Exil (8.2), le cas échéant, sont immédiatement mises en œuvre. Si nécessaire, les joueurs seront invités à prendre des pertes si nécessaire.



Répétez TOUTES les phases ci-dessus jusqu'à ce que les sept (7) cartes soient jouées.

VI – ACTIONS

6.1 Cartes

Le mouvement est contrôlé par les Points d'Action (PA) disponibles sur la carte jouée.

Il y a 25 cartes dans le jeu, avec 19 cartes Action (6xAP2, 7xAP3, 6xAP4), et 6 cartes Evénement.

Action



x6

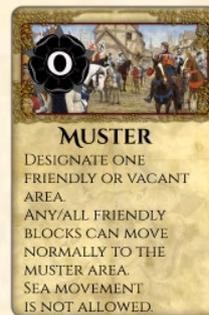


x7



x6

Evénement



x1



x1



x1



x1



x1



x1

Les cartes événements ont une action spéciale définie sur la carte. La valeur de PA et l'événement sont joués, mais les PA ne doivent être utilisés que pour cet événement. La priorité de la carte événement est toujours valable (par exemple, la carte événement AP0 a une priorité supérieure à une carte AP4 normale).

CARTES D'ÉVÉNEMENT

Surprise : Déplacez un groupe. La limite de frontière est de +1 pour traverser toutes les frontières. Peut être utilisé pour les mouvements normaux en mer.

Marche forcée : Déplacez un groupe. Les blocs peuvent se déplacer jusqu'à 3 zones et peuvent attaquer. Mouvement en mer interdit. Les limites s'appliquent.

Rassemblement : Désignez un espace amical ou vacant. Tous les blocs amis peuvent se déplacer normalement pour atteindre l'aire de rassemblement. Mouvement en mer interdit.

Piraterie : Les PA doivent être utilisés pour les déplacements en mer. L'attaque est autorisée, mais pas de bonus de port à port. Les blocs attaquants ne peuvent Retraiter/Regrouper que dans une zone côtière amie/vacante située dans la même zone maritime. Les limites de Retraite / Regroupement sont les mêmes que celles du Mouvement Maritime.

Trahison : Déplacez un groupe. Un jet de Traîtrise peut être effectué dans n'importe quelle bataille (commencée par vous ou par le joueur ennemi) avant qu'elle ne commence. Le Roi, le Prétendant ou Warwick n'ont pas besoin d'être présents.

La peste : Choisissez une zone de ville ennemie. Tous les blocs qui s'y trouvent perdent un pas, même s'ils sont éliminés.

6.2 Mouvements Terrestres

Pour un (1) point d'action, un joueur peut activer n'importe quel ou tous les blocs d'une zone pour un mouvement terrestre. Les blocs déplacent une ou deux zones. Les blocs actifs peuvent se déplacer dans les mêmes zones ou dans des zones différentes selon les besoins.

6.2.1 Limites de Frontières

Le nombre maximum de blocs qui peuvent traverser une frontière par Tour de Jeu dépend de sa couleur (voir Section 4 ci-dessus) :

- ❖ **Jaune** : 4 blocs
- ❖ **Bleu** : 3 blocs
- ❖ **Rouge** : 2 blocs (doit s'arrêter).

Des limites s'appliquent à chaque joueur. Les deux joueurs peuvent se déplacer de deux blocs à travers la même bordure rouge. Notez que les blocs doivent s'arrêter après avoir franchi une frontière rouge.

Exemple

Cinq (5) blocs en Middlesex veulent se déplacer vers Oxford. Quatre (4) peuvent le faire directement, alors que le cinquième devra le faire par Leicester ou Sussex car seulement 4 peuvent franchir la frontière en même temps (sauf cas de carte événement Surprise).

6.2.2 Clouage

Les blocs entrant dans une zone occupée par l'ennemi sont en attaque ; les blocs ennemis sont en défense.

Les blocs en attaque (à l'exclusion des Réserves) empêchent un nombre égal de blocs en défense de bouger. Le Défenseur choisit les blocs qui sont cloués. Les blocs "non cloués" peuvent se déplacer normalement et même attaquer, mais ne peuvent traverser aucune frontière utilisée par les blocs ennemis pour entrer dans cette bataille.



6.3 Mouvements par Mer

Chaque PA permet à un (1) bloc de passer d'une zone côtière à une autre zone côtière amie ou vacante dans la même zone maritime. Il s'agit d'une dépense PA distincte d'un mouvement de terre.

Les blocs doivent commencer et terminer leur Mouvement Maritime dans une zone côtière (ou en exil). **Ils ne peuvent pas non plus se déplacer par terre dans le même tour.**

Les blocs ne peuvent se déplacer en mer que vers des zones côtières amies ou vacantes, et non vers des zones ennemies ou contestées.

6.3.2 Autres Limitations

Les blocs ne peuvent pas Retraiter/Regrouper par Mouvement Maritime à moins d'utiliser la carte Piraterie.

Les blocs *Scots, Welsh, Rebel* et toutes les levées de cités ne peuvent jamais bouger en mer.



L'Irlande est un port majeur, mais pas la destination, donc la cible ne peut recevoir qu'1 bloc (voir 6.3 infra) pour 1 PA.

6.3.2 Limitations Géographiques

Les blocs de Calais peuvent se déplacer vers des zones de la Manche ou de la mer du Nord.

Les blocs en France peuvent se déplacer vers des zones de la Manche ou de la mer d'Irlande.

Les blocs situés en Cornouailles, dans le Kent et en Ecosse peuvent se déplacer vers des zones situées dans l'une ou l'autre des zones maritimes de connexion.

Les blocs ne peuvent pas se déplacer de/vers Hereford, Gloucester ou South Yorks. Ils peuvent se déplacer vers le Middlesex.

6.3.2 Ports

Un joueur peut faire un Mouvement Maritime de deux blocs pour AP1 lorsqu'il se déplace d'un port majeur (4.1.8.3) vers un autre port majeur. Les deux blocs doivent commencer dans le même port principal et se déplacer vers un port principal.



Calais et le Kent contiennent chacun deux Ports majeurs, donc 2 blocs peuvent s'y rendre par le même mouvement naval qui leur coûte (ensembles) 1 PA.

6.4 Recrutements

Les joueurs peuvent dépenser n'importe quel ou tous les points d'action (PA) pour recruter des blocs dans leur pool. Les blocs recrutés ne peuvent PAS bouger pendant le tour où ils sont construits. Choisissez et déployez un (1) bloc par PA. Les recrues se déploient à pleine puissance.

- ❖ **Nobles** : dans une zone amie ou inoccupée contenant leur blason.
- ❖ **Église** : dans une zone amie ou inoccupée contenant leur cathédrale.
- ❖ **Levées** : dans une zone amie ou inoccupée contenant leur ville.
- ❖ **Bombarde** : dans n'importe quelle ville amie.
- ❖ **Rebelle** : dans n'importe quelle zone vacante, mais pas dans une zone d'exil.
- ❖ **Mercenaires** : commencent toujours dans une zone d'exil. Ils sont recrutés normalement. Le Gallois est dans le pool Lancastre et se déploie dans n'importe quelle zone amie ou vacante du Pays de Galles.

IMPORTANT : les joueurs ne peuvent PAS ajouter de pas aux blocs existants pendant une campagne.



Cliquer sur la région pour voir ce qui y est constructible.

Certaines zones contiennent deux ou trois symboles de déploiement. Par exemple, Northumberland contient un bouclier (Northumberland) et une ville (Newcastle). Le Lancastre pourrait dépenser 2AP et recruter le noble Northumberland et la levée urbaine de Newcastle dans le même tour. De même, East Anglia contient deux boucliers et une ville. Ici, le joueur de York peut dépenser 3AP et lever trois blocs de son pool - les nobles Norfolk et Suffolk, plus la levée de Norwich.

Exemple de Mouvement

Pour 1 PA, un joueur peut déplacer n'importe quel bloc d'East Anglia vers un ou plusieurs blocs d'Essex, Middlesex, Rutland, Leicester, et Lincoln. La frontière fluviale limite 3 pâtés de maisons qui traversent directement vers Rutland, bien que 3 autres puissent y accéder par Essex.

Exemple de Clouage

Cinq (5) blocs défendent Chester. Trois (3) blocs d'attaque de Derby et un (1) de Warwick. En supposant que les blocs de Derby sont l'Attaque Principale, un total de 3 blocs à Chester sont bloqués, mais 2 sont non

bloqués et peuvent partir sauf via les frontières de Derby ou Warwick.

Estuaires

Les blocs de Glamorgan cherchant à marcher vers le Somerset, doivent d'abord se rendre à Hereford, puis à Gloucester, puis au Somerset.

Les blocs ne peuvent pas passer de Glamorgan à Somerset, de East Yorks à Lincoln, ou de Kent à Essex. Ils ne peuvent faire ces mouvements que par Mouvement Maritime.

Les blocs ne peuvent pas se déplacer vers South Yorks, Hereford ou Gloucester, mais Middlesex (Londres) est un port.

Zones Maritimes

Les blocs en Cornouailles peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone amie ou vacante de la Manche ou de la Mer d'Irlande. Les blocs du Kent peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone amie ou vacante de la Manche ou de la Mer du Nord. Les blocs en Ecosse peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone amie ou vacante sur les mers du Nord ou d'Irlande.

Exemple de Mouvement par Mer

AP2 pourrait permettre 4 blocs à la mer Se déplacer de Calais à Sandwich, ou à tout autre port de la Manche ou de la mer du Nord. Deux blocs pourraient également aller à un port et deux blocs à un autre port. Deux blocs pourraient également aller à un port et un bloc à une zone non portuaire.



**George Plantagenet
Duke of Clarence, 1449–78**

*When we saw our sunshine made thy spring
And that thy summer bred us no increase
We set the axe to thy usurping
root
And know thou, since we hath begun to strike
We'll never leave 'til we hath hewn thee down
Or bath'd thy growing with
our heated bloods.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene II

VII – BATAILLES

Lorsque des batailles sont lancées, la sélection du lieu de la bataille ouvre le champ de bataille.

Pour sélectionner une bataille, cliquez simplement sur la région surlignée avec laquelle vous voulez commencer, jusqu'à ce que toutes les batailles soient résolues.



Le champs de bataille présente autant de colonnes qu'il y a d'initiatives différentes, et place les blocs dans ces colonnes sur les lignes qui correspondent à leur force actuelle. Les blocs éliminés pendant la bataille recevront un X rouge (et une animation) et seront mis de côté (c'est-à-dire disparaîtront du plateau).

Le nombre total de tours, ainsi que le nombre de tours en cours, est affiché au milieu du plateau, séparant les deux côtés.

Chaque bloc actif est mis en surbrillance et lance des dés. Les dés sont colorés en rouge (échec) ou en vert (succès) selon la comparaison du nombre obtenu avec la puissance de feu actuelle du bloc.

7.1 Séquence de Bataille

Les batailles sont livrées une par une après que tous les coups soient terminés. Le joueur 1 détermine la bataille à mener en premier.



7.2 Tours de Bataille

Chaque bloc a un Tour de Bataille par Round de Bataille. A son tour, un bloc peut Tirer, Retraire ou Passer, sauf que la Retraite n'est pas autorisée au Round 1.

L'ordre des tours dépend de l'initiative : les blocs "A" passent avant les "B", puis les "C". La défense des blocs "A" passe avant l'attaque des blocs "A", et ainsi de suite.

EXCEPTION : Les bombardes sont A3 pour le round 1, mais D3 dans les rounds suivants. Elles ne sont jamais A3 si elles entrent en bataille en tant que réserves.

Une fois que tous les blocs ont effectué un Tour de Bataille, un Round de Bataille a été effectué.

Les batailles sont livrées pour un maximum de quatre (4) tours de bataille. Les blocs attaquants doivent retraire pendant le Round 4 pendant leur tour de bataille normal.

7.3 Réserves en Bataille

Un joueur peut attaquer par une, deux ou trois frontières différentes, jusqu'aux limites de chaque frontière. Il est interdit d'attaquer par quatre frontières différentes. Il n'est pas nécessaire que les blocs traversant les différentes frontières commencent leur tour dans la même région.

La première frontière traversée est déclarée Attaque Principale. Les blocs utilisant d'autres frontières sont placés dans la réserve.

Exemple 1

York a 2 blocs en Wilts et 4 en Kent qui bougent en premier. Les deux groupes attaquent Sussex. Le groupe de Kent est donc son attaque principale.

Exemple 2

Lancaster a 1 bloc dans chacun de Middlesex, Oxford et Gloucester. En dépensant AP3, ces blocs se combinent pour une Attaque Principale contre 2 blocs de York dans le Sussex via la frontière Oxford/Sussex.

Les blocs de réserve ne peuvent ni tirer, ni battre en retraite, ni encaisser de Hits au Round 1 ; ils arrivent au début du Round 2 pour prendre leur tour normal.

EXCEPTION : Si tous les blocs du Round 1 sont éliminés, les blocs de Réserve pour ce camp se déploient immédiatement. Ils ne peuvent pas tirer avant le Round 2, mais sont normalement touchés par des blocs ennemis n'ayant pas encore tiré au Round 1.

Les blocs déplacés par le joueur 2 pour renforcer une bataille commencée par le joueur 1 sont des Réserves. Un maximum de deux frontières différentes sont autorisées et les réserves arrivent pour combattre à partir du Round 2.

Exemple

Le joueur York attaque Essex depuis Rutland avec 3 blocs (attaque principale) et depuis Middlesex avec 2 blocs. Le joueur de Lancastre a 2 blocs défendant l'Essex, mais déplace de 3 blocs d'East Anglia à Essex. Le Round 1 voit donc 3 blocs de Rutland attaquant 2 blocs en Essex en défense. Les blocs Middlesex et East Anglia sont des réserves qui arrivent pour le round 2

7.4 Dégâts

Chaque bloc de son Tour de Bataille lance autant de dés que sa Force actuelle. Un dégât est infligé pour chaque jet de dé inférieur ou égal au Facteur de Combat du bloc.



Exemple

Stanley lance 3 dés. Il vaut B2 en combat : tous les jets de 1 & 2 sont des dégâts, les autres râtent.

Tous les dégâts d'un bloc sont appliqués immédiatement au bloc ennemi ayant la plus forte Puissance actuelle. Si un bloc est éliminé, les dégâts excédentaires s'appliquent au bloc ennemi le plus fort suivant, etc. Si deux blocs ou plus ont la même Force la plus élevée, celui qui est réduit est choisi au hasard.

Rappel : les blocs défendant leurs blasons, couronnes, cathédrales et villes ont un avantage défensif de +1 puissance de feu.

7.5 Charges des Héritiers

L'héritier le plus haut en rang hiérarchique présent dans chaque bataille au moment du tir a l'option de charger.



L'héritier qui charge tire sur un bloc ennemi de son choix avec une puissance de feu normale. Les dégâts en excédent sont perdus.

Si la cible survit à la charge, elle reçoit immédiatement un tir bonus (puissance de feu normale) appliqué contre le bloc qui l'a chargée.

7.6 Retraites

Chaque bloc peut retraiter (au lieu d'attaquer) lors de son Tour de Bataille, excepter lors du 1^{er} round de Bataille.

- ❖ Les blocs doivent battre en retraite dans des zones adjacentes amies ou vacantes. Ils peuvent retraiter dans plusieurs zones adjacentes via différentes frontières.
- ❖ Les blocs ne peuvent pas retraiter par les frontières qui ont été utilisées par le joueur ennemi pour entrer dans la bataille. Lorsque les deux joueurs ont franchi la même frontière, seul le joueur 2 peut retraiter par cette frontière.
- ❖ Les limites s'appliquent aux blocs qui battent en retraite à chaque Round de Bataille.
- ❖ Les blocs qui ne peuvent pas retraiter quand c'est nécessaire sont éliminés.



Exemple de Bataille

Herbert (A2) et Clarence (B2) attaquent Rivers (B2). La séquence de Tour de Bataille pour chaque Round est : Herbert (A2), Rivers (B2), et Clarence (B2).

Dégâts en bataille

Contrairement à la plupart des jeux de blocs, tous les dégâts infligés par le tir d'un bloc sont appliqués au bloc ennemi le plus puissant. Ce n'est que si ce bloc est éliminé que les dégâts excédentaires sont reportés sur le bloc suivant le plus fort. Cela peut entraîner l'élimination d'un bloc ennemi clé par un seul tir dévastateur, un peu comme ce qui est arrivé au duc d'York, à Warwick et à Richard III.

Attaquant/Défenseur

Parce que les deux joueurs se déplacent avant le combat, un joueur peut être le défenseur dans certaines batailles, et l'attaquant dans d'autres.

Poursuite

La poursuite fait en général de nombreuses victimes (souvent plus que le combat lui-même). Ceci est naturellement géré par le système de jeu. Un bloc qui souhaite retraiter doit attendre son tour de bataille normal. Si le défenseur survit à trois rounds de bataille, l'attaquant doit retraiter pendant le round 4, mais se fait tirer dessus par les blocs du défenseur qui ont un tour de bataille de rang supérieur (ex : A sur un B).

7.7 Regroupements

A la fin d'une bataille, le vainqueur (attaquant ou défenseur) peut se replier. Tous les blocs victorieux (y compris les blocs en réserve) peuvent se déplacer dans des zones adjacentes amies ou vacantes, jamais dans des zones ennemies ou contestées. Les limites (voir 6.2.1 ci-dessus) s'appliquent.

7.8 Blocs Éliminés

Les **blocs éliminés** sont affichés avec un **X ROUGE** sur le dessus, et placés sur le côté du plateau.



7.8.1 Le Roi est Mort !

Le Roi est mort ; vive le Roi ! L'héritier royal supérieur devient roi à son emplacement actuel (même en exil) et sa force au début de la prochaine Phase de Ravitaillement.

7.8.2 Mort d'un Héritier

Les héritiers sont définitivement éliminés lorsqu'ils sont tués. Ils sont gardés hors carte avec un **X rouge** sur le dessus (pour rappel).

Quand un héritier est tué, le plus ancien des héritiers mineurs (si disponible) entre en jeu au début de la Phase de Ravitaillement suivante.

7.8.3 Mort d'un Noble

Les nobles à rose (i.e. les loyaux) sont **éliminés définitivement**.

Les autres nobles (et unités de l'église) vont dans le pool de leur propriétaire. Ils ne peuvent pas être recrutés à nouveau cette campagne mais le seront dans la prochaine.

EXCEPTION : Les blocs de Neville Kent, Salisbury et Warwick sont définitivement tués..

7.8.4 Mort d'une Levée

Les levées urbaines éliminées et les bombardes vont dans le pool des propriétaires. Ils ne peuvent pas être recrutés de nouveau cette campagne.

7.8.5 Mort d'un Mercenaire

Les mercenaires éliminés sont remis dans le pool de leur propriétaire. Les mercenaires ne peuvent pas être recrutés de nouveau cette campagne.

7.8.6 Mort des Rebelles

Le rebelle éliminé va dans le pool du Prétendant. Il ne peut pas être recruté de nouveau cette campagne.

7.9 Dés de Traîtrise

Certains nobles n'étaient pas fiables sur le champ de bataille et plusieurs victoires majeures furent le résultat de trahisons.

Le Roi, le Prétendant et Warwick peuvent chacun tenter un (1) jet de Traîtrise par bataille (si présent).

Note : pour faciliter la reconnaissance, Warwick est présenté avec un casque de chevalier (pour le différencier des autres nobles et héritiers/rois).



Un jet de Traîtrise est effectué lors d'un Tour de Bataille normal au lieu de tirer ou de retraiter. Choisissez un bloc ennemi (qui n'est pas en Réserve) et lancez autant de dés que le facteur de fidélité de la cible. Si tous les chiffres (pas le total) obtenus sont pairs, le bloc fait défection et passe dans votre réserve et participera au combat normalement au tour suivant.

Exemple

Le Jet de Traîtrise est fait par le Roi pour convertir Northumberland, loyauté 2. Deux dés sont lancés. Si les deux nombres sont pairs, Northumberland trahit.

Un même bloc peut recevoir jusqu'à trois jets de traîtrise en une seule bataille, par exemple un provenant de la carte Traître, un du Prétendant et un de Warwick. Un jet de Traîtrise ne peut cependant pas être fait pour regagner un bloc traître dans la même bataille..

Traîtrises dans les Batailles

Plusieurs batailles ont été décidées par trahison. La bataille de Northumberland s'est terminée par une victoire York après que Lord Gray, qui défendait la gauche lancastrienne, eut changé pour soutenir York.

Le plus célèbre de toutes fut la bataille de Bosworth Field, où Stanley est passé du côté des Lancastres avant la bataille, et Northumberland a refusé de combattre sous un faux prétexte, privant ainsi d'un tiers de son armée le roi Richard III.



**Henry Tudor
Henry VII, 1457-1509**

*This pretty lad will prove our country's bliss
His looks are full of peaceful majesty
His head by nature fram'd to wear a crown
His hand to wield a sceptre; and himself
Likely in time to bless a regal throne.*

Henry VI Part 3, Act IV, Scene VI.

7.9.1 Warwick

Kent et Salisbury ont un petit blason "Warwick" au lieu d'un facteur de fidélité.

Ces blocs ont un Facteur de Fidélité de 2, mais seulement 1 si c'est Warwick qui effectue le jet de Trahison.



**Richard Plantagenet, Duke of Gloucester
(Richard III, 1452-1485)**

*Conscience is but a word that cowards use
Devis'd at first to keep the strong in awe
Our strong arms be our conscience,
swords our law March on, join bravely,
let us to the pell-mell
If not to heaven, then hand in hand to hell.*

Richard III, Act V, Scene III

VIII – PHASE RAVITAILLEMENT

8.1 Limites de Ravitaillement

Chaque zone peut ravitailler jusqu'à quatre (4) blocs sans pénalité. Lorsqu'il y a plus de quatre blocs dans une zone de la Phase de Ravitaillement, chaque bloc excédentaire (choix du propriétaire) est réduit d'un cran. Les blocs éliminés de ce fait sont traités selon 7.8 supra.

VILLES : La limite de ravitaillement dans les zones contenant une ville est de cinq (5) blocs.



8.2 Limites en Exil

Calais et la France peuvent ravitailler chacune jusqu'à quatre (4) blocs, plus les mercenaires locaux. L'Irlande et l'Ecosse ravitaillent deux (2) blocs plus le mercenaire local. Les blocs supplémentaires (choix du propriétaire) sont sujets à une pénalité de ravitaillement normale.

Tous les blocs supplémentaires (au choix du propriétaire) sont également renvoyés dans le pool de joueurs pendant la réinitialisation de la campagne. Par conséquent, avec trois blocs de York en Irlande, mais le bloc irlandais est absent, un Exilé est sujet à une perte à chaque Phase de Ravitaillement. En cas de suremplacement, un bloc (au choix du propriétaire) ira dans le pool lors de la réinitialisation.

9.1 Démobilisation des Levées

Les levées (urbaines), les bombardes et les gallois retournent dans le pool de leur propriétaire. Les mercenaires retournent dans leur région d'origine. Le groupe rebelle est dissous (retour dans le pool du Prétendant).



9.2 Usurpation

L'usurpation a lieu quand le Prétendant contrôle une majorité de nobles et d'héritiers.



Le calcul de l'Usurpation est fait comme suit :

- ❖ Chaque Eglise compte pour un (1) noble.
- ❖ L'Occupation de Londres(Middlesex) compte aussi comme un (1) noble.
- ❖ Les blocs en exil, sur l'Isle of Man et dans le pool sont exclus du décompte.
- ❖ En cas d'égalité, le roi actuel l'emporte.



Si il y a Usurpation, l'héritier le plus ancien du Prétendant devient le nouveau Roi. L'ancien Roi est déposé, part en exil et devient le nouveau Prétendant.

9.3 Le Prétendant part en Exil

Le Prétendant et ses héritiers sur la carte doivent s'exiler.

Les nobles/unités de l'église sur la carte vont sur leur propre blason/cathédrale, sauf si l'ennemi l'occupe, auquel cas ils vont dans le pool du Prétendant.

9.4 Le Roi rentre en son Domaine

Le Roi et les héritiers royaux sur la carte retournent à leur blason (s'il y en a un) ou à toute autre zone de la couronne.)

Les nobles/églises sur la carte vont dans leur propre blasons/cathédrale, sauf s'ils sont occupés par l'ennemi, auquel cas il partent dans le pool du joueur.

IMPORTANT : pour les deux joueurs, les blocs actuellement en exil restent en exil.

9.5 Réinitialisation de la Campagne

Lorsqu'une nouvelle campagne démarre, les événements suivants se produisent :

- ❖ Tous les blocs face cachée dans la piscine sont remis à pleine puissance et disponibles pour être recrutés dans la campagne à venir.
- ❖ Le bloc Rebelle est déplacé dans le Pool des Prétendants.
- ❖ Tous les blocs sur la carte sont surélevés à pleine puissance.
- ❖ Toutes les 25 cartes sont mélangées et sept (7) cartes sont distribuées à chaque joueur pour la campagne suivante.

X – VICTOIRE

Vous remportez la partie de deux façons :

- ❖ **Elimination des cinq (5) héritiers adverses donnant une victoire immédiate.**
- ❖ Sinon, à l'issue de la troisième/dernière campagne, après l'Usurpation (9.2) pendant le Tour Politique, **celui qui contrôle le Roi remporte la partie.**



10.1 Clarence & Exeter (Héritiers)

Deux héritiers, Exeter (Lancaster) et Clarence (York) sont sujets à trahison et peuvent passer de l'autre côté. Ils ne peuvent cependant pas trahir s'ils sont le Roi ou le Prétendant. Sinon :

- ❖ Ils ne sont pas les héritiers de leur nouveau camp, mais uniquement des nobles qui comptent pour l'usurpation.
- ❖ Ils ne sont plus héritiers (ou nobles) de leur camp d'origine, mais retrouvent ce statut s'ils y retournent.
- ❖ Aucun héritier mineur n'est activé pour les remplacer à moins que cet héritier ne soit tué ou exécuté.
- ❖ Lorsqu'il doit rentrer chez lui en tant que noble ennemi, Exeter se rend à Cornwall, et Clarence à n'importe quel bouclier York vacant, sinon dans le pool.

XI – CREDITS

Version Digitale

Développeur Principal : Damien Le Guen
Graphismes 3D : Kelly Recco
Sound Design : Damien Le Guen
Création des Scénarios : Damien Le Guen, Grant Dalglish, Philippe Thibaut
Relecture & Localisation : Damien Le Guen, Grant Dalglish, Philippe Thibaut
Production: SAS AVALON DIGITAL

SAS AVALON DIGITAL

3 Allée des Frênes, 38240 Meylan – FRANCE
Voir les discussions sur nos forums
www.avalon-digital.com and www.blocks-game.com
Copyright © 2019 Avalon Digital

Version Boardgame

Game Design : Tom Dalglish Jerry Taylor
Développement : Grant Dalglish
Art/Graphismes : National Portrait Gallery Mark Mahaffey Tom Dalglish
Contributeurs: Kevin Duke Stan Hilinski Mark Kwasny Nate Merchant Bill Powers David Rayner Joe Schwenger Mike Spurlock

COLUMBIA GAMES, INC

POB 3457, BLAINE WA 98231 USA
360/366-2228 800/636-3631 (toll free)
Voir les discussions sur nos forums
www.columbiagames.com
Copyright © 2009 Columbia Games / Jerry Taylor –Vers.1.02

BLOCKS! et le logo AVALON DIGITAL sont des marques et modèles déposés de AVALON DIGITAL/SAS Avalon Digital en France et autres pays. Tous droits réservés.
Les autres marques et logos sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

Table des Matières

I – INTRODUCTION	4
II – MENU PRINCIPAL.....	4
2.1 Charger (et Sauvegarder).....	4
2.2 Options	5
2.3 Nouvelle Partie (i.e. Scénarios)	5
La Guerre des Deux Roses – Scénario 1460	5
La Guerre des Deux Roses – Scénario 1470	5
La Guerre des Deux Roses – Scénario 1480	5
IV – INTERFACE PRINCIPALE, PLATEAU DE JEU ET DIVERS ...	6
4.0 L'Interface	6
4.1 Le Plateau de Jeu.....	7
4.1.1 ZONES	7
4.1.2 BLASONS	7
4.1.3 COURONNES.....	8
4.1.4 CITES	8
4.1.5 CATHEDRALES	8
4.1.6 LE PAYS DE GALLE.....	8
4.1.7 L'EXIL.....	8
4.1.8 MERS.....	8
4.2 Les Cartes	9
4.3 Les Armées	9
4.3.1 DONNEES SUR LES BLOCS	9
4.3.2 TYPES DE BLOCS	10
4.4 Mise en Place et Pools	11
4.4.1 DEPLOYMENT.....	11
4.4.2 POOL	11
4.4.4 HERITIERS MINEURS.....	12
4.4.5 NOBLES ENNEMIS	12
4.4.6 MAISON DE LANCASTRE (1460)	12
4.4.7 MAISON DE YORK (1460)	12
V – TOUR & SEQUENCE	13
5.1 Tours de Jeu	13
5.2 Séquence du Tour	13
5.2.1 PHASE DES CARTES	13
5.2.2 PHASE D'ACTION PHASE (cf. 6.0)	14
5.2.3 PHASE DE BATAILLE (cf. 6.0)	14
5.2.4 PHASE DE RAVTAILLEMENT (cf. 7.0)	14
VI – ACTIONS.....	14
6.1 Cartes.....	14
6.2 Mouvements Terrestres	15
6.2.1 Limites de Frontières	15
6.2.2 Clouage	15
6.3 Mouvements par Mer.....	16
6.3.2 Limitations Géographiques	16
6.3.2 Autres Limitations.....	16
6.3.2 Ports.....	16
6.4 Recrutements.....	17
VII – BATAILLES.....	18
7.1 Séquence de Bataille.....	18
7.2 Tours de Bataille	18
7.3 Réserves en Bataille	18
7.4 Dégâts.....	19
7.5 Charges des Héritiers	19
7.6 Retraites	19
7.7 Regroupements.....	20
7.8 Blocs Éliminés.....	20

7.8.1 Le Roi est Mort !	20
7.8.2 Mort d'un Héritier.....	20
7.8.3 Mort d'un Noble	20
7.8.4 Mort d'une Levée.....	20
7.8.5 Mort d'un Mercenaire	20
7.8.6 Mort des Rebelles	20
7.9 Dés de Traîtrise	20
7.9.1 Warwick	21
VIII – PHASE RAVITAILLEMENT	21
8.1 Limites de Ravitaillement	21
8.2 Limites en Exil	21
IX – TOUR POLITIQUE.....	22
9.1 Démobilisation des Levées	23
9.2 Usurpation	23
9.3 Le Prétendant part en Exil	23
9.4 Le Roi rentre en son Domaine	23
9.5 Réinitialisation de la Campagne	23
X – VICTOIRE	23
10.1 Clarence & Exeter (Héritiers).....	24
XI – CREDITS.....	24