Les Guerres de Religion
France 1562-1598

Table des matières

Introduction
1 COMPOSANTS ..... (p.3)
2 PLATEAU DE JEU ..... (p.3)
2.1 Symboles de la carte ..... (p.4)
3 LES PIONS ..... (p.4)
3.1 Marqueurs de jeu..... (p.4)
3.2 Marqueurs d'armées et de révoltes.....(p.4)
3.3Pionsd'événements ..... (p.5)
3.4 Pions de chefs ..... (p.5)
4 CARTES DE PERSONNAGES ..... (p.5)
5 CARTES D'ÉVÉNEMENTS ..... (p.6)
6 AIDE DE JEUX DES FACTIONS ..... (p.6)
7 CUBES ..... (p.6)
8 DES ..... (p.6)
9 GLOSSAIRE ..... (p.7)
10 RÉPARTITION DES JOUEURS ET RÈGLES SPÉCIALES ..... (p.7)
11 LE TOUR DE JEU ..... (p.8)
12 LA PHASE INITIALE ..... (p.8)
13 PHASE D'ÉVÉNEMENT ..... (p.8)
14 PHASE DE COUR ..... (p.9)
14.1 Cartes de personnage et paquets de cartes..... (p.9)
14.2 Capacités..... (p.10)
14.3 Construction des mains de cour ..... (p.10)
14.4 Nombre d'actions de la phase de cour ..... (p.11)
14.5 Ordre de jeu durant la phase de cour..... (p.11)
14.6 Résoudre une action durant la phase de cour..... (p.11)
14.7 Types d'actions de la phase de cour..... (p,12)
15 PHASE DE GUERRE ..... (p.14)
15.1 Cartes de guerre ..... (p.14)
15.2 Pions d'armée ..... (p.14)
15.3 Recrutement et Déploiement ..... (p.14)
15.4 Placement des pions de chef ..... (p.15)
15.5 Affectation des chefs..... (p.15)
15.6 Empilement ..... (p.15)
15.7 Rounds de guerre ..... (p.16)
15.7.1 Mouvement et attrition ..... (p.16)
15.7.2 Procédure du tour de guerre ..... (p.16)
15.7.3 Mouvements spéciaux ..... (p.18)
15.7.4 Interception et évasion ..... (p.18)
15.7.5 Bataille ..... (p.19)
15.7.6 Destin du chef ..... (p.19)
15.7.7 Sièges ..... (p.20)
15.7.8 Fin de la phase de guerre ..... (p.20)
15.8 Détermination du vainqueur de la guerre ..... (p. 21)
16 PHASE DE FIN DE TOUR..... (p.21)
17 CONDITIONS DE VICTOIRE ..... (p.21)
18 RÈGLES SPÉCIALES ..... (p. 22)
19 EFFETS DES CARTES ÉVÉNEMENTS ..... (p. 23)
20 EFFETS DES PIONS ÉVÉNEMENTS ..... (p. 23)

Introduction

Les Guerres de Religion peuvent être jouées par un, deux ou trois joueurs, bien que trois soit le meilleur choix. Le jeu simule les affrontements des guerres de religion en France, qui se sont déroulés entre le massacre de Wassy en 1562 et la signature de l'Édit de Nantes en 1598.
Huit guerres successives se sont déroulées entre les derniers rois Valois (Charles IX et Henri III), les huguenots (partisans de la nouvelle religion protestante réformée) et "Ligueurs", partisans d'un catholicisme strict et de l'éradication des protestants, soutenus par l'Espagne.
Chaque joueur prend le contrôle d'une de ces trois factions (royaliste, huguenote ou ligueur) afin de remporter la victoire à la fin des six tours de jeu. Cela nécessite à la fois une domination militaire et la capacité de gagner le soutien de la population du pays par la propagande.

1 - Composants

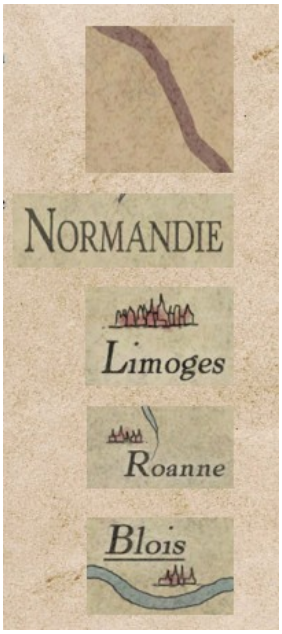
Le jeu comprend les composants suivants :
- 1 plateau
- 1 planche de pions
- 3 aides de jeu
- Ce livret de règles
- 1 livre de scénarios et de notes historiques
- 64 cartes de personnage
- 46 cartes d'événements
- 3 dés à six faces
- 88 cubes de couleur

2 - Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente la France et les pays environnants, selon la vision d'un cartographe du 16ème siècle. La France est divisée en provinces, qui incluent des villes dont le contrôle constitue l'élément clé du jeu. Des cubes en bois de couleur sont utilisés pour marquer le contrôle par les factions.

La piste des tours en bas à gauche de la carte est divisée en six tours, chacun représentant l'une des six guerres majeures. Les chiffres dans les cases des tours 2, 3 et 4 indiquent les jets de dés nécessaires pour déclencher le massacre de la Saint-Barthélemy.
La piste à usage général située en bas à droite de la carte sert à enregistrer les taxes royales, l'argent, les points de guerre et les points de traités pour chaque faction.

2.1 Symboles de la carte



Frontière entre deux provinces françaises , ou entre la France et un pays étranger.

Nom d'une province française ou d'un pays étranger.

Ville principale d'une province française.

Ville secondaire d'une province française.

La ville située sur la Loire ou l'un de ses affluents.

3 - Pions

Tous les composants affichent une ou plusieurs des trois couleurs suivantes : bleu pour royaliste, noir pour huguenot et rouge pour Ligue.

3.1 Marqueurs de jeu

Ceux-ci sont utilisés sur la piste de décompte général.

Points de traité.
Il y a un pion de points de traité pour chaque faction.
Chaque fois qu'un chef réussit une action 'Rédiger un traité', ce marqueur est avancé d'un niveau sur la piste pour sa faction.

Argent .
Ce marqueur indique les fonds actuels (argent) de chaque faction.

Taxes Royales.
Enregistre le niveau des taxes royales. Chaque fois qu'un chef royaliste réussit une action de 'collecte de taxes', ce marqueur est augmenté d'un niveau sur la piste de décompte général.

3.2 Marqueurs d'armée et de révolte

Chaque faction dispose de cinq marqueurs d'armée qui peuvent être déployés sur la carte, et chaque armée a sa propre piste sur la l'aide de jeu de la faction correspondante. Les marqueurs de révolte représentent une armée neutre qui peut apparaître à la suite de la pioche de certains jetons d'événement.

3.3 Jetons d'événements

Pendant la période des Guerres de Religion, les autres pays vivaient leurs propres luttes internes et externes. Ce qui se passe à l'extérieur de la France et les répercussions dans le royaume sont gérés par le biais de pions événements. En fonction du numéro du tour, des jetons sont ajoutés dans un contenant . On pioche un jeton au hasard à chaque tour (sauf au tour 1).

3.4 Pions chefs

Pendant la phase de guerre, les armées sont commandées par des chefs. Ceux-ci sont identifiés par leur couleur (indiquant leur faction), une valeur numérique indiquant leur efficacité au combat, une étoile qui caractérise leur capacité à aider un autre chef, et une lettre indiquant leur rang.
Le dos de chaque pion chef indique son tour d'entrée et parfois aussi son tour de décès, sauf pour ceux qui entrent par le biais d'événements.

4 - Cartes de personnage

Chaque faction comprend des cartes de personnage représentant des personnes importantes de la période. L'allégeance du personnage à une ou plusieurs factions est identifiée par des barres horizontales de couleur: bleu pour les royalistes, noir pour les huguenots et rouge pour la Ligue. Lorsqu'il y a plus d'une allégeance, la barre du haut indique la faction d'origine et la barre inférieure indique la faction qui peut recruter le personnage pour son propre bénéfice.

Le chiffre en haut à gauche de la carte indique sa valeur militaire et le chiffre en haut à droite indique sa valeur d'intrigue. Le texte sous le portrait du personnage indique le tour où il entre en jeu et le tour où il doit être retiré (par mort naturelle).
Il se peut que des personnages doivent être retirés plus tôt, en raison d'une mort sur le champ de bataille, d'un assassinat ou d'une disgrâce.
Les prêtres ont une croix sur leurs cartes ; elle n'a aucun effet dans le jeu sauf pour le jeu de cartes spécifiques (assassinat-vengeance/escadron volant).
Plusieurs cartes de personnage comportent le nom d'une ou plusieurs provinces. Ce sont des régions d'influence où le personnage correspondant peut mener une attaque surprise.
Les chefs de faction (voir glossaire) conservent une influence nationale, ils peuvent donc effectuer des attaques surprises dans n'importe quelle province.
Enfin, la plupart des personnages ont des capacités. Celles-ci sont décrites dans le chapitre "Phase de la Cour".

5 - Cartes événements

Il y a quatre jeux de cartes d'événement : un jeu d'événement pour chaque joueur (Huguenot,Royaliste et Ligue) et un paquet commun pour la phase de guerre. A chaque tour, les joueurs piochent dans le paquet de leur faction. La pioche de guerre est utilisée pendant la phase de guerre.
Le titre de la carte apparaît au-dessus d'une image représentant une personne ou un lieu. Le texte en bas de chaque carte carte indique son tour d'entrée dans le jeu, ainsi que la phase pendant laquelle elle peut être jouée. Si le titre est en rouge, la carte doit être jouée au tour où elle est tirée ;
s'il est suivi d'une étoile, la carte doit être retirée du le jeu après avoir été jouée. En haut à droite une lettre indique à quel paquet appartiennent les cartes (H pour Huguenot, R pour Royaliste, L pour Ligue, W pour Guerre).
Les effets de chaque carte sont décrits au bas de la carte.

6 - Aides de jeu des factions

Chacune des trois factions a sa propre aide de jeu contenant : les tables et les pistes de décompte nécessaires pour le jeu ; un résumé des conditions de victoire automatiques de la faction et des pistes pour enregistrer la force actuelle des cinq armées de la faction.

7 - Cubes

Les cubes de couleur sont utilisés pour suivre la propriété (contrôle) des différentes villes de la carte : bleu pour les royalistes, noir pour les huguenots et rouges pour la Ligue. Les cubes sont également utilisés pour décompter l'argent, les points de guerre et les points de troupes de chaque armée.
Il y a 34 cubes bleus, 27 cubes rouges et 27 cubes noirs.

8 - Les dés

Le jeu utilise des dés à six faces pour résoudre le succès ou l'échec des actions clés. De un à huit dés sont lancés, en fonction de la situation.

9 - Glossaire

Attrition : lorsqu'une armée subit l'attrition, elle perd un Point de Troupe.
Ville : il en existe deux types : majeure et mineure.
Convertir : choisissez n'importe quelle ville actuellement contrôlée par une autre faction et remplacez son cube par l'un des vôtres.
Faction : chaque joueur contrôle une faction. Les factions sont Royaliste, Huguenot et Ligue.
Chef de faction : le personnage principal d'une faction. Il peut changer au cours du jeu lorsqu'un personnage meurt. Les chefs de faction potentiels ont une note spécifique sur leur carte de personnage. Le chef de faction potentiel le plus haut placé d'une faction faction est le chef de faction effectif.
Pays voisin : tout pays figurant dans une carte de diplomatie sur l'aide de jeu.
Rang : Une lettre de "A" (la plus élevée) à "D" (la plus basse) pour définir le rang au sein d'une faction.
Retirer : le chef choisi est retiré du jeu, ainsi que son marqueur de jeu (le cas échéant).
Résoudre les actions : dans ce jeu, chaque fois qu'un joueur tente d'effectuer une action avec une carte personnage (voir Actions p.9) ou tente une action militaire telle que la fuite ou l'interception, il doit lancer deux dés et obtenir un résultat modifié de sept ou plus pour réussir.
Camps : il y a deux camps dans le jeu, le Huguenot et la Ligue. Les royalistes seront dans un camp ou l'autre et peuvent changer de camp pendant le jeu. Il est essentiel dans ce jeu de faire la différence entre "camp" et "faction". Il y a toujours deux factions alliées d'un côté et une faction seule de l'autre. Huguenot et Ligue ne peuvent jamais être dans le même camp.
Points de troupes : utilisés pour indiquer le nombre de troupes d'une armée.

10 - Répartition des joueurs et règles spéciales

Les Guerres de Religion est un jeu à trois joueurs. Ce n'est pas néanmoins un « chacun pour soi ». Deux factions (chacune jouée par un joueur), s'allient pour former un camp contre une troisième faction (jouée par le dernier joueur) qui sera l'autre camp.
Les deux factions alliées sont appelées "factions coopérantes". Elles peuvent mélanger leurs armées et leurs chefs et se prêter des points d'argent. Au début de la partie, les factions royaliste et de la Ligue coopèrent dans le même camp, tandis que la faction huguenote est de l'autre côté. Après le déclenchement de 'l'Appel aux armes', les royalistes changent de camp et coopèrent avec la faction huguenote tandis que la faction de la Ligue reste seule.

Saint Barthélémy : cet événement spécial peut se produire une fois par partie.
Pendant la phase de cour du deuxième, troisième et quatrième tour, le joueur royaliste effectue un jet de dé pour voir si l'événement Saint Barthélémy se produit. Cet événement déclenche le retrait de certains chefs huguenots et modifie les règles d'attribution des villes dans une guerre remportée par les Huguenots. Voir l'effet complet dans la section des règles spéciales.

Appel aux armes : cette situation se produit une fois par partie. Elle déclenche le dernier tour de la partie, à l'issue duquel une faction victorieuse sera déterminée. Voir l'effet complet dans la section des règles spéciales.

Règle du Roi (it's good to be the king) :
En tous les cas d'égalité qui se présentent dans le jeu, le Roi (alias le joueur royaliste) décide de la manière de la départager.

11 - Tour de jeu

Chaque partie comprend au maximum six tours, chacun étant divisé en cinq phases.
1. Phase initiale
2. Phase d'événement
3. Phase de cour
4. Phase de guerre
5. Phase de fin de tour

12 - Phase initiale

Cette phase comprend les actions suivantes :

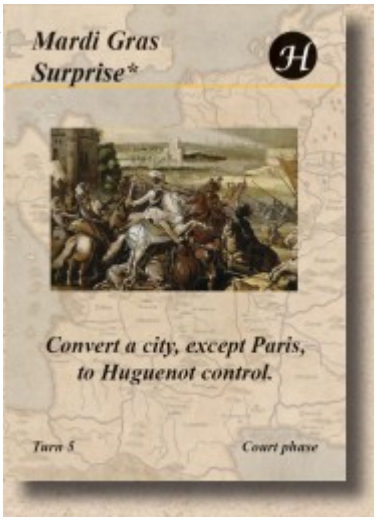
1. Construire la Pioche de Personnages de chaque faction en ajoutant de nouveaux personnages et en retirant ceux qui sont morts naturellement (selon le numéro en bas à droite de leur carte de personnage).

2. Construisez les paquets d'événements de chaque faction en ajoutant les cartes appropriées pour le tour en cours. Remélangez les cartes de la défausse dans la pioche.

3. Répétez le processus pour la pioche de guerre.

4. Ajoutez les jetons du tour en cours à la réserve de jetons d'événement.

13 - Phase d'événement



Au début de chaque phase d'événement, un joueur aléatoire doit tirer un jeton de la réserve de jetons d'événement et résoudre ses effets. Omettez cette étape pour le premier tour de jeu.
Chaque joueur tire ensuite une carte du haut de la pioche d'événements de sa faction.
Il n'y a pas de limite à la taille de la main de chaque joueur, et il peut jouer n'importe quel nombre de cartes (de n'importe quel type) au cours des phases de jeu suivantes.
Lorsqu'une carte d'événement avec une étoile à la suite du nom de l'événement est jouée, elle est retirée du jeu. Les autres cartes sont placées dans la défausse de leur paquet

Pendant la Court Phase, les cartes Événement peuvent être jouées avant ou après une carte de personnage.
Les cartes dont le titre est en rouge doivent être jouées dans le tour où elles sont tirées ; chaque joueur doit jouer ses cartes rouges avant toute autre carte de sa main pendant la Phase de Cour.

Les cartes déclenchant l'" Appel aux armes " doivent être jouées au début de la phase de cour, avant de construire les mains de cour.

14 - Phase de Cour

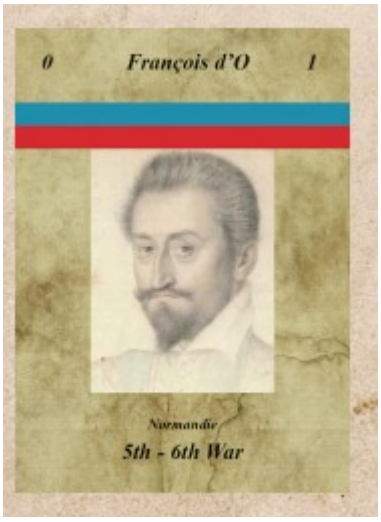
Pendant la phase de cour, les personnages de chaque joueur peuvent être utilisés pour effectuer diverses actions.

14.1 Cartes de personnage et paquets de cartes

Les valeurs de Militaire et d'Intrigue vont de zéro (mauvais) à trois (excellent), et sont utilisées pour modifier le résultat des dés lors des actions.
Les provinces listées sur une carte de personnage permettent au personnage d'effectuer une attaque surprise dans cette province. Comme évoqué plus haut, tous les chefs de faction peuvent effectuer
une attaque surprise dans n'importe quelle province.

Construction du paquet de cartes personnages : Il y a un paquet de Cartes de Personnage par faction (la "Pioche de personnages"). Les paquets initiaux sont construits avec toutes les cartes de personnage de la même couleur de faction qui sont en jeu pour ce tour (les scénarios dans le livret d'historique précisent les personnages qui composent chaque paquet).
Les cartes de personnage doivent toujours être ajoutées à la la Pioche de Personnages du joueur concerné au début du tour spécifié sur la carte, et doivent être retirées du jeu à la fin du tour de leur mort naturelle, sauf si elles sont tués ou retirés à cause d'autres actions.
Note : Certains personnages ont deux barres de couleur. Ils commencent avec la faction de la bande de couleur supérieure. Ils peuvent changer de faction plus tard dans le jeu (voir l'action recruter un personnage).

Ex : C'est le tour 5. En raison des pertes de guerre et des morts naturelles, la pioche de personnages de la Ligue est en manque de recrues. Le joueur de la Ligue regarde son aide de jeu et voit que François d'O peut changer de camp, ce qui est indiqué sur sa carte par une double barre de couleur.



14.2 Capacités

Certaines cartes de personnage possèdent des capacités :

Chef de faction : classés de A à D, ces personnages peuvent devenir chef de faction.

Diplomate : ajoute un bonus de +1 au jet de dé pour toute action diplomatique.

Écrivain : peut effectuer l'action 'Rédiger un traité' avec un bonus de +1 au jet de dé.

Administrateur : +1 au jet de dé pour l'action "Collecte d'impôts". Cette capacité est réservée à la faction royaliste.

Appel aux armes : le personnage entre en jeu lorsque l'Appel aux Armes survient ou que la carte 'Jesuit's Plot' est jouée.

Escadron volant : lorsqu'un personnage masculin d'une autre faction qui n'est pas un prêtre (pas de croix sur la carte) tente d'effectuer une action, vous pouvez défausser la carte de personnage « Flying Squadron » pour appliquer une pénalité de deux points à cette action.

14.3 Construction des mains de cour

La séquence suivante explique comment vont se construire les mains de cour de chaque joueur. Les cartes personnages qui entrent dans la main de cour vont ensuite être jouées pendant la phase de cour.

a) Choisir un chef de faction pour chaque joueur
Chaque joueur doit sélectionner son chef de faction parmi les personnages ayant la capacité de chef de faction. La carte personnage disponible avec le rang le plus élevé doit être le chef de faction actuel.
Vous devez donc d'abord prendre le chef avec la lettre A, puis passer à B si le précédent n'est plus en jeu, puis à C, et ainsi de suite. Si tous les chefs de faction (personnages avec une lettre de rang) sont morts le joueur peut choisir n'importe quelle carte de personnage de sa faction comme chef de faction .

b) Règle spéciale pour les Royalistes
Le joueur royaliste doit immédiatement ajouter Catherine de Médicis à sa Main de Cour si elle est toujours en vie et n'a pas été retirée du jeu.

c) Choisir une ou plusieurs cartes de son paquet
Le joueur royaliste et le joueur qui est actuellement allié à la faction royaliste choisissent chacun un personnage de leur choix parmi ceux disponibles dans leur jeu respectif. Le joueur qui contrôle la faction adverse choisit deux personnages de son choix parmi ceux qui sont à sa disposition. Dans tous les cas, la sélection des cartes se fait sans que le joueur adverse ne le voie, mais les joueurs alliés peuvent discuter (secrètement) de leurs choix de cartes avant de s'y engager.

d) Finalisation des paquets de cartes
Chaque joueur remet ensuite son paquet de cartes de personnage encore disponibles au joueur assis à sa droite (quelle que soit son allégeance). Celui ci tire quatre cartes au hasard et en choisit deux pour les rendre au joueur propriétaire du paquet ; il remet les deux autres dans la pioche du joueur initial.

Cette séquence est ensuite répétée. Chaque joueur donne son jeu restant au joueur assis à sa gauche. Au total, quatre cartes seront distribuées à chaque joueur de cette manière.

Le joueur royaliste dispose alors d'une "main de cour" composée de sept cartes (six si Catherine de Médicis est morte), son allié actuel en aura six, et le joueur adverse en aura sept.
Si une faction n'a pas assez de cartes Personnage restantes dans sa pioche pour constituer une main complète , elle devra effectuer les actions restantes avec des cartes "fantômes" comme si elle utilisait un personnage de valeur nulle sans capacités spéciales.

14.4 Nombre d'actions de la phase de cour
Les deux joueurs coopérants/alliés actuels peuvent chacun faire jusqu'à cinq actions pendant la phase d'audience, tandis que le joueur adverse peut en faire jusqu'à six. Lorsque tous les joueurs ont épuisé leur nombre maximum d'actions, la phase de Cour se termine.

14.5 Ordre de jeu durant la phase de cour

Au début du jeu, l'ordre des tours de la phase de cour est le suivant : Royaliste, Ligue, Huguenot.
Après le déclenchement de l' 'Appel aux armes', l'ordre devient : Royaliste, Huguenot, Ligue.

14.6 Résolution des actions lors de la phase de cour

En commençant par la première faction dans l'ordre du tour, les joueurs choisissent une des cartes Personnage en main et annoncent l'action qu'ils souhaitent effectuer avec ce personnage. Ils lancent ensuite deux dés pour déterminer si l'action est réussie. Une action réussie nécessite un un résultat modifié de 7 ou plus.
Sur un 6 modifié ou moins, rien ne se passe.
Un jet de 2 non modifié est un échec automatique et entraîne la mort du personnage qui a tenté l'action.
Henri de Bourbon, Assemblée huguenote et François d'Alençon sont immunisés contre cet effet.
Quel que soit le succès ou l'échec, le joueur suivant choisit un personnage pour effectuer une action. Les joueurs alternent les actions jusqu'à ce que tous aient tenté leur nombre d'actions maximum autorisé (5 pour chaque joueur coopérant, 6 pour le joueur seul).
Chaque joueur doit jouer une carte pendant son tour (on ne peut pas passer)

14.7 Types d'actions de la phase de cour

Attaque surprise : un personnage peut tenter de prendre le contrôle d'une ville dans une province qui figure sur la carte du personnage. Il n'est pas possible de prendre le contrôle de Paris ou de La
Rochelle avec une attaque surprise. Le jet de dé est modifié par la valeur militaire indiquée sur la carte de personnage, et subit une pénalité de −1 lorsqu'il vise une grande ville. En cas de succès (voir Résolution d'une action, glossaire), la faction qui a tenté l'attaque prend le contrôle de la ville en remplaçant le cube de l'adversaire par l'un des siens.

Exemple : un joueur de la Ligue allié aux Royalistes qui réussit une attaque surprise contre une ville huguenote change son contrôle de Huguenot à Ligue.

Gagner de l'influence à la cour : seuls les personnages de la faction coopérante peuvent tenter cette action. Si elle réussit, le joueur choisit une des villes de son allié actuel et remplace le cube de l'adversaire par un cube de la couleur de sa propre faction. Le jet de dé est modifié par la valeur d'Intrigue.avec une pénalité de −1 s'il s'agit d'une ville importante.

Diplomatie : une mission diplomatique auprès d'un pays voisin fournit des troupes et de l'argent en cas de succès. Chaque faction possède sa propre table de diplomatie imprimée sur son aide de jeu. Chaque faction peut tenter une action de Diplomatie une seule fois par pays et par tour. Le jet de dé est modifié par la valeur d'Intrigue. Si l'aide de jeu indique que des troupes sont levées, un marqueur d'armée doit être placé sur le plateau de jeu sur le territoire de ce pays (cela peut laisser au joueur quelques options, comme par exemple l'Espagne qui dispose de trois territoires). Les armées levées dans les États allemands sont placées sur le Saint Empire.
Les Points de Troupe associés sont enregistrés sur l'aide de jeu du joueur propriétaire.
Les points d'argent gagnés sont décomptés sur la piste de décompte général.

Rédiger un traité : seul un personnage possédant la capacité Écrivain (Writer) peut tenter cette action, modifiée par la valeur d'Intrigue. Le nombre de Points de Traité obtenus par chaque joueur est cumulé sur la piste.
Chaque faction ne peut réussir cette action qu'une seule fois par tour.
Dans le cas rare où une faction n'a pas d'écrivains dans son paquet, elle peut effectuer une tentative avec n'importe quel personnage, mais le jet de dé doit être fait sans aucun modificateur (c'est-à-dire que toute valeur d'Intrigue est ignorée).

Recruter un personnage : tout personnage d'une autre faction qui est marqué de deux barres d'allégeance peut être convaincu de changer de camp. Chaque faction dispose d'une liste des personnages qu'elle peut recruter sur son aide de jeu. Il est seulement possible de recruter un personnage qui est déjà entré en jeu et qui n'a pas encore été retiré. Chaque faction
ne peut tenter cette action qu'une seule fois par tour pour chaque personnage.
Le nom du personnage ciblé doit être annoncé avant de lancer les dés, et le jet de dés est modifié par la valeur d'Intrigue. Si l'action est réussie, cette carte personnage sera transférée dans le paquet de cartes appartenant à la faction qui a effectué avec succès l'action de recrutement à la fin de la Phase de Cour en cours. Un pion chef militaire recruté devient immédiatement
disponible pour la faction qui l'a recruté pour la prochaine Phase de Guerre du tour en cours. Tout personnage qui a déjà changé de camp ne peut plus changer de camp pour le reste de la partie.
Exception : Henri de Montmorency Damville ne peut pas être recruté pendant le premier tour, et Henri de Bourbon ne peut pas être recruté avant que François d'Alençon n'ait quitté le jeu.

Collecte d'impôts : seul le joueur royaliste peut tenter cette action. En cas de succès, le marqueur Impôts royaux du Royaume est placé sur la case 1 de la piste générale ou augmenté d'un point s'il y est déjà. Le jet de dé est modifié par la valeur d'Intrigue, et les personnages ayant la capacité "Administrateur" ajoutent un au résultat du dé.

Fin de la phase de Cour : à la fin de la phase de Cour, tous les personnages encore en vie restent disponibles pour la prochaine phase de guerre à venir s'ils ont un pion chef correspondant.
Notez que certains personnages peuvent avoir changé de camp pendant la phase de cour.

15 - Phase de guerre

Au cours de la phase de guerre, chaque camp tente de capturer les villes ennemies tout en protégeant les siennes. La phase de guerre se poursuit jusqu'à ce que toutes les deux camps déclinent d'effectuer de nouvelles actions militaires, ce qui met fin à la guerre pour le tour en cours. Le vainqueur de la guerre est ensuite déterminé.

Séquence de la phase de guerre :

a) Tirage des cartes de guerre
b) Déploiement des armées
c) Placement des chefs d'armée
d) Rounds de guerre
e) Détermination du vainqueur de la guerre

15.1 Cartes de Guerre
Au début de chaque Phase de Guerre, chaque joueur tire une carte de Guerre du haut de la Pioche de Guerre face cachée.
Cette carte peut ensuite être jouée au début d'un mouvement, d'une bataille ou d'un siège, ami ou ennemi. La faction active (celle qui est en train de se déplacer) doit jouer ses cartes avant la faction réactive. Il n'y a pas de limite à la taille de la main ; les cartes de guerre peuvent être conservées d'un tour à l'autre et plusieurs peuvent être jouées dans le même tour.

15.2 Pions d'armée
Chaque joueur dispose de cinq pions d'armée génériques, avec avec des pistes correspondantes sur son aide de jeu. Lorsque les armées sont déployées pendant la partie, leurs pions sont placés sur la carte. Les Points de Troupe correspondants de chaque armée sont visualisés uniquement sur leur aide de jeu. Chaque armée doit avoir une force comprise entre un et neuf points de troupes. Vous ne pouvez pas pas avoir de points de troupes sans pion d'armée.
Notez que certains pions d'armée peuvent avoir été placés pendant la phase de cour par le biais de l'action Diplomatie.
Chaque aide de joueur doit être disposée sur l'aire de jeu de façon à ce que les autres joueurs puissent clairement voir la force des armées des autres joueurs.

15.3 Recrutement et déploiement
Le recrutement des troupes (représentées par des Points de Troupe) dans les armées est différent pour chaque faction :
Tout d'abord, le joueur royaliste peut dépenser des niveaux d'impôts royaux pour recruter des armées. Le premier niveau dépensé fournit (8) huit Points de Troupe et (5) cinq Points d'Argent. Chaque niveau supplémentaire de niveau supplémentaire fournit (2) deux Points de Troupe et (2) deux Points d'Argent.
La plus grande armée royaliste doit toujours être située à Paris. Si Paris est contrôlé par une faction adverse, les royalistes doivent placer leur plus grande armée dans une autre ville sous leur contrôle. Les autres armées peuvent être placées dans n'importe quelle province avec une ville royaliste contrôlée.
Le joueur huguenot peut ensuite lever (1) un point de troupes et recevoir (1) un Point d'Argent par (3) trois villes huguenotes arrondies à l'entier supérieur. (ainsi il reçoit un point pour trois villes ; deux pour quatre, cinq ou six ; trois pour sept ; et ainsi de suite). Les armées peuvent être placées n'importe où dans les provinces contenant au moins une ville contrôlée par les huguenots.

Enfin, le joueur de la Ligue reçoit (5) cinq Points d'Argent lorsqu'il est allié au Royaliste (les Points de Troupe et les supplément de Points d'Argent sont reçus uniquement par le biais de Diplomatie pour la faction de la Ligue). Après l'"Appel aux armes', la Ligue reçoit (1) un Point d'Argent et (1) un point de troupes par ville sous son contrôle. Les armées peuvent être placées n'importe où dans les provinces contenant au au moins une ville contrôlée par la Ligue.
Vous ne pouvez pas placer un pion d'armée là où il y a déjà une armée de votre camp, sauf en dehors du Royaume royaume français. Des points d'armée peuvent être ajoutés par une faction alliée.

15.4 Placement des pions de chef

Chaque pion de chef indique la ou les couleurs d'allégeance correspondant à sa carte de personnage.
correspondant à sa carte de personnage, ainsi qu'un portrait, son rang, sa valeur tactique, et dans certains cas sa capacité de soutien.
- Les chefs sont répartis en quatre grades d'ancienneté : A, B, C et D (A étant le plus haut rang, D le plus bas).
- La valeur tactique va de zéro (la plus mauvaise) à trois (la meilleure).
- La Capacité de Soutien est représentée par une étoile.

15.5 Assigner un chef à chaque armée déployée

Le camp royaliste place d'abord tous ses chefs, suivi par le camp adverse.
Il y a plusieurs restrictions lorsqu'on assigne un chef à une armée :
- Le chef le plus haut gradé de chaque **CAMP** doit être assigné à l'armée la plus importante en Points de Troupe dans l'ordre décroissant.
Note : cela peut conduire, par exemple, à une armée contrôlée par la Ligue avec un chef de rang A à prendre le contrôle d'une armée royaliste "amie" avec un chef de rang inférieur.
- En cas d'égalité, le joueur royaliste choisit l'armée qui reçoit le chef de rang le plus élevé pour chaque armée.
Chaque camp doit modifier l'affectation des chefs au début de ses tours respectifs afin de s'assurer que tous les critères ci-dessus sont respectés.
Si un chef a une étoile sur son pion, il peut être placé avec un autre chef pour obtenir un bonus en combat. Le leader de soutien doit strictement être de rang inférieur (A-D) et de meilleure valeur tactique (0-3). Un seul chef par armée peut fournir sa capacité de soutien.
Cela permet à un joueur d'allouer deux chefs à une armée.
Si une armée se retrouve sans chef, affectez-lui en un venu de la réserve. Si votre réserve de chefs est vide (ce qui est rare), on considère que l'armée est commandée par un chef de grade D et de valeur tactique nulle.
Une armée est contrôlée par la faction de son chef. (Exemple : une armée créée par les Royalistes et dirigée par un chef de la Ligue est contrôlée et déplacée par le joueur de la Ligue).

15.6 Empilement

Une province ne peut contenir qu'une seule armée d'un même camp (cela signifie que deux factions alliées ne peuvent pas avoir une armée dans la même province). Si deux armées du même camp
terminent leur mouvement dans la même province, elles doivent fusionner. Le chef le plus haut gradé prend commandement de l'armée fusionnée. S'il y avait plus de neuf Points de Troupe présents, retirez l'excédent. L’autre chef est placé dans la réserve de chefs de son camp.

15.7 Rounds de guerre

Une fois que les armées sont en place et que les chefs ont été assignés, chaque camp alterne les tours de guerre jusqu'à ce que toutes les factions des deux camps décident de passer (généralement par manque de Points de Troupe ou Points d'Argent). Avant l'"Appel aux armes', le Huguenot joue en premier. Après 'l'appel aux armes', la Ligue joue en premier. Le camp qui est en train de se déplacer est appelé le camp actif.

15.7.1 Mouvement et Attrition

Le nombre actuel de Points de Troupe d'une armée détermine ses Points de Mouvement, son Coût d'Activation et l'attrition possible. Les Points de Mouvement représentent le nombre de provinces que l'armée peut traverser en un seul tour. Le nombre de points de mouvement disponibles pour chaque type d'armée est indiqué sur les aides de jeu.

Une armée de petite taille (1-3 points de Troupe) dispose de 3 points de mouvement
Une armée de taille moyenne (4-6 points de Troupe) dispose de 2 points de mouvement
Une armée de petite taille (7-9 points de Troupe) dispose d' 1 point de mouvement

15.7.2 Procédure du round de guerre

Un round est une succession d'activations de provinces.
Pour commencer chaque Round de Guerre, l'un des joueurs du camp actif doit d'abord annoncer la province qu'il souhaite activer (par exemple, le Poitou). Ce camp déplace ensuite toutes les armées qu'il souhaite dans cette province, à condition qu'elles aient suffisamment de points de mouvement pour l'atteindre depuis leur position actuelle. Il est possible de diviser une armée existante en
deux parties, à condition que les conditions de commandement soient remplies. Un chef est affecté à la partie d'armée qui reste en arrière.

Les armées doivent être déplacées dans l'ordre décroissant du rang de leur chef parmi les armées activées.

Règles des factions coopérantes : les armées sont déplacées, dans l'ordre du rang de leur chef (de A à D), par le propriétaire du chef et non par le propriétaire de l'armée.
Un chef peut refuser de se déplacer mais ne peut pas se déplacer après pour ce round.
Si plusieurs armées d'un même camp sont déplacées simultanément, elles doivent respecter les règles ci-dessus. Vous pouvez déplacer un chef A et un chef C ensemble, mais si vous déplacez un chef B en premier, vous ne pouvez pas revenir à un chef A.

Ex : Les royalistes et la Ligue sont dans le même camp. Ils disposent de quatre armées. L'armée royaliste I est sous les ordres d'un chef de la Ligue A, l'armée royaliste II est sous les ordres d'un chef royaliste B, l'armée royaliste III est sous les ordres d'un chef de la Ligue B et l'armée de la Ligue III est sous les ordres d'un chef royaliste C.

Le joueur de la Ligue a le premier choix pour un mouvement, car son chef est le plus haut gradé. Il décide de déplacer l'armée royaliste I et l'armée royaliste III dans une province. Son déplacement est légal car l'un deux chefs les mieux classés a bougé en premier.

Il n'aurait pas pu choisi de déplacer l'armée royaliste III sans déplacer l'armée royaliste I avant. Une fois que ces deux armées ont bougé, ce camp peut choisir de déplacer l'armée royaliste II, avec ou sans l'armée royaliste III, mais si elle est déplacée seule, elle doit être la première à se déplacer.

A la fin des mouvements du tour, le camp actif doit payer des Points d'Argent sur la base des Points de Troupe à l'intérieur de la province activée (voir les aides). Le coût peut être partagé entre les factions alliées si elles sont d'accord. Le mouvement n'est pas possible si un camp ne peut ou ne veut pas payer le coût total.

L'Attrition de Mouvement est résolue immédiatement après. Le total des points de troupes du camp actif dans la province est additionné, et l'attrition correspondant à ce nombre est appliquée. Subir une attrition signifie que l'armée perd un point de Troupe.

Une petite armée (1-3 Points de Troupe) ne peut pas subir d'attrition (sauf avec une carte d'événement).
Une armée moyenne (4-6 Points de Troupe) subit une attrition si un 7 ou plus est obtenu avec 2 dés.
Une grande armée (7-9 Points de Troupe) subit automatiquement une attrition.

Ensuite, toutes les actions nécessaires dans cette province sont immédiatement résolues. L'ordre des actions est :
Interception, Évasion, Bataille et Siège.

Une fois que l'activation de la province est terminée, le camp actif peut désigner une nouvelle province à activer, et ainsi de suite.

Il n'est pas possible d'activer une armée ayant déjà été activée dans une province ce tour-ci, ou de réactiver une province qui a déjà été activée ce tour-ci.

Lorsque le camp actif refuse d'activer, le camp opposé prend le relais et devient actif.
Les deux camps alternent alors les tours jusqu'à ce que les deux camps refusent de s'activer. A ce moment, la phase de guerre se termine et le vainqueur de la guerre est déterminé.

Il est possible qu'un camp puisse jouer des activations successives alors que l'autre, sans armées ou argent, ne puisse pas s'activer.
Chaque camp doit modifier l'affectation de ses chefs au au début de ses rounds respectifs afin de s'assurer que tous les critères de commandement sont respectés.

15.7.3 Mouvements spéciaux

Les troupes levées en Angleterre doivent dépenser un point de mouvement pour traverser la Manche, sauf si le joueur huguenot contrôle une ville en Normandie, auquel cas elles peuvent être placées directement dans une armée huguenote en Normandie ou y créer une nouvelle armée huguenote si elle n'existe pas déjà.
Pour traverser la Loire, il est nécessaire de contrôler une ville construite sur le fleuve ou l'un de ses affluents (Nantes, Saumur, Blois, Orléans, Sancerre et Issoire). Ces villes sont soulignées sur la carte du jeu.
Si une armée entre dans une province où son camp ne contrôle pas une telle ville, l'armée doit cesser son mouvement.

Exemple : une armée du Lyonnais entre en Auvergne. Si son camp ne contrôle pas Issoire, elle ne peut pas continuer son mouvement.

15.7.4 Interception et Évasion

Lorsqu'une armée se déplace dans une province contenant une une armée adverse , celle ci peut tenter de l'intercepter ou de s'échapper. L'Interception doit être tentée en premier, puis l'Évasion.
L'Interception et Évasion sont toujours des actions du camp inactif.
Pour résoudre une tentative d'Interception, lancez deux dés, modifiés par la Valeur Tactique des chefs d'armée respectifs et la taille des armées. Ajoutez la valeur tactique du chef de l'armée qui intercepte et soustrayez la valeur tactique du chef de l'armée interceptée.
Le joueur qui intercepte reçoit un modificateur de +1 si son armée a une taille de 1 à 3, et un −1 si sa taille est comprise entre 7 et 9. Il reçoit également un modificateur de −1 si l'armée interceptée a une taille de 1 à 3 ou un modificateur de +1 si elle a une taille comprise entre 7 et 9.
Pour résoudre une tentative d'Évasion, lancez deux dés, modifiés par la valeur tactique des chefs d'armée respectifs et par la taille de leurs armées.
Ajoutez la Valeur Tactique du chef de l'armée qui s'évade et soustrayez la valeur tactique du chef de l'armée en mouvement. Le joueur en fuite reçoit un modificateur de +1 si son armée est de taille 1-3, et un −1 si elle est de taille 7-9.
Il reçoit également un modificateur de −1 si l'armée qui s'évade a une taille de 1 à 3 ou un modificateur de +1 si elle a une taille de 7 à 9.
Une armée interceptée doit engager le combat. Une armée qui réussit à se soustraire à la bataille peut soit rester dans la province sans avoir à combattre, soit se déplacer vers une autre province dans laquelle elle contrôle une ville.
Si aucun camp ne souhaite ni intercepter ni se soustraire (c'est-à-dire qu'ils souhaitent tous deux s'engager dans la bataille), sauter cette étape et passer directement à la résolution de la bataille.

Exemple : Le Connétable de Montmorency (Valeur Tactique de (0) zéro) entre dans Orléans à la tête de l'armée royale comportant huit (8) Points de Troupe, et souhaite combattre l'armée huguenote de (4) quatre Points de Troupe, commandée par Louis de Bourbon-Condé (Valeur Tactique de (1) un). Le joueur huguenot ne souhaite pas intercepter et le joueur royaliste a annoncé son intention de combattre. Le joueur huguenot ne se sent pas en position de force, il essaie d'esquiver :
il lance deux dés et obtient un score de 5, modifié par +1 pour la valeur tactique du joueur huguenot (moins 0 pour Montmorency), +1 pour la taille de l'armée attaquante, atteignant un total modifié de 7. La tentative d'évasion est un succès.

15.7.5 Bataille

Lorsque deux armées s'affrontent, un certain nombre de dés sont lancés en fonction de la taille de leur armée et de la valeur des chefs qui les commandent :

Une petite armée (1-3 Points de Troupe) jette un dé.
Une armée de taille moyenne (4-6 Points de Troupe) jette deux dés.
Une grande armée (7-9 Points de Troupe) jette quatre dés.

Ajoutez un dé pour chaque point de valeur tactique du chef commandant.
Ajoutez un dé si l'armée comprend un chef de soutien étoilé,à condition qu'il soit d'un niveau tactique supérieur à celui du chef commandant.

Exemple : une armée royaliste de sept (7) points de troupes commandée par Anne de Montmorency (zéro (0) valeur tactique) soutenu par Tavannes rencontre une armée huguenote de (4) quatre Point commandée par Louis de Bourbon-Condé. Le nombre de dés des royalistes est de : 4 (grande armée) +0 (Valeur Tactique de Montmorency) +1 (soutien de Tavannes) = 5 dés.
Le nombre de dés des Huguenots est de : 2 (armée de taille moyenne) +1 (Valeur Tactique de Condé) = 3 dés.

Chaque dé rapporte une touche sur un jet de 5 ou 6, et chaque touche élimine un Point de Troupe ennemi. L'armée qui inflige le plus de pertes remporte la bataille. En cas d'égalité, la plus grande armée restante gagne. Si les deux sont toujours à égalité, le joueur royaliste choisit.
Si elle est vaincue, l'armée du camp en phase ne peut plus se déplacer et peut choisir de se retirer dans une province adjacente où elle contrôle une ville, ou de rester dans la province où la bataille a eu lieu. Si elle est victorieuse, l'armée du joueur en phase peut poursuivre son mouvement et éventuellement lancer un siège contre une ville de la province cible.

15.7.6 Destin du chef

Chaque chef qui a participé à une bataille doit tester son destin à la fin de celle-ci. Deux dés sont lancés. Sur un résultat de 10 ou plus, le chef meurt ou est capturé.
Faire un autre lancer de dé : sur un résultat pair, le chef est fait prisonnier, sur un résultat impair, le chef est tué.
Un chef qui reste seul sans troupes après ce lancer est retiré du plateau et reviendra en jeu au tour suivant.
Les chefs capturés sont mis de côté pour la durée de la phase de guerre en cours, mais ils retournent dans le stock disponible de leur faction à la fin de celle-ci.
Remarque : Des points de victoire sont attribués pour tous les chefs capturés, comme indiqué dans la section Déterminer le vainqueur de la guerre.
Il est supposé que les captifs sont libérés à la fin du tour.
Henri de Navarre ne peut pas être tué, mais peut être fait prisonnier.
S'il obtient un résultat "tué", appliquez le résultat "fait prisonnier" à la place.

15.7.7 Sièges

Une fois que tous les mouvements et batailles ont été effectués, les sièges sont résolus. Un siège est le seul moyen de prendre le contrôle d'une ville pendant la phase de guerre. Pour assiéger une ville, une armée doit commencer avec au moins autant de Points de Troupe que la garnison de la ville. Une ville mineure a (1) un point de troupe, deux points de troupes pour une ville majeure, Paris et La Rochelle ont chacune (4) quatre Points de Troupe.
Une armée ne peut pas se réfugier dans une ville.
Lors de la résolution d'un siège, lancez un dé pour chaque point de troupes de la ville, et infligez une touche à l'armée assiégeante pour chaque 5 ou 6. L'armée assiégeante jette le même nombre de dés que celui calculé lors d'une bataille normale, et obtient un résultat positif sur chaque 5 ou 6. Les jets de siège sont effectués simultanément.
Pour prendre le contrôle de la ville, l'armée assiégeante doit infliger un nombre de touches égal au nombre de Points de Troupe de la ville.
En cas d'échec, l'attaquant doit réessayer lors d'un tour ultérieur, et les forces défensives auront alors été reconstituées.
En cas de succès, l'attaquant doit dépenser le nombre de Points de Troupe nécessaires pour remplacer la garnison de la ville à sa valeur initiale en Points de Troupe. Si l'attaquant n'a pas suffisamment de Points de Troupe restants, le siège échoue.

À la fin d'un siège, les chefs peuvent être blessés ou tués.
Lancez deux dés, et si le résultat est 11 ou 12, lancez à nouveau deux dés :
en cas de résultat pair, le chef est blessé pour la durée de la phase de guerre en cours ; sur un résultat impair, le chef est tué.
Henri de Navarre ne peut pas être tué, mais peut être blessé. S'il obtient un résultat "tué", appliquez le résultat "blessé" à la place.

Les chefs blessés sont mis de côté pour la pour la durée de la phase de guerre, mais seront à nouveau disponibles à la fin du tour.

Toute ville prise par le joueur qui coopère avec les royalistes devient sous contrôle royaliste.
Note : par conséquent, au début de la partie, le joueur de la Ligue ne peut qu'aider les royalistes. à prendre des villes pendant la phase de guerre.

Exemple : une armée royaliste de 7 points de troupes commandée par Henri de Bourbon Navarre tente d'assiéger Paris, qui est contrôlée par la Ligue.
Le joueur royaliste jette sept dés (4 pour une grande armée et 3 pour la valeur tactique de son chef) ; le joueur de la Ligue jette 4 dés. Les deux joueurs déclinent de jouer une carte de guerre.
Le joueur royaliste obtient le jet suivant : 6-6-5-5-3-2-2. 4 touches, ce qui est suffisant pour prendre Paris.
Le joueur de la Ligue fait également un jet et obtient : 6-5-5-5. Un lancer chanceux ! 4 touches.
Même si le joueur royaliste a infligé suffisamment de pertes pour prendre la ville, il n'a pas assez de Points de Troupe pour mettre en garnison dans Paris (il a besoin de 4 points et il ne lui en reste que 3 après les pertes); le siège échoue.
Le joueur royaliste effectue maintenant un jet pour une éventuelle blessure d'Henri de Bourbon Navarre. Il obtient un 11. Avec un autre chef, il devrait relancer les dés pour connaître son sort. Ici, c'est une blessure automatique. Le marqueur Henri de Bourbon Navarre est retiré du plateau et placé sur la piste de tour au tour suivant.

15.7.8 Fin de la phase de guerre

Lorsque les deux camps déclinent successivement de jouer un nouveau round, la phase de guerre en cours se termine et le vainqueur de la guerre est déterminé.

15.8 Détermination du vainqueur de la guerre

Le vainqueur de la Phase de Guerre en cours est déterminé en totalisant les Points de Guerre de toutes les batailles et sièges :

1 point pour chaque bataille gagnée contre une petite armée
2 points pour chaque bataille gagnée contre une armée moyenne
4 points pour chaque bataille gagnée contre une grande armée
1 point pour chaque ville mineure prise
2 points pour chaque ville majeure prise
4 points pour chaque prise de Paris ou de La Rochelle
1 point pour chaque chef C-D capturé
2 points pour chaque chef A-B capturé

Utilisez un marqueur de votre faction pour enregistrer les points de guerre que vous accumulez pendant la Phase de Guerre.

La faction qui a le plus de points de guerre gagne. Si le royaliste est à égalité avec le(s) joueur(s) huguenot(s) ou de la Ligue, le joueur royaliste élit le gagnant.
Le joueur royaliste décide de toutes les égalités entre les joueurs Huguenots et Ligueurs.
La faction gagnante augmente son marqueur Traité de (1) un point. Si la Ligue gagne, elle gagne le contrôle d'une ville non huguenote.
Une fois que le massacre de la Saint Barthélemy a eu lieu, la faction huguenote, si elle est victorieuse, peut prendre le contrôle de deux villes actuellement sous contrôle royaliste(sauf Paris).

16 - Phase de fin de tour

Lorsque la phase de guerre en cours est terminée, toutes les armées et tous les chefs restants sont retirés du plateau, tous les marqueurs d'argent sont mis à 0, et tous les prisonniers ou chefs blessés sont rendus à leur faction. Mettez également les marqueurs de Points de Guerre à 0.
Certaines cartes d'Événement peuvent être être jouées pendant la phase de fin de tour.

17 - Conditions de victoire

Une faction peut obtenir une victoire automatique à la fin d'un tour de jeu si elle remplit les conditions suivantes :
- Royaliste : le nombre de villes de la Ligue est inférieur à 6 et le nombre de villes huguenotes est inférieur à 6.
- Ligue : la faction de la Ligue contrôle deux fois plus de villes que les Huguenots.
- Huguenot : la faction huguenote contrôle plus de villes que les royalistes et les ligueurs réunis. et contrôle Paris.
Si aucune faction n'a obtenu la victoire automatique à la fin du dernier tour, alors on compte le total des points de victoire comme ci-dessous :

Contrôle des villes : la faction contrôlant le plus grand nombre de villes gagne (7) sept points, la faction avec le deuxième plus grand nombre de villes gagne (5) cinq points et la faction qui en contrôle le moins obtient (3) trois points.

Conviction politique : la faction qui a atteint le plus haut niveau de points de traités obtient (4) quatre points, la deuxième faction obtient (2) deux points et la faction qui en a le moins gagne (1) un point.

La faction ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est par ordre de priorité : la faction royaliste, puis la faction alliée à la faction Royaliste.

18 - Règles spéciales

Massacre de la Saint-Barthélemy

Lorsque tous les joueurs ont construit leur main de Cour pour le tour actuel (tours 2 à 4), le joueur royaliste lance deux dés et compare le total avec le nombre indiqué dans la case du tour en cours sur la piste de tour. Si le résultat du lancer de dés est inférieur ou égal à ce nombre, le Massacre de la Saint Barthélemy est déclenché. Sinon, le jeu continue.

Les effets du massacre sont les suivants :

- Tous les personnages de la main de la cour huguenote sont retirés du jeu, sauf Henri de Bourbon,
l'armée des Vicomtes et Henri de Bourbon Condé, leurs cartes respectives retournant dans leur paquet de personnages. Le joueur huguenot ajoute la carte Huguenot Assembly à sa pioche.
- Le joueur huguenot tire sept cartes au hasard de son paquet de personnages.

Le Massacre de la Saint-Barthélemy ne peut se produire qu'une seule fois, et s'il n'a pas été déclenché au cinquième tour, il n'est plus testé.
Le joueur royaliste peut déclencher automatiquement le massacre avec la carte événement Entrevue de Bayonne. Elle ne peut être jouée que pendant la phase de cour, comme indiqué sur la carte, et doit être faite avant de lancer les deux dés.

Une fois que le Massacre de la Saint Barthélemy a été déclenché, la carte d'événement Tour de France royaliste ne peut plus être jouée.

Appel aux armes

Cette situation spéciale se produit une fois par partie. Elle déclenche le dernier tour de jeu.
A la fin de celui ci, une faction victorieuse sera déterminée.
L'appel aux armes est déclenché soit par la disparition de François d'Alençon via le jeton d'événement Furie d'Anvers , sa disparition naturelle au tour (6) six, soit par la carte d'événement royaliste Il n'oserait (He would not dare).
Dans les tous les cas, lorsque 'l'Appel aux Armes' survient, la faction Huguenot rejoint immédiatement le camp royaliste et la faction de la Ligue devient la faction opposée.
Le joueur de la Ligue ajoute alors toutes les cartes de personnage 'Appel aux Armes' à la pioche de personnages de la Ligue.
Si l''Appel aux Armes' a lieu avant le tour 6, le joueur de la Ligue doit constitue une pioche avec les cartes événements suivantes :

Intervention Espagnole, Intervention Savoyarde et Mort de Marie Stuart. Il en tire une au sort et défausse les deux autres.
La partie se termine à la fin du tour au cours duquel l''Appel aux armes' est déclenché.
Vérifiez si les conditions de victoire automatique sont remplies, sinon comptez les points de victoire.

19 - Effets des cartes d'événement

Les effets de certaines cartes d'événement sont précisés ci-dessous :

Traité de Hampton Court : cette carte permet au joueur de recevoir les subsides maximum de la part de l'Angleterre sans avoir à y envoyer une mission diplomatique (il n'est pas possible d'effectuer une mission diplomatique en Angleterre le même tour). Le pion Le Havre est posé dans la province de Normandie, et compte comme une petite ville huguenote. . Si Le Havre change de propriétaire à cause d'une attaque surprise ou d'un siège, le pion est retiré du jeu.

Lassitude de la guerre : après le placement des armées et des chefs pendant la phase de guerre en cours, la faction royaliste désigne (3) trois provinces qui contiennent au moins (1) une ville huguenote. Tant qu'aucune armée ennemie n'y entre, les armées huguenotes ne peuvent pas se déplacer en dehors de la province ni entamer un siège à l'intérieur de la province. Elles sont gelées.

Assassinat/Vengeance/Disgrâce : jouer l'une de ces cartes permet au joueur de prendre dans le jeu de cartes personnages de son choix (le sien ou celui de son adversaire) n'importe quel personnage et de le retirer du jeu. Le pion général du chef, s'il y en a un, est également retiré. L'Assassinat ou la Vengeance ne peuvent être appliqués ni à une femme ni à un prêtre. La Disgrâce peut être appliquée à n'importe quel personnage.

La Rochelle : lorsque vous jouez cette carte, placez le marqueur sur la carte pour rappeler l'augmentation des revenus de la faction huguenote.

20 - Effets des pions événement

Furie d'Anvers : retirez François d'Alençon du jeu. Déclenche l'"Appel aux armes".

Tension coloniale : malus de −1 aux dés de subsides espagnols pour ce tour.

Concile de Trente : bonus de +1 aux dés pour une action « Recruter un personnage » contre un personnage huguenot ce tour-ci.

Révolte d'un gouverneur : l'armée révoltée est commandée par un général de valeur tactique(0) zéro. Lorsqu'une armée de n'importe quel camp entre dans la province, l'armée du gouverneur révolté tente une Interception pour engager la bataille. Les villes de la province touchée par la révolte sont ignorées lors du décompte des points de victoire à la fin d'une guerre ou à la fin de la partie.

Révolte paysanne :l'armée révoltée est commandée par un général de valeur tactique(0) zéro. Lorsqu'une armée de n'importe quel camp entre dans la province, l'armée des paysans révoltés

tente une Interception pour engager la bataille. Les villes de la province touchée par la révolte sont ignorées lors du décompte des points de victoire à la fin d'une guerre ou à la fin de la partie.

Succession portugaise : retirer Strozzi (si en jeu) ou un personnage général royaliste (si non) du jeu. La carte Personnage et le pion correspondant à Strozzi ou le pion Général sont retirés du jeu.

Armada espagnole : malus de −1 aux dés de diplomatie vis à vis de l'Espagne jusqu'à la fin de la partie.

Water Geuzen : bonus de +2 au dé aux dés de diplomatie vis à vis des Provinces Unies ce tour-ci.

Faillite espagnole : aucune subvention (argent ou troupes) de l'Espagne ce tour.

Lépante : le joueur de la Ligue convertit une ville de son choix.

CREDITS
Conception et développement du jeu : Jerôme Lefrancq
Développement et test du jeu : Ewen Le Picot
Développement graphique : Gregory Shipp
Remerciements particuliers à : Frederic Condette, Eric Colace,
Joana Rodrigues
Aide à la relecture des règles d'anglais : Greg Schmittgens,
Jason Roach
Illustration du coffret principal avec l'autorisation du Musée du Château de Blois : "Rencontre d'Henri III et du Duc de Guise" de Pierre-Charles Comte.
Copyright : Château royal de Blois /F. Lauginie