

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Livret de règles

# FRIEDRICH

LES CARTES DU DESTIN SONT REBATTUES

POUR 3 OU 4 JOUEURS DE 12 ANS ET PLUS

Par Richard SIVÉL

<http://www.histogame.de>

Version révisée - Janvier 2005

Traduction française de Corons & Dragons, révisée sur la base de la version anglaise par Michel Lepetit - juin 2005

*Été 1756. Frédéric le Grand affronte une situation de plus en plus sombre alors qu'une coalition réunit la moitié de l'Europe. Il sait que leur objectif est l'anéantissement de la Prusse.*

*En conséquence, il annexe la Saxe qui met bas les armes quelques semaines plus tard. Et il n'écrit là que le tout premier chapitre de ce qu'on va appeler la Guerre de Sept Ans !*

*La Prusse est complètement encerclée par ses ennemis, les plus grandes puissances d'Europe continentale. L'Angleterre et le Hanovre sont ses seuls alliés.*

*La situation de la Prusse se résume en quelques mots : To be or not to be.*

*Le royaume prussien se retrouve bientôt à feu et à sang. La France a conquis l'Allemagne du nord. L'Autriche a envahi la Silésie. Les hordes russes ont franchi l'Oder, et Berlin est à peine à cinq jours de marche !*

*Frédéric est partout. Avec l'énergie du désespoir, il se précipite de crise en crise à l'intérieur de son triangle stratégique, ne parvenant à tenir en échec un de ses adversaires que pour voir un autre profiter de son absence et avancer. Après six longues années de luttes, la Prusse semble condamnée à tomber ...*

*Frédéric est sauvé par un miracle. La tsarine russe Elisabeth meurt ; son successeur a une adoration presque sans limite pour Frédéric, et immédiatement il fait la paix. Bientôt, la Suède négocie, suivie un an plus tard par une France ruinée.*

*La Prusse est sauvée.*

## CONTENU D'UNE BOÎTE

◇ 24 Généraux & 24 étiquettes nominatives dans les 7 couleurs	◇ 11 trains de ravitaillement dans les 7 couleurs
◇ 1 Marqueur de tour	◇ 18 Cartes du Destin
◇ 4 Paquets de Cartes Tactiques de 50 cartes chacun	◇ 2 cartes d'aide de jeu
◇ 1 Carte de la vieille Europe	◇ 1 Feuille du Destin
◇ 5 Feuilles d'armées	◇ 1 Livret de règle
◇ 1 Carte Postale	

Les pions sont inégalement répartis entre les sept couleurs



## COMMENCER

### LES PIONS

♣ Il y a 7 nations. Par respect de la situation historique, les pions sont attribués inégalement, voir le tableau page suivante.

♣ Chaque nation possède des Généraux et des Trains de ravitaillement, appelés par la suite des pions.

♣ Lorsqu'on joue à ce jeu pour la première fois, on doit coller les étiquettes sur les généraux correspondants, c'est-à-dire bleu sur bleu, rouge sur rouge, bleu clair sur bleu clair, etc.

♣ Le général de rang 1 d'un pays est son commandant suprême ; puis par ordre décroissant (c'est-à-dire : Rang 1 = Premier ; Rang 2 = Second ; Rang 3 = Troisième ; etc)



Général



Train de ravitaillement

### LA CARTE

♣ Les cités, sur la carte, sont reliées par des routes. Les routes plus épaisses sont les routes principales.

♣ Certaines cités sont des Cités Entrepôts ou des Cités Objectifs (de 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup> Ordre).

◊ Pour gagner la partie, il faut contrôler tous les objectifs de la couleur de sa nation.

◊ Sur les Cités Entrepôts, les pions peuvent revenir en jeu (plus tard dans la partie).

♣ Les cités marquées pour la mise en place servent au placement initial de vos pions. Par la suite, on les traite comme des cités normales.

♣ La carte est divisée en 33 secteurs par un pavage rectangulaire. On a donné un symbole à chacun de ces secteurs (Coeur, Carreau, Pique et Trèfle). Sur la plupart des Cartes Tactiques ainsi que sur les Cartes du Destin figure aussi l'un de ces symboles. Les Cartes Tactiques et les symboles sont très importants lors des combats.



Cités Objectifs de 1<sup>er</sup> Ordre



Cités Objectifs de 2<sup>ème</sup> Ordre



Cités Entrepôts

### COMMENT COMMENCER

♣ On découpe un Feuillet d'armées en quatre parties et on en donne une à chaque joueur. Il faut un crayon.

♣ On met en place tous les pions. Chaque Feuillet d'armées indique les coordonnées des cités de mise en place. La couleur et le nombre près de la cité correspondent à la couleur et au rang d'un général. Un 'T' est utilisé pour un TRAIN de ravitaillement.

♣ Chaque nation a un nombre d'armées à attribuer ; la Feuille d'armées indique combien. Ces armées du commencement sont alors attribuées, en cachette, à chacun des généraux d'une nation. On inscrit le nombre sur la Feuille d'armées. Chaque général doit recevoir au moins une armée, mais il ne peut pas en recevoir plus de 8. *Exemple : La France commence le conflit avec 20 armées ; Richelieu reçoit 7 armées ; Soubise 5 et Chevert 8.*

♣ Maintenant, on mélange un des quatre paquets de Cartes Tactique (CT) et on met cette pioche à portée de tous.

♣ On place le marqueur de tour sur la case 1756, dans le coin en haut à gauche.

♣ La dernière étape est de mélanger soigneusement les 18 Cartes du Destin et de placer cette pioche sur le dessin du sablier.

♣ La Pendule du Destin est maintenant en place. Le sable commence à s'écouler, la partie peut commencer.



Cité de départ du général de Rang 3



Armée



Carte Tactique (TC)



Cartes du Destin

## AIDES DE JEU

### SEQUENCE D'UN TOUR

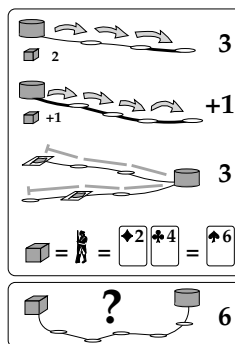
SEQUENCE					
1. Prusse	8	2	32	4+3	14
2. Hanovre	2	1	12	1+1	-
3. Russie	4	2	16	4	10
4. Suède	1	1	4	1	5+5
5. Autriche	5	2	30	4+1	12+4
6. Armée Impériale	1	1	6	1	5+5
7. France	3	2	20	4-1	10

#### Fin du Tour :

On avance le marqueur de tour de jeu dans la case suivante. Lorsqu'il a déjà atteint la cinquième case, alors on pioche la première Carte du Destin à la place.

### LE COUP D'UNE NATION

(à respecter impérativement)



#### 1. Obtention des Cartes Tactiques

#### 2. Phase des Déplacements

- ◊ On peut déplacer tous les pions ;
- ◊ Les Généraux peuvent conquérir des objectifs ;
- ◊ On peut recruter des armées ;
- ◊ Des pions peuvent revenir en jeu.

Ces actions sont menées dans n'importe quel ordre !

#### 3. Combats

Les généraux adjacents à des ennemis doivent maintenant les attaquer.

#### 4. Conquêtes rétroactives.

#### 5. Vérification du ravitaillement

### CONSEILS TACTIQUES

♣ Lorsqu'on est en infériorité en CT, alors il faut se lancer à la chasse des trains de ravitaillement ennemis ! La carte offre beaucoup d'espace, il faut l'utiliser !

♣ Evitez les défaites totales. Il vaut mieux se replier tactiquement que de perdre toutes ses armées.

♣ Les RESERVES valent de l'or. Elles peuvent être utilisées dans tous les secteurs de CT ; Et - encore plus intéressant - elles permettent toujours d'effectuer une retraite en souplesse et à peu de frais.

♣ Lorsqu'on ne veut pas permettre à son ennemi de battre en retraite à peu de frais, alors on joue toujours pour faire un score nul, en ne lui laissant pas le choix : il doit jouer des CT, jusqu'à ce qu'il ne lui reste que des RESERVES.

♣ Lorsqu'on pense gagner la bataille à coup sûr, on encerle son ennemi. Puisqu'il ne pourra pas battre en retraite, il va perdre toutes ses armées.

♣ Pendant une retraite, même vos propres pions sont des obstacles !

♣ Les combats de part et d'autre d'une limite de secteur sont presque toujours une révolution de la situation d'une partie.

♣ Des zones très éloignées les unes des autres sont mises en relation par les secteurs des CT. Une victoire Prussienne dans le secteur pique de Prusse Orientale peut signifier une défaite totale dans le secteur pique de Silésie.

♣ La Prusse doit utiliser ses CT avec une grande rigueur.

**Abattre la Prusse avant la mort de la Tsarine !  
Ou incarner Frédéric le Grand  
Et lutter pour survivre en faisant preuve tout à la fois d'une volonté héroïque,  
d'éclairs d'inspiration et d'une patience de stoïcien.**

## 1. INTRODUCTION

♣ FRIEDRICH est un wargame stratégique qui s'inspire du revirement de situation époustouflant qui s'est produit lors de la Guerre de Sept Ans. Les sept nations impliquées sont attribuées aux quatre joueurs (dans le jeu à trois joueurs, 'Elisabeth' et 'Pompadour' ne sont qu'un seul joueur) comme suit :

Frédéric	<i>Bleu clair / bleu</i>	Prusse	Hanovre
Elisabeth	<i>Vert clair / vert</i>	Russie	Suède
Marie-Thérèse	<i>Blanc / jaune</i>	Autriche	Impériaux
Pompadour	<i>Rouge</i>	France	

♣ SEUL CONTRE TOUS. *Frédéric* joue contre les agresseurs *Elisabeth*, *Marie-Thérèse* et *Pompadour*. Les agresseurs sont alliés et ils ne peuvent pas se combattre entre eux.



*Cités Objectifs de 1<sup>st</sup> et de 2<sup>nd</sup> Ordre*



♣ Un agresseur gagne si L'UNE de ses nations a conquis toutes les cités objectifs de sa couleur (gris pour l'Autriche). Sous certaines conditions, les objectifs de second ordre peuvent être ignorés, voir la règle 11.

♣ Le joueur *Frédéric* gagne lorsque la Pendule du Destin s'arrête (avant qu'un agresseur ait gagné). La Pendule du Destin s'arrête dès que trois nations agressives ont quitté la partie pour des raisons historiques (par exemple, la mort de la Tsarine). REMARQUE : les cités objectifs prussiennes ne sont utilisées que dans la version avancée des règles.

## 2. CARTE ET SEQUENCE DE JEU

♣ La carte représente le coeur de l'Europe en l'an 1756. Les nations sont tirées au sort par les joueurs en utilisant les Cartes Tactiques suivantes : ♠13, ♦13, ♥13 et ♣13. Ensuite, les pions sont mis en place conformément au feuillet « Commencer » se trouvant au milieu de ce livret, qui peut être détaché.

♣ Toutes les zones en bleu foncé (y compris toutes les enclaves) constituent LES PROVINCES prussiennes ; Toutes celles en bleu clair constituent les provinces du Hanovre, etc. REMARQUE : La Russie et la France ne

possèdent pas de province. Les provinces des Impériaux sont TOUTES les provinces de couleur jaune, notamment la Saxe.

♣ On joue une partie sous forme de tours de jeu. Un tour de jeu est constitué des "coups" des sept nations, qu'on traite en respectant scrupuleusement l'ordre suivant :

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. Prusse   | 2. Hanovre   |
| 3. Russie   | 4. Suède     |
| 5. Autriche | 6. Impériaux |
| 7. France   |              |

♣ La nation dont on joue le coup est dite active. Le coup d'une nation se décompose en 5 phases. Une nation ne peut effectuer ses opérations que dans l'ordre indiqué :

1. **Les Cartes Tactiques** sont piochées
2. **Les déplacements** : Tous les pions actifs peuvent être déplacés. On peut, en même temps, conquérir des objectifs, recruter de nouvelles armées et permettre à des pions de revenir en jeu.
3. **Les combats** : Tous les généraux actifs doivent attaquer les adversaires auxquels ils sont adjacents.
4. **Des conquêtes rétroactives** sont possibles.
5. **Le ravitaillement** est vérifié pour chaque général actif.

♣ **La fin du tour.** Quand toutes les nations ont effectué leur tour, on avance le marqueur de tour d'une case. A la fin du sixième tour, on atteint la Pendule du Destin : A partir de là (et avec effet immédiat), on prend la carte du Destin du dessus du paquet et on en applique les effets ; et comme ceci à la fin de chaque tour. Si la carte tirée n'est rédigée qu'en allemand, on lit la VERSION PIQUE du feuillet du Destin (le numéro sur la carte correspond à un encadré sur le feuillet). Après l'avoir lue, on la met sous le paquet de la Pendule du Destin. Pour empêcher les joueurs de savoir quand la pendule du Destin arrive à son terme.

## 3. LES CARTES TACTIQUES (CT)

♣ Au début de son coup, chaque nation reçoit un nombre déterminé de Cartes Tactiques (CT) :

Prusse	4+3 CT	Hanovre	1+1 CT
Russie	4 CT	Suède	1 CT
Autriche	4+1 CT	Impériaux	1 CT
France	4-1 CT		

Remarques :

1. Initialement, la Prusse reçoit 7 CT, le Hanovre 2 et l'Autriche 5. Conséquence de certaines Cartes du Destin, ces valeurs peuvent se trouver réduites respectivement à 4, 1 et 4.

2. Initialement, la France reçoit 4 CT, mais elle doit se défausser aussitôt de l'une d'entre elles (ceci simulant l'engagement outremer de la France contre l'Angleterre). Par la suite, la France ne reçoit plus -à cause d'une Carte du Destin- que 3 cartes, mais elle n'a plus à se défausser de l'une d'entre elles.

♣ On conserve les CT autant qu'on le souhaite jusqu'à ce qu'on en ait besoin pour un combat ou pour un recrutement. Les CT de nations différentes ne peuvent jamais être mélangées ni échangées. Même des joueurs alliés n'ont pas le droit de se montrer leurs CT. Sur chaque CT figure un symbole (♣ ♦ ♥ ♠) et une valeur allant de 2 à 13. Une RESERVE peut représenter n'importe quel symbole et prendre n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 10. Symbole et valeur sont tous deux précisés au moment où une RESERVE est jouée.

♣ Les CT jouées sont mises de côté et triées selon leurs motifs. Si le premier paquet de CT est épuisé, on utilise le second, ensuite le troisième et si le quatrième est épuisé on utilise les deux paquets qui se sont le plus reconstitués.

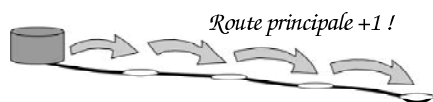
## 4. LES DEPLACEMENTS

♣ Les pions se déplacent de cité en cité le long des routes. On peut bouger tous les pions une fois lors de la phase des Déplacements d'une nation. On doit finir le déplacement d'un pion avant de commencer celui d'un autre. En aucun cas, un pion ne peut passer par dessus un autre.

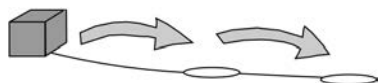
♣ Un général peut se déplacer de trois cités, même en faisant des allers retours.



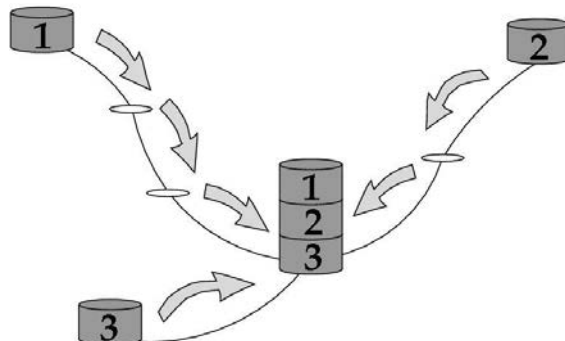
♣ Si le déplacement s'effectue entièrement sur une route principale, le général peut avancer d'une cité supplémentaire, pour un total de 4 cités.



♣ Un train de ravitaillement se déplace toujours d'une cité en moins, c'est-à-dire, de 2 cités (et de 3 sur les routes principales).



♣ Un seul pion peut être placé sur une cité. EXCEPTION : Jusqu'à 3 généraux d'une même nation peuvent être empilés sur une seule cité. Cette pile pourra être déplacée comme un seul « pion » jusqu'à ce que le joueur décide d'en détacher un général. Le général qualifié du plus petit numéro est le commandant suprême ; il est placé au sommet de la pile. En dessous se trouve le second par le rang, et ainsi de suite.



♣ Si on déplace un général en tant que membre d'une pile, on ne peut plus le déplacer individuellement lors du même tour. **Lorsque des généraux se réunissent pour créer une pile, leur mouvement s'arrête aussitôt pour TOUS.**

## 5. LA CONQUETE DES OBJECTIFS

♣ Seuls les généraux sont capables de conquérir les cités objectives. Ils ne peuvent conquérir que les objectifs de leur propre couleur (gris dans le cas de l'Autriche)

♣ Une conquête se produit si :

◇ Un général marche A TRAVERS un objectif ; ou s'il commence son déplacement à partir de celui-ci et le quitte ; ET

◇ L'objectif N'EST PAS PROTEGE à ce moment-là. L'objectif est protégé si un général de la nation QUI EN A LA DEFENSE est situé à 1, 2 ou 3 cités de là.

♣ Toutes les nations défendent leurs propres provinces, y compris toutes les enclaves. De plus, la Prusse défend la Saxe occupée. REMARQUE : Le Hanovre NE PEUT PAS défendre d'objectif en Prusse ! La Prusse NE PEUT PAS défendre d'objectif dans le Hanovre !

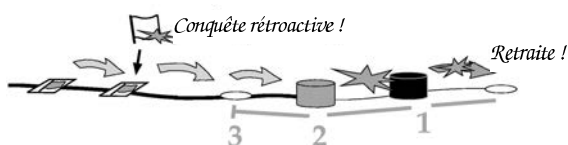


♣ Un général peut conquérir plus d'un objectif lors d'un seul déplacement. Un général peut protéger un nombre quelconque d'objectifs, à une distance de 3 cités, indépendamment des autres pions. Il est vivement recommandé de noter les objectifs conquis ou de les

marquer, par exemple avec vos armoiries. Une cité conquise n'influe en rien sur les déplacements.

♣ **Reconquête.** Un objectif conquis peut être reconquis. Seule la nation qui défendait à l'origine la cité peut la reconquérir, les rôles 'Marcher à travers' et 'Protéger' étant dorénavant intervertis. Exemple : Seul le Hanovre peut reconquérir les objectifs dans le Hanovre et seuls les généraux français sont capables de les protéger.

♣ **Conquête rétroactive.** Si un général marche à travers un objectif PROTEGE (ou s'il le quitte) l'objectif n'est pas conquis mais il peut être conquis rétroactivement pendant la phase des combats qui suit (uniquement) : Si on parvient à contraindre tous les généraux qui le défendaient de battre en retraite assez loin (voir la règle 8), pour que cet objectif ne soit plus protégé, il s'ensuit qu'il est rétroactivement conquis. Peu importe le général qui impose cette retraite, tant que la(les) retraite(s) a(ont) lieu lors du même coup.



♣ **Code de bonne conduite.** Il n'est pas permis d'occuper l'objectif d'un allié simplement en s'installant dessus (ou de bloquer intentionnellement un accès pour perturber un mouvement gagnant).

♣ Un train de ravitaillement ne peut pas conquérir et ne peut pas protéger d'objectif. EXCEPTION : Le train de ravitaillement des Impériaux peut protéger des objectifs comme un général (rayon de protection de 3 cités).



## 6. LES ARMEES

♣ Chaque nation commence le jeu avec un certain nombre d'armées ; voir les Feuilles d'Armées ou les cartes d'aide de jeu pour plus de détails. Au début de la partie, on attribue ses armées à ses généraux en notant, secrètement, la valeur sur sa Feuille d'Armées. Les modifications de ces valeurs y sont également reportées. Un joueur doit communiquer, si on le lui demande, la valeur totale de ses armées. Une armée ne peut pas exister sur la carte sans général ; un général ne peut pas exister sur la carte sans armées.

♣ **Un général doit commander au moins 1 armée.**

♣ **Un général ne peut jamais commander plus de 8 armées.**

♣ Les 2 (ou 3) généraux d'une pile traitent la somme de leurs armées comme une ressource commune. Ils doivent

au moins commander 2 (ou 3) armées et ils ne peuvent pas en commander plus de 16 (ou 24).

♣ Si le nombre de leurs armées tombe en dessous du minimum (suite à des combats ou des problèmes d'approvisionnement) on doit retirer les généraux en surnombre. Si cela s'avère nécessaire, on les retire tous. Les retraits s'effectuent à partir de la base de la pile et en remontant vers le sommet. Les généraux retirés peuvent revenir en jeu.

♣ Tant que des généraux sont ensemble dans une pile, on peut changer la répartition des armées entre eux à volonté. C'est la seule possibilité de réorganiser des armées entre généraux.

♣ **IMPORTANT :** Aucune nation ne peut commander plus d'armées que le nombre avec lequel elle a commencé la partie, voir la règle 10.

## 7. LES COMBATS

♣ Au début de la phase des combats, si un général est adjacent à un général adverse, il doit attaquer. On entend par adjacents : les généraux sont situés sur deux cités directement reliées entre elles par une route. Si il y a plus d'un combat à traiter, le joueur actif détermine l'ordre des combats.



♣ Chaque combat commence en annonçant à son adversaire le nombre d'armées que son propre général commande. La différence entre ces deux nombres est appelée SCORE INITIAL. Ce score est NEGATIF pour le joueur dont les armées sont en infériorité numérique et POSITIF pour l'autre.

♣ Dès lors, le joueur en situation d'infériorité a une chance de gagner la bataille en jouant UNE CT. Cette carte doit présenter le même symbole que celui du secteur dans lequel se trouve son général. En ajoutant sa valeur à son score initial, on obtient le SCORE COURANT qu'on annonce à voix haute. Tant que le score courant est négatif, le joueur a le droit de jouer une autre CT.

♣ Dès que le score courant est au moins de ZERO (ou même positif) le droit de jouer une CT passe à l'autre joueur. Dorénavant il est considéré en situation d'infériorité, et il peut tenter de gagner la bataille par la même procédure. La possibilité de jouer une CT passera ensuite de nouveau à l'autre camp, et ainsi de suite. Le combat s'arrête dès qu'un joueur a le droit de jouer une

CT, alors qu'il ne peut plus ou ne veut plus en user. Son général subit alors une défaite.

♣ Le général vaincu perd autant d'armées que le score négatif final (mais pas plus qu'il n'en commandait) et on le fait battre en retraite du même nombre de cités.

♣ Le vainqueur ne perd pas d'armée et garde sa position.

♣ On ne peut arrêter un combat que lorsque c'est son tour de jouer une CT. Lorsque c'est son tour de jouer, toutefois, sur un score de zéro, on doit jouer une carte si on a une CT du bon symbole ; Si on a des Réserves, mais pas de carte du bon symbole, on peut décider d'arrêter le combat ou de jouer une Réserve. Si on arrête le combat, ce sera un match nul : personne ne perd d'armée et les deux généraux gardent leur position.

### ♣ CAS PARTICULIERS

- ◊ L'attaquant est le premier à jouer une CT si le combat commence sur le score de zéro.
- ◊ Chaque joueur utilise les CT de son propre symbole si le combat se déroule de part et d'autre d'une limite de secteur.
- ◊ Une pile de généraux combat toujours comme un seul pion.
- ◊ Si un général (ou une pile) commence la phase des combats en étant adjacent à plus d'un adversaire, il doit les combattre l'un après l'autre. Si plus d'un général (ou pile) sont adjacents à un unique adversaire, ils doivent l'attaquer l'un après l'autre.
- ◊ Un général qui a battu en retraite ne peut pas attaquer et ne peut pas être attaqué durant cette même phase des combats.

### Exemple

Le prince Heinrich (Prusse P, 2 armées) s'est déplacé au contact de la pile Richelieu et Soubise (France F, 4 armées). Il doit attaquer lors de la phase des combats qui suit.			
Score Initiale = Différence entre les armées = 2 - 4 = -2			
P est en infériorité de 2 et peut alors commencer à jouer une CT (Heinrich peut tout aussi bien battre en retraite et perdre immédiatement 2 armées).			
Heinrich est positionné en P possède ♦10 ♦9 ♦7 Réserve P est à -2 et joue ♦10 Nouveau score -2 + 10 = 8	Richelieu est positionné en pique, F a récupéré : ♠5 ♠4 ♠1 ♠3		
Maintenant P a la supériorité et F est en situation d'infériorité. Le droit de jouer une CT change de camp.			
	F à -8 joue ♠5		-8 + 5 = -3
	F à -3 joue ♠3		-3 + 3 = 0
Score de zéro ! La possibilité de jouer une CT change de camp de nouveau !			
Sur un score nul, la Prusse ne peut se retirer du combat que si elle ne possède pas de carreau. Si elle n'avait eu que la Réserve, alors elle aurait pu continuer le combat ou l'arrêter (le combat se serait alors terminé par une égalité). Puisque P a encore des carreaux, il doit jouer.			
P à 0 joue ♦7	0 + 7 = +7	F à -7 joue ♠4	-7 + 4 = -3
F a maintenant presque épuisé ses piques et il décide d'arrêter le combat sur le score final de -3.			
Résultat : Richelieu perd 3 armées et doit battre en retraite de 3 cités. Il ne lui reste qu'une armée, et donc le général de plus petit rang, Soubise, est retiré de la carte.			

## 8. LA RETRAITE

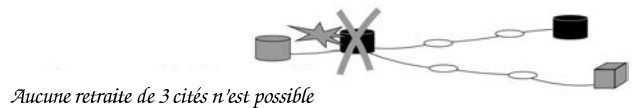
♣ Un général vaincu doit battre en retraite avant qu'on traite le combat suivant. La longueur de la retraite est identique au nombre d'armées perdues. Pendant une retraite, une pile ne peut jamais être scindée.



♣ Le vainqueur du combat choisit le tracé de la retraite de telle sorte que :

- ◊ Le général vaincu doit terminer sa retraite le plus loin possible du général VICTORIEUX (seul le général victorieux est pris en compte).
- ◊ Lors d'une retraite, on ne peut pas pénétrer deux fois dans une cité.
- ◊ Lors d'une retraite on ne peut pas éliminer un train de ravitaillement ; on ne peut pas passer par dessus un autre pion ; on ne peut pas aller former une pile avec un autre général de son camp ; on ne peut pas conquérir d'objectif.

♣ Un général perd toutes ses armées s'il ne peut pas effectuer sa retraite en totalité.

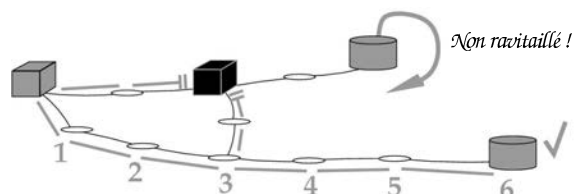


## 9. LE RAVITAILLEMENT

♣ Un général a besoin de ravitaillement faute de quoi ses armées désertent. On ne vérifie l'état du ravitaillement de ses généraux que pendant la phase de ravitaillement de son propre coup.

♣ A l'intérieur de ses provinces, un général est toujours ravitaillé. La Russie et la France n'ont pas de province, mais elles sont ravitaillées sur leurs cités entrepôts.

♣ A l'extérieur de ses provinces, un général peut être ravitaillé par un train de ravitaillement de sa propre couleur, si on peut tracer un chemin de ravitaillement jusqu'à lui. Ce chemin peut avoir, au plus, une longueur de 6 cités. Le chemin peut passer à travers des pions amis, mais pas à travers des généraux ennemis ou des trains de ravitaillement ennemis. Un train de ravitaillement peut subvenir au besoin d'un nombre illimité de généraux, uniquement de sa propre couleur.



♣ Si un général est non ravitaillé durant sa phase de ravitaillement, il est retourné face cachée. Si ce général est ravitaillé lors de sa phase de ravitaillement suivante, il est de nouveau retourné face visible ; Mais s'il reste non ravitaillé, il perd toutes ses armées.

EN REGLE GENERALE : Si un général se retrouve non ravitaillé pendant son propre coup (y compris après une retraite), on a un tour pour rétablir le ravitaillement. Si un général se retrouve non ravitaillé suite à l'action d'un adversaire, on ne doit le mettre face cachée qu'à la fin de son propre coup qui va suivre (et pas avant) ; En fait, on a deux tours pour rétablir le ravitaillement.

♣ A chaque fois qu'un général face visible et un autre face cachée se réunissent au sein d'une pile, les deux sont automatiquement et immédiatement considérés comme étant faces cachées (C'est-à-dire, que les deux ont besoin d'être ravitaillés lors de la phase de ravitaillement de ce coup-là, faute de quoi toutes leurs armées seront perdues)

♣ Un général face cachée n'est pas restreint en ce qui concerne ses facultés essentielles. Il peut se déplacer, combattre, conquérir des cités objectives, recevoir de nouvelles armées etc. ...

♣ Un train de ravitaillement ne peut pas combattre. Un général peut détruire un train de ravitaillement adverse simplement en entrant dans sa cité. Le train de ravitaillement est retiré de la carte ; Mais le général doit arrêter immédiatement son déplacement. Des trains de ravitaillement adverses ne peuvent pas se nuire.



## 10. LE RECRUTEMENT

♣ Durant les déplacements, les armées perdues peuvent être remplacées ; les pions précédemment retirés de la carte peuvent revenir en jeu. Le prix de ces actions est payé avec des CT de n'importe quel symbole. On ne vous rend pas la monnaie.

♣ **Chaque armée coûte 6 points de CT**

♣ **Chaque TRAIN DE RAVITAILLEMENT coûte 6 points de CT**

♣ **Chaque GENERAL est gratuit**, mais il doit recevoir, au moins, une nouvelle armée (6 points de CT)

♣ Les nouvelles armées peuvent être utilisées pour renforcer un général déjà présent sur le champ de bataille; ou elles peuvent être affectées à un nouveau général ; ou une combinaison des deux. Le joueur doit juste annoncer le nombre d'armées qu'il recrute mais pas

quel(s) général(aux) va en recevoir. En cachette, le joueur écrit les nouvelles affectations sur sa Feuille d'Armées.

♣ **Aucune nation ne peut commander plus d'armées que le nombre avec lequel elle a commencé** (Par exemple, la France ne peut jamais avoir plus de 20 armées).

♣ Les pions reviennent en jeu à partir des CITES ENTREPOTS qui leur correspondent. Un pion ne peut pas se déplacer le tour où il revient en jeu.

♣ Dans le cas rare, où toutes les cités entrepôts sont occupées par des pions adverses, on peut utiliser un site de retour en substitution, qui est pour :

**La Prusse** : N'importe quelle cité dans le secteur pique autour de Berlin ;

**Le Hanovre** : N'importe quelle cité dans le secteur carreau autour de Stade ;

**La Russie** : N'importe quelle cité dans le secteur pique autour de Warszawa ;

**La Suède** : N'importe quelle cité en Suède, y compris les enclaves ;

**L'Autriche** : N'importe quelle cité dans le secteur carreau autour de Brünn en territoire autrichien ;

**Les impériaux** : N'importe quelle cité dans le secteur pique au sud de Hildburghausen ;

**La France** : N'importe quelle cité dans le secteur trèfle au sud de Koblenz.

Chaque nation ne peut utiliser qu'une cité comme substitut. Si les cités entrepôts sont occupées par des pions adverses, le prix pour le retour d'un train de ravitaillement ou pour le recrutement d'une armée passe de 6 à 8 points de CT.

## 11. LA PENDULE DU DESTIN

♣ La Pendule du Destin consiste en 18 cartes. A partir du sixième tour de jeu, l'ultime opération de chaque tour est la lecture de la carte du dessus du paquet et sa mise en oeuvre. Ceci fait, on met la carte en dessous du paquet COMPLET, de sorte que personne ne prévoit quand la dernière carte sera piochée.

♣ 6 cartes sont les Coups du Destin de l'Histoire :

Titre	Fait historique	Conséquences
ELISABETH	Mort de la Tsarine	<b>La Russie quitte la partie !</b> Lehwaldt est rappelé définitivement
INDIA	La France perd les Indes	<b>A la première :</b> A partir de là l'Autriche ne reçoit plus que 4 CT et la France plus que 3 CT <b>Et puis : La France quitte la partie !</b> Cumberland est définitivement rappelé. A partir de là le Hanovre ne reçoit plus que 1 CT
AMERICA	La France perd le Canada	
SWEDEN	La Suède fait la paix	<b>La Suède quitte la partie !</b> L'un des généraux prussiens est définitivement rappelé.
LORD BUTE	L'Angleterre réduit ses subventions	<b>A la première : La Prusse ne reçoit plus que 5 CT</b> <b>Et puis : plus que 4 CT à partir de là</b>
POEMS		



♣ Les 12 autres cartes renvoient au « Feuille du Destin » grâce au nombre situé dans leur coin inférieur droit. Dans le jeu standard, on lit toujours la version pique. Chaque fois qu'un général reçoit un bonus spécial ou un malus, on utilise le marqueur du tour de jeu comme aide mémoire (le placer sous le pion concerné).

♣ L'attribution des nations peut changer :

- ◇ Lorsque la Russie ET la Suède ont quitté la partie, le joueur *Elisabeth* prend le contrôle des Impériaux.
- ◇ Lorsque la France quitte la partie, le joueur *Pompadour* prend le contrôle des Impériaux.

Remarques :

1. En procédant ainsi, tous les joueurs participent au jeu jusqu'à la fin.  
2. Les Impériaux jouent leur coup, eux aussi, après l'Autriche.

♣ **Conditions de victoire assouplies.** Pour emporter la victoire, il devient suffisant de contrôler les objectifs de premier ordre pour :

- ◇ La Suède, lorsque la Russie a quitté la partie.
- ◇ L'Autriche et/ou les Impériaux, lorsque les Impériaux ont changé de joueur.

♣ Dans une partie à 3 joueurs, les Impériaux peuvent changer de joueur de la même façon. Les conditions de victoire assouplies sont également inchangées.

## 12. LA FIN DE PARTIE

♣ Le jeu ne se termine qu'à la fin d'un tour.

♣ Si une nation contrôle tous ses objectifs avant qu'on ne pioche la carte du Destin, cette nation a gagné. On ne pioche pas cette carte. Si une nation contrôle tous les objectifs nécessaires après la pioche (du fait de conditions de victoire assouplies) cette nation a gagné là encore. Dans les deux cas, la partie se termine par la victoire du joueur qui joue cette nation à ce moment-là. Si deux nations ou plus remplissent simultanément leur condition de victoire, les deux emportent la victoire. Tous les autres joueurs, alliés et ennemis, ont perdus.

♣ Si la Russie, la Suède et la France ont quitté la partie, le jeu s'arrête avec une victoire de La Prusse/Le Hanovre (le joueur *Frédéric*).

## 13. REGLES AVANCEES

♣ Lorsque la carte du Destin piochée indique 4 versions, on lit celle du symbole qui correspond au secteur où le dernier général victorieux est positionné.

♣ Quand la Russie contrôle tous ses objectifs en Prusse orientale (Ostpreußen), au moins un général russe doit rester dans ce territoire. Si à la fin du coup de la Russie, il

n'y a pas de général en Prusse orientale, deux de ces objectifs sont automatiquement reconquis par la Prusse (ceux de son choix).

♣ La Prusse peut gagner la partie en choisissant l'Option Offensive (OO) définie comme suit :

◇ Lors du tour 3, la Prusse doit décider (avant de déplacer un quelconque pion) si elle opte ou non pour l'OO. La Prusse signifie qu'elle choisit l'OO en exposant une CT avec une valeur de 10 au moins et de n'importe quel symbole.

◇ L'Autriche ramasse cette CT dès que la Prusse perd une bataille contre l'Autriche avec un résultat inférieur ou égale à -3 ; ou si un général prussien est retiré de la carte par manque de ravitaillement au sud de la ligne de coordonnées 5.

◇ Pour gagner avec l'OO, la Prusse doit contrôler les 14 objectifs en Bohême. Sans l'OO, la conquête des objectifs N'EST PLUS possible après le tour 3.

◇ Lorsque la première réduction de subvention s'est produite ET que l'Autriche a ramassé la CT exposée, l'OO a échoué. La Prusse n'a plus le droit de conquérir des objectifs en Bohême. La victoire n'est plus possible que comme défenseur.

◇ Si la Prusse décide d'opter pour l'OO, l'Autriche a le droit de revendiquer la conquête de 4 objectifs à n'importe quel moment (normalement, cette revendication par l'Autriche a lieu juste avant de gagner). Néanmoins, au moins un objectif en Saxe doit toujours être réellement conquis.

◇ Toutes les autres nations gagnent normalement.

# Feuille du destin

1756



-1- 29 Août. Frédéric est convaincu que la guerre ne peut être évitée. En conséquence il frappe le premier et envahit la Saxe avec ses armées sous son commandement direct.

-2- En échappant aux prussiens, le Ministre Brühl doit abandonner derrière lui 802 peignoirs de bain, 28 carrosses, 67 chaises à porteurs et 1500 perruques.

-3- La Saxe se rend et c'est alors que Frédéric demande une alliance ! »De toute l'histoire de l'Humanité, ça n'était jamais arrivé!« — Frédéric : »Je me flatte d'être créatif.«

-4- William Pitt convainc le Parlement britannique que la bataille pour l'Amérique sera gagnée en Europe. On offre à la Prusse des subventions généreuses sous des tonnerres d'applaudissements.

-5- A l'été 1757, Frédéric lance une offensive en Bohême avant que ses agresseurs ne soient capables d'achever l'encerclement de la Prusse. Prague est assiégée ...

## Poèmes

Voltaire, l'ami ambigu de Frédéric, réussit à faire imprimer les poèmes de Frédéric, qui contiennent des commentaires négatifs sur le Roi d'Angleterre. A Londres, les gens sont révoltés par ces commentaires insultants et éhontés. Le Parlement est unanimement d'avis de réduire les subventions.

*A partir de maintenant, la Prusse reçoit deux cartes tactiques en moins, mais néanmoins un minimum de 4.*

## Lord Bute

William Pitt, le principal promoteur de l'alliance avec la Prusse, a perdu de son influence. Son successeur, Lord Bute, souhaite faire la paix avec la France. Pour y parvenir, il est prêt à consentir certains sacrifices: la Prusse devrait renoncer à la Haute Silésie, et au Comté de Glatz. Pour renforcer son propos, il réduit les subventions.

*A partir de maintenant, la Prusse reçoit deux cartes tactiques en moins, mais néanmoins un minimum de 4.*

## Elisabeth

Mort de la Tsarine. Son successeur, Pierre III., implore pour obtenir la médaille prussienne de l'Aigle Noir. En outre, il déclare qu'il y a plus d'honneur à être général prussien que Tsar russe, et il signe le traité de paix. Trois mois plus tard, il est assassiné et sa femme, la Grande Catherine, monte sur le trône.

*La Russie quitte la partie! On retire Lehwaldt. La Suède peut ne prendre que les objectifs de premier ordre. Les Impériaux peuvent être transférés à un autre joueur (voir règle 11).*

## Les Indes

L'extraordinaire victoire de Robert Clive à Plassey signifie la perte complète des Indes pour la France. De plus, la faillite de l'Etat est proche. Louis XV passe outre Madame Pompadour et réduit les dépenses de guerre et les subventions.

*A partir de maintenant, l'Autriche ne reçoit plus que 4 CT; la France plus que 3 (qu'elle peut toutes garder). Si cela s'est déjà produit, alors: La France quitte la partie! On retire Cumberland. Le Hanovre ne reçoit plus que 1 CT à partir de maintenant. Les Impériaux changent de joueur.*

## Les Amériques

Dans la guerre des colonies, la France perd une grande partie de ses territoires des bassins de l'Ohio et du Mississippi, et au Québec. Les rentrées de taxes s'effondrent lourdement. Le Cardinal Fleury recommande de réduire les dépenses de guerre et les subventions.

*A partir de maintenant, l'Autriche ne reçoit plus que 4 CT; la France plus que 3 (qu'elle peut toutes garder). Si cela s'est déjà produit, alors: La France quitte la partie! On retire Cumberland. Le Hanovre ne reçoit plus que 1 CT à partir de maintenant. Les Impériaux changent de joueur.*

## La Suède

Adolf Frédéric, roi de Suède, amorce des négociations de paix avec Frédéric le Grand, qui est d'humeur moqueuse: »La paix? Serais-je en guerre avec la Suède? Ce n'est pas le cas, si?« - L'envoyé suédois le convainc loyalement. Le traité de paix est signé.

*La Suède quitte la partie! De plus, la Prusse doit retirer du jeu l'un de ses généraux (autres que Frédéric). Les Impériaux peuvent changer de joueur (voir règle 11).*

♠ Frédéric bavarde avec De Catt: »Je ne peux pas y arriver sans ce tabac d'Espagne. C'est une habitude profondément ancrée. J'engraisse mon visage et mes vêtements. J'ai l'air d'un porc, n'est-ce pas?« De Catt: »Je dois admettre, Sire, que votre visage et votre uniforme sont généreusement couverts de tabac.« Frédéric rit: »Eh bien, mon cher, c'est exactement ce que j'appelle ressembler à un porc.« *Aucun effet.*

♣ Russie: Création de la première banque hypothécaire, de la première université et de l'Académie des Beaux Arts. La Tsarine est également généreuse sous d'autres formes ... *Tout général russe reçoit une nouvelle armée gratuitement (si possible).*

♥ L'énergie débordante de la Tsarine Elisabeth ressoudé l'alliance entre la Russie et l'Autriche, qui commençait à se disloquer. *L'Autriche et la Russie peuvent échanger une CT.*

♦ Soudain, le général Tottleben lance un raid sur Berlin et demande 4 millions de thalers de contributions de guerre. Alors qu'enfile la rumeur de l'arrivée de Frédéric, il décampe ... *Tottleben reçoit une nouvelle armée gratuitement (si possible).*

1

♠ Rousseau publie son Contrat Social: un essai philosophique fondamental pour la démocratie moderne. *Aucun effet.*

♣ Les Russes errent dans le Neumark, le pillant et le dévastant. A Küstrin, Fermor donne l'ordre de tirer à boulets rouges. *Si Fermor commence son déplacement à Küstrin (H6) ou dans une ville à côté, il n'a pas le droit de se déplacer au prochain tour.*

♥ La Tsarine Elisabeth demande que soient traduits en Cour Martiale quelques généraux pusillanimes. Apraxin le prend comme une invite à mener une guerre encore plus cruelle. Mais c'est la discipline de ses propres troupes qui se dégrade! *Apraxin perd immédiatement une armée (sauf si il devait en quitter la carte)*

♦ Après son triomphe à Kunersdorf, Pjotr S. Saltikov se lamente: »Une victoire de plus comme celle-ci et je devrai moi-même apporter la nouvelle à Petersburg: seul, et avec le bâton de général dans mes mains.« Il refuse d'occuper Berlin sans défense. *Le prochain tour, Saltikov ne peut se déplacer que de 2 cités (3 sur routes principales).*

2

♣ Portugal: Après la tentative d'assassinat de Joseph Ier, les aristocrates de la conspiration sont exécutés. *Aucun effet.*

♣ Le secrétaire aux Affaires étrangères français pense que la destruction de la Prusse n'est pas prudente. Il entame des négociations de paix avec Frédéric. Elles échouent après quelques jours. *Au prochain tour, si la Prusse et la France se combattent, elles ne peuvent pas utiliser de CT ayant une valeur de 10 ou plus.*

♥ Extrait d'une lettre du Prince Soubise: «Comme je le crois, notre plan était excellent: mais l'adversaire n'avait pas l'intention de nous laisser le temps de sa mise en oeuvre. Maintenant, la chose la plus importante est de sauver l'honneur national et de faire porter tout le blâme sur l'Armée impériale.» *Au prochain tour, Soubise et Hildburghausen ne peuvent pas attaquer avec le même symbole de CT.*

♦ Mort de Georg Friedrich Händel, compositeur d'oratorios, d'opéras, de musiques vocale et instrumentale. Les combattants respectent les cérémonies funéraires dans Halle, sa ville natale. *Au prochain tour, aucun général ne peut attaquer dans – ou à partir de – Halle (E4). En outre, sur Halle, aucun train de ravitaillement ne peut être détruit.*

3

♣ La Marquise de Pompadour, maîtresse de Louis XV, et qui dirige de fait la France, détourne le Roi de ses idées pacifiques. Son argument: «Je préfère que mon amoureux soit un héros!» *Au prochain tour, la première CT jouée par la France vaut un point de plus.*

♣ Voltaire écrit: «Pendant ces sept années de guerre contre l'Autriche, la France a perdu plus d'argent et plus d'hommes qu'elle n'en a perdu pendant toutes ses guerres contre l'Autriche depuis deux cents ans.» *Aucun effet.*

♥ Frédéric compose un vers: «Quoi! Votre faible Monarque, / Jouet de la pompadour / Flétri par plus d'une marque / Des chaînes d'un vil amour.» La Pompadour jure de se venger. *La France peut écarter une CT en échange d'une nouvelle de la pioche.*

♦ Soudain, le Duc de Cumberland, appelé le «boucher sanglant d'Ecosse», est envouté par un piétiste danois, qui lui prédit qu'il arrêtera l'armée française avec l'aide du Saint Esprit. *Au prochain tour, Cumberland ne peut pas participer à une attaque; il ne peut pas détruire de train de ravitaillement.*

4

♣ Mort du chien préféré du Prince de Soubise. Pendant trois jours, on ne peut avoir accès au Prince. *Au prochain tour, Soubise n'a pas le droit de participer à une attaque; il ne peut pas détruire de train de ravitaillement.*

♣ Frédéric écrit à sa sœur Wilhelmine: «Dans la société civile, si trois personnes avait décidé de voler leur voisin, on les aurait fait écarteler sur la roue par la justice et le droit. O tempora, o mores! Vraiment, on ferait mieux de vivre avec des tigres, des léopards et des renards, qu'avec les assassins, les bandits et les fripons qui régissent ce pauvre monde.» *Aucun effet.*

♥ Le duc de Richelieu, 62 ans, est un homme célèbre: Il a réussi à mettre dans son lit plus de 600 femmes, surpassant son roi même, Louis XV. A ce moment-là, la belle Marquise de Nivernais vient d'arriver... *Au prochain tour, Richelieu ne peut se déplacer que de 2 cités (3 sur routes principales).*

♦ L'Abbé Bernis écrit: «La France n'a pas de général qui puisse rivaliser avec Frédéric. Et si elle en avait, il ne serait pas rattaché au Haut Etat-Major.» *Si il est empilé, Chevert ne peut pas être dépillé au prochain tour.*

5

♣ Autrefois, Gidéon Ernst v. Laudon avait voulu entrer dans l'armée prussienne, mais il avait été refusé par Frédéric. Peut-être que le Roi n'aimait pas son visage chevalin de rouquin. Maintenant, Laudon apparaît comme le plus compétent des généraux autrichiens. Régulièrement, il réussit à entraîner les prussiens dans une chaude affaire! *L'Autriche peut déplacer Laudon d'une cité immédiatement; Laudon peut même être dépillé.*

♣ Daun a emporté une grande victoire sur Frédéric. Dans la tente du Prince Heinrich, les coupes de champagne s'entrechoquent sur la défaite de son frère. De même, Marie-Thérèse célèbre son héros. *Daun reçoit une nouvelle armée (si possible).*

♥ Mort du compositeur Johann Stamitz. A Berlin, Frédéric le Grand fonde la Manufacture Royale des Porcelaines de Prusse KPM. *Aucun effet.*

♦ Des hussards autrichiens capturent un important train de ravitaillement. En conséquence, la Prusse doit se battre avec un rationnement drastique de ses vivres et de ses munitions. *L'Autriche peut retourner un général (une pile) prussien, qui est positionné en Autriche ou en Saxe, et ce faisant, le rendre non ravitaillé.*

6

♣ «Si vous me voyiez, vous ne reconnaîtrez plus les traces de ce que je fus autrefois. Vous verriez un vieillard grisonnant, privé de la moitié de ses dents, sans gaieté, sans feu, sans imagination.» *Au prochain tour, Frédéric ne peut pas attaquer et ne peut pas détruire un train de ravitaillement.*

♣ Frédéric écrit: «Nos soldats furent entraînés dans la confusion, j'ai dû les remettre en ordre trois fois. A la fin, j'ai dû quitter le champ de bataille. Mon habit est criblé de coups, j'ai deux chevaux de tués. Mon malheur est de vivre encore.» *Aucun effet.*

♥ Frédéric parle du suicide encore et toujours, compose un torrent de poésies et rêve d'une alliance avec les Turcs et les Tartares. *Au prochain tour, Frédéric ne peut pas recevoir d'armée nouvelle.*

♦ Les généraux de Frédéric le supplient de cesser la bataille, ce qui avait marché jusqu'à présent. Mais il est têtu. Et c'est ainsi que commence la catastrophe de Kunersdorf... *Si il est impliqué dans un combat au prochain tour, Frédéric doit atteindre un score positif au moins une fois.*

7

♣ Frédéric ordonne que la ville commerçante de Leipzig soit contrainte de payer 300.000 thalers de taxes. Il met en prison un groupe de commerçants fortunés jusqu'à ce que la somme lui soit donnée. *Un général prussien peut recevoir une nouvelle armée gratuitement (si possible).*

♣ Léopold von Daun, dont l'idéologie est vacillante, fait face aux prussiens avec des forces quatre fois supérieures en nombre. Cela prend 5 semaines pour discuter du plan d'action avec le Conseil aulique de la guerre à Vienne... *Au prochain tour, un prussien attaqué par Daun a le droit de battre en retraite d'une cité sans subir de perte (avant que le combat ne soit traité).*

♥ Frédéric écrit à sa sœur Wilhelmine: «Quelle affreuse boucherie! Quel bain de sang! Les préjugés du monde nous font appeler cela de l'héroïsme; mais si l'on l'observe de près et en se sentant concerné, c'est toujours ignoble.» *Aucun effet.*

♦ Avec une maîtrise parfaite de l'ordre oblique, Frédéric met en déroute Charles de Lorraine (Karl von Lothringen), qui a une supériorité de 2 contre 1. *Karl perd une armée immédiatement (sauf si il devait en quitter la carte).*

8

♣ Dans de nombreux entrepôts russes, le stock de grains a pourri. Des problèmes d'approvisionnement apparaissent. *Les généraux russes, qui sont à une distance de 5 ou 6 cités de leur train de ravitaillement, sont immédiatement non ravitaillés; on les retourne.*

♣ A Liegnitz 80.000 autrichiens ont pris au piège les 30.000 hommes de Frédéric dans un encerclement inattendu. Avec une improvisation de génie, Frédéric les défait et leur échappe. *Au prochain tour, Frédéric peut se déplacer de 4 cités, même dans une pile (5 sur routes principales).*

♥ Frédéric: «On pourrait croire que le Caucase ou la Cordillère sont les pays des généraux autrichiens. Dès qu'ils voient une crête, ils y grimpent. Ils sont amoureux fous des rochers et des gorges.» *Aucun effet.*

♦ Frédéric ordonne que la monnaie autrichienne, qui contient de moins en moins d'argent métal, soit frappée et échangée contre sa valeur réelle. Satisfait, il constate: «Mes ennemis sont les financeurs de ma guerre.» *La Prusse peut tirer au sort une CT de l'Autriche, après avoir donné une CT de son choix à l'Autriche.*

9

♣ La Prusse recrute de nouvelles troupes. «Mais elles sont si minables», se moque Frédéric, «qu'on ne peut les montrer à l'ennemi qu'à une certaine distance de lui.» *Tout général prussien qui reçoit une nouvelle armée ne peut pas attaquer au prochain tour.*

♣ Après une bataille perdue, Frédéric écrit: «Je sentais que cela aller mal finir... ce n'est pas la faute des lâches si ils se sont enfuis si hâtivement.» *Un général prussien perd une armée immédiatement (sauf si il devait en quitter la carte).*

♥ Keith est très inquiet de la position exposée du camp prussien: «Si les autrichiens nous laissent tranquilles ce coup-ci, ils méritent d'être pendus!» Frédéric se raille: «Nous sommes leur terreur la plus grande – pas du gibet de potence.» Erreur fatale. La nuit, les autrichiens attaquent. *Si Frédéric est attaqué au tour suivant, sa première CT jouée ne vaut rien (0 point).*

♦ En réunissant les collections de Cotton, de Harley et de Sloane, on fonde à Londres le British Museum. *Aucun effet.*

10

♣ Frédéric donne l'ordre à Seydlitz de s'engager enfin dans la bataille! Réponse de Seydlitz: «Après la bataille, ma tête est à la disposition du Roi; pendant la bataille néanmoins, je souhaiterais être autorisé à servir mon Roi en en faisant un bon usage.» Seydlitz va lancer sa charge au moment crucial. *Au prochain tour la Prusse peut jouer le 11 de piques (Seydlitz) avec une valeur double une fois.*

♣ Les britanniques occupent Cuba, qu'ils veulent échanger contre la Floride espagnole. En outre, des troupes fraîches sont envoyées à l'Electorat du Hanovre. *Un général du Hanovre reçoit une armée nouvelle (si possible).*

♥ A propos de son frère Heinrich, Frédéric constate: «Il est le seul qui n'ait fait aucune erreur jusqu'à maintenant.» *Au prochain tour, le Prince Heinrich pourra protéger des objectifs jusqu'à une distance de 4 cités.*

♦ Le nouveau lecteur du Roi de Prusse est introduit: Henry de Catt, 33 ans, suisse. Sa tâche la plus importante sera de supporter les monologues interminables de Frédéric. *Aucun effet.*

11

♣ Il circule dans Vienne des caricatures qui dépeignent Léopold von Daun avec un bonnet de nuit. Des détritres sont déversés sur sa femme lorsqu'elle fait sa promenade quotidienne en ville. *Au prochain tour, Daun ne peut se déplacer que de 2 cités (3 sur routes principales).*

♣ «À Hottentots» est le seul nom que Frédéric donne aux suédois. Ce n'est qu'une milice mal équipée qu'on leur oppose. *Si Ehrensward est à une distance de 5 ou 6 cités de son train de ravitaillement, il devient immédiatement non ravitaillé; on le retourne.*

♥ Après une lourde défaite, l'Armée des fuyards – comme on appelle dorénavant l'Armée des impériaux – n'arrête sa fuite qu'après avoir atteint le Harz. *Si Hildburghausen a perdu une bataille pendant ce tour, la Prusse peut le déplacer vers l'ouest de 2 cités (si possible).*

♦ A propos de Marie-Thérèse, Frédéric écrit: «Je dois admettre que cette Dame est éminemment admirable pour son excellent moral. Il y a peu de femme de son rang. La plupart sont des catins. Marie-Thérèse excèdre toutes les catins. Elle les met en prison – tout particulièrement lorsqu'elle les soupçonne de convoiter son mari.» *Aucun effet.*

12

