

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MONTJOIE !

Conquête et félonie au royaume de France

Le Jeu de la Guerre de Cent Ans

Entre 1337 et 1453, la France est le théâtre des ambitions de nombreux belligérants : plus de cent ans d'histoire qui martèlent la fin des temps médiévaux. D'une bataille à l'autre, des Flandres à la Bretagne, de la Normandie à la Gascogne, la guerre change de visage et d'allure au rythme des régions et duchés traversés, les alliances se font et se défont au rythme des saisons, chacun tente de s'imposer mais aucun ne le peut seul. Alors, serez-vous capable de relever le défi et d'unir la France sous votre bannière ?

1.0. BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de POINTS DE PRÉTENDANT au trône de France. Il devient le souverain incontesté du royaume à la fin de la guerre de cent ans. Pour cela, les joueurs, qui incarnent l'une des 6 puissances belligérantes (Angleterre, France, Navarre, Bretagne, Flandres et Bourgogne), doivent réussir à contrôler des PROVINCES (ex : Artois, Provence) à la fin de chaque tour. Pour contrôler une province, il faut contrôler toutes ses villes. Chacune des provinces rapporte 1 Point de Prétendant au trône (1PP), sauf l'Île de France qui en rapporte 2 (2PP). En cas d'égalité, on départage les joueurs de la manière suivante : le gagnant sera le joueur qui possède le plus de forteresses, puis le joueur qui possède le plus de provinces, de châteaux et enfin le joueur qui possède le plus d'argent dans son trésor.

2.0. PRESENTATION

Chaque joueur part à la conquête des différentes provinces en conquérant des VILLES. Quand à la fin d'un Tour, toutes les villes d'une même province appartiennent au même joueur, ce joueur contrôle la province. Les villes conquises rapportent des ÉCUS à leur propriétaire. Ce nombre d'écus est d'autant plus grand que le degré de FORTIFICATION de la ville est élevé. Les écus permettent de construire des fortifications (CHÂTEAU ou FORTERESSE) et d'acheter des CARTES DE BATAILLE. Les fortifications permettent de mieux défendre les territoires. Les cartes de bataille permettent aux joueurs d'attaquer et de se défendre. Chaque joueur à tour de rôle se déplace et combat pour s'emparer de nouvelles villes.

3.0. MATERIEL

- 1 règle de jeu
- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 1 jeu de 74 cartes de bataille et 6 cartes de héros
- 20 figurines de châteaux
- 10 figurines de remparts
- 4 planches de pions : 120 pions garnisons (20 par nation), 6 pions Pays, 36 Points d'Influence (6 par nation), 12 marqueurs événements, 10 marqueurs de pillage, différents marqueurs de jeu, des écus (or, argent et bronze). Chaque nation est reconnaissable à son blason et à la couleur de fond de ses pions : le rouge pour l'Angleterre, le bleu pour la France, le vert pour la Navarre, le blanc pour la Bretagne, le jaune pour les Flandres et enfin le noir pour la Bourgogne

4.0. PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le royaume de France vers le milieu du XIVe siècle au commencement de la Guerre de Cent Ans. Il est constitué de Provinces (zones délimitées en rouge) contenant une, deux ou trois villes reliées entre elles par des routes. L'Île de France est une province qui rapporte 2 Points de Prétendant, c'est son unique avantage, ses revenus et les Points de Combat en défense ne sont jamais doublés. Il existe 2 types de terrain : les plaines et les régions montagneuses plus difficiles d'accès. Les régions montagneuses apportent un bonus en défense. Certaines villes sont situées sur la côte et possèdent un port (marqué sur le plateau par la présence d'un navire). De telles villes permettent de débarquer dans n'importe quelle autre ville côtière. Après avoir étalé le plateau au centre de la table, positionnez sur leurs emplacements le Compte-Tours, le tableau désignant l'Ordre des Joueurs ainsi que le tableau récapitulatif de l'État Politique de la France.

5.0. PREPARATION

Les joueurs peuvent choisir le pays qu'ils désirent jouer. S'ils ne réussissent pas à s'entendre sur cette répartition, les pays sont attribués par tirage au sort. Chaque joueur reçoit les 20 pions GARNISON à sa couleur (les pions ronds avec son blason), les 6 Points d'Influence à sa couleur (les 6 pions triangulaires avec les 2 épées croisées) et 2 pions Politique (Paix et Guerre). Séparez les 6 cartes HÉROS du restant des cartes. Donnez à chacun la carte Héros de son pays, défaussez les Héros des pays non attribués. Ces cartes Héros sont pour l'instant inactives et ne pourront être activées que par l'intervention d'un Ambassadeur (cf. 6.0. Séquence 3). Placez le paquet de cartes restantes face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu. Le pion Tour est posé sur la première case du Compte-Tour. Pour le début de partie, l'Ordre du Tour de Jeu est préétabli. Les 6 pions Pays sont placés sur le tableau de l'Ordre de Jeu sur le plateau dans l'ordre suivant :

- NAVARRE
- FRANCE
- ANGLETERRE
- BRETAGNE
- BOURGOGNE
- FLANDRES

A 5 joueurs, on retire la Navarre. A 4 joueurs, on retire la Navarre et les Flandres. Après la préparation, on commence le premier tour de jeu. Chaque joueur pose 2 pions garnison de sa couleur sur les positions de départ de la puissance qu'il incarne en suivant l'ordre du Tour de Jeu : Navarre 1 garnison à Pampelune 1 garnison à Rouen ou Caen. France 1 garnison à Bourges 1 garnison à Clermont ou Montpellier. Angleterre 1 garnison au Pas-de-calais 1 garnison à Bordeaux ou Bayonne. Bretagne 1 garnison à Brest 1 garnison à Rennes ou Nantes. Bourgogne 1 garnison à Besançon 1 garnison à Dijon ou Mâcon. Flandres 2 garnisons au choix à Bruges, Gand ou Bruxelles. Une fois que tous les joueurs ont fait leur placement chacun peut dans le même ordre poser de nouveau 1 garnison sur la ville de son choix du moment qu'elle est reliée à une de ses garnisons de départ. Le jeu peut commencer.

6.0. TOUR DE JEU

Un TOUR DE JEU est constitué de 8 SÉQUENCES :

- Séquence 1 : Trésor
- Séquence 2 : État politique
- Séquence 3 : Distribution des cartes
- Séquence 4 : Achats
- Séquence 5 : Tirage au sort de l'ordre des joueurs
- Séquence 6 : Événements et Interventions Étrangères
- Séquence 7 : Tour des Joueurs : Phase 1. Expansion Phase 2. Combats
- Séquence 8 : Points de Prétendant et Points d'Influence

A la fin du tour, toutes les cartes des joueurs seront défaussées. Il est important de respecter l'ordre des séquences de jeu.

Séquence 1 : TRESOR

Les joueurs perçoivent en revenu 1 écu par garnison, 2 écus par château et 3 écus par forteresse qu'ils possèdent. Exception : une ville pillée ne rapporte pas d'écus à son possesseur. Les villes pillées sont reconnaissables au marqueur PILLAGE qui les recouvre. Retirez ces marqueurs après la séquence du Trésor.

Séquence 2 : ETAT POLITIQUE

A chaque nouveau tour, les joueurs déterminent en secret la politique de leur nation en choisissant l'un des 2 marqueurs Politique (Paix ou Guerre). Ce choix est secret et chacun dévoile en même temps sa politique. Des choix de chaque nation dépend l'État politique de la totalité du Royaume de France : la France est en guerre si au moins la moitié des joueurs a voté la Guerre. On pose alors le marqueur État Politique sur la case Guerre du tableau État Politique du plateau de jeu (ou sur la case Paix dans le cas contraire).

État de GUERRE : chaque joueur recevra 6 cartes de bataille, on tirera au sort 2 pions ÉVÉNEMENT, il y aura 1 INTERVENTION ÉTRANGÈRE et les joueurs pourront réaliser autant d'attaques que leur permettent leurs cartes.

État de PAIX : chaque joueur ne recevra que 4 cartes de bataille, on tirera 1 unique Événement, il y aura toujours 1 Intervention Étrangère, les joueurs ne pourront réaliser qu'une seule attaque lors de leur tour de combat.

Séquence 3 : DISTRIBUTION DES CARTES DE BATAILLE

Chaque joueur reçoit 4 ou 6 cartes de bataille en fonction de l'état politique. Les cartes de bataille sont valables aussi bien en attaque qu'en défense. Un joueur peut combiner plusieurs sortes de cartes lors d'un combat. A la fin du tour, toutes les cartes des joueurs sont défaussées. Il existe 2 sortes de cartes de bataille :

LES CARTES "JAUNES"

Les cartes sur fond de parchemin jaune (dites cartes "jaunes") représentent des techniques de siège et rapportent des POINTS DE COMBAT (PC) : les Échelles de siège ont une valeur de 3 PC le Béliet d'assaut a une valeur de 4 PC le Travail de Sape a une valeur de 5 PC et enfin le Canon a une valeur de 6 PC. Lors des combats, les PC des cartes jaunes sont additionnés à la valeur d'un dé (et en défense à la valeur de la fortification de la ville) pour déterminer la Capacité de Combat (CC) d'un camp.

LES CARTES "ROUGES"

Les cartes sur fond de parchemin rouge représentent des pouvoirs spéciaux (Retraite, Ingénieur, Félon, Ambassadeur, Écorcheur, Signe de Dieu) qui donnent un avantage à celui qui les joue. Voici les effets de ces cartes :

LES CARTES ROUGES A JOUER PENDANT UN COMBAT

Ingénieur : diminue la fortification en une fortification de niveau inférieur uniquement pour le combat en cours. Après le combat, la fortification revient à son niveau antérieur. Une forteresse devient un château ; un château devient une garnison ; une garnison ne vaut plus rien. Se joue en même temps que ses cartes jaunes. On ne peut poser qu'une carte de ce type par combat. Un Ingénieur peut être annulé par une autre carte ingénieur.

Félon : annule tous les points de combat apportés par une fortification. Se joue en même temps que ses cartes jaunes. Un joueur qui possède la carte Félon peut décider de la jouer en défense contre un attaquant

pour lui faire perdre l'une de ses cartes jaunes ; elle est alors tirée au sort par le défenseur. L'attaquant se retrouve avec une seule carte jaune en attaque. Cette action se fait après que l'attaquant a posé face cachée son jeu et avant que le défenseur a posé le sien.

LES CARTES ROUGES A JOUER APRÈS UN COMBAT

Signe de Dieu : multiplie par 2 la valeur d'une carte jaune posée par 1 joueur. Un même joueur ne peut poser qu'une carte de ce type par combat. Cette carte se joue après que les cartes des joueurs aient été révélées.

Retraite : permet au joueur de récupérer une carte qu'il a jouée lors d'un combat avant qu'elle ne soit défaussée. Se joue après la résolution du combat. On peut poser plusieurs cartes Retraite par combat. On ne peut récupérer que des cartes jaunes. Un attaquant ne peut réutiliser ses cartes jaunes pour une nouvelle attaque.

LES CARTES ROUGES A JOUER PENDANT SON TOUR DE JEU

Écorcheur : cette carte permet de piller une ville pour son compte. Le joueur choisit une ville libre ou appartenant à un adversaire, n'importe où sur le plateau. Puis il lance le dé, pour qu'un pillage soit fructueux, le résultat doit être supérieur au niveau de fortification. Une Forteresse ne peut jamais être pillée. Une ville attaquée par des écorcheurs ne bénéficie jamais d'aucun bonus de terrain. Le joueur qui réussit un pillage reçoit immédiatement 1 ou 2 écus suivant le niveau de fortification de la ville et y pose un marqueur pillage. Lors de la prochaine phase du trésor le joueur qui possède la ville saura qu'elle ne lui rapporte rien ce tour-là. Cette carte se joue n'importe quand pendant le tour du joueur.

Ambassadeur : le joueur qui pose cette carte doit jeter deux dés pour connaître le résultat de son ambassade. Cette carte se joue n'importe quand pendant le tour du joueur. 2 à 5 : Corruption : un joueur choisit une ville appartenant à un adversaire, n'importe où sur le plateau, puis il lance un dé : le résultat doit être supérieur au niveau de fortification pour que la ville trahisse. Si la ville trahit, alors le joueur prend possession de la ville en remplaçant le pion garnison adverse par un de sa couleur. Une forteresse ne peut jamais être corrompue. 6 à 8 : Aide extérieure : le joueur prend gratuitement 2 cartes de bataille supplémentaires dans la pioche. 9 à 10 : Héros : le joueur active la carte héros de son pays et l'ajoute à sa main. Ce héros donne un bonus de 2 PC à tous les combats auxquels il prend part. Le joueur décide combat après combat s'il fait intervenir son héros. Pour utiliser son héros, il suffit de jouer sa carte en même temps que ses cartes jaunes. Attention : un héros est tué dès qu'il perd un combat ou qu'il y a égalité (la carte devient à nouveau inactive), un héros est utilisable jusqu'à ce qu'il soit tué. Le héros représente plusieurs grands stratèges militaires, seul le plus connu est représenté sur la carte. Un héros peut par contre revenir plusieurs fois en jeu au cours d'une même partie. 11 à 12 : Intrigue de cour : le joueur choisit un adversaire et lui fait perdre une carte tirée au hasard.

Séquence 4 : ACHATS

Durant la séquence d'achat, les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tout leur argent et peuvent conserver leurs écus d'un tour sur l'autre. Les écus permettent aux joueurs d'acheter des cartes de bataille supplémentaires ou de construire de nouvelles fortifications. Le 1er joueur selon l'ordre du Tour de Jeu annonce ses achats et se sert en premier, puis le joueur n°2, etc. 1 carte de bataille coûte 2 écus 1 Château coûte 6 écus. 1 Rempart coûte 8 écus. Lors de parties courtes (6 tours), les coûts des Châteaux et des Remparts baissent. 1 Carte de bataille coûte 2 écus 1 Château coûte 4 écus 1 Rempart coûte 6 écus. Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de 12 cartes de bataille en main à la fin de la séquence des achats.

LES FORTIFICATIONS : Un joueur peut décider de transformer une garnison en château ou un château en forteresse. On ne peut construire qu'un seul nouveau château par tour. On place alors une tour sur la ville concernée et le pion garnison par dessus. Le nombre de châteaux qu'un joueur peut construire au cours de la partie n'est limité que par le nombre de tours de jeu et le nombre de figurines présentes dans le jeu (20). Pour construire une forteresse, il suffit d'ajouter un rempart sous la tour. Le nombre de forteresses qu'un joueur peut construire est uniquement limité par le nombre de figurines présentes dans le jeu (10). Un joueur ne peut construire directement une forteresse à partir d'une garnison, il doit d'abord construire un château ; au tour suivant, il pourra construire une forteresse. Les joueurs peuvent néanmoins capturer et s'approprier les Châteaux et les Forteresses des autres joueurs. La valeur des Points de Combat d'une fortification varie :

une Garnison vaut 2 PC, un Château vaut 4 PC, une Forteresse vaut 6 PC. Les zones montagneuses donnent un bonus de 1 PC pour le défenseur.

Séquence 5 : TIRAGE AU SORT DE L'ORDRE DES JOUEURS

On mélange faces cachées les pions Pays de tous les joueurs, puis l'on tire sans regarder tous les pions les uns à la suite des autres pour déterminer l'Ordre de Jeu. (placez les pions dans cet ordre sur le tableau de l'Ordre du Tour de Jeu). Le joueur qui est tiré en premier reçoit instantanément 1 Point d'Influence (PI) et tirera les événements. Un joueur ne peut être premier deux fois de suite. Dans ce cas on procède à un nouveau tirage.

Séquence 6 : EVENEMENTS et INTERVENTIONS ETRANGERES

Le premier joueur du Tour de Jeu est chargé de tirer au sort les événements du tour et l'intervention étrangère.

ÉVÉNEMENTS

Le premier joueur du Tour de Jeu choisit au hasard 1 événement si la France est en Paix ou 2 événements si la France est en Guerre et détermine l'ordre dans lequel il va les résoudre. Il existe 11 événements différents, en voici les effets :

Soulèvement : jetez un dé, divisez par 2 le résultat du dé et arrondissez-le au chiffre supérieur (Maximum : 3 soulèvements) pour connaître le nombre de villes qui tentent de se soulever. Le 1er joueur désigne alors ces villes l'une après l'autre et jette un dé pour chaque ville pour savoir si le soulèvement est réussi (dé supérieur à la valeur de la fortification). Les villes qui se sont effectivement soulevées perdent un niveau de fortification. Un château devient une garnison, et la garnison disparaît laissant la ville libre. Le joueur ne prend pas possession des villes qui se soulèvent.

Ravages des Grandes Compagnies : même procédure que le Soulèvement sauf que les villes sont considérées comme pillées et qu'elles ne rapporteront pas d'écus le tour suivant. Placez un marqueur pillage sur chaque ville ravagée par les Grandes Compagnies. Le joueur ayant joué cet événement ne gagne pas d'écu.

Peste noire : la peste empêche les campagnes militaires : avancez le marqueur Tour d'une case et passez directement au tour suivant, sans distribuer de Points de Prétendant. Toutes les cartes sont défaussées et les joueurs ne reçoivent pas de PI. L'événement Peste noire ne peut intervenir qu'une seule fois au cours de la partie. N'oubliez pas de défausser le pion Peste noire après tirage.

Chevauchée : la Grande Chevauchée permet au joueur d'attaquer, une fois dans ce tour, une ville ennemie sans malus de terrain et quel que soit son éloignement sur la carte. Cette Grande Chevauchée compte pour une attaque et le 1er joueur devra désigner la ville de départ de l'attaque qui ne pourra organiser d'autre attaque pendant le tour.

Traité : le 1er joueur regagne immédiatement une ville qui lui a été conquise au tour précédent (sans effet si aucune ville n'a été perdue le tour précédent).

Trêve : au prochain tour l'État Politique sera automatiquement la Paix.

Confiscation : le 1er joueur choisit un adversaire qui perd au hasard 1 carte s'il en possède 6, et 2 cartes s'il en possède plus de 6.

Intervention du Pape : le 1er joueur désigne une province ou une ville de son choix qui ne pourra être attaquée pendant tout le tour. Placez le marqueur Intervention du Pape sur cette ville ou cette province.

Mauvaises Saisons : tous les revenus du tour prochain seront divisés par 2, arrondis au chiffre supérieur.

Bataille navale : les 2 joueurs possédant le plus de ports s'affrontent pour la domination navale (tirage au sort en cas d'égalité). Chacun parie une carte de bataille, mise éventuellement jusqu'à 3 Points d'Influence

(PI) et jette un dé : le plus puissant l'emporte et reçoit immédiatement 1 Point de Prétendant. La carte de bataille du perdant est défaussée, le gagnant conserve la sienne. La carte du gagnant est réintégrée dans sa main. On peut jouer une carte Félon ou une carte Signe de Dieu lors de ce combat. En tant que Maître des mers, le joueur vainqueur peut empêcher tous les débarquements qu'il désire pendant ce tour. Il doit annoncer son opposition dès que le joueur a déclaré son intention de débarquer et avant que le combat n'ait lieu. Un débarquement avorté compte pour une attaque.

Grande Bataille : les joueurs forment une coalition par tirage au sort et s'affrontent par duel (2 contre 2 soit 2 duels ou 3 contre 3 soit 3 duels). Les joueurs prennent leurs cartes héros et les mélangent, puis on les tire les unes après les autres en formant des coalitions. Les coalitions sont toujours également constituées : 2 contre 2 ou 3 contre 3 (exemple: les 2 premières cartes forment la coalition 1, les 2 suivantes forment la coalition 2). On procède de la même manière que pour une bataille navale sauf que le gagnant de chaque duel reçoit 1 Point de Prétendant et que chaque joueur appartenant à la coalition gagnante reçoit 1 Point de Prétendant supplémentaire. Si le nombre de joueurs est impair, l'un d'eux désigné au sort ne participe pas à la bataille.

LES INTERVENTIONS ÉTRANGÈRES

En plus des événements, il y a une intervention étrangère à chaque tour de jeu. Jetez un dé et reportez vous au tableau des Interventions étrangères du plateau de jeu pour connaître le type d'intervention que vous allez devoir affronter (parfois un deuxième jet de dé sera nécessaire). Les joueurs décident en début de partie s'ils jouent la règle des Interventions Étrangères. Les capacités de combat des troupes étrangères sont : - En attaque la CC est de 5 P.C. + 1D6. - En défense la CC est de 5 P.C. + 2 P.C. de garnison + 1D6. Si la ville appartient à un joueur, celui-ci la défend normalement (cf. 5.0. Séquence 7 phase 2). La défense des milices des villes libres attaquées par des troupes étrangère, est de 2 P.C. de garnison + 1D6. Si la ville est prise, placez un pion garnison étrangère (pion avec un chevalier en armure sur son cheval) sur la ville.

Séquence 7 : TOUR DES JOUEURS

En suivant l'ordre du Tour de Jeu, le joueur n°1 va jouer les 2 phases de son tour de jeu, puis le joueur n°2, etc.

DIPLOMATIE : Les joueurs peuvent user de diplomatie à tous moments. Les joueurs peuvent échanger une ville de même niveau de fortification à n'importe quel moment du jeu ; une même ville ne peut être échangée qu'une seule fois par tour. Entre eux, les joueurs ne peuvent s'échanger ou s'acheter des cartes, ils peuvent en revanche donner de l'argent, négocier des attaques, des Points d'Influence, s'entendre sur des pactes de non-agression etc. Mais attention ! Le respect de la parole donnée n'est nullement obligatoire.

Phase 1 : EXPANSION

Un joueur peut étendre librement son territoire de 2 nouvelles villes adjacentes par tour de jeu à condition que :

- ces villes soient libres
- ces villes soient reliées par une route à l'une de ses propres villes.

Le joueur dépose un pion garnison de sa couleur sur ses nouvelles villes. Un joueur ne peut réaliser ses deux expansions à partir d'une même ville. S'il possède au moins 1 port, un joueur peut 1 fois par tour réaliser 1 expansion par mer à la place d'une expansion terrestre, même s'il lui reste des territoires accessibles par voie terrestre. Si plus aucune ville n'est accessible, il n'y a plus d'expansion possible.

Phase 2 : COMBATS

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer, il est par contre obligé de se défendre tant qu'il a des cartes jaunes en main. Un joueur ne peut jamais attaquer une ville libre. Celles-ci ne peuvent être prises que par expansion. Il ne peut attaquer que des villes appartenant à d'autres joueurs ou occupées par des troupes étrangères. Pour attaquer, un joueur doit posséder au moins 2 cartes de batailles de couleur jaune. Il doit aussi posséder un territoire relié au territoire du joueur qu'il attaque (par une route ou par un port). Une ville

côtière qui possède un port peut tenter d'attaquer par débarquement n'importe quelle autre ville portuaire. Il doit suivre la procédure suivante :

ANNONCE DU COMBAT

L'attaquant annonce la ville qui attaque et la ville qui est attaquée. Un même joueur ne peut mener qu'une attaque par tour à partir d'une même ville. Une ville ne peut être attaquée qu'une seule fois par tour par un même joueur.

COMBAT

Les 2 joueurs choisissent dans leurs mains les cartes de combat qu'ils désirent engager. L'attaquant est le premier à poser ses cartes faces cachées, ainsi que ses points d'influence (PI) et ceux de ses alliés, ensuite c'est au défenseur de réaliser la même opération. L'attaquant choisit 2 cartes de bataille et peut ajouter jusqu'à 3 Points d'Influence qui valent chacun 1 Point de Combat (PC), il peut également ajouter sa carte Héros si son Héros est activé pendant ce Tour ou certaines cartes rouges (Ingénieur, Félon). De son côté, le défenseur choisit une carte jaune et peut comme l'attaquant bénéficier de Points d'Influence et d'un Héros. Il peut aussi jouer certaines cartes rouges (Ingénieur, Félon). Chacun des joueurs jette ensuite un dé et les 2 joueurs révèlent simultanément leurs cartes et le nombre de Points d'Influence qu'ils ont misés. On compare alors les Capacités de Combat des 2 joueurs :

- l'attaquant additionne les PC de ses cartes, ses PI et son dé.
- le défenseur additionne les PC de ses cartes, ses PI, son niveau de fortification (éventuellement modifié par les cartes rouges de son adversaire) et son dé.

Un joueur qui se défend dans une zone de montagne a un bonus d'1 PC. Une ville dans une zone de montagne dont la garnison tombe à 0 P.C. (sans compter le D6 et la carte) à cause d'une carte félon ou ingénieur garde le bonus de la montagne. Un joueur qui se défend contre une tentative de débarquement a un bonus d'1 PC. Une ville qui subit un débarquement et dont la garnison tombe à 0 P.C. (sans compter le D6 et la carte) à cause d'une carte félon ou ingénieur bénéficie toujours du bonus de défense de 1 P.C. Ces bonus sont cumulatifs. A la vue de ces résultats, les joueurs peuvent jouer à nouveau une ou plusieurs cartes rouges (Retraite ou Signe de Dieu). Si le défenseur n'a plus de cartes jaunes pour se défendre, il additionne seulement la valeur de sa fortification à son jet de dé (avec éventuellement son héros et ses Points d'Influence). Seule la ville du défenseur peut être capturée lors d'un combat. La ville de départ de l'attaquant ne peut jamais être capturée lors d'un combat.

RÉSULTAT DU COMBAT

Le joueur qui totalise le plus de Points de Combat l'emporte : il s'empare de la ville et de ses éventuelles fortifications. Une fortification n'est jamais détruite par un combat. Les cartes rouges qui ont été jouées sont défaussées par les 2 joueurs (à l'exception des Héros victorieux). Le gagnant, si c'est l'attaquant conserve les cartes jaunes utilisées lors de ce combat, mais il ne peut plus attaquer avec pour ce tour. Il les pose faces visibles devant lui et ne les récupérera en défense que lorsqu'il aura fini toutes ses attaques. Le gagnant, si c'est le défenseur conserve sa carte jaune et la remet immédiatement dans sa main. Il peut la rejouer autant de fois qu'il le désire en défense. Il pourra aussi l'utiliser en attaque lors de son tour. Le perdant doit défausser toutes les cartes qu'il avait engagées. Attention : en cas d'égalité, les 2 joueurs doivent se défausser de toutes les cartes engagées et le défenseur garde sa ville. Attention : n'oubliez pas que les cartes servent aussi bien en attaque qu'en défense ; évitez de trop vous démunir lors de vos attaques car vous n'aurez peut-être plus de cartes pour assurer votre défense ! Un joueur qui ne veut plus ou ne peut plus attaquer finit son tour. Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, toutes les cartes encore en possession des joueurs sont défaussées et mélangées avec le talon pour le nouveau tour de jeu.

Séquence 8 : POINTS DE PRETENDANT et POINTS D'INFLUENCE

LES POINTS DE PRÉTENDANT

Les joueurs comptent les Provinces qu'ils possèdent. Pour posséder une Province, un joueur doit en contrôler toutes les villes. Pour chaque Province contrôlée, le joueur reçoit 1 Point de Prétendant (PP) sauf

Paris qui en rapporte 2. On note les PP marqués par chaque joueur sur un tableau de marque (cf p12). Les PP s'additionnent de tour en tour ; le joueur qui à la fin du jeu a totalisé le plus de PP l'emporte.

LES POINTS D'INFLUENCE

Il s'agit des pions triangulaires à la couleur de chacun des joueurs. Les points d'influence (PI) représentent historiquement des barons qui lors des combats venaient soutenir les grands seigneurs. Les joueurs gagnent un nombre de PI égal au nombre de PP qu'ils ont marqués dans le tour divisé par 2, arrondi au chiffre supérieur. Exemple : la France qui a marqué 7 PP ce tour-ci (6 provinces contrôlées + une victoire lors de l'événement Grande Bataille) gagnera 4 PI. Un PI vaut 1 Point de Combat ; on ne peut jamais en jouer plus de 3 à la fois lors d'un même combat. Utilisez les avec discernement, ils sont en quelque sorte vos jokers. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 6 PI. Les PI utilisés sont défaussés jusqu'à ce que le joueur les regagne. Les PI non utilisés peuvent être conservés d'un tour sur l'autre. Les PI peuvent être joués sur les combats des autres joueurs, mais on ne doit jamais dépasser plus de 3 PI par combattant. Déplacez le marqueur Tour d'une case vers la droite.

7.0. DISPARITION DU PLATEAU DE L' UN DES JOUEURS

Il peut arriver qu'en cours de partie, l'un des joueurs soit totalement éliminé du plateau de jeu. Dans ce cas, le joueur revient en jeu dès le début du tour suivant en prenant possession de l'une des 3 villes qu'il possédait en début de partie, à son choix. Cette ville peut contenir des fortifications.

8.0. FIN DU JEU PARTIE NORMALE (4 HEURES) :

Chaque tour représente environ 12 ans. Le jeu se joue en 10 Tours au maximum, mais la partie peut s'arrêter à partir de la fin du tour 8. A la fin du tour 8 en effet on jette un dé : un résultat de 1 ou 2 signale la fin immédiate de la partie. Tout autre résultat prolonge le jeu d'un tour supplémentaire. Dans ce cas, à la fin du tour 9, on rejette le dé : un résultat de 1 à 4 marque l'arrêt immédiat de la partie. Dans le cas contraire, il y aura un ultime tour 10.

PARTIE COURTE (2 HEURES):

La partie courte se joue en 6 ou 7 tours. A la fin du 6e tour, le premier joueur jette 1D6 : s'il obtient entre 1 et 3, la partie s'achève immédiatement, sinon elle prend fin au 7e tour. Lors d'une partie courte le coût des fortifications diminue : 4 écus le Château, 6 écus les Remparts. Cette version est idéale pour les compétitions et championnats.

9.0. PARTIES A 3 ET 2 JOUEURS

REGLE POUR 3 JOUEURS

Dans la solution à 3 joueurs, les puissances jouées sont : la France, l'Angleterre et la Bourgogne. Les 3 autres puissances (Navarre, Flandres et Bretagne) possèdent les mêmes avantages que les forces étrangères (DEF : 7 + 1D6, ATT : 5 + 1D6), on les appelle alliés. Le premier joueur choisit quel allié il va contrôler, puis les 2 autres joueurs tirent au hasard les alliés restants. Un joueur peut jouer ou ne pas jouer son allié lors de son tour de jeu : s'il le met en jeu, il doit le faire avant ou après sa propre puissance, mais pas lors du tour d'un autre joueur. L'allié peut réaliser une expansion d'une nouvelle ville, sur un résultat de 4 à 6 au dé. Puis s'il le désire, il détermine l'activité de son allié en temps de guerre avec 1D6 ; le joueur devra jouer toutes les attaques obtenues, même si elles doivent le conduire à s'attaquer :

- 1 et 2 : 1 attaque.
- 3 et 4 : 2 attaques.
- 5 et 6 : 3 attaques.

En temps de paix, les alliés n'ont le droit qu'à une attaque, vous n'êtes pas obligé de la réaliser. Un joueur peut ajouter des PI sur les combats de son allié. La carte Écorcheur n'agit pas sur les alliés. Les alliés ne marquent pas de points, ils ne servent qu'à entraver la course des autres concurrents. Les joueurs peuvent conquérir des villes ou des provinces des alliés. Position de départ des alliés :

- la Bretagne pose des garnisons sur Brest, Nantes et Rennes (Bretagne), Caen et Cherbourg (Basse-Normandie).
- les Flandres posent des garnisons sur Bruges, Gand et Bruxelles (Flandres), Liège et le Luxembourg (Ardennais).
- la Navarre pose des garnisons sur Pampelune (Navarre), Pau et Foix (Béarn), Evreux et Rouen (Haute-Normandie).

REGLE POUR 2 JOUEURS

A 2 joueurs, les joueurs incarnent la France et l'Angleterre ; les autres puissances (Bourgogne, Flandres, Bretagne et Navarre) participent à la partie, elles sont contrôlées par intermittence. Elles sont classées en 2 catégories : Alliée et Neutre. Les modifications de règles sont les suivantes :

NOUVELLE PROPORTION DE CARTES : Quand on joue à 2, il faut retirer un certain nombre de cartes (il faut à chaque nouveau tour rebattre les cartes). Voici, la nouvelle proportion de cartes que vous devez avoir dans votre paquet :

- 15 cartes de force 3,
- 4 cartes de force 4,
- 4 cartes de force 5,
- 3 cartes de force 6,
- 3 cartes Ambassadeur,
- 3 cartes Retraite,
- 2 cartes Ingénieur,
- 2 cartes Pillage,
- 1 carte Signe de Dieu,
- 1 carte Félon.

TOUR DE JEU : De tour en tour, la France et l'Angleterre, alternent la première et la seconde position. Chacun à tour de rôle reçoit ainsi un PI supplémentaire. Les autres puissances (Alliées et Neutres) sont tirées aléatoirement.

NOMBRE DE TOURS : La partie est fixée à 5 tours, cependant à la fin du cinquième tour on jette un dé : sur un résultat de 5 ou 6, on réalise un tour supplémentaire.

ETAT POLITIQUE : A deux joueurs, on lance un dé pour déterminer l'état politique du tour.

TOUR	JET 1D6
1	paix automatique
2 à 3	1 à 3 : paix ; 4 à 6 : guerre
4 à 5	1 à 2 : paix ; 3 à 6 : guerre
6 (aléatoire)	1 à 2 : paix ; 3 à 6 : guerre

MARQUEURS "EVENEMENTS" : Les marqueurs "Événements" ne sont plus utilisés.

LES MERCENAIRES :

NOMBRES DE MERCENAIRES : Chaque joueur, lors de sa phase d'achat, peut tenter de louer les services de mercenaires. Le joueur jette 1D6, dont le résultat est divisé par 2 (arrondi au supérieur). Cela détermine le nombre de merce naires qu'il peut engager. Il se sert des pions d'Interventions Étrangères. Un joueur n'est

jamais obligé d'acheter des mercenaires. Les mercenaires sont retirés à la fin du tour. Si vous voulez des mercenaires pendant plusieurs tours, vous devez les recruter chaque tour.

COUT DES MERCENAIRES : Un mercenaire coûte 2 écus (Il est retiré à la fin du tour).

COMBAT : La Capacité de Combat CC d'un mercenaire est de 1 P.C. Un mercenaire ne sert qu'en défense, il ne peut pas attaquer. Le joueur place son mercenaire sur l'une de ses garnisons : soit celle de sa puissance, soit celle de son allié. On ne peut empiler au même endroit plus de 3 mercenaires. Le mercenaire est un pion qui peut se déplacer à chaque attaque de votre adversaire, pour renforcer la défense de la ville attaquée. Il se déplace de 2 villes. Les villes doivent être reliées par une route, à moins qu'il ne s'agisse de ports. Les villes traversées peuvent appartenir à votre allié, mais jamais à un neutre. Les mercenaires sont détruits si le combat est perdu ou s'il y a égalité.

LES ALLIES : Au début du jeu en secret, les joueurs choisissent la puissance qui deviendra leur alliée. La France choisit entre les Flandres et la Navarre. L'Angleterre choisit entre la Bourgogne et la Bretagne. Chacun révèle son choix, les 2 puissances restantes seront neutres.

FIDELITE DES ALLIES : Chaque tour vous êtes obligé de vérifier la fidélité de votre allié. Au premier tour les alliés sont joués automatiquement, sans avoir à tester leur fidélité. Chaque tour les joueurs doivent vérifier la fidélité de leur puissance alliée. Les joueurs, à tour de rôle, en respectant l'ordre de jeu, jettent un D6, pour savoir s'ils pourront jouer leur puissance alliée :

- 1 à 4 = l'allié est joué
- 5 à 6 = l'allié n'est pas joué, il deviendra neutre pour le tour.

Les joueurs peuvent augmenter la fidélité de leur allié en payant des écus. Chaque écu payé donne un bonus de + 1 au jet de dé. Votre adversaire peut lui aussi payer des écus, dans ce cas, chaque écu donne un malus de - 1 au jet de dé. Les écus sont payés en secret et dévoilés en même temps. Après avoir jeté le dé, on additionne et soustrait les bonus et malus. Sur le résultat du dé, 1 est toujours un échec, 6 toujours une réussite. Les alliés qui ne réussissent pas leur jet de fidélité deviennent neutres, vous ne touchez plus de cartes supplémentaires ni de points de prétendants de ces puissances. Options : allié automatique : On ne réalise plus de jet de fidélité, les alliés sont automatiquement joués. Cependant, à chaque tour les joueurs choisissent en secret parmi leurs 2 possibilités proposées (la France choisit entre les Flandres et la Navarre ; l'Angleterre choisit entre la Bourgogne et la Bretagne), l'allié qu'ils vont jouer.

L'AMBASSEDEUR : Au lieu de tester la fidélité de votre allié, si vous possédez une carte ambassadeur vous pouvez la jouer. Dans ce cas, l'allié sera automatiquement de votre côté.

CARTES SUPPLEMENTAIRES : Un allié vous permet de recevoir des cartes de jeu supplémentaires. En temps de paix vous recevrez 2 cartes supplémentaires. En temps de guerre vous recevrez 3 cartes supplémentaires. Ces cartes sont ajoutées à votre main, et serviront indifféremment au joueur et à son allié. Quand une puissance a fini de jouer, elle récupère toutes ses cartes jaunes pour jouer son allié (les cartes rouges jouées sont toujours défaussées). Les cartes jaunes utilisées en attaque peuvent ainsi être à nouveau jouées.

CONSTRUCTION : Un joueur peut décider de construire des Châteaux ou des Remparts sur un allié.

EXPANSION DES ALLIES : L'expansion des alliés est limitée à 1 ville par tour. Vous pouvez réaliser une expansion au choix par terre ou par mer.

ATTQUES DES ALLIES : Les attaques des alliés sont limitées, ils combattent comme votre puissance majeure :

- à 1 attaque en temps de paix
- à 2 attaques en temps de guerre.

TRESOR : Un allié rapporte 1D6 écus par tour, plus les écus des Châteaux et des Forteresses que l'allié contrôle, si l'allié vous est fidèle.

LES POINTS DE PRETENDANT : Les "Points de Prétendant" PP de l'allié reviennent au joueur qui le contrôle, uniquement lorsque le jet de fidélité a été réussi. Le joueur touche de l'allié, la moitié des PP,

arrondie au supérieur.

LES POINTS D'INFLUENCE : un joueur ne peut avoir plus de 6 PI même avec ceux de son allié. Les PI en trop sont perdus.

LES NEUTRES : On joue avec les mêmes règles que dans la partie à 3 joueurs ; une seule différence cependant, à chaque tour, les neutres sont obligés de s'étendre (Expansion obligatoire). Leur force est de 6 en attaque et 7 en défense. On ajoute les P.C. d'une fortification, s'il y en a une. Les neutres doivent également chaque tour réaliser un jet de construction avant l'expansion. Le chiffre indique que le neutre construit. Le joueur qui joue le neutre, décide de l'endroit de construction. Si le neutre possède un château, il peut y construire des Remparts.

TABLE DE CONSTRUCTION :

TOUR	JET 1D6
1	6
2 à 4	5 à 6
5 à 6	4 à 6

Les neutres ne rapportent ni Point de Prétendant ni écu aux joueurs qui les contrôlent.

10.0. REGLE OPTIONNELLE

Pour mieux coller à l'histoire, nous vous proposons de jouer les variantes suivantes :

- **Navarre** : le joueur bénéficie d'une intrigue de cour par tour. Il choisit un adversaire et lui fait perdre au hasard une carte rouge (ou une carte jaune si le joueur ne possède pas de carte rouge).
- **Flandres** : double les revenus d'une ville de son choix à chaque tour.
- **Bourgogne** : bénéficie d'une carte de bataille supplémentaire par tour.
- **Bretagne** : rejette un dé une fois par tour au choix.
- **France** : bénéficie d'une carte retraite gratuite par tour de jeu.
- **Angleterre** : lorsque le joueur anglais débarque, le défenseur ne bénéficie plus du bonus de défense de +1 P.C. Le joueur reçoit 1 PI par tour en plus mais ne peut en avoir plus de 6.

NOUVELLES REGLES OPTIONNELLES :

POSITION DE DÉPART LIBRE :

Chaque joueur reçoit 1 garnison sur une ville de départ, et 2 garnisons à placer sur les villes de son choix en respectant les mêmes procédures de placement décrites page 2. A tour de rôle, les joueurs placent 1 garnison. La voie maritime peut être utilisée pour le placement des garnisons. Positions de départ des joueurs: Navarre = Rouen ; France = Montpellier ; Angleterre = Bordeaux ; Bretagne = Nantes ; Bourgogne = Besançon ; Flandres = Bruges.

JEANNE D'ARC ET LE SIGNE DE DIEU :

Dans le jeu, lorsque le joueur français active son héros, Jeanne D'Arc, pour la première fois, il reçoit un Signe de dieu. Il peut l'utiliser quand il le désire tant que le héros est en vie. Ce pouvoir n'est valable que sur la première activation.

SOUTIEN DU PAPE :

Au début de son tour, le joueur qui a le plus petit nombre de Points de Prétendant au Trône peut demander l'aide du pape. Il jette 1D6 : - de 1 à 3 sa demande est refusée. - de 4 à 6 sa demande est acceptée, le

joueur reçoit immédiatement un ambassadeur papal. L'ambassadeur papal se joue comme une carte Ambassadeur. Un joueur ne peut demander l'aide du Pape qu'une seule fois par tour. En cas d'égalité de Points de Prétendant, personne ne peut demander le soutien du Pape.

ÉQUILIBRE DU TOUR DE JEU :

Sur les 6 premiers tours de jeu chacun des joueurs se succédera à la première place :

- soit en suivant l'ordre des positions de départs p 2,
- soit en tirant le joueur au hasard chaque tour (en n'oubliant pas d'éliminer ceux qui l'ont déjà été).

SUSPENSE POUR LES BARONS :

Lorsque dans un combat les joueurs veulent jouer des PI, ils les gardent cachés en secret dans le creux de la main puis les dévoilent en même temps que leur adversaire. Un joueur peut faire semblant de jouer des PI alors que sa main est vide.

PARIS ET SON PARLEMENT :

A chaque tour le premier joueur vérifie si le parlement de Paris accepte la présence d'une garnison. Sur un jet de dé, si l'on obtient 5 ou 6 on réalise un jet de soulèvement au dessus du niveau de fortification. Si Paris possède une forteresse, le parlement n'a plus aucune influence.

STRATÉGIE À LONG TERME :

Un joueur peut garder à la fin de son tour, une carte rouge non jouée pour le prochain tour. Cette carte sera déduite du total des cartes que reçoit le joueur au début du tour de jeu suivant.

SUPER INTERVENTIONS ÉTRANGÈRES :

A chaque fois qu'une intervention étrangère se reproduit sur une ville déjà contrôlée par la même force étrangère, celle-ci augmente son niveau de fortification : une Garnison devient un Château, un Château devient une Forteresse.

GRAND MAÎTRE DE L'ARTILLERIE : Si un joueur possède déjà son héros et que le tirage d'une carte ambassadeur lui redonne un héros (résultat des dés 9 ou 10), alors pour ce tour, le joueur devient Grand Maître de l'Artillerie ce qui lui donne +1 P.C. aussi bien en défense qu'en attaque. Ce bonus peut s'ajouter à celui du héros. Plusieurs joueurs peuvent devenir Grand Maître de l'Artillerie dans le même tour.

MON PAYS EST UNE ÎLE :

Le joueur anglais peut réaliser toute sa phase d'expansion par voie maritime s'il possède assez de ports.

LE HASARD DE LA GUERRE :

Soulèvement et Ravages des Grandes Compagnies, pour ces 2 événements jetez un dé pour connaître le nombre de villes soulevées et pillées.

L'INGÉNIEUR EN DÉFENSE :

L'ingénieur peut également être joué en défense, cela lui donnera un bonus en défense de + 2 P.C.

CONNAISSANCE DU PAYS :

Lorsque le joueur français attaque une zone de montagne, le défenseur ne bénéficie plus du bonus de défense de +1 P.C.

LIMITATION DES DÉBARQUEMENTS :

Les possibilités de débarquements se trouvent maintenant limités entre zone géographique : la MANCHE et l'ATLANTIQUE, d'une part, avec 12 ports, et la mer MÉDITERRANÉE, d'autre part, avec 3 ports. On ne peut débarquer que dans la zone où l'on possède le port d'embarquement. Il n'est plus possible de passer d'une zone à l'autre.

DÉBARQUEMENTS PLUS ARDUS :

Rajouter 1 point de combat (P.C.) supplémentaire au défenseur lors d'une attaque par mer, le joueur bénéficie alors au total d'un bonus de 2 P.C.

VENTE DE VILLES :

A chaque tour de paix les joueurs peuvent vendre l'une de leur ville à un prix minimum de 5 écus si elle ne possède pas de fortification et 8 écus minimum si elle possède des fortifications. Paris est la seule ville qui ne peut être vendue à cause de l'importance de son Parlement et de sa population.

HISTORIQUE

De 1337 à 1453, les rois de France et d'Angleterre s'affrontèrent pour le contrôle du royaume de France. L'origine de cette guerre venait du mariage d'Henri II et d'Aliénor d'Aquitaine en 1152, qui eut pour conséquence de faire des rois d'Angleterre des vassaux du roi de France, car ils possédaient de nombreux territoires en France dont le duché d'Aquitaine. L'Angleterre essaya de soustraire ses domaines à la dépendance française. Les combats furent alors très fréquents, mais Philippe Auguste s'empara de la plus grande partie de ces territoires. Au XIV^e siècle, les Anglais ne possédaient plus que l'Aquitaine. Édouard III d'Angleterre réclama la couronne de France contre Philippe VI de Valois. Mais c'est Philippe VI qui fut préféré en tant que prince français en 1337. La guerre éclata et vit la domination des Anglais de 1337 à 1380. Édouard III vint soutenir la révolte des Flandres, Philippe VI fut vaincu à la bataille de L'Écluse (1340), puis à Crécy (1346), et Calais fut prise par les Anglais (1347). En 1356, la bataille de Poitiers voit la capture du roi de France, Jean II le Bon, par le prince de Galles. La France, en proie à de nombreuses révoltes et aux pillages des Grandes Compagnies, signe le traité de Brétigny (1360) qui donne l'Aquitaine, le Ponthieu et Calais aux Anglais ainsi qu'une très forte rançon pour la libération du roi. Cependant, sous Charles V, Du Guesclin, grâce à des coups audacieux, remporte d'éclatantes victoires et redresse la situation. L'Angleterre perd la plupart de ses possessions, ne gardant que Calais, Bordeaux, Bayonne, Brest et Cherbourg. De 1380 à 1415, c'est la trêve. Les deux adversaires sont épuisés, ils doivent faire face à de nombreuses révoltes de paysans. Cependant la démence de Charles VI et la guerre civile qui oppose les Armagnacs et les Bourguignons affaiblissent la France. Henri V en profite et s'allie avec Jean Sans Peur duc de Bourgogne. Les Anglais battent les Français à Azincourt (1415) et s'emparent de la Normandie. Ils imposent le Traité de Troyes qui réduit Charles VII à n'être plus que "roi de Bourges". Mais l'intervention de Jeanne d'Arc va tout changer, elle ranime les énergies et vole au secours du roi. Elle délivre Orléans (1429), bat les Anglais à Patay (1429) et fait sacrer le roi Charles VII à Reims (1429). La légitimité du roi de France n'est plus contestable, le duc de Bourgogne Philippe III Le Bon se réconcilie (traité d'Arras 1435) et les Français vont aller de victoires en victoires : Paris (1436), la Normandie (1449 à 1450), la bataille de Formigny (1450), l'Aquitaine (1450 à 1453). Seule Calais restera aux Anglais. JEAN IV Duc de Bretagne : après la mort de Jean III en 1341, qui ne laissa pas d'enfant, la guerre de succession de Bretagne (1341-1361) éclata. Jean III avait désigné sa nièce, Jeanne de Penthièvre, femme de Charles de Blois comme héritière (1341-1364). Jean de Montfort, frère du défunt Jean III, soutenu par les Anglais éleva des prétentions au duché. Cette guerre vit le célèbre combat des Trente. 30 chevaliers Français partisans de Charles de Blois affrontèrent en combat singulier 30 chevaliers Anglais partisans de Jean de Montfort. Les Français furent vainqueur du combat. Après la défaite à Auray et la mort de Charles de Blois soutenu par les français (1364), Jeanne de Penthièvre conclut le traité de Guérande (1365) par lequel elle renonçait au duché. Par ce traité, Jean IV de Montfort reconnaissait la suzeraineté du roi de France. Il régna de 1365 à 1399, son fils Jean V lui succéda de 1399 à 1442, la Bretagne vit s'épanouir une civilisation prospère.

JEAN DE BEAUMANOIR : maréchal de Bretagne, partisan de Charles de Blois, il combattit contre les Anglais lors de la guerre de succession de Bretagne et fut l'un des héros du combat des Trente, près de Ploermel (1351). Fait prisonnier à la bataille d'Auray (1364) avec Du Guesclin, il négocia ensuite le traité de Guérande et mourut en 1366. (La carte de héros de Bretagne représente 2 personnages différents et importants : Jean IV et Jean de Beaumanoir.)

PHILIP VAN ARTEVELDE : homme politique Flamand (Gand 1340 - Rozebeke 1382), chef de la révolte de Gand contre le comte de Flandre Louis II de Male (1381), il fut vaincu et tué à la bataille de Rozebeke (1382).

CHARLES II LE MAUVAIS : (1322-1387). Roi de Navarre (1349-1381) Fils de Jeanne II de Navarre et petit fils de Louis X, roi de France, il prétendait au royaume de France. Personnage trouble et conspirateur, il soutint la révolte d'Étienne Marcel et s'allia à l'Angleterre de Édouard III en 1358. Il fut battu par Du Guesclin à la bataille de Cocherel, près d'Évreux, en 1364 et ne s'immisça plus dans les affaires françaises.

EDOUARD: prince de Galles, dit le Prince Noir (Woodstock 1330 - Westminster 1376). Fils d'Édouard III, il fut l'un des plus brillants généraux de la guerre de Cent Ans. Il vainquit et captura le roi de France Jean II à la bataille de Poitiers (1356). Il reçut de son père le gouvernement de l'Aquitaine en 1363. En Castille, il soutint Pierre le Cruel contre Du Guesclin qu'il battit à la bataille de Najera (1367).

JEAN SANS PEUR : (Dijon 1371 - Montreuil 1419). Duc de Bourgogne de 1404 à 1419, il disputa le pouvoir de la France à Louis d'Orléans lors de la démence du roi Charles VI. Louis d'Orléans fut assassiné en 1407 par un partisan de Jean, ce qui provoqua une guerre civile entre les Bourguignons et les Armagnacs. Les bourguignons s'allièrent aux Anglais. Jean Sans Peur déclencha la révolte cabochienne à Paris, mais il ne put la canaliser et dut fuir la capitale en 1413. Après avoir voulu se réconcilier avec le dauphin, il fut assassiné au pont de Montreuil par Tanguy de Châtel, partisan du dauphin.

JEANNE D'ARC : (Domrémy 1412 - Rouen 1431) Héroïne française qui selon son témoignage entendit des voix divines qui lui ordonnaient de libérer le royaume de France du joug Anglais. Elle délivra la ville d'Orléans qui subissait le siège des troupes anglaises de Suffolk et Talbot (mai 1429). Elle battit Talbot à la bataille de Patay (juin 1429) et délivra Auxerre, Troyes, Châlons s'ouvrant ainsi la route de Reims. Elle fit sacrer le roi Charles VII à Reims, ce qui confirma sa légitimité sur le royaume de France. Elle fut capturée à Compiègne le 23 mai 1430 par les Bourguignons et vendue aux Anglais. Elle fut jugée à Rouen comme sorcière et brûlée vive (29 mai 1431).

Historique et biographies adaptées du dictionnaire "Le Petit Robert".

Note de l'auteur :

MONTJOIE a été conçu comme un jeu de détente sur une période assez perturbée de l'histoire : la Guerre de Cent Ans (1337-1453). Difficile à simuler de par la richesse des événements et la complexité des intrigues, je me suis attaché à rendre un aspect important de cette période : simuler la stratégie médiévale, basée essentiellement sur la guerre de sièges ; et sortir des clichés Arthuriens des grandes batailles chevaleresques, propagés par le courant médiéval fantastique. Comme l'écrit P. CONTAMINE dans son ouvrage de référence "la Guerre au Moyen-Age" : "La stratégie médiévale paraît avoir été dominée par deux principes généraux : la crainte de la bataille rangée, de l'affrontement en rase campagne et (...) une réaction automatique qui consistait à répondre à une attaque en allant s'enfermer dans les points forts du pays en état de résister. La grande majorité des conflits médiévaux présentent ainsi des aspects communs : progression très lente des attaquants, défense obstinée des attaqués, opérations limitées dans le temps et dans l'espace, guerre d'usure... Les contemporains appelaient ce type d'activité la "guerre guerroyante", faite de places perdues et reprises, de surprises, de courses, et d'embûches...". Le jeu s'est construit autour de cette notion de guerre de siège ; le défi aura été de faire un jeu attractif et dynamique tout en respectant cette notion défensive. D'où l'idée de corser l'action par le bluff, et par des événements aléatoires, influençant de manière conséquente les attaques, de recourir à une bonne dose de diplomatie ; ainsi s'enchevêtrent les innombrables intrigues et trahisons de la Guerre de Cent Ans.

Pascal BERNARD.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE :

P. CONTAMINE, "La Guerre de Cent ans", "Que sais-je ?". P. CONTAMINE, "La Guerre au Moyen Age", P.U.F. M. PASTOUREAU, "La Guerre de Cent ans", Histoire de France, Larousse. J. FAVIER, "La Guerre de Cent ans", Fayard.

Aide-Mémoire

PARTIE NORMALE (4 heures)

7 tours + 3 tours aléatoires.

PARTIE COURTE (2 heures)

5 tours + 1 tour aléatoire.

RESUME DU TOUR DE JEU

Séquence 1 : Trésor

Séquence 2 : Etat politique

Séquence 3 : Distribution des cartes

Séquence 4 : Achats

Séquence 5 : Tirage au sort de l'ordre des joueurs

Séquence 6 : Evénements et Interventions Étrangères

- Phase 1. Evénements
- Phase 2. Interventions étrangères

Séquence 7 : Tour des Joueurs

- Phase 1. Expansion
- Phase 2. Combats

Séquence 8 : Points de Prétendant et Points d'Influence

- Phase 1. Points de Prétendant
- Phase 2. Barons

REVENUS :

- 1 garnison = 1 écu
- 1 château = 2 écus
- 1 forteresse = 3 écus

ACHATS : PARTIE NORMALE

- 1 carte de bataille = 2 écus
- 1 château = 6 écus

- 1 rempart = 8 écus

PARTIE COURTE

- 1 Carte de bataille = 2 écus
- 1 Château = 4 écus
- 1 Rempart = 6 écus.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 12 cartes en main à la fin de cette séquence.

VALEUR DES FORTIFICATIONS :

- ville libre = 0 PC
- garnison = 2 PC
- château = 4 PC
- forteresse = 6 PC

EFFETS DES CARTES ROUGES

Ingénieur : diminue la fortification en une fortification de niveau inférieure uniquement pour le combat en cours. Après le combat, la fortification revient à son niveau antérieur.

Félon : annule les effets des fortifications ou fait perdre une carte jaune à l'attaquant.

Signe de Dieu : multiplie par 2 la valeur d'une carte jaune.

Retraite : permet au joueur de récupérer une carte qu'il a jouée lors d'un combat.

Écorcheur : permet de piller une ville pour son compte.

Ambassadeur : jeter deux dés pour connaître le résultat de l'ambassade :

- 2 à 5 : Corruption: le joueur choisit une ville adverse et tente de la soulever à son profit.
- 6 à 8 : Aide extérieure : le joueur prend gratuitement 2 cartes de bataille supplémentaires.
- 9 à 10 : Héros : le joueur active la carte héros de son pays et l'ajoute à sa main.
- 11 à 12 : Intrigue de cour : fait perdre une carte au hasard à l'adversaire de votre choix

EVENEMENTS

Soulèvement : jetez un dé, divisez par 2 le résultat du dé et arrondissez-le au chiffre supérieur (Maximum : 3 soulèvements) pour connaître le nombre de villes qui tentent de se soulever. Les villes qui se soulèvent, perdent un niveau de fortification. Le joueur ne prend pas possession des villes qui se soulèvent.

Ravages des Grandes Compagnies : même procédure que le Soulèvement sauf que les villes sont considérées comme pillées.

Peste noire : avancez le marqueur Tour d'une case et passez directement au tour suivant. Toutes les cartes sont défaussées et les joueurs ne reçoivent pas de PI.

Chevauchée : permet d'attaquer une ville ennemie sans malus de terrain et quel que soit son éloignement sur la carte.

Traité : le joueur regagne immédiatement une ville qui lui a été conquise au tour précédent.

Trêve : au prochain tour l'État Politique sera automatiquement la Paix.

Confiscation : un adversaire perd 1 carte s'il en possède 6, et 2 cartes s'il en possède plus de 6.

Intervention du Pape : le joueur désigne une province ou une ville qui ne pourra être attaquée pendant tout le tour.

Mauvaises Saisons : tous les revenus du tour prochain seront divisés par 2, arrondis au chiffre supérieur.

Bataille navale : les 2 joueurs possédant le plus de ports s'affrontent pour la domination navale.

Grande Bataille : les joueurs forment une coalition par tirage au sort et s'affrontent par duel.

Points de Prétendant au Trone

tour	France		Angleterre		Navarre		Flandres		Bourgogne		Bretagne	
	PPdu tour	Total	PPdu tour	Total	PPdu tour	Total	PPdu tour	Total	PPdu tour	Total	PPdu tour	Total
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

CREDITS

Montjoie ! est édité par :

TILSIT Éditions 37, route de Versailles

91 160 CHAMPLAN

France e-mail : contact@tilsit.fr

Auteur : Pascal BERNARD

Illustrations : Greg Cervall, Thibaud Beghin, Frantz Rey.

Tests et développement : Didier JACOBÉE, Roselyne MICHELON, Serge OLIVIER, Francis PACHERIE, Arnaud VOJINOVIC et Laurent HYÉ.

Maquette : ASMODÉE.

Fabrication : Gérard DELFANTI

L'auteur remercie son équipe de tests pour leur contribution au développement de ce jeu : Nathalie Brié, Sylvain Garet, Anton Monsef ainsi que Stéphane Collon, Franck Dupont, Emmanuel Marhuenda, Mathieu Duchamp, Cédric Jouin, Gaël Dézir, Jean-Christophe Fresnais, John Kisner, Gaël Bernicot et Julien Hennape.

