

THE GREAT CRISIS OF
FREDERICK II

A game by
TETSUYA NAKAMURA

LIVRET DE REGLES



TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	3	7. COMBAT	8
2. COMPOSANTS DU JEU	3	7.1 Batailles sur le terrain.....	8
2.1 Unités.....	3	7.1.1 Attaquer et infliger des dégâts	8
2.2 Marqueurs de jeu	3	7.1.2 Bonus de combat.....	9
2.3 Carte	5	7.1.3 Cartes tactiques.....	9
2.3.1 Espaces sur la carte et empilement.....	5	7.1.4 Retraite lors d'une bataille rangée	9
2.3.2 Les cases hors carte.....	5	7.2 Assauts de forts.....	10
2.3.3 Autres pistes & cases sur la carte	5	7.3 Cas particuliers	10
2.4 Cartes tactiques	5	7.4 Obtention de cartes tactiques	10
3. ALLIANCES ET ARMEES	6	8. HIVER.....	10
4. CONTROLE & LIGNES DE COMMUNICATION (LDC).....	6	9. ÉVENEMENTS.....	11
4.1 Contrôle des espaces.....	6	9.1 Mort d'Élisabeth, impératrice de Russie.....	11
4.2 Lignes de communication (LdC).....	6	9.2 Sue for Peace	11
4.3 Isolement.....	6	10. CONDITIONS DE LA VICTOIRE.....	11
5. SEQUENCE DE JEU	7	10.1 Victoire autrichienne.....	11
5.1 Jetons d'action	7	10.2 Victoire prussienne	11
5.2 Procédure d'une phase :	7	10.3 Match nul	11
5.3 Le jeton de fin de tour	7	11. Q&R POUR LES CARTES TACTIQUES	11
6. PHASE D'UNE ARMEE	8	12. EXEMPLES DE JEU	12
6.1 Récupération.....	8	13. MISE EN PLACE	14
6.2 Marche.....	8		
6.3 Initiative de la bataille	8		



8 AVRIL 2020

Crédits

Conception : Tetsuya Nakamura.
Développement et direction artistique : P. Gebhardt.
Graphisme : P. Bazerque.
Édition de règles : J. Bruncken.
Traduction Française : Jean-Philippe Aubertel

Remerciements au Game Journal Test Playing Party et à Sven Weiser ;

Remerciements tout particuliers à Peppito Spazaguti et Edgar Gallego.

NOTES : Les paragraphes ainsi formatés dans le livret de règles contiennent des notes utiles et des informations supplémentaires sur les règles.

Les modifications apportées au règlement publié sont écrites en *bleu*.

1. INTRODUCTION

Les joueurs vont revivre la campagne militaire européenne de la guerre de 7 ans (1756-1763). Les protagonistes sont des alliances centrées autour de la Prusse et de l'Autriche ; chaque camp se bat pour consolider son statut de grande puissance dans la région. La carte du jeu couvre l'intégralité du théâtre de guerre de l'Europe centrale, incluant les sites des batailles historiques majeures. Le jeu se poursuit jusqu'en décembre 1763 ou jusqu'à ce que des conditions de victoire soient satisfaites.

2. COMPOSANTS DU JEU

2.1 UNITÉS

Il y a deux types d'unités : les Commandants et les Troupes. Nous utilisons le terme « unité » comme générique pour les deux. Un simple pion représente une unité qui représente un régiment de 4000 à 6000 soldats. La nationalité de l'unité est indiquée par ses couleurs et emblème.

Une unité de commandant représente le régiment entier qu'il dirige. Les commandants sont traités comme les troupes à quelques exceptions près.

Une différence majeure est que les commandants peuvent donner un « bonus de commandant » aux unités en bataille.

Les commandants ont une valeur de Commandement. Ce nombre indique combien d'unités peuvent bénéficier de leur bonus de combat. Ils ont aussi une valeur Tactique qui montre la valeur du modificateur de dés de leur jet de combat et indique aussi quelles cartes tactiques peuvent être utilisées en combat. **Si vous avez plus d'un commandant dans une bataille, la valeur tactique du commandant ayant la valeur de Commandement la plus élevée détermine les cartes qui peuvent être utilisées.**

Toutes les unités démarrent face Fraîche. Si elles subissent une perte en bataille, retournez-les (côté avec un bandeau rouge). Dans ce cas, elles sont dites « épuisées ». Les unités épuisées ne peuvent pas attaquer, et si elles subissent de nouveaux dommages, elles sont déplacées dans la réserve de leur nation quand il s'agit de troupes, ou dans la case « Removed » quand il s'agit de commandants. Les commandants épuisés peuvent encore fournir leur bonus de combat et autoriser l'utilisation de cartes de combat.

2.2 MARQUEURS DE JEU

Jetons Action



Chaque tour est scindé en phases au cours desquelles seule une armée peut agir, comme la phase Prusse au tour 3. Pour décider quelle armée joue en premier, en second et ainsi de suite, les joueurs piocheront des jetons d'action au hasard. Continuez de tirer des jetons d'action et d'activer des armées jusqu'à ce que vous piochiez le jeton de fin de tour « Turn End ».



Marqueur de Points d'Action (AP)

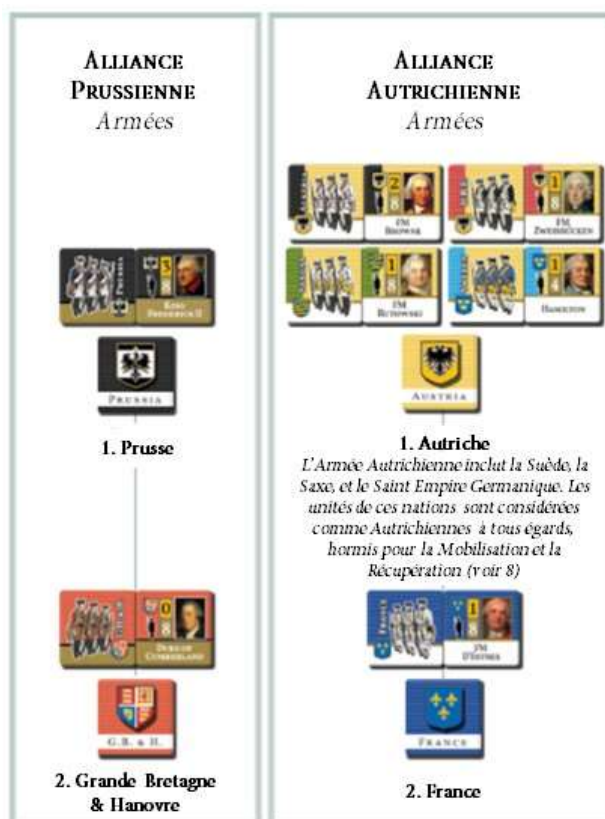
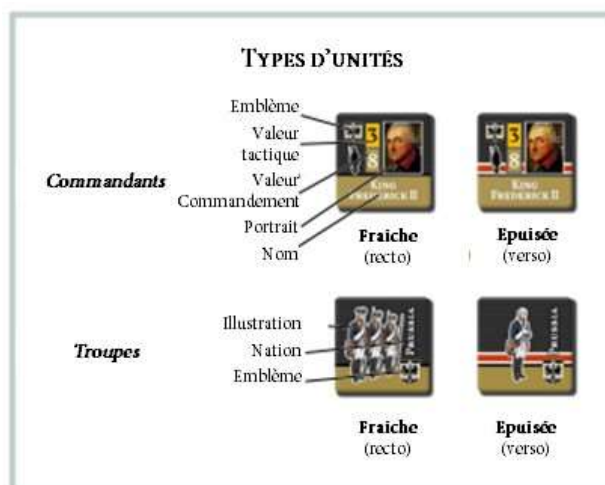


Utiliser pour suivre sur la piste des AP disponibles et leurs dépenses.

Marqueur de bataille active



Peut être utilisé pour marquer un hexagone de bataille. Ainsi, vous pouvez temporairement sortir les pions de la Carte pour résoudre plus aisément le combat.





Marqueur de Tour de jeu

Utilisé pour suivre les tours du de jeu sur la piste des tours.



Marqueur terre brûlée (« Scorched Earth »)

Utilisé quand la carte tactique « Scorched Earth » est jouée. Placez-le sur un espace pour indiquer qu'il a été brûlé. L'espace correspondant ne sert plus d'espace de ressource ou de fort.



Marqueur de défense de fort

Utilisé pour indiquer qu'une ou deux unités sont actuellement "en défense". Lorsque des unités ennemies se trouvent dans un hexagone qui ne contient que des unités amies en défense, cette situation s'appelle un **siège**. **Lorsqu'il n'y a pas d'unités ennemies, retirez le marqueur.**



Marqueur d'emplacement

Ces marqueurs peuvent être utilisés comme marqueurs d'emplacement en conjonction avec les cases d'emplacement correspondantes, afin d'éviter l'encombrement du plateau de jeu. Il suffit de placer le marqueur dans n'importe quel espace et de placer les unités actuellement présentes dans cet espace dans la case réservée à cet effet.

Les unités qui se trouvent dans la case de l'emplacement réservé sont considérées comme étant dans l'espace du marqueur d'emplacement à tous égards et le marqueur d'emplacement peut être déplacé à la place des unités qu'il représente.

Les marqueurs d'emplacement sont génériques par Alliance, par exemple les troupes françaises peuvent également utiliser les marqueurs d'emplacement jaunes, etc.



Marqueur de numéro

(Facultatif, en lieu et place des marqueurs d'emplacement)

Peut être utilisé pour éviter l'encombrement de pions. Il suffit de placer le numéro sous une unité pour indiquer qu'il y a autant d'unités dans l'espace en plus de l'unité du dessus. Les unités qui ont été remplacées sont ensuite placées dans la case des unités remplacées de l'alliance. Il est important que tous les pions de troupes qui sont remplacés par des marqueurs de nombre soient toujours dans la case des unités remplacées. Dans le cas contraire, cela aurait un impact sur les maximums de troupes disponibles de l'alliance.

Les marqueurs de numéros sont génériques par Alliance, par exemple les troupes françaises peuvent être remplacées par des marqueurs de numéros jaunes, etc.



Marqueur récupération

Utilisé pour marquer les unités en phase de récupération, parce qu'elles ne pourront pas se déplacer dans le même tour.



Marqueur de contrôle

Utilisé pour suivre le contrôle des espaces.



Marqueur d'isolement

Utilisé pour marquer les unités qui sont coupées du réseau de la ligne de communication (LdC) et qui subissent des effets néfastes.



Marqueur de retraite

Utilisé pour marquer les points d'action dépensés à cause des retraites. Ces points d'action sont dépensés "à l'avance".



Marqueur d'espaces de ressources

Utilisé pour suivre le nombre d'espaces de ressources qu'une nation contrôle. Ceci est important pour la mobilisation et la récupération des unités et pour la détermination des limites de pioche de cartes. Il y a également un marqueur d'espaces de ressources pour suivre les espaces de ressources combinés de l'Alliance prussienne. Il peut être utilisé pour suivre le statut des conditions de victoire (voir 10.). Ajustez ces marqueurs lorsque les espaces de ressources changent de propriétaire.

MARQUEUR DE DEFENSE DE FORT EN POSITION



REPRESENTATIONS ALTERNATIVES DES UNITES EN JEU



Option A : Empilement de pions individuels



Option B : Marqueurs d'emplacement



Option C : Marqueurs numériques

2.3 CARTE

Les espaces de la carte sont reliés par des routes terrestres ou maritimes (lignes noires et bleues respectivement). Les unités ne peuvent se déplacer vers un autre espace que le long de ces routes. L'emblème et la couleur de chaque espace correspondent à la nation qui le contrôle au début de la partie.

Toutes les entités géographiques représentées sur la carte utilisent l'orthographe germanique contemporaine.

2.3.1 Espaces sur la carte et empilement

Il y a quatre types d'espaces différents :



Fort ressource (RF) Fort (F) Cité ressource Cité

Un nombre illimité d'unités peut être placé sur un espace. Il y a cependant des limites d'empilement pour la défense des forts :

- ♦ **Fort ressource (RF)** : 2 unités à la fois.
- ♦ **Fort (F)** : 1 unité à la fois.

A l'intérieur d'un fort, les unités peuvent prendre des positions défensives lorsqu'elles sont attaquées. C'est ce qu'on appelle une "défense de fort", et les unités sont "en défense" (voir 7.2).

2.3.2 Les cases hors carte

Il y a trois cases hors-carte, une pour l'Angleterre, une pour la Suède et une pour la Russie. Elles sont traitées comme des espaces normaux et les unités doivent suivre une route pour s'y déplacer. Les restrictions suivantes s'appliquent :

- ♦ Les unités ne peuvent entrer que dans la case hors-carte de leur propre nation.
- ♦ Au cours d'une phase, les unités peuvent entrer ou sortir d'une case hors-carte, mais pas faire d'aller-retour.

Les cases hors-carte contiennent également un certain nombre d'espaces de ressources, qui doivent être inclus dans les totaux pour les besoins de la mobilisation et de la victoire. (*Elles comptent pour la nation qui les possède et ne peuvent pas être conquises par des unités ennemies*).



Les cases hors-carte Great Britain & Hanover contiennent 3 espaces ressources

2.3.3 Autres pistes & cases sur la carte

Piste de Tour

Déplacez le marqueur de tour pour suivre la progression du jeu.

Cases de réserve des unités

Les unités qui ne sont pas encore entrées en jeu ou qui ont été éliminées (à l'exception des *commandants*) sont conservées dans la case de réserve de leur nation. **Les unités dans les cases de réserve sont toujours sur leur face fraîche.**

Cases de réserve des commandants

Les commandants qui ne sont pas encore entrés en jeu sont conservés dans la case de réserve des commandants de leur nation. Ils doivent être déplacés vers la case de réserve des unités avant de pouvoir être placés sur le plateau de jeu.

Case des commandants retirés

Les commandants retirés du jeu peuvent être placés dans cette case.

Cases d'emplacement

Elles peuvent être utilisées en conjonction avec les marqueurs d'emplacement pour éviter l'encombrement des pions.

Cases "Unités remplacées" (facultatif)

Les pions de troupes qui ont été remplacés par des marqueurs de nombre doivent être placés ici pour éviter que la taille des armées ne dépasse le maximum autorisé.

2.4 CARTES TACTIQUES

Il y a 32 cartes divisées en une pioche prussienne et une pioche autrichienne.

Valeur tactique Requête
(Uniquement pour les cartes utilisables en bataille rangée)



Nom Effets & Conditions Illustration

Les joueurs tirent des cartes de leur paquet en suivant les règles suivantes :

- Tours non hivernaux - Section 7.4.
- Tours d'hiver - Section 8, étape 5.

Chaque carte est assortie de conditions quant au moment et à la manière dont elle peut être utilisée. Les cartes avec des numéros dans le coin supérieur gauche peuvent être utilisées dans les batailles rangées (*field battles*). Les paquets sont mélangés :

- Après avoir défaussé une carte lors d'un tour d'hiver.
- Lorsque une pioche de cartes est épuisée.



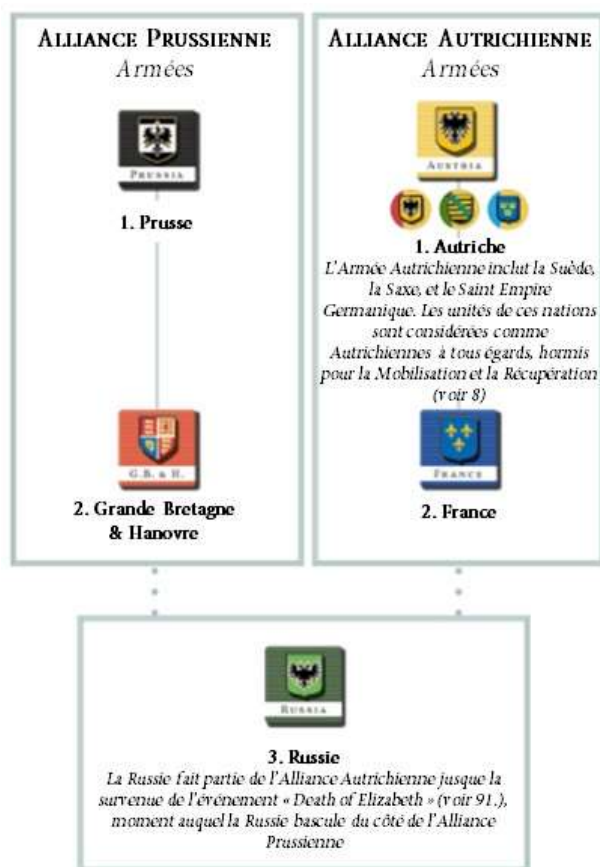
3. ALLIANCES ET ARMÉES

Le "joueur prussien" commande l'Alliance Prussienne, et le "joueur autrichien" commande l'Alliance Autrichienne. Une alliance se compose de deux ou trois armées (*chacune ayant un jeton d'action correspondant*).

L'armée autrichienne comprend plusieurs nations, mais elles sont traitées comme une seule armée et partagent la même phase. Le concept de "nation" n'est pertinent que pour le contrôle des espaces de ressources et pour la mobilisation lors des tours d'hiver. Chaque nation a son propre emblème (sauf le Saint Empire Germanique, qui utilise celui de l'Autriche).

LES DEUX ALLIANCES

Les deux alliances sont divisées en cinq armées, qui regroupent huit nations.



Les jetons d'action des armées sont tous placés dans une tasse (*ou tout autre récipient dans lequel vous pouvez les tirer au hasard*). Les joueurs tirent un jeton de la tasse (un à la fois) pour décider de la phase de laquelle armée il s'agit (*plus de détails dans la section 5*).

Au tour 1 (*août 1756*), seuls les deux jetons de la Prusse vont dans la tasse. Donc, au tour 1, seule l'armée prussienne sera activée. Les quatre autres armées entrent en guerre aux tours indiqués sur la piste des tours. Les nombres entre parenthèses (*sur la piste de tour*) indiquent le nombre de jetons d'action à mettre dans la tasse. Comme indiqué sur la piste, le jeton de fin de tour est placé dans la tasse au tour 2. La Grande-Bretagne & Hanovre ont un jeton à partir d'avril 1757 et en ajoutent un autre en février 1758.

4. CONTROLE & LIGNES DE COMMUNICATION (LdC)

4.1 CONTROLE DES ESPACES

Au début de la partie, le propriétaire de chaque espace est indiqué par sa couleur. Le contrôle d'un espace change si au moins une unité ennemie se trouve dans l'hexagone et qu'il est vide d'unités amies.

Si vous réussissez à prendre un espace à un ennemi (*en éliminant ou en mettant en retraite toutes les unités ennemies ou en vous déplaçant dans un espace vide*), la nouvelle nation propriétaire est déterminée par la nation qui a maintenant le plus d'unités dans l'espace.

S'il y a égalité pour le plus grand nombre d'unités, l'alliance qui envahit peut choisir une nation.

Marquez qui contrôle un espace à la fin de chaque phase en plaçant un marqueur de contrôle. Le contrôle des espaces ne peut pas être échangé librement entre les nations de votre alliance.

Il n'est pas nécessaire de laisser une unité dans l'espace pour en garder le contrôle.

Lorsqu'un espace est reconquis par l'alliance d'origine, il est à nouveau contrôlé par la nation qui le contrôlait à l'origine, quelle que soit la nation qui l'avait effectivement pris. Les espaces de ressources contrôlés par les Russes sont considérés comme étant contrôlés par le camp avec lequel ils sont actuellement alliés.

4.2 LIGNES DE COMMUNICATION (LdC)

Chaque alliance dispose d'un réseau de LdC. Le réseau de chaque alliance commence dans les espaces de ressources qu'elle contrôle et passe par des routes jusqu'à ce qu'il soit coupé. **L'état des LdC est vérifié pour toutes les alliances au début d'une phase.** Une LdC est coupée à un espace qui est :

- A. Un espace de fort sous contrôle ami, qui est actuellement assiégé.
- B. Contrôlé par l'ennemi, sauf s'il est assiégé.

Une LdC peut traverser un fort sous contrôle ennemi si vous en faites le siège. Un siège est lancé lorsque :

- A. Les unités assiégeantes sont dans un espace de fort ennemi.
- B. Les seuls ennemis présents dans l'espace sont en défense (à l'intérieur du fort).

Si vous contrôlez un espace, il fait partie de votre réseau de LdC. Il n'est pas nécessaire qu'il ait été l'espace de votre alliance à l'origine.

4.3 ISOLEMENT

Lorsqu'une unité est coupée du réseau de LdC, elle est dite "isolée". Lorsqu'elle est isolée, marquez-la avec un marqueur **Isolated**. Ces unités subissent des effets néfastes :

- A. (*Lors d'une progression par les routes terrestres*) : Seules quatre unités peuvent avancer par AP, au lieu de huit.
- B. On ne peut entrer que dans un seul espace par AP.
- C. Les unités isolées ne peuvent pas récupérer (*voir 6.1 pour les détails sur la récupération*).
- D. Lorsque des unités isolées livrent une bataille, elles lancent la moitié des dés habituels, en arrondissant à l'inférieur (*voir 7.1.1 pour les détails sur les dégâts*).
- E. Lors de la vérification de l'épousement hivernal, soustrayez 1 au jet d'une unité isolée (*voir 8, étape 4 pour les détails*).

Le marqueur d'isolement est retiré lorsque l'unité se trouve à l'intérieur du réseau de LdC lors d'une vérification de LdC. Si une unité est en défense de fort, elle n'est **jamais considérée comme isolée** (*Elle est donc exemptée des règles ci-dessus*).

EXEMPLE DE LIGNE DE COMMUNICATION



La LdC autrichienne en provenance d'Olmütz traverse le siège de Schweidnitz et rejoint la force de Nadasdy qui assiège Breslau et coupe, ainsi la LdC prussienne qui en provient vers Brieg et Neisse. Les troupes à Liegnitz ont une LdC depuis Dresden sous contrôle prussien.

EXEMPLE D'ISOLEMENT



Après un combat sanglant à Schweidnitz, les troupes de Browne se replient vers Glatz, coupant Nadasdy de la LdC et laissant son contingent isolé. Les troupes de Schweidnitz restent en LdC depuis Dresden via Liegnitz. Les troupes en défense de fort ne sont pas considérées comme isolées.

5. SÉQUENCE DE JEU

5.1 JETONS D'ACTION

Au début de chaque tour, assurez-vous que les jetons d'action requis sont dans la tasse (*conformément à la piste de tour*). Le joueur dont l'armée est représentée sur le jeton tiré conduit alors une phase d'action. Ne remettez pas le jeton tiré dans la tasse avant la fin du tour. Lorsque la phase de cette première armée est terminée, continuez à tirer des jetons et à activer les armées correspondantes jusqu'à ce que vous tiriez le jeton de fin de tour.

5.2 PROCEDURE D'UNE PHASE :

Au cours de sa phase, chaque armée activée *suit cette procédure* :

1. **Toutes les alliances** vérifient leur réseau LdC de et marquent l'isolement. (voir 4.2), puis
2. L'armée active détermine son nombre de points d'action (AP ; voir 6.).
3. Elle permet à certaines de ses forces de récupérer et en déplace (voir 6.1 et 6.2).
4. Elle conduit les batailles (voir 6.3).
5. Elle Supprime les marqueurs de récupération des unités.
6. Elle matérialise le contrôle des espaces en plaçant ou en supprimant les marqueurs de contrôle (voir 4.1).
7. Elle vérifie si des cartes tactiques peuvent être tirées (voir 7.4).
8. Elle vérifie la victoire pour son alliance.

5.3 LE JETON DE FIN DE TOUR

Avant que le premier jeton ne soit tiré au tour 2 du jeu, le jeton de fin de tour est mis dans la tasse. Lorsque le jeton de fin de tour est tiré :

- A. Réintégrez les cartes tactiques utilisées et défaussées dans vos pioches respectives, puis mélangez-les.
- B. Appliquez tout événement et vérifiez si les conditions d'un « match nul » ont été remplies (*voir section 10*).
- C. Déplacez le marqueur de tour, pour indiquer le début du prochain tour.
- D. Remettez tous les jetons d'action dans la tasse et ajoutez les jetons présents dans la case de tour actuel (*le cas échéant*).



6. PHASE D'UNE ARMÉE

Après avoir vérifié les LdC au début d'une phase, lancez un dé. Le résultat du jet fournit le nombre de points d'action (AP) dont dispose l'armée pour cette phase. Ajoutez à cela les points d'action bonus des cartes tactiques correspondantes (*Rapid Advance*), si vous en jouez maintenant. Déduisez de cela la valeur du marqueur de retraite actuel, tout en le déplaçant ce dernier vers l'espace 0. Le résultat est utilisé pour déplacer les unités ou permettre aux unités épuisées de récupérer.

L'armée prussienne reçoit toujours un bonus de +2 AP dans ses phases (s'applique uniquement à l'armée prussienne, pas à l'ensemble de l'alliance).

Lorsque la propriété d'un espace de ressources change au cours d'une phase, ajustez immédiatement le marqueur d'espaces de ressources.

6.1 RECUPERATION

La récupération des unités a lieu avant toute marche. Pour 1 AP, vous pouvez rendre fraîche une unité épuisée. Les unités **ne peuvent récupérer** si elles sont :

- A. isolées **OU**
- B. Présentes sur un espace contrôlé par l'ennemi **OU**
- C. Assiégées (en défense)

Après sa phase de récupération, une unité ne peut pas marcher dans la même phase. Marquez-le avec le marqueur *recovered*.

6.2 MARCHÉ

Pour un coût de 1 AP, vous pouvez :

- A. Déplacez une pile de jusqu'à 8 unités (**rappelez-vous, les commandants sont aussi des unités**) le long d'une route terrestre, **OU**
- B. Déplacez 1 unité le long d'une route maritime.

Les unités isolées subissent des limitations (voir section 4.2).

Vous pouvez déplacer la (les) même(s) unité(s) plusieurs fois par phase si vous avez suffisamment d'AP. En général, un AP ne permet le déplacement que d'un seul espace. Toutefois, si :

- A. Vous voyagez par voie terrestre **ET**
- B. Vous voyagez entre les espaces que vous contrôlez **ET**
- C. Il n'y a aucun ennemi sur les trois espaces du voyage.

Alors cet AP vous permet d'avancer d'un espace supplémentaire.

Lorsque des unités entrent dans un espace, qui contient des unités ennemies qui ne sont pas non assiégées (en défense), ou un espace contrôlé par l'ennemi, elles ne peuvent pas aller plus loin pendant toute cette phase. Pour chaque marche coûtant 1 AP, les éléments suivants ne sont pas autorisés :

- A. Diviser les forces pour aller dans des directions différentes (*mais il est permis de dépenser 1 AP pour déplacer juste une partie d'une pile et de dépenser un autre AP pour déplacer le reste dans une autre direction*).
- B. Lorsque vous voyagez dans deux espaces, ramasser des unités sur l'espace intermédiaire pour rejoindre la marche ou déposer des unités dans l'espace intermédiaire.

Après avoir terminé tous les mouvements, retirez tous les marqueurs *recovered*.

Des unités assiégées peuvent qui consomme 1 AP peut quitter l'intérieur du fort, mais pas l'espace (elles sont alors à découvert). Retirez le marqueur de défense du fort. Ces unités ne sont alors pas en mesure d'aller plus loin et une bataille sera résolue.

6.3 INITIATIVE DE LA BATAILLE

Les batailles ont lieu après la fin de toutes les marches, si :

- A. Aucune nouvelle unité n'est entrée dans un espace avec un siège en cours : le joueur en Phase peut dépenser 1 AP pour lancer une bataille de fort s'il est l'assiégeant (voir 7.2).
- B. Une ou plusieurs unités viennent d'entrer dans un espace ennemi à l'issue d'une marche. Cela s'applique également dans un espace avec un siège en cours (*ce qui annule le coût supplémentaire de 1 AP pour lancer une bataille de fort*).

Si un espace est activé pour le combat, des batailles rangées et des assauts de forts y auront lieu (le cas échéant). Il n'est pas nécessaire de dépenser 1 AP de plus pour un assaut de fort.

Toutes les batailles rangées doivent être résolues avant tout assaut de fort.

S'il y a plusieurs espaces où une bataille rangée est sur le point d'être résolue, le joueur non actif décide de l'ordre. Résolez chaque bataille avant de passer à la suivante. Si plusieurs assauts de fort doivent être résolus maintenant, le joueur non actif décide également de l'ordre.

7. COMBAT

Il y a deux types de batailles : les **batailles rangées** et les **Assauts de Fort**. Les batailles sur les espaces de fort peuvent être de l'un ou l'autre type. Pour chaque bataille, le propriétaire du fort choisit quelles unités **parmi celles qui ont commencé la phase dans l'espace** (le cas échéant) sont en défense avant que la première attaque ne soit résolue. Un maximum de 2 unités (RF) ou 1 unité (F) peut être en défense à la fois. Marquez les unités en défense avec le marqueur correspondant. S'il y a plus d'unités dans l'espace du fort, le reste participera à la bataille rangée.

Lorsqu'une bataille rangée et un assaut de fort se déroulent dans le même espace, la première a lieu en premier. Si, dans une bataille rangée, toutes les unités en défense ne sont pas éliminées ou retirées, l'assaut du fort n'aura pas lieu.

7.1 BATAILLES SUR LE TERRAIN

Les batailles rangées ont lieu sur plusieurs *rounds*. Chaque alliance attaque alternativement (plutôt que simultanément). Le défenseur attaque en premier. Appliquez les dégâts de chaque attaque avant d'effectuer la suivante. Les batailles sur le terrain se poursuivent jusqu'à ce que :

- A. Toutes les unités d'une alliance sont éliminées (à l'exclusion des unités de défense dans les forts).
- B. Un côté se retire.

7.1.1 Attaquer et infliger des dégâts

Lancez un dé pour chacune de vos unités fraîches dans la bataille (y compris les commandants). Chaque 6 est un "Hit" (*les bonus de combat peuvent modifier les résultats de dés inférieurs comme dans 7.1.2*). Pour chaque Hit, l'ennemi doit épuiser une unité. Retournez l'unité sur son verso pour le matérialiser. Au sein de plusieurs unités fraîches, le joueur propriétaire peut choisir quelles unités subissent des dégâts. Les unités épuisées ne subissent des dégâts que lorsqu'il n'y a plus d'unités fraîches. Lorsqu'une unité épuisée prend un Hit, elle est placée dans la boîte de réserve de l'unité.

Si un commandant épuisé prend un Hit, il est retiré du jeu.

7.1.2 Bonus de combat

Les commandants donnent des bonus aux lancers de dés d'attaque. Le bonus, qui est ajouté aux lancers de dé, est égal à la valeur tactique du commandant. La valeur du Commandement indique combien d'unités peuvent recevoir ce bonus (y compris le commandant lui-même) :

- A. Commandant** avec une valeur de commandement de 4 :
=> 4 unités reçoivent le bonus.
- B. Commandement** avec une valeur de commandement de 8 :
=> 8 unités reçoivent le bonus.

+3 bonus tactique 4 unités bénéficiaires					
Lancer de dé	3 (échec)	1 (échec)	5 (échec)	4 (échec)	5 (échec)
Résultat modifié	6 (hit)	4 (échec)	8 (hit)	7 (hit)	Pas de bonus

Un commandant ne peut pas faire bénéficier de son bonus à une unité d'une autre nationalité. S'il y a plusieurs commandants, vous ne pouvez pas additionner leurs bonus, cela signifie qu'une troupe ne peut bénéficier que du bonus d'un seul commandant.

Lorsque plus d'unités sont disponibles pour attaquer, que d'éligibles à un bonus, résolvez d'abord tous les lancers de dé avec un bonus.

N'oubliez pas : si vos unités au combat sont isolées, vous lancez deux fois moins de dés.

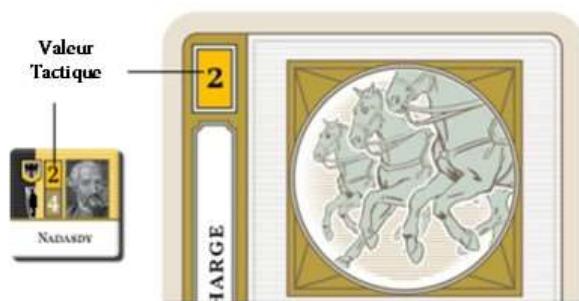
En plus du bonus de commandant, il y a un lancer de dé bonus spécial pour les unités en défense lors d'un assaut de fort, appelé **Bonus Fort** :

- A.** +2 pour les forts de ressources.
- B.** +1 pour les forts.

7.1.3 Cartes tactiques

Les cartes tactiques à utiliser dans la bataille ont un numéro dans leur titre. Ces cartes ne peuvent être utilisées que dans les batailles rangées, **jamais dans des assauts de fort**. Pour utiliser une carte, vous devez avoir un commandant dans la bataille avec une valeur de notation tactique d'au moins ce nombre.

Si vous avez plus d'un commandant dans une bataille, la valeur tactique du commandant ayant la valeur de Commandement la plus élevée détermine les cartes qui peuvent être utilisées.



Pour les cartes utilisées au début d'une bataille sur le terrain :

- A.** Les joueurs choisissent la ou les cartes qu'ils utiliseront.
- B.** Les joueurs annoncent leurs choix, l'attaquant en premier, puis appliquent les effets des cartes.

La carte elle-même contient les informations sur le moment et la façon dont vous pouvez la jouer.

Si deux cartes de celles utilisées au début de la bataille du même type sont jouées, ignorez la deuxième carte (par exemple, 2x Forest ne doublera pas les effets).

7.1.4 Retraite lors d'une bataille rangée

La retraite est une affaire de tout ou rien. Toutes les unités incapables de se replier parce qu'elles dépassent les limites de marche (généralement 8 unités par espace) seront détruites !

Les joueurs peuvent annoncer leur intention de se retirer d'une bataille sur le terrain.

- A.** Ce doit être au tour du joueur d'attaquer (même les unités épuisées peuvent se retirer maintenant).
- B.** Une unité ne peut pas attaquer après l'annonce de l'intention de se retirer. Même si une carte "Cavalry Tactics" empêche la retraite, elles peuvent ne pas attaquer.

Le joueur non actif peut se retirer au premier tour de combat, même avant que le joueur actif ait eu la chance d'attaquer.

Pour effectuer une retraite, le joueur doit :

- A.** Dépensez 1 AP (en avance de sa prochaine phase). Marquez cela sur la piste AP avec le marqueur de retraite correspondant.
- B.** Déplacez ses unités dans un espace éligible, en suivant les règles habituelles pour les marches. Les unités sont autorisées à se replier dans différents espaces. Ceci n'augmente pas le coup en AP de la retraite.

Un espace est éligible si en ce moment :

- A.** Il est contrôlé par l'alliance amie, **ET**
- B.** Vacant d'unités ennemies.

Lorsqu'une retraite est annulée par une carte Cavalry Charge, le PA pour la retraite ratée n'est PAS dépensé.



7.2 ASSAULTS DE FORTS

Contrairement aux batailles rangées, l'assaut dure qu'un round et la retraite n'est pas autorisée. Les cartes tactiques ne peuvent pas non plus être utilisées lors d'assaut de fort. **Dans les assauts de fort, les commandants assiégés ne donnent pas de bonus de Commandement. Les unités assiégées ne font un Hit que sur un 6.**

- A.** Tout d'abord, les défenseurs du fort attaquent.
B. Des dégâts sont appliqués, puis les assaillants attaquent.

Le calcul des dommages est le même que pour les batailles rangées. Mais : les unités des forts peuvent attaquer avec des unités épuisées en défense et obtenir un bonus de bataille de fort (voir 7.1.2). Cependant, un commandant en défense ne peut pas donner son bonus de combat aux unités dans une bataille rangée. En battant les défenseurs d'un fort, les envahisseurs prennent le contrôle de l'espace (voir 4.1).

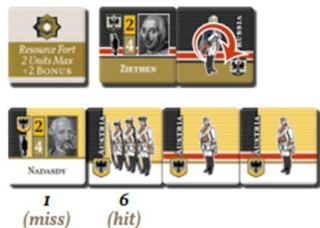
Exemple de Round

TOUR DU DEFENSEUR



Les unités prussiennes défendant le Fort Resource Elles bénéficient d'un bonus de +4 en raison de la présence d'un commandant +2 et du bonus de Fort de +2, et avec des lanciers de 2 et 3, infligent 2 Hits sur le tour des attaquants.

TOUR DE L'ATTAQUANT



Le joueur attaquant lance le dé avec les deux unités fraîches restantes, et marque un seul Hit, en supprimant une unité. La bataille se termine après un tour, et la force de défense conserve le contrôle du Fort ressources.

7.3 CAS PARTICULIERS

[Cas 1] : Une bataille rangée a lieu dans un espace fort. Il y a des unités en défense d'une bataille précédente. Est-ce qu'elles peuvent participer ?

Solution : les unités peuvent sortir du fort pour rejoindre la bataille sur le terrain.

[Cas 2] : Le joueur actif contrôle plusieurs armées dans l'espace qui accueille une bataille. Peut-il attaquer avec toutes les unités ?

Solution : Le joueur **ne peut pas attaquer** avec des unités de plusieurs armées dans une bataille. Ils ne peuvent utiliser que les unités de l'armée active. **Le défenseur se défend avec toutes les unités.**

7.4 OBTENTION DE CARTES TACTIQUES

À la fin de chaque phase, le joueur actif (seulement) vérifie s'il peut piocher des cartes. Pour chaque espace sur lequel au moins une des conditions suivantes a été remplie au cours de la phase, il peut piocher une carte de son paquet :

1. A pris le contrôle d'un fort ennemi ou d'un espace de ressources.
2. A brisé un siège en expulsant toutes les unités ennemies d'un espace de fort ami (par retraite ou élimination).
3. A remporté une bataille rangée (après qu'au moins une attaque a eu lieu). Cela signifie que toutes les unités ennemies se sont retirées ou ont été éliminées.

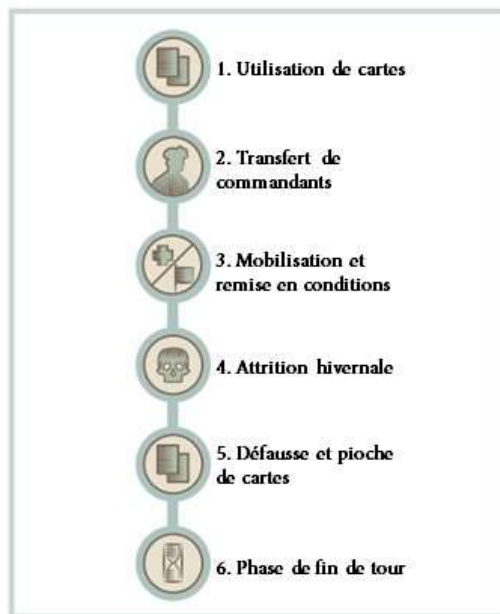
Cette condition n'est pas remplie, si toutes les unités ennemies se sont retirées avant qu'au moins une attaque ne soit résolue.

Ne tirez qu'une seule carte par espace, même si plusieurs conditions sont remplies.

8. HIVER

Le tour de décembre de chaque année est l'hiver.

Les Tours d'hiver suivent les six étapes suivantes :



Étape 1 : Utilisation de cartes

Les joueurs peuvent utiliser l'une des cartes qui peuvent être utilisées en hiver (*déterminée sur la carte elle-même*).

Étape 2 : Transfert de Commandants

Pour chaque nation, un commandant est tiré au hasard de la case de réserve des commandants et transféré dans la case de réserve des unités.

Faites-le aussi pour les nations qui ne sont pas encore en guerre.

Étape 3 : Mobilisation et récupération

Ce qui suit s'applique également aux nations qui n'ont pas encore participé à la guerre :

Aux tours d'hiver, chaque nation peut transférer les unités disponibles de sa réserve d'unités sur la carte. Le joueur de l'alliance autrichienne joue d'abord les unités. Le nombre d'unités qu'une nation peut transférer est égal au nombre d'espaces de ressources **non assiégés** qu'elle contrôle. Les unités ne peuvent pas être transférées librement sur n'importe quel espace ; il y a des restrictions

- A.** L'espace doit être sous le contrôle **de la nation de ces unités.**

- B. L'espace doit être relié à la **nation de l'unité** par une LdC.
- C. Une seule unité peut être transférée dans un espace autre qu'un espace de ressources.
- D. Au maximum deux unités peuvent être transférées dans un espace de ressources (*qui n'est pas en état de siège*).
- E. N'importe quel nombre d'unités peut être transféré dans une boîte hors carte.

Au lieu d'utiliser un point pour mobiliser une unité, deux unités épuisées peuvent bénéficier d'une récupération. Pour pouvoir récupérer, une unité doit remplir les conditions suivantes :

- A. L'unité se trouve dans un espace ami et contrôlé.
- B. L'unité n'est pas assiégée.
- C. L'unité n'est pas isolée.

Étape 4 : Attrition hivernale

Lancez un dé pour chaque unité dans un espace contrôlé par l'ennemi, que vous assiégez. Pour chaque unité isolée, soustrayez 1 au résultat. Pour chaque résultat de 1 ou 2, une unité subit des dommages. Les dégâts sont appliqués de la même manière que pour les batailles.

Vous devriez lancer un dé pour les unités assiégeantes (une fois, et avec un modificateur s'il est isolé). Vous devriez également lancer un dé pour toutes les unités isolées qui ne sont pas assiégées (également avec le modificateur). Mais aucune unité ne doit engendrer le jet de deux dés d'attrition. Comptez tous les Hits pour un espace et appliquez-les tous comme s'il y avait des dégâts au combat sur toute la pile.

Étape 5 : Défausse et pioche de cartes

Vous piochez des cartes en fonction du nombre d'espaces de ressources que vous contrôlez :

- A. Comptez les espaces de ressources contrôlés de toutes vos armées actuellement en guerre.
- B. Réduisez de moitié ce nombre, en arrondissant vers le bas. C'est la limite, jusqu'à laquelle vous piocherez des cartes cet hiver.
- C. Avant la pioche, les cartes tactiques peuvent être défaussées. Si vous avez plus de cartes en main que votre limite de cartes actuelle, vous devez vous défausser de suffisamment de cartes pour ne plus dépasser ce maximum. Pour ce faire, réintégrez les cartes utilisées et défaussées dans la pioche, puis mélangez cette dernière.
- D. Ensuite, piochez des cartes de votre pioche jusqu'à ce que vous atteigniez la limite de cartes dans votre main.

Étape 6 : Phase de fin de tour (voir section 5.3)

9. ÉVÉNEMENTS

9.1 MORT D'ÉLISABETH, IMPÉRATRICE DE RUSSIE

À partir de 1762, à la fin de chaque tour, lancez un dé pour déterminer si Elizabeth meurt ce tour-ci. Un résultat de 1 signifie qu'elle décède, et Russie passe à l'alliance Prussienne.

Lorsque la Russie change de camp, remettez ses unités dans sa boîte hors carte. Tous les espaces qui étaient contrôlés par la Russie sont transférés à l'alliance prussienne.

9.2 SUE FOR PEACE

Après la mort d'Elizabeth, à la fin de chaque tour, lancez un dé pour déterminer si les factions belligérantes acceptent un traité de paix. Un résultat de 1 signifie qu'un règlement est atteint. Aucune des parties ne peut revendiquer la victoire.

10. CONDITIONS DE LA VICTOIRE

Les conditions de la victoire sont vérifiées comme suit :

- ♦ **Victoire autrichienne (10.1)** : Fin de la phase de l'Alliance autrichienne.
- ♦ **Victoire prussienne (10.2)** : Fin de la phase prussienne.
- ♦ **Match nul** : Lorsqu'un jeton fin de tour est pioché après la mort d'Elizabeth ou à la fin de la partie.

10.1 VICTOIRE AUTRICHIENNE

À la fin de chaque phase de l'alliance autrichienne, cette dernière gagne si l'une ou l'autre de ces conditions est remplie :

1. **Commandant vaincu** : le roi Frédéric a été retiré du jeu.
2. **Espaces de ressources** : Le nombre d'espaces de ressources contrôlés par le joueur prussien est tombé à 8, ou 9 si l'alliance autrichienne a pris Berlin.

Lorsque vous comptez les espaces, incluez ceux contrôlés par la Grande-Bretagne et Hanovre, y compris la boîte hors carte de l'Angleterre. Faites-le même s'ils n'ont pas encore rejoint la guerre.

10.2 VICTOIRE PRUSSIENNE

À la fin de chacune de leurs phases, le joueur de l'alliance prussienne vérifie l'état de ses marqueurs d'espaces de ressources. Si l'alliance prussienne en a 16 ou plus, elle gagne la partie.

Si la Russie a rejoint l'alliance prussienne, assurez-vous d'inclure leurs espaces dans le décompte.

10.3 MATCH NUL

- A. L'événement "Sue for Peace" se produit.
- B. Aucune des conditions mentionnées ci-dessus n'a pas été satisfaite à l'hiver 1763.

11. Q&R POUR LES CARTES TACTIQUES

Q1 : *Pouvons-nous utiliser plusieurs cartes de "Rapid mobilisation" à la fois ?*

R : Oui, **sauf lors d'un tour d'hiver**. De plus, vous n'avez pas besoin de les jouer de manière simultanée. Vous pouvez utiliser une carte, lancer un dé, puis décider d'en utiliser une autre.

Q2 : *Quand puis-je utiliser «Rapid mobilisation» pendant une phase ?*

La carte est jouée juste **AVANT** de lancer le dé qui détermine votre nombre d'AP pour cette phase.

Q3 : *Lorsque j'utilise «Rapid mobilisation» pendant l'hiver, puis-je mobiliser des unités de plusieurs nations ?*

R : Non. Chaque carte vous permet de mobiliser des unités d'une nationalité. **Celles-ci peuvent cependant être mobilisées sur différents espaces. Vous devez déclarer la nationalité avant de lancer les dés.**

Q4 : *Si j'utilise une carte "Scorched Earth" sur un fort de ressources assiégé, qu'advient-il des unités qui la défendent ?*

R : Les unités en défense quitteront le fort. Après avoir terminé toutes les marches de cette phase, retirez le marqueur du fort et tenez une bataille rangée dans l'espace. Si la carte est utilisée lors d'un tour d'hiver, conduisez tout de suite une bataille rangée, comme si le joueur prussien était actif.



Q5 : Disons que je déclare une retraite, alors mon adversaire utilise "Cavalry Charge". Si j'utilise également une "Cavalry Charge" pour annuler la leur, puis-je annuler la retraite et attaquer ?

R : Non. Vous devez donner suite à votre décision de retraite.

Q6 : Suite à cela, si mon adversaire utilise ensuite une autre "Cavalry Charge", que se passe-t-il ?

R : Le premier jeu de cartes s'est annulé, donc c'est comme si votre adversaire n'avait utilisé qu'une seule carte.

Q7 : Suite à cela, si j'utilise également une deuxième carte de "Cavalry Charge", que se passe-t-il ?

R : Chaque jeu de cartes s'annule, de sorte que le résultat est le même que pour la question Q4.

Q8 : Puis-je « rappeler » mon propre commandant ?

R : Oui, le « **rappel** » n'est pas strictement limité à l'adversaire. Vous pouvez rappeler votre propre chef.

12. EXEMPLES DE JEU

EXEMPLE : MARCHÉ

- C'est le début de la phase de l'armée prussienne. Il y a trois sièges en cours, à :
 - DRESDE** : 10 unités prussiennes (2 épuisées) commandées par Seydlitz assiègent 2 unités autrichiennes.
 - GLATZ** : 5 unités prussiennes (1 épuisée) commandées par Ziethen assiègent 1 unité autrichienne.
 - OLMÜTZ** : 8 unités autrichiennes (2 épuisées) commandées par Nadasy assiègent 2 unités prussiennes.
- Pour déterminer son nombre d'AP, le joueur prussien lance un dé. Un résultat de 5 augmenté d'un bonus de +2 AP (armée prussienne uniquement, voir 6) donne 7.
- Les opérations de récupération sont effectuées avant la marche. Le joueur :
 - Consomme 2AP afin de permettre à deux unités à Dresden de récupérer. Il les retourne côté recto et place un marqueur *recovered*.
 - Dépense 1 AP pour déplacer les 8 unités de Seydlitz à Gorlitz.
 - Dépense 1 AP pour déplacer les unités de Seydlitz à Liegnitz, puis à Schweidnitz. (Deux espaces peuvent être parcourus avec 1 AP, car le joueur contrôle les trois espaces, et ils ne sont pas occupés par les ennemis.)
 - Dépense 1 AP pour déplacer les unités de Seydlitz à Glatz. Cet espace contient des unités ennemies assiégées; marcher plus loin est autorisé, mais nécessite AP.
 - Dépense 1 AP pour déplacer les unités de Seydlitz à Olmütz. Il y a des ennemis dans cet espace (pas sous siège), donc Seydlitz ne peut pas marcher plus loin.
 - Avec l'AP final, les 4 unités de Ziethen déménagent à Olmütz.
- Cela conclut les Marches, vérifiez maintenant si des batailles sont lancées.

EXEMPLE DE MARCHÉ



EXEMPLE : BATAILLE

- Une bataille a lieu entre 12 unités prussiennes et 8 unités autrichiennes, illustrées ci-dessous.
- Il y a 3 unités épuisées : Ziethen (*Prusse*) et 2 unités de troupes (*Autriche*).
- C'est la phase de l'armée prussienne. Cela signifie que l'Autriche a l'initiative de la première attaque.

Round 1 :

- I. Nadasdy est un commandant de valeur de Commandement de 4 pour une valeur tactique de 2, il accorde donc un bonus de 2 à 4 unités (c'est-à-dire qu'il les « **commande** »).

II. 4 dés sont lancés pour ces unités. Avec le bonus, les résultats sont : 3, 4, 6, 7.

III. Deux résultats sont de 6 ou plus, soit 1 *Hit* infligés à 2 unités prussiennes.

- I. Les 2 unités autrichiennes épuisées ne peuvent pas attaquer. Cela laisse Piccolomini et 1 unité de troupes.

II. 2 dés sont lancés. Résultats : 2, 6, soit après le bonus du commandant : 3, 7.

III. Un résultat est de 6 ou plus, donc 1 *Hit* supplémentaire est infligé à 1 unité prussienne.

- Le joueur prussien subit des dégâts avant d'attaquer. Ils retournent 3 unités côté verso pour chaque unité nouvellement épuisée.

- Seydlitz commande 3 unités. 4 dés sont lancés. Les résultats avec le bonus de commandant sont de 5, 6, 7 et 9, donc 3 unités ennemies subiront des dégâts.

- La Prusse a 4 unités épuisées, y compris Ziethen. **Aucune de ces unités ne peut attaquer, mais Ziethen peut cependant accorder son bonus de commandant aux unités fraîches.**

- Un dé est lancé pour les 4 autres unités, ce qui entraîne la valeur des dégâts d'une unité.

- Le joueur autrichien applique des dégâts à ses unités.

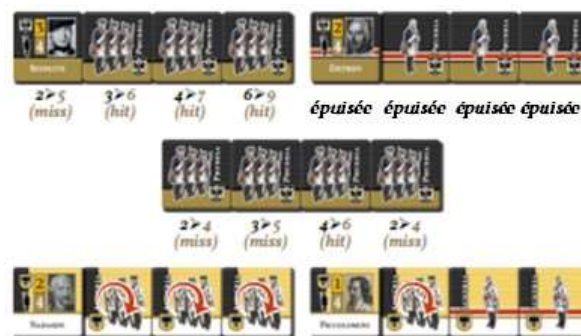
Round 2 :

- L'Autrichien n'a que 2 unités capables de se battre, il choisit donc de se retirer.

- Le joueur prussien utilise une carte Cavalry Charge pour empêcher la retraite.

- L'Autrichien utilise à son tour une carte Cavalry Charge. Cela annule la carte du joueur prussien et lui permet de battre en retraite.

- Les unités autrichiennes se replient dans un espace voisin.

ROUND 1 : ARMEE AUTRICHIENNE**ROUND 1 : ARMEE PRUSSIENNE****ROUND 2 : ARMEES PRUSSIENNE ET AUTRICHIENNE**

13. MISE EN PLACE

Placez les unités (yc les commandants) sur la carte comme suit :

Par exemple s'il est dit: Prag, 8-unités, en yc Browne; cela signifie que Browne compte comme l'une de ces 8 unités.

A: PRUSSE

I. Magdeburg (RF) : 16 unités yc Roi Frederick, Bevern

II. Breslau (RF) : 8 unités
yc FM Schwerin, FM Moritz

III. Königsberg (RF) : 6 unités yc FM Lehwaldt

IV. Stettin (RF) : 1 unité

V. Glatz (F) : 1 unité

VI. Neisse (F) : 1 unité

RESERVE D'UNITES : 1 commandant (pris au hasard dans la réserve des commandants)

B: GRANDE-BRETAGNE AND HANOVRE (GB&HNV)

I. Hannover (RF) : 2 unités yc Duke of Cumberland

II. Case hors carte: 4 unités

C: AUTRICHE

I. Prag (RF) : 8 unités yc FM Browne

II. Olmütz (RF) : 8 unités yc Piccolomini

III. Wien (RF) : 8 unités yc Charles of Lorraine

IV. Brünn (RF) : 1 unité

V. Königgrätz (F) : 1 unité

VI. Eger (F) : 1 unité

RESERVE D'UNITES : 1 commandant (pris au hasard dans la réserve des commandants)

D: FRANCE

I. Strassburg (RF) : 8 unités yc FM D'Estres

II. Metz (RF) : 8 unités

III. Nanzig (RF) : 8 unités

E: RUSSIE

I. Case hors carte : 24 unités yc FM Apraxin

F: SUEDE

I. Stralsund (F) : 4 unités yc Hamilton

G: SAXE

I. Dresden (RF) : 1 unité yc FM Rutowski

II. Leipzig (RF) : 1 unité

III. Torgau (F) : 1 unité

IV. Danzig (F) : 1 unité

V. Thorn (F) : 1 unité

H: SAINT EMPIRE GERMANIQUE

I. München (RF) : 1 unité yc FM Saxe-Hildburghausen

II. Nürnberg (F) : 1 unité

III. Würzburg (F) : 1 unité

IV. Mainz (F) : 1 unité

V. Philippsburg (F) : 1 unité

VI. Köln (F) : 1 unité

RESERVE: FM Zweibrücken



TROUPES ET COMMANDANTS NON UTILISES

Les troupes surnuméraires vont dans les réserves de leur nation respective.

Les commandants surnuméraires vont dans les réserves de commandants de leur nation respective

Il y a une unité GB&H en plus, ignorez ce point lors de la mise en place.



CARTES TACTIQUE

Chaque joueur prend ses cartes, les mélange et les pose face cachée sur le plateau. Aucune carte n'est tirée ou retirée du jeu avant la fin de la partie.

JETONS

Au tour 1, placez les deux jetons d'action prussiens dans la tasse et le marqueur de tour sur le premier emplacement (*août 1756*). Les autres jetons sont placés sur les emplacements prévus à cet effet sur la piste de tour.

Après avoir joué les deux jetons prussiens au tour 1, exécutez la séquence de fin de tour.

Tous les marqueurs de PA et de retraite sont placés dans l'espace 0 de la piste.

Les marqueurs d'espace de ressources sont placés dans les espaces suivants :

FRANCE : 3

RUSSIE : 4

PRUSSE : 5

GB&H : 5

AUTRICHE : 5

ALLIANCE PRUSSIENNE : 10

Nous n'avons pas inclus de marqueurs de ressources pour la Suède, la Saxe et le Saint Empire romain germanique dans les feuilles de pions. Cela ne devrait pas avoir d'impact sur la jouabilité, car ils ne contrôlent généralement pas beaucoup d'espaces de ressources et la Saxe perdra les siens assez tôt dans la partie. Par souci d'exhaustivité, voici le nombre d'espaces de ressources qu'ils contrôlent au début de la partie :

SUEDE : 2

SAXE : 2

SAINT EMPIRE GERMANIQUE: 1

THE GREAT CRISIS OF FREDERICK II

A game by
TETSUYA NAKAMURA

PROCÉDURE D'UNE PHASE
Pendant leur phase chaque Armée activée suit cette procédure

1. Toutes Alliances contrôle leur LoC et matérialise l'isolement (voir 4.2)
2. Détermine ses Points d'Action (AP, voir 6)
3. Fait récupérer et se déplacer ses forces (voir 6.1 et 6.2)
4. Conduit les Batailles (voir 6.3)
5. Retire les marqueurs *Recover* des unités
6. Matérialise le contrôle en plaçant les marqueurs de contrôle idoines (voir 4.1)
7. Vérifie la possibilité de piocher des cartes tactiques (voir 7.4)
8. Vérifie l'atteinte des conditions de victoire pour son alliance

TOUR D'HIVER

1. Utilisation de cartes
2. Transfert de commandants
3. Mobilisation et récupération
4. Attrition hivernale
5. Défausse et pioche de cartes
6. Phase de fin de tour

SÉQUENCE DE FIN DE TOUR

A Reintégrer les cartes utilisées ou défaussées dans leur pioche respective, puis mélangez

B Appliquez tout événement et vérifiez si les conditions d'un « match nul » ont été remplies (voir la sections 9 et 10)

C Déplacez le marqueur de tour, pour indiquer le début du prochain tour.

D Remettez tous les jetons d'action dans la tasse et ajoutez les jetons présents dans la case de tour actuel (le cas échéant).

CREDITS

Designer: Tetsuya Nakamura.
 Developer & Art Director: P. Gebhardt.
 Graphic Artist: P. Bazerque.
 Rules Editor: J. Bruncken.

Thanks to Game Journal Test Playing Party and Sven Weiser;
 very special thanks to Peppito Spazaguti and Edgar Gallego.
 Traduction Française : Jean-Philippe Aubertel

