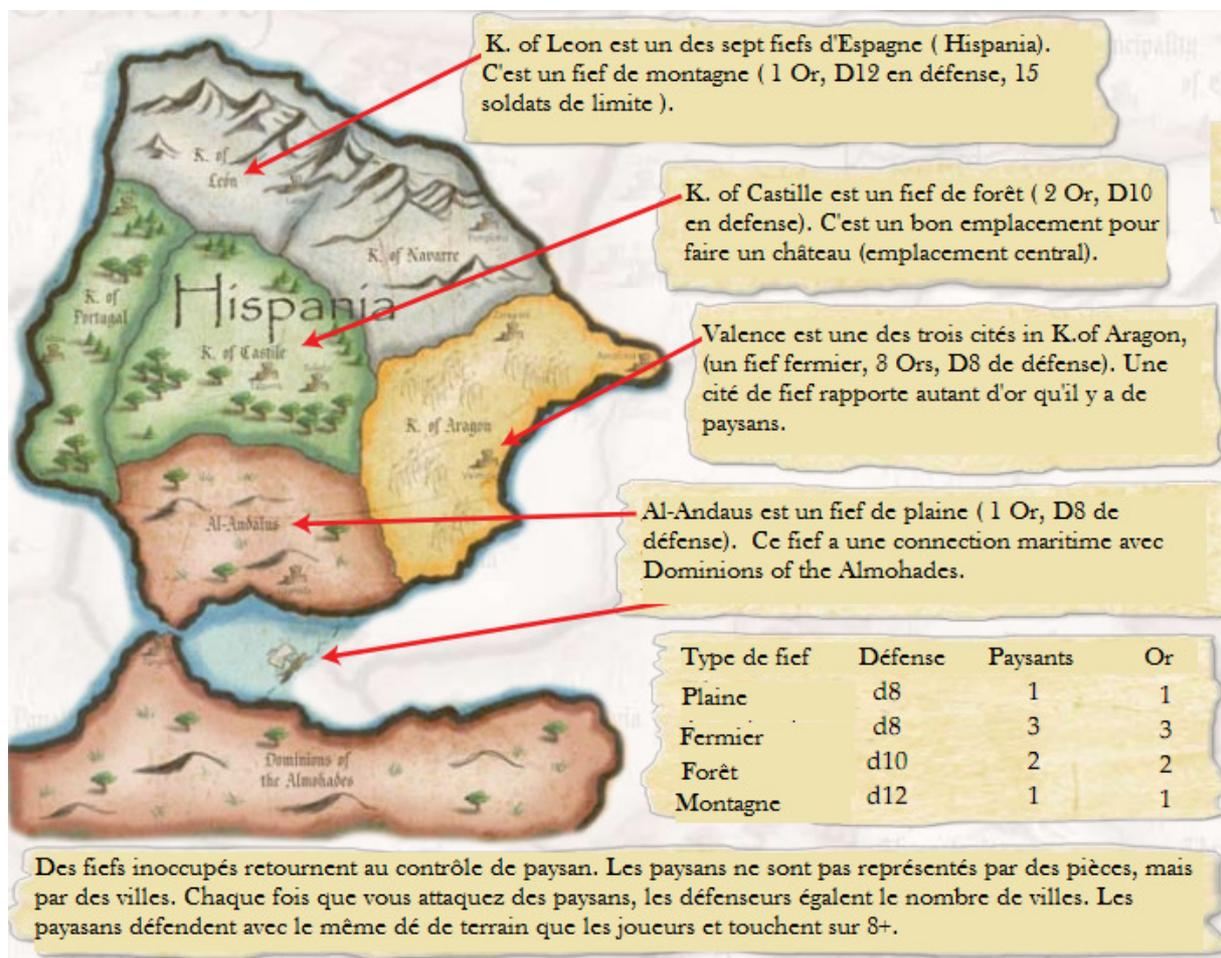


WARLORDS OF EUROPE

An epic strategy game of medieval warfare.

VUE DU PLATEAU :

L'Espagne est un des 9 royaumes du plateau de jeu. Les royaumes sont bordés par un épais trait noir. Contrôler un Royaume entier durant la taxation fournit 4 lanciers de bonus et 12 ors avec un château fini et 6 avec un château non fini. Vous pouvez construire si vous n'en avez pas dans le royaume. Vous pouvez conquérir les châteaux rivaux et posséder ainsi plus d'un château par royaume.



MISE EN PLACE

- Formez une réserve d'or avec toutes les pièces.
- Chaque joueur jette un D8 et prend la carte d'initiative avec le plus au rang, les autres joueurs suivent en fonction de la valeur de leur jet de dé.
- Dans l'ordre d'initiative, chaque joueur choisit un royaume de départ.

A quatre joueurs choisissez entre Britain, Kievan Rus', Latin Empire, Hispania. Tous les royaumes sont en jeu.

A 3 joueurs, choisissez entre Denmark, Latin Empire et Hispania. Britain et Kievan Rus' n'est pas en jeu ne sont pas en jeu et leurs frontières sont impassables.

A 2 joueurs, choisissez entre Britain et Hispania. Seulement le royaume des Franks et ces royaumes sont en jeu.

- Chaque joueur prend un set d'armée et prend de suite un château, 2 chefs de guerre, 2 chevaliers, 2 archers, 2 épéistes et 12 lanciers.
Séparez les cartes évènements en trois piles d'évènements en mélangeant les tas.



Placez les tokens à côté des decks correspondants. Les cartes sont écartées face visibles une fois jouées.

- Le joueur ayant l'initiative place son château dans n'importe quel fief de son royaume. Il place aussi un chef de guerre dans un autre fief de son royaume. Chaque joueur fait de même.
- Le premier joueur déploie le reste de ses troupes dans son château et/ou avec son chef de guerre. Tous les joueurs font de même.

Astuce : Placez votre chef de guerre et votre château de sorte à conquérir tous les paysans de votre royaume en un tour. Pour avoir les bonus durant la taxation.

- Le jeu peut maintenant commencer.

Astuce : Le joueur à votre gauche tirera le dé pour les paysans. Pour les joueurs habitués, le premier tour peut se faire en simultané.

TOUR INDIVIDUEL :

Durant son tour, le joueur pourra effectuer ces diverses actions dans cet ordre :

1/ Manœuvres de campagne.

2/ Bataille.

3/Manœuvre de réserve.

4/ Carte de conquête.

MANŒUVRE DE CAMPAGNE

Bougez vos soldats sur la frontière ennemi/ou du fief occupé par les paysans pour montrer votre attaque. Les capacités des soldats sont listées ci-dessous. Les soldats ayant 2 en déplacement ne peuvent traverser que des territoires sous votre contrôle. Tout territoire ennemi ou fief de paysan rencontré stoppe le déplacement et engage une bataille. (Notez que la Champagne n'est pas adjacente à l'Aquitaine, ni Burgundy et Francia).

Montrez toutes les attaques que vous voulez faire ce tour avant de les résoudre. Pour garder le contrôle d'un fief, vous devez y avoir au moins une figurine à la fin de votre tour (après les manœuvres de réserve).

Soldat	Move	Hit	Cost
Lancier	1	7+	3
Épéiste	1	5+	5
Archer (1ère volée)	1	5+	6
Chevalier	2	4+	7
Chef de guerre	2*	5+	10
Paysan	-	8+	-

* Inklus les soldats démarrant/bougeant avec lui

BATAILLE

L'attaquant choisit quelles batailles il résolve en premier, en bougeant ses soldats de la frontière à l'intérieur du fief convoité. Chaque bataille doit être complètement résolue avant d'en entamer une autre.

Déroulement de la bataille :

- Les archers tirent : enlevez les pertes.
- Les autres soldats frappent : Enlevez les pertes.

Une bataille consiste à jeter un dé par soldat présent. Atteindre le nombre requis ou plus cause une perte à l'autre camp. L'attaquant jette toujours un D8 (sauf modificateurs de cartes) et le défenseur jette un dé de 8 dans les plaines et territoires fermiers, un D10 dans les forêt ou les château non finis, et un D12 dans les montagnes ou les châteaux finis.

Les jets des deux joueurs se font en simultanés, ils choisissent ensuite les pertes à enlever (d'abord le défenseur) parmi leurs différentes troupes, les seigneurs de guerre ont un traitement spécial (voir plus loin).Faites un nouveau round de bataille (archers puis autres soldats) jusqu'à ce qu'un des joueurs soit détruit ou ait décidé de faire retraite.

Si le défenseur est détruit, les troupes occupent le fief et ne bougent plus du tour. Si les deux armées sont détruites, le fief retourne aux paysans (exception, s'il y a un château, le défenseur gagne un lancier gratuitement).

Retraite : L'attaquant peut se replier après n'importe quel round en retournant du fief d'où il vient.

MANŒUVRE DE RESERVE

Après que toutes les batailles soient résolues, vous pouvez bouger n'importe quel soldat qui n'a pas bougé durant les manœuvres de campagne. Chaque soldat ne bouge qu'une fois dans le tour. Vous pouvez manœuvrer dans un fief fraîchement conquis. C'est votre seule chance de garder un fief sous votre contrôle que vous aurez vidé plus tôt pour une attaque. Après cette phase, les territoires vides retournent aux paysans.

CARTE DE CONQUÊTE

Si vous avez conquis au moins un fief, piochez une carte de conquête. Votre tour est terminé, le joueur suivant commence son tour. Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, on passe à la « Phase de Groupe ».

PHASE DE GROUPE

1/ Carte Pape et Vérification des conditions de victoire

2/ Taxation

3/ Recruter des armées

4/ Déployer des armées

5/ Initiative

6/ Carte Marchand

CARTE PAPE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans l'ordre d'initiative, chaque joueur pioche une carte Pape. Résolez immédiatement cette carte.

Vous gagnez et êtes couronné Empereur si vous possédez plus de la moitié des châteaux finis qui sont en jeu et que tous les autres joueurs ont effectué un tour depuis que vous avez acquis cette majorité. Si vous avez l'initiative 1 et la majorité de château finis, vous gagnez ! Mais si un des adversaires n'a pas eu une chance d'annuler cette majorité, vous ne gagnez pas encore. Notez qu'on ne peut être couronné que durant la phase du Pape.

Pour gagner à deux joueurs, vous devez posséder tous les châteaux finis et que votre adversaire ait eu un tour pour tenter d'en capturer un.

TAXATION

- Dans l'ordre d'initiative, jouez les cartes de « Taxation ».
- Tous les joueurs prennent les taxes de leurs domaines. Si vous contrôlez au moins un château quelque part, collectez les pièces d'or de tous vos fiefs. Si vous n'avez pas de château, vous n'avez pas d'or.

Type de Fief	Défense	Paysans	Or
Plaine	d8	1	1
Fermier	d8	3	3
Forêt	d10	2	2
Montagne	d12	1	1
Château	d10/d12	-	*
* Finis et contrôle du royaume en entier			12
* Vous contrôlez plus de fiefs que les autres joueurs			6
* Autre cas			0

Durant la taxation, vous ne touchez pas plusieurs fois le bonus, si vous possédez plusieurs châteaux dans un même royaume.

RECRUTER DES ARMEES

Beaucoup de choses s'achètent dans Warlords, elles se paient avec de l'or et leur coût est listé.

Les joueurs mettent de côté les soldats qu'ils comptent acheter (ne pas les mettre encore sur le plateau). Les nouvelles recrues et l'or disponible doit être visible des autres joueurs. Plus tard dans le jeu vous aurez besoins de pions et de mercenaires (voir plus loin). Payer pour les nouveaux châteaux ou finir un déjà posé (voir plus loin).

Engagez ou réengagez les mercenaires que vous voulez garder (coût standard 1 Or) et retirez ceux que vous ne souhaitez pas garder (voir plus loin).

Soldat	Move	Hit	Cost
Lancier	1	7+	3
Épéiste	1	5+	5
Archer (1ère volée)	1	5+	6
Chevalier	2	4+	7
Chef de guerre	2*	5+	10
Paysan	-	8+	-

* Inclus les soldats démarrant/bougeant avec lui

DEPLOYER VOS ARMEES

Dans l'ordre de l'initiative, placez vos nouvelles recrues.

- Finissez vos châteaux en enlevant le pion de constructions en angle droit (voir plus loin).
- Vous pouvez construire un nouveau château, si vous n'en possédez pas déjà un dans ce royaume. Placez-y un pion en angle droit pour noter qu'il n'est pas fini.
- Chaque fief peut recruter seulement un soldat par tour excepté les châteaux. Placez les lanciers, archers et épéistes sur n'importe lequel de vos fiefs. Placez les couchés si vous avez peur de ne plus vous souvenir où vous avez placé vos troupes.
- Les châteaux ont une capacité de recrutement illimitée. Les Chefs de guerre et les chevaliers doivent être placés dans les châteaux.
- Si vous contrôlez un royaume intégralement, placez quatre lanciers bonus ensemble ou séparément et même si vous avez déjà mis une troupe dans ce territoire précédemment.
- Placez vos nouveaux mercenaires dans n'importe quel fief vous appartenant et sans limite de quantité, même si vous avez déjà placé une troupe dans ce fief précédemment.

INITIATIVE

Chaque joueur prend un D8 en main. Vous pouvez prendre un D10 pour 2 pièces d'or et un D12 pour 4 pièces d'or ou jeter une carte pour un D10 et 2 pour un D12. Chaque joueur jette son dé, le plus haut score choisit une carte d'initiative et ainsi de suite en suivant.

CARTE MARCHAND

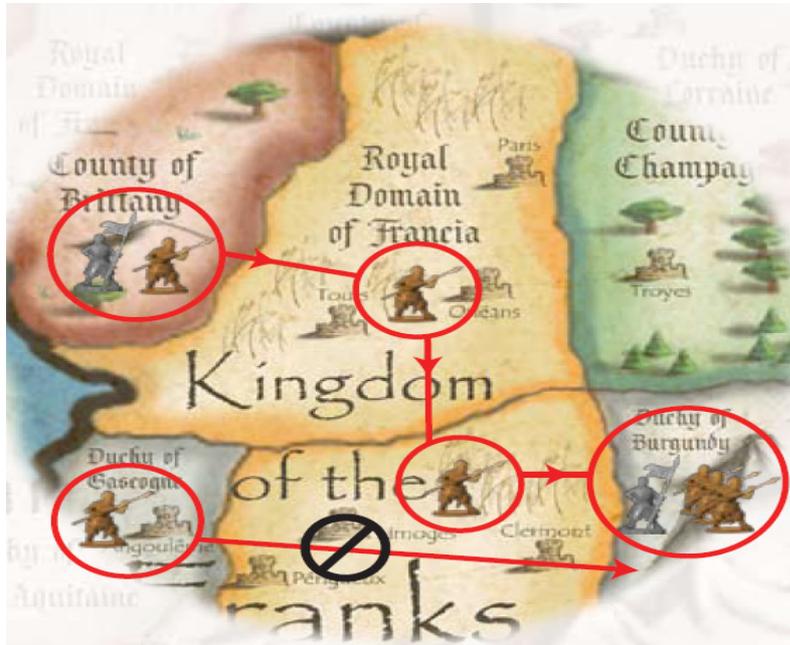
En suivant le nouvel ordre d'initiative, chaque joueur une carte (une seule carte !) pour 4 Or. Le cycle continue jusqu'à ce qu'un joueur soit sacré Empereur.

PRECISION SUR LES REGLES

LES CHEFS DE GUERRE

Les chefs de guerre ont un déplacement de 2 territoires et cette capacité s'étend aux soldats qui démarrent leur mouvement ou bougent avec lui. Il peut par exemple bouger d'un territoire, prendre les troupes qui s'y trouvent et bouger avec elles d'un territoire supplémentaire. Par contre, un soldat ne peut pas bouger d'un territoire puis bouger à nouveau avec le chef de guerre.

Ce schéma montre un chef de guerre avec une carte de « longue marche ». Cela lui permet de bouger son armée de 3 fiefs de Brittany à Burgundy (Rappel : non adjacent à Francia). Cela lui permet de prendre avec lui les lanciers de Francia. Il n'est pas permis au lancier de Gascogne de bouger de un pour être pris par le chef de Guerre.



Un chef de guerre ne rajoute pas de déplacement lors d'une retraite, les troupes doivent retraiter d'un territoire d'où au moins une troupe vient.

Quand un chef de guerre combat des paysans, il doit être choisit en dernier dans les pertes. S'il est perdu lors d'une bataille contre des paysans il retourne dans un de vos château et non pas dans votre réserve.

Les chefs de guerre sont recrutés dans les châteaux et vous ne pouvez pas recruter de nouveau chef de guerre si un de vos chefs de guerre est capturé. Quand un chef de guerre est chosii comme perte dans une bataille contre un autre joueur, celui-ci est capturé. Le joueur qui capture ce chef de guerre le pose dans un de ses châteaux. Il reste capturé sauf si :

- Une négociation intervient dans le tour de la capture ou lors d'un autre tour. Cette négociation peut inclure de l'or, un accord tactique (une attaque, la paix ou autre), un échange de prisonnier ou de cartes. Le chef de guerre est alors replacé dans un de vos châteaux et peut être utilisé immédiatement.
- Il peut être sauvé par la carte du chevalier héroïque.
- Récupéré par la capture du château. Si c'est un autre joueur qui capture le château ou votre chef de guerre est détenu, il faudra négocier avec lui.
- Si vous êtes éliminé, votre armée appartient à l'autre joueur (voir plus loin), et vos chefs de guerre aussi. Les autres chefs de guerre, chez d'autres adversaires sont éliminés et retournent dans la réserve.

PIONS

Les lanciers sont en nombre illimité. Si vous êtes à cours de lancier, vous pouvez poser des disques en dessous de l'un deux pour signifier la quantité de troupe. Un disque gris représente un soldat et un noir 5 soldats. Si vous avez plus de 25 fiefs, vous pouvez poser des disques gris seul pour représenter vos domaines.

Les chefs de guerre, les lanciers, les archers et les épéistes sont limités au nombre de pièces disponibles. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir plus de 7 archers sauf si vous avez éliminé un adversaire (voir plus loin) ou que vous avez des mercenaires.

MERCENAIRES

Parfois vous aurez besoin de soldats pour les déployer dans n'importe quel lieu. Les mercenaires peuvent être alors utiles.

- Les nouveaux mercenaires coûtent une pièce d'or de plus que prix normal du type d'unité auquel ils appartiennent (ex : 7 or pour un archer mercenaire).
- Si vous ne payez pas vos mercenaires en intégralité durant chaque phase de recrutement, ils désertent votre armée et retournent dans la réserve.
- Les mercenaires peuvent être de n'importe quel type sauf des chefs de guerre. Ils combattent et bougent comme leurs homologues.
- Signifiez les mercenaires avec des disques sous un soldat normal (Utilisez des pièces pour des lanciers mercenaires pour faire la différence).
- Les mercenaires ne sont pas limités en nombre, ni en déploiement. Vous pouvez en mettre autant que vous voulez dans un fief sous votre contrôle.

MONTAGNES

Les montagnes procurent un D12 en défense, elles ne sont pas capables de fournir des provisions pour de grosses armées. A la fin de votre tour, vous devrez avoir au maximum 15 soldats dans vos fiefs de montagne. Vous pouvez attaquer avec plus de 15 soldats une case de montagne mais à la fin du combat, l'excédent doit retraiter. Les montagnes avec un château n'obéissent pas à cette limite.

LES CHATEAUX

Les châteaux requièrent deux tours pour être construits. Si vous n'avez pas de châteaux dans ce royaume, vous pouvez dépenser 6 Or pour commencer la construction d'un. Placez un château avec un pion en angle droit de construction pour signifier qu'il n'est pas fini. Tous les soldats présents dans le fief sont considérés comme étant dans le château. Durant un autre tour, vous pourrez finir le château en dépensant 6 Or de plus.

Un château non fini qui vient d'être posé ne peut accueillir plus d'une unité mais il apporte néanmoins des provisions illimitées s'il est sur une case de montagne (annulant la limite de 15

troupes). Il donne aussi un D12 de défense à tous les soldats s'y trouvant (on garde le D12 pour une montagne).

Un château fini donne un D12 aux troupes s'y trouvant. Les cartes relatives aux châteaux peuvent être jouées pour les châteaux finis et non finis et les chevaliers et chefs de guerre peuvent y être construits. Le mot « château » utilisé seul dans les règles ou sur les cartes compte pour les eux types de château.

Les archers qui attaquent un château touchent sur 6 ou + tandis que ceux qui défendent touchent sur 4 ou +.

Durant la taxation, vous ne touchez pas plusieurs fois le bonus, si vous possédez plusieurs châteaux dans un même royaume.

Si vous conquérez un château :

- Placez un pion à angle droit de construction s'il s'agissait d'un château fini pour représenter les dommages subis lors de l'attaque. Vous pourrez ultérieurement finir le château pour 6 pièces d'or.
- Piochez une carte de conquête.
- Prenez 15 pièces d'or de la réserve si votre adversaire possède encore un château. Si c'est son unique château prenez 30 pièces d'or de la réserve et prenez sa main entière de cartes et toute son Or.
- Recrutez et déployez des armées dans chacun de vos châteaux en utilisant l'or que vous avez (optionnel et vous n'êtes pas obligé de tout dépenser).

CARTES ET PAPE

Les cartes ont un impact important sur le jeu. Elles peuvent être jouées dans des moments différents. Le moment de jouer la carte est marqué à la verticale de celle-ci.

- Quand vous jouez une carte, elle est défaussée à côté de son propre deck.
- Mélangez la défausse si le deck est épuisé.
- Vous ne pouvez pas jouer de carte pour influencer une interaction entre deux autres joueurs.
- Si une carte ne peut pas être logiquement appliquée alors elle n'est pas jouée.
- Si une carte vous autorise à placer des troupes dans un fief, cela doit être un fief que vous possédez ou que vous allez attaquer.
- Vous ne pouvez pas jouer de carte une fois que les dés ont été jetés.
- Si une carte vous permet de placer des troupes et que vous n'avez pas ces troupes dans votre réserve, prenez l'équivalent de leur valeur en or. (prenez la différence lors d'une

amélioration d'unité, par exemple trois pièces si vous devez transformer un lancier en archer et que vous n'avez plus d'archer).

- Les textes sur les cartes prévalent sur les règles normales du jeu.
- « La défaveur » du pape est notée sur certaines cartes. Si l'une d'elle est jouée contre vous et que vous ignorez les effets de la carte, vous avez une défaveur du pape. Gardez la carte devant vous pour marquer que vous avez une défaveur, vous pouvez avoir plusieurs cartes ainsi posées devant vous. Pour une carte, vous ne piocherez plus de carte Pape, pour deux, plus de cartes marchands (et de Pape) , et pour trois plus aucune carte.

ALLIANCE

Les négociations non officielles sont encouragées dans Warlords, mais sachez qu'il n'y a pas de véritable alliance. Vous n'avez pas le droit de laisser traverser un de vos fiefs par un autre joueur. Vous n'avez pas le droit d'échanger des cartes ou de l'or hormis pour négocier la libération d'un chef de guerre.

ELIMINATION D'UN JOUEUR

Si votre dernier château est pris, vous n'êtes pas éliminé. Vos soldats restent en place si vous abandonnez. Mais vous pouvez continuer à jouer, vous ne collecterez plus lors de la taxation, mais vous piocherez les cartes pape et conquête qui pourront vous donner de l'or pour lever une armée. Si vous capturez un château, vous bénéficierez à nouveau de la taxation.

Après que votre château soit conquis, le joueur conquérant peut forcer vos soldats à devenir ses vassaux. Pour ce faire, durant n'importe quelle phase de taxation, il doit payer à la réserve la valeur de tous vos soldats en excluant les mercenaires.

Si tous vos soldats détruits ou devenus vassaux, vous êtes éliminé.

SCENARIOS ALTERNATIFS

- **4 joueurs (jeu difficile mais court)** : Italy, Denmark, France, Hungary. Seulement ces territoires et la Germany sont en jeu.
- **3 joueurs (jeu difficile mais court)** : Denmark, Italy, Hungary. Seulement ces territoires et la Germany sont en jeu.
- **3 joueurs (jeu difficile et partie longue)** : Britain, Hispania, Hungary. Kienvan Rus' et Latin Empire ne sont pas en jeu.
- **Royaumes aléatoires, au choix ou au hasard.**

