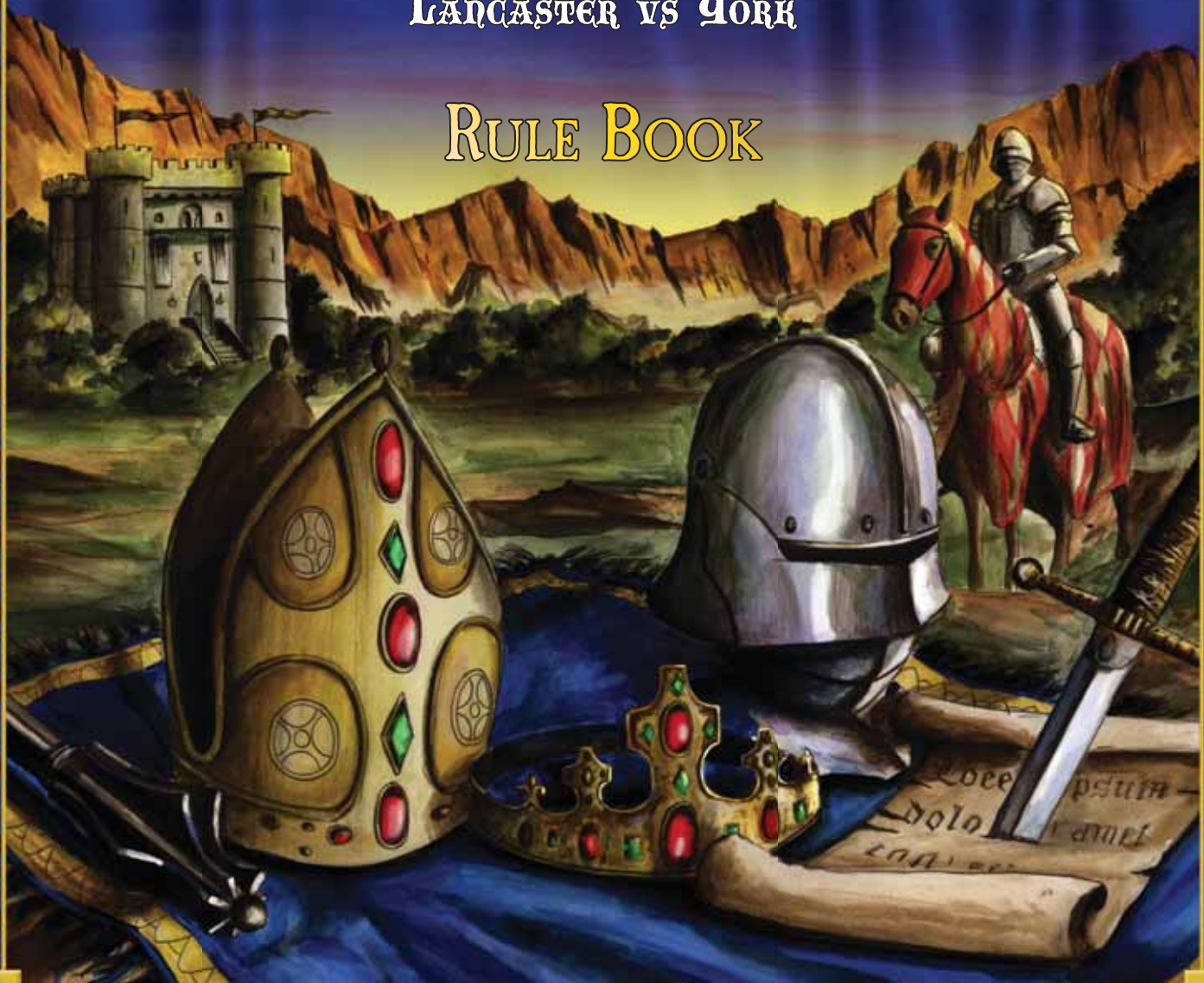


PETER HAWES

Wars of the ROSES

LANCASTER VS YORK

RULE BOOK



Vue d'ensemble

Quatre joueurs vont incarner des nobles influents d'Angleterre et du Pays de Galles au cours de 5 décennies tourmentées, les années 1450 - 1500. Cette période, durant laquelle une série de batailles eurent lieu, fut connue sous le nom de Guerre des Deux Roses. Les Joueurs vont tenter de faire dominer leur faction, la Maison Lancaster ou York, en obtenant le soutien de Grandes Villes, de Nobles influents et d'Evêques locaux, et se livrer bataille pour le contrôle des puissants Châteaux Royaux et du commerce maritime local.

Les efforts des joueurs pour faire triompher leur faction sont reflétés par le choix de cartes Lieux et Personnalités. Les Villes, les Ports, les Navires et les Evêques rapportent des impôts, qui sont utilisés pour lever des armées, lesquelles sont indispensables pour défendre ses territoires ou attaquer les places-fortes des autres joueurs. L'argent apporte aussi du pouvoir, car la « loyauté » peut être achetée et les joueurs vont, à des moments cruciaux, corrompre Nobles, Evêques et Capitaines de Navires pour qu'ils changent de camp et rejoignent leur faction.

A la fin de chaque tour, qui dure 10 années, le Parlement est appelé. Les Lieux et les Personnalités génèrent un certain nombre de Points de Contrôle (PCs) dans chaque région du plateau et les joueurs gagnent des Points de Victoire (PVs) lorsqu'ils sont les premiers et deuxièmes en PCs dans une région donnée. De plus, chaque région génère des Votes pour le Roi et à chaque tour, soit les Lancastriens soit les Yorkistes placeront leur héritier royal sur le trône. Les joueurs loyaux à cette Maison Royale recevront des PVs du Roi reconnaissant. Les joueurs peuvent également gagner des PVs grâce à divers Titres Spéciaux : Lord Grand Amiral d'Angleterre (pour avoir le plus de Navires), Gouverneur des Cinque-Ports (le plus de Ports), Archevêque de Canterbury (le plus d'Evêques), Connétable de la Tour de Londres (le plus de Châteaux Royaux) et Capitaine de Calais (pour le joueur ayant fait la meilleure offre pour ce titre). Enfin, les PVs peuvent être obtenus grâce aux Bonus de Commerce (lorsqu'on possède le Port et le Navire dont c'est le Port d'attache) et aux Bonus d'Eglise (lorsqu'on possède une Ville avec une cathédrale et l'Evêque rattaché à cette Ville). **Le jeu prend fin après le cinquième tour et le joueur ayant le plus de PVs l'emporte.**

Table des matières

Vue d'ensemble	2
Crédits	2
Contenu de la Boîte	3
Le Plateau de Jeu	4
Terminologie	5
Mise en Place du Jeu	5
But du Jeu	6
Règles du Jeu	6
Les 8 Phases de Jeu	6
1. Déterminer l'Ordre du Tour	6
2. Tirer des Cartes	7
3. Collecter les Impôts	9
4. Planification	9
5. Déploiement	12
6. Corruption	13
7. Combat	13
8. Parlement	15
Fin du Tour	18
Fin du Jeu	18
Règles spéciales pour les Navires	18
Règles pour 2 & 3 Joueurs	18
Règles importantes	18
Conseils de jeu	19
Perspectives historiques	20
Remerciements	23

Crédits

Conception du Jeu	Peter Hawes
Graphismes et Mise en Page	nelsondesign.net
Traduction	Pierre Guntzer, Marie Guntzer
Illustrations	Mike Jackson, Ben Nelson

Publié par Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road Mahopac,
NY 10541

Pour toute information, commentaire, question ou suggestions
visitez le site des Jeux Z-Man ici :

www.zmangames.com



Contenu de la boîte

- 1 Livre de Règles
- 1 Plateau de Jeu
- 1 Carte Résumé
- 4 Ecrans pour les Joueurs
- 4 Plateaux de Planification
- 54 Cartes, comprenant
 - 6 Cartes Evêque
 - 6 Cartes Capitaine de Navire
 - 6 Cartes Mercenaire
 - 6 Cartes Château Royal
 - 6 Cartes Grande Ville
 - 6 Cartes Ville
 - 6 Cartes Port
 - 12 Cartes Noble

- 4 Jetons Aide Française
- 5 Jetons Titre Spécial
- 4 Jetons Maison Royale
- 11 Pions Maison Royale
- 24 Pions Noble
- 12 Pions Navire
- 17 Pions Mercenaire
- 80 Pions Troupe
 - (20 de chacun des 4 couleurs)
- 68 Pièces
 - (de valeur £1, £3 et £10)



Jetons Aide Française



Jetons Titre Spécial



Pions Noble



Jetons Maison Royale



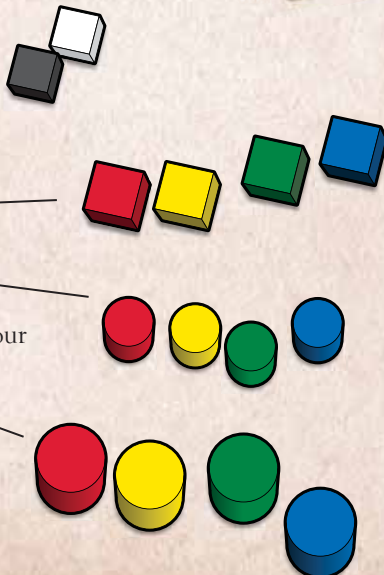
Pions Maison Royale



- 1 Marqueur de Tour
- 48 Cubes de Corruption
 - (24 noirs, 24 blancs)

- 60 Cubes d'Appartenance
 - (15 de chacune des 4 couleurs)
- 60 Disques d'Appartenance
 - (15 de chacune des 4 couleurs)

- 8 grands Disques de Score et de Tour
 - (2 de chacune des 4 couleurs)



Pions Mercenaire



Pions Navire



Pions Troupe



Pieces

Le Plateau de Jeu

Le plateau de jeu représente une carte de l'Angleterre et du Pays de Galles ayant été divisée en six régions par des frontières, pour les besoins du jeu. Puisque ces zones sont des regroupements des différentes régions et des différents Comtés de l'époque, des noms génériques leur ont été donnés. Ces frontières s'étendent dans l'eau (en lignes bleues), de sorte que chaque région ait au moins une zone de mer adjacente. Les Marches du Nord (Northern Marches) et le Nord de l'Angleterre (Northern England) ont chacune deux zones de mer : une sur leur côte est et une sur leur côte ouest. La navigation autour du Nord de l'Ecosse (Scotland) n'est pas autorisée.

Chaque région possède six icônes distinctes de grande importance dans le jeu. La possession de ces icônes confère au joueur un certain nombre de points de contrôle (CPs) : un Château Royal (Royal Castle) rapporte 6 CPs, une Grande Ville (Large Town) 4 CPs, un Evêque (Bishop) 3 CPs, une Ville (Town) 3 CPs, un Port (Port) 2 CPs, et un Capitaine de Navire (Ship Captain) 2 CPs. Dans la zone de mer adjacente à chaque région se trouvent les icônes de deux Nobles (Nobles) qui peuvent entrer dans le jeu par cette région. Les Nobles rapportent des points de victoire (le nombre indiqué sur leur bouclier dans le coin de leur carte), mais ce nombre varie selon le Noble, les Nobles au plus haut rang rapportant le plus de points. Les sept types d'icônes et leurs points de victoire associés sont présentés dans le Tableau de Contrôle (Control Point Chart) situé en haut à gauche du plateau de jeu. Lors du comptage des Points de Contrôle des différentes régions, ce tableau est utilisé pour départager les égalités : si deux joueurs ou plus ont le même nombre de CPs, le joueur qui possède l'item le plus à gauche du tableau gagne. Un Noble a la priorité sur tout le reste. Si tous les joueurs possèdent un Noble, c'est le Noble le plus puissant qui gagne. Si les Nobles sont à égalité, alors on compare le deuxième voire le troisième Noble de chaque joueur. Ainsi, un Château Royal (Royal Castle) est prioritaire sur une Grande Ville (Large Town), sur un Evêque (Bishop), sur une Ville (Town), s'il y a le même nombre de Navires (Ship) ou de Nobles dans la région, alors l'égalité est départagée selon l'ordre du tour : le joueur 1 l'emporte sur le joueur 2.

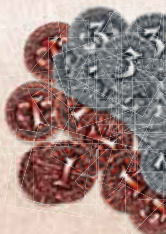
Sous chaque icône se trouve une bannière indiquant un nom. Certaines ont en plus comme symbole une croix, ce qui indique qu'il s'agit de Villes avec Cathédrales (Cathedral Town) et d'autres ont en plus une ancre, ce qui indique qu'il s'agit de Ports (Port). On trouve toujours les icônes Evêque (Bishop) à côté des icônes Cathédrales (Cathedral Town). De même, les Capitaines de Navire (Ship Captain) se trouvent toujours à côté des Ports.



- ✿ Chaque région dispose d'une icône de Rose, moitié rouge et moitié blanche. Dessus, on pose les Jetons de Maison Royale (Royal House Counters), qui montrent quelle maison a gagné les votes au Parlement dans chaque région (côté rouge pour les Lancaster et côté blanc pour les York). Chaque région indique un nombre défini de Votes au Parlement et de Points de Victoire pour le premier et le second joueur qui les contrôlent.
- ✿ Le Tableau d'Ordre du Tour (Turn Order) indique l'ordre de jeu pour chaque tour.
- ✿ Le Tableau des Troupes (Troops) indique le coût des Troupes (Troops) et la disponibilité des Mercenaires (Mercenaries) pour chaque tour.
- ✿ Compteur de Tours (Turn Chart) montre les 5 tours de jeu couvrant chacun 10 ans.



1





Terminologie

- ❖ Les Châteaux Royaux, Grandes Villes, Villes et Ports sont désignés comme des Lieux et leurs cartes des cartes de Lieux.
- ❖ Les Nobles, Evêques et Capitaines de Navires sont des Personnalités et leurs cartes des cartes de Personnalités.
- ❖ Les Capitaines de Navire sont représentés par des icones de navires qui sont nommées d'après leur Port d'attache, par exemple Port de Berwick. Ils sont désignés comme **Navires**, mais il faut garder à l'esprit que ce sont des **Personnalités** (Capitaines) qui peuvent être corrompus.
- ❖ Les Navires placés sur leur Lieu de départ sont désignés comme étant dans leur Port d'attache.
- ❖ Le terme Carte désigne à la fois les cartes de Lieu et de Personnalité. Elles sont mélangées dans la Pile.
- ❖ Le terme Ville désigne à la fois les Grandes Villes et les Villes.
- ❖ Une Garnison est le nombre de Troupes reçues en cas d'attaque du Lieu. Ceci est indiqué par le nombre d'icones de Troupe grises à côté du Lieu.

Mise en place du Jeu

Ceci décrit la mise en place pour un jeu à 4 joueurs. Des règles alternatives pour 2 & 3 joueurs sont données en page 18.

- 1 Mélanger la Pile de Cartes et la placer à un bord du plateau.
- 2 Il y a 2 Pions identiques pour chaque Noble et pour chaque Navire. Placer les paires de Pions Noble et de Pions Navire sur leurs icones respectives sur le plateau.
- 3 Placer la Banque près du plateau et y mettre toutes les pièces.
- 4 Chaque joueur prend un Plateau de Planification et un écran coloré. Il prend ensuite 6 Cubes de Corruption blancs, 6 Cubes de Corruption noirs, les Pions Troupe de sa couleur et £6 et les positionne dans l'aire d'approvisionnement de son Plateau de Planification. Il prend enfin le Jeton Aide Française et les Cubes et Disques d'Appartenance correspondant à sa couleur et les place à côté de son Plateau de Planification.
- 5 Chaque joueur place un de ses Disques au début de la Piste de Scores (sur « 00 ») et un autre à côté du zone de Tour de Jeu.
- 6 Placer les 5 Jetons Titre Spécial sur leurs icones dans la zone des Titres et Bonus.
- 7 Placer la pile de Pions Mercenaire sur leur icône dans la zone des Troupes.
- 8 Placer un Pion Maison Royale, face Lancaster (Rouge) en haut, sur l'icône de Rose dans chacune des 6 régions. Placer une pile de 5 Pions Maison Royale sur l'icône de Rose sur la zone de Tour.
- 9 Mettre le Marqueur de Tour sur le tour 1 dans la Piste de Tour.
- 10 Mélanger les 4 Jetons Maison Royale et en distribuer une face visible à chaque joueur. Les joueurs conservent ces jetons en face d'eux pour identifier leur Maison Royale.

But du Jeu

A chaque tour de jeu, des cartes sont tirées et disposées face visible. Les joueurs choisissent à tour de rôle une carte à la fois, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de disponible. Des Cubes ou des Disques sont placés sur le plateau, pour montrer l'appartenance de ses possessions nouvellement acquises. Certaines cartes (Grandes Villes, Evêques, Villes, Ports et Navires) rapportent des impôts, comme mentionné sur leur carte. Cet impôt est distribué aux joueurs au cours de la Phase d'Impôts.

Ensuite, tous les joueurs mettent simultanément leurs écrans autour de leur Plateau de Planification et entrent en secret les ordres de leur Phase de Planification, au cours laquelle toutes les actions du tour à venir seront décrites sous forme d'ordres. De l'argent peut être dépensé dans le but d'obtenir le titre de Capitaine de Calais. En plaçant leurs pions de Troupes sur leur Plateau de Planification, les joueurs pourront indiquer le nombre de troupes qu'ils veulent acheter et où elles seront placées, en attaque et en défense. Tout Noble ou Navire qui va se déplacer ce tour a son mouvement indiqué par son Pion, et sera déplacé selon les indications du Plateau de Planification. Enfin, des Cubes de Corruption sont placés sur les Personnalités qui seront corrompues pendant ce tour.

Tous les joueurs enlèvent leurs écrans pour révéler leur planification. Dans l'ordre, chaque joueur annonce son offre pour le Capitaine de Calais ; paie pour ses Corruptions et Troupes ; déplace des Nobles et des Navires à leurs nouvelles positions et place ses troupes et Mercenaires sur le plateau. Ensuite, on effectue un contrôle sur toutes les Personnalités corrompues. Si une corruption réussit, le Disque d'Appartenance change et la carte de cette Personnalité va à son nouveau propriétaire. Toutes les batailles sont résolues et si un Lieu est conquis, le Cube de Appartenance est remplacé par celui de son nouveau propriétaire, qui prend aussi la Carte Lieu correspondante.

Dans la dernière phase du jeu, le Parlement est appelé et les 2 joueurs qui ont le plus de Points de Contrôle dans chaque région reçoivent les Points de Victoire de cette zone. Chaque région génère aussi des Votes pour le Roi. Les deux Lancastriens et Yorkistes combinent leurs Points de Contrôle pour savoir quelle faction a remporté ces Votes pour le Roi. Les Votes de toutes les 6 régions sont comptabilisés et un Roi de l'une ou l'autre des Maisons Royales est annoncé. Les deux joueurs loyaux à cette Maison Royale reçoivent des PVs. D'autres PVs sont reçus pour la possession de Titres Spéciaux et pour les Bonus de Commerce et d'Eglise.

Ainsi se termine le tour de jeu. Les tours suivants se déroulent de la même manière et les PVs sont ajoutés de façon cumulative. Le jeu s'arrête après 5 tours et le joueur ayant le plus de PVs l'emporte. Bien que les deux paires de joueurs soient alliées par leur faction, dans les faits ils jouent pour eux-mêmes et ils peuvent parfois s'attaquer l'un l'autre. Ce type de tricherie est typique de cette période.

Note : les discussions tactiques et stratégiques entre joueurs ne sont pas autorisées. Par exemple, « le Bleu est en train de gagner, alors attaque-le à Londres et je le chasserai de York ». Ceci est particulièrement important dans le jeu à 4 joueurs dans lequel des joueurs sont alliés.



Points de Victoire



Points de Contrôle

Règles du Jeu

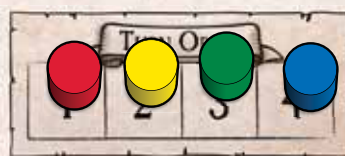
Le jeu a 5 tours représentant chacun dix années. Chaque tour comporte 8 phases et chaque phase doit se terminer avant d'entamer la suivante. Le joueur dont c'est le tour sera appelé le Joueur Actif. Ces règles sont pour le jeu à 4 joueurs. Des règles alternatives pour 2 ou 3 joueurs sont présentées en page 18.

Les 8 Phases de Jeu

1. Déterminer l'Ordre du Tour
2. Tirer des Cartes
3. Collecter les Impôts
4. Planification
5. Déploiement
6. Corruption
7. Combat
8. Parlement

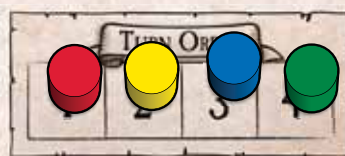
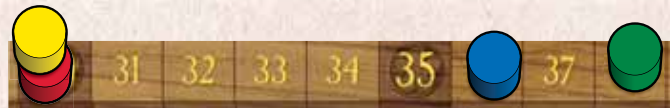
1. Déterminer l'Ordre du Tour

- ✱ Au premier tour : tirer au hasard, un par un, les Disques de Tour des 4 joueurs et les placer sur le Plateau de Tour de Jeu.
- ✱ Aux tours 2 à 5 : l'ordre du tour est déterminé par les positions relatives sur la Piste de Score, le dernier joueur étant en première position, l'avant-dernier en position 2 et ainsi de suite.



Exemple : A la fin du tour 1 Rouge est à 10 PVs, Jaune 12 PVs, Vert 13 PVs et Bleu 16 PVs. Cela donne l'ordre du tour suivant pour le tour 2 : Rouge, Jaune, Bleu, Vert.

Si des joueurs sont à égalité sur la Piste de Score, les joueurs à égalité conservent leurs positions relativement au tour précédent.



Exemple (suite): A la fin du tour 2, Rouge et Jaune sont tous les deux derniers à 30 PVs. Au tour 3, Rouge sera premier et Jaune second, car ils conservent leur ordre du tour 2.

2. Tirer des Cartes

Au début de chaque tour un certain nombre de cartes seront tirées de la pile et placées face visible devant tous les joueurs. Le nombre de cartes tirées dépend du tour de jeu :

- ❖ Tour 1 : 12 cartes
- ❖ Tours 2 à 5 : 8 cartes

Cartes supplémentaires dans un Tour

Au cours de la Phase de Combat il est possible que des Châteaux Royaux, des Villes ou des Ports deviennent neutres. Leurs Cartes Lieux respectives sont alors reprises aux joueurs qui les possédaient et placées face visible au sommet de la pile. Au début du tour suivant, ces cartes sont placées en premier, et ensuite le nombre prévu de nouvelles cartes pour ce tour sont tirées. Les joueurs choisissent le nombre normal de cartes pour ce tour et toutes cartes restantes sont remises dans la boîte.

Exemple: Si 2 Lieux sont visibles sur le dessus de la pile au début du tour 2, ces 2 cartes, puis les 8 cartes régulières seront placées face visible devant les joueurs. Les joueurs choisissent toujours 2 cartes chacun (pour un total de 8 cartes) et les 2 cartes restantes sont retirées du jeu et remises dans la boîte.

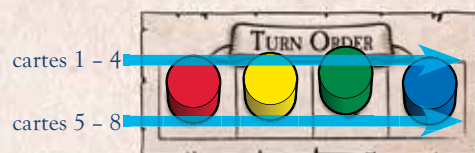
La phase de Tirage de Cartes est effectuée dans un ordre spécifique, en commençant avec le joueur 1. Chaque joueur choisit à son tour 1 carte parmi celles disponibles et la place devant lui. Ceci continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies.

Au premier tour l'ordre des joueurs pour tirer leur première carte est 1, 2, 3, 4, puis ensuite 4, 3, 2, 1 pour la seconde et enfin 1, 2, 3, 4 pour la dernière.



Exemple: Rouge choisit ses cartes en 1ère, 8ème et 9ème position.

Pour les autres tours l'ordre est 1, 2, 3, 4 pour la première carte et à nouveau 1, 2, 3, 4 pour la seconde.



Exemple: Rouge choisit ses cartes en 1ère et 5ème position.



Un exemple de tirage de cartes pour le tour 3.



Après avoir ramassé chaque carte, les joueurs doivent annoncer leur nouvelle acquisition en plaçant un de leurs Cubes/ Disques d'Appartenance sur le plateau, sur l'icone ou le Compteur correspondant pour la carte tirée. **Les Cubes sont utilisés pour les Lieux et les Disques pour les Personnalités.**

Quand un Noble est choisi, les 2 Pions Nobles correspondant sont retirés de l'icone de ce Noble sur le bord du plateau. Le premier est placé dans son aire de départ sur le plateau (n'importe où dans la région, mais pas sur une autre icone) avec le Disque d'Appartenance du joueur placé dessus. L'autre Pion Noble est placé sur l'icone de ce Noble dans le Plateau de Planification de ce joueur.

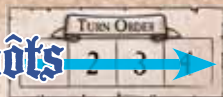
Quand un navire est choisi, un des Pions Navire est placé sur l'icone de ce Navire dans le Plateau de Planification du joueur. L'autre Pion Navire reste dans sa position de départ sur le plateau, en plaçant dessus le Disque d'Appartenance du joueur.

Exemple: Le joueur Rouge choisit Stafford, l'Evêque de Winchester et le château Windsor. Il place le Pion Noble Stafford n'importe où au Sud Est de l'Angleterre. Il place ensuite un Disque rouge sur Stafford, un disque Rouge sur l'Evêque de Winchester et un Cube rouge sur le château de Windsor. Il prend l'autre Pion Stafford et le place sur son icone Stafford sur son Plateau de Planification. Notez que le joueur Jaune a obtenu Neuville, Winchester et CarisBrooke.

Quand une Carte Mercenaire est choisie, le joueur prend le nombre de Pions Mercenaires indiqué sur le Plateau des Troupes pour le tour en cours. Ceux-ci sont rangés sur le Plateau de Planification du joueur et la Carte Mercenaire est remise dans la boîte. Ces pions peuvent être utilisés ce tour, ou gardés pour un tour ultérieur. Ils sont utilisés comme des troupes régulières, mais n'ont aucun coût. Une fois positionnés sur le Plateau de Planification et ensuite sur le plateau de jeu, ils sont retirés à la fin du tour et retournent à leur place sur le Plateau des Troupes.



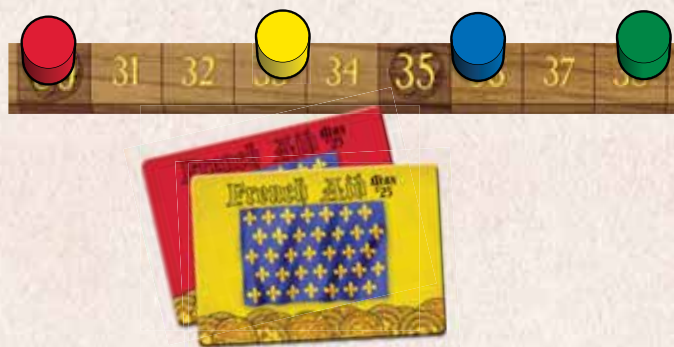
3. Collecter les Impôts



Les Villes, les Evêques, les Ports et les Navires génèrent les impôts indiqués sur leurs cartes en English Pounds. Dans l'ordre du tour, chaque joueur additionne le total des impôts indiqués sur les cartes devant lui et prend ce montant à la Banque.

Aide Française

A cette phase, aux tours 2 à 5, tous les joueurs excepté le premier sur la Piste des Scores décide, dans l'ordre du tour, s'ils visitent la France pour recevoir de l'argent. Si un joueur souhaite effectuer cette action, il place sur son Jeton Aide Française une somme de Pounds égale à la différence entre son score et celui du joueur en tête. Ce jeton peut être utilisé une seule fois par partie et l'aide maximum est £25. Il retourne dans la boîte une fois utilisé.



Exemple: Rouge pourrait encaisser £8 en utilisant son Jeton Aide Française (38 moins 30). Jaune pourrait obtenir £5.

4. Planification

Cette phase est effectuée simultanément par tous les joueurs. Les joueurs placent leurs écrans autour de leur Plateau de Planification, puis décident de leurs stratégies pour le prochain tour et « tracent » leurs actions sur leur Plateau de Planification. Les décisions à prendre sont :

- ❖ Combien offrir pour le Capitaine de Calais.
- ❖ Quels Navires et Nobles seront déplacés.
- ❖ Quels Lieux attaquer et défendre et combien de Troupes acheter pour cela.
- ❖ Combien dépenser pour la corruption des Nobles, Evêques et Capitaines de Navires.

Ceci est effectué en secret, en déplaçant les Pions Noble ou Navire et en plaçant les Pions Troupes et les Cubes de Corruption sur le Plateau de Planification. Dans cette section tous les placements mentionnés concernent le Plateau de Planification et pas le plateau de jeu.

Faire une offre pour le Capitaine de Calais

Pendant la Phase de Planification, les joueurs peuvent mettre de l'argent sur l'une des deux icônes pour le Capitaine de Calais, situé dans la région des Midlands ou dans l'Angleterre du Sud Est sur leur Plateau de Planification, dans le but de convaincre le Roi de lui octroyer ce titre. Il est octroyé au joueur qui a offert la plus forte somme d'argent. L'argent offert pour la Capitaine de Calais est payé à la Banque.

S'il y a une égalité pour l'offre la plus haute, l'ordre des joueurs détermine le vainqueur (i.e. le premier joueur bat le second et ainsi de suite). Ce titre dure un tour et ne peut pas être perdu pendant la phase de Corruption. Il rapporte au joueur 4 PCs pendant la Phase Parlement (et est traité comme un noble pour départager les égalités) et 4 PVs quand on calcule les scores des Titres Spéciaux. A la fin du tour, le jeton de titre retourne à sa position de départ sur le plateau, prêt à être octroyé à nouveau au tour suivant. Si aucun joueur ne fait d'offre, le titre n'est pas donné ce tour.



Exemple: Les Joueurs peuvent placer leur argent sur chacune des deux icônes Capitaine de Calais. Si le joueur gagne il place le Jeton Capitaine de Calais sur le plateau avec un Disque d'Appartenance.



Exemple: Dans ce cas Rouge a gagné avec cette offre, qui était placée dans le Sud Est de l'Angleterre, et donc le Jeton Capitaine de Calais est déplacé dans cette région. Cela donne à Rouge 4 PCs dans le Sud Est de l'Angleterre. Il faut noter que Londres appartient à Jaune qui vaut également 4 PCs, mais plus tard dans la Phase de Parlement, quand les points de cette région seront comptabilisés, Rouge remportera l'égalité car le Capitaine de Calais est un Noble et que les Nobles valent plus que les Grandes Villes pour départager les égalités.

Déplacer les Navires

Tous les Navires commencent dans leurs Ports d'origine, mais à chaque tour ils peuvent être déplacés de 2 zones maritimes.

Les mouvements prévus pour les Navires sont tracés à ce moment sur le Plateau de Planification. Le Pion Navire est placé dans la région dans laquelle il se rendra : il faut le placer sur l'un des côtés du Plateau de Planification là où il n'y a pas d'icone.



Exemple: Pour déplacer le Navire de King's Lynn des Midlands au Nord de l'Angleterre, le Pion Navire King's Lynn est retiré de sa position dans les Midlands et placé dans une zone vide sur le côté droit du Nord de l'Angleterre sur le Plateau de Planification. Dans la Phase de Déploiement cela se traduira par un déplacement vers le nord du Navire de King's Lynn dans la zone mer adjacente au Nord de l'Angleterre.

On peut noter que la possibilité de mouvement des Navires de deux zones aurait permis au Navire de King's Lynn d'atteindre les Marches du Nord ou West Country.

Déplacer les Nobles

Pendant le tour les Nobles peuvent être déplacés dans une région adjacente. Ce mouvement est indiqué à ce moment du jeu, de la même manière que pour les Navires. Le Pion Noble est placé dans la région dans laquelle il est prévu qu'il se déplace : il faut le placer sur la gauche ou sur la droite du Plateau de Planification, là où il n'y a aucune icône.



Note: Seul un mouvement orthogonal est autorisé. Un Noble ne peut pas, par exemple, se déplacer directement du Pays de Galles dans le Sud Est de l'Angleterre.

Règles de placement des Troupes

Une fois achetées, les Troupes sont utilisées pour défendre des Lieux déjà en possession du joueur ou pour attaquer des Lieux appartenant à d'autres joueurs. (Ainsi, les Troupes peuvent uniquement être positionnées sur les Châteaux Royaux, les Villes et les Ports).

Les Troupes ne peuvent pas être utilisées pour attaquer des Lieux neutres, i.e. des Lieux sur lesquels il n'y a pas de Cube d'Appartenance. Pour attaquer un Lieu appartenant à un autre joueur, le Joueur Actif doit être présent lui-même dans la région. Un Cube ou Disque d'Appartenance de Noble, Château Royal, Ville, Evêque ou Port (**mais pas de Navire**) permet de remplir cette condition.

Comme les Nobles peuvent se déplacer d'une case pendant la Phase de Déploiement, ils peuvent remplir la condition précédente non seulement dans la région d'où ils viennent mais aussi dans la région dans laquelle ils se rendent. Ainsi, des Troupes peuvent être achetées pour des attaques dans la région dans laquelle le Noble est présent et aussi dans la région adjacente dans laquelle il effectue son déplacement.

Note: ce sont les Troupes qu'on a planifiées sur un Lieu donné qui effectuent l'attaque sur ce Lieu, et pas non pas les Nobles qui restent juste sur une région pour donner des Points de Contrôle. Ils ne sont jamais positionnés sur l'icône « attaqué ».



Exemple: Seul Rouge (Windsor et Stafford) et Jaune (Evêque de Winchester) ont une présence dans le Sud Est de l'Angleterre. La seule attaque légale dans cette région serait que Jaune attaque Windsor (la Ville de Winchester ne peut pas être attaquée car elle n'appartient à personne et les Evêques et les Nobles ne peuvent pas être attaqués). Néanmoins, pendant la Phase de Planification, Bleu pourrait prévoir un déplacement de Neville depuis West Country dans le Sud Est de l'Angleterre. Cela donnerait à Bleu une présence dans cette région au cours de ce tour, et ainsi Bleu pourrait placer des troupes sur Windsor sur son Plateau de Planification et légalement attaquer Windsor au cours de la phase suivante. Même si Neville se déplace, Bleu pourrait encore effectuer des attaques sur les possessions des autres joueurs en West Country, car Bleu a eu une présence dans cette région à un moment du tour. Par exemple, Bleu pourrait aussi attaquer Carisbrooke.

Recruter des troupes

Pour défendre un Lieu ou attaquer un Lieu appartenant à un adversaire, placer le nombre de Troupes requis sur l'icône de ce Lieu. Le prix pour recruter une armée est de 3£ pour chaque Pion Troupe.

Si le joueur a des Pions Mercenaire, il peut les déployer sur son Plateau de Planification sur les icônes des Lieux qu'il veut défendre ou attaquer. Ils peuvent être séparés et placés sur différents lieux, isolément ou bien avec des Troupes du joueur. Il n'y a pas de prix à payer pour déployer des Mercenaires.

Corrompre des Nobles



Les Nobles sur le plateau ne peuvent pas attaquer ou être attaqués, mais un joueur peut essayer de corrompre les Nobles des autres joueurs pour les rallier à son camp. Pour effectuer cette action, placer un Cube de Corruption noir sur l'icône du Noble à corrompre. Pour chaque Noble le prix à payer pour la corruption est égal à deux fois le nombre de Points de Contrôle de ce Noble.



Les joueurs peuvent désirer prévenir la trahison de leurs Nobles en les soudoyant pour qu'ils restent loyaux. Pour effectuer cette action, le joueur doit placer un Cube de Corruption blanc sur un Pion Noble en sa possession. Le prix est d'une fois le nombre de Points de Contrôle de ce Noble.

Corrompre les Evêques



Comme les Nobles, les Evêques ne peuvent pas être attaqués, mais leur loyauté peut être achetée. La procédure est exactement la même que pour corrompre des Nobles, mis à part que le prix à payer dépend des revenus de l'Evêque. Cela coûte deux fois le prix de l'impôt pour corrompre un Evêque appartenant à un adversaire (Cube **noir**) et une fois l'impôt pour se garantir sa loyauté (Cube **blanc**).



Corrompre les Navires

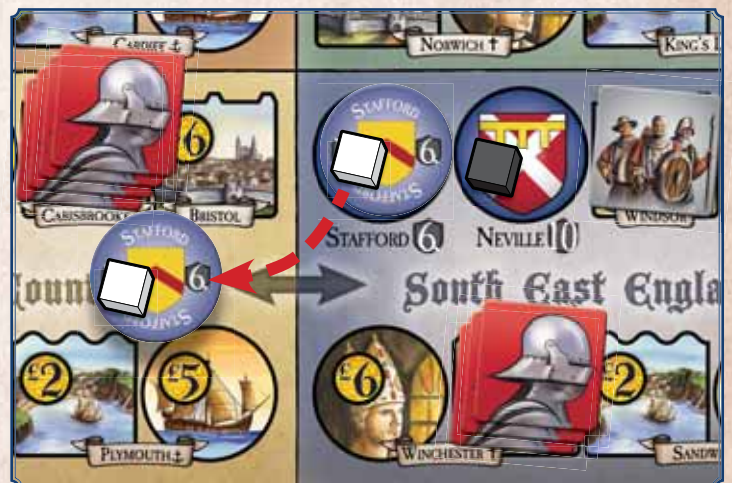
Un Capitaine de Navire peut être corrompu afin de changer l'allégeance du Navire. Cette action est effectuée de la même manière que les précédentes, en plaçant un Cube **noir** sur l'icône du Navire d'un adversaire pour le corrompre et un Cube **blanc** pour garder un de ses Navires loyal. Le revenu du Navire est utilisé pour déterminer le prix : deux fois le revenu pour corrompre le Navire d'un adversaire et une fois pour le garder loyal.

Fin de la Planification

Quand un joueur termine sa Planification, il doit placer son Jeton Maison Royale face cachée. Quand tous les joueurs ont terminé, les Jetons Maison Royale sont retournés face visible à nouveau et le jeu passe à la phase suivante.



Exemple d'utilisation du Plateau de Planification : On part de la situation de l'exemple précédent avec Winchester appartenant en plus à Jaune. Rouge veut : attaquer Winchester avec 3 Troupes, déplacer Stafford en West Country pour y avoir une présence dans le but d'attaquer Carisbrooke avec 4 Troupes. Il veut défendre Windsor avec 1 Troupe, corrompre Stafford pour qu'il reste loyal et corrompre Neville pour qu'il change de camp.



Exemple : Ceci montre le Plateau de Planification de Rouge. Il place 3 Pions Troupes sur Winchester (coût £9), déplace le Pion Stafford en West Country et place 4 Pions Troupes sur Carisbrooke (£12). Il place 1 Pion Mercenaire sur Windsor (gratuit), un Cube de Corruption blanc sur Stafford (coût $1 \times 6 = £6$) et un Cube de Corruption noir sur Neville (coût $2 \times 10 = £20$). Le coût total est £47.

Note : Stafford sera déplacé en West Country, mais ce sont les Troupes qui attaquent Carisbrooke. Stafford apportera ses 6 PCs à la région et aidera à gagner des PVs plus tard, mais sa « force » n'est pas ajoutée dans le combat de Carisbrooke.

TURN ORDER

1	2	3	4
---	---	---	---

A blue arrow points from the number 4 to the number 1, indicating a counter-clockwise turn order.

Tous les joueurs retirent simultanément leur écran pour révéler leur Plateau de Planification. Tous les montants placés sur le Capitaine de Calais sont annoncés et mis dans la Banque. Le joueur remportant l'enchère prend le Jeton Capitaine de Calais. Il le place sur le plateau, soit dans les Midlands soit dans le Sud Est de l'Angleterre, selon le lieu sur lequel il a fait son offre sur le Plateau de Planification, puis place un Disque d'Appartenance sur lui. *Cela représente le Capitaine de Calais venu avec sa garnison depuis la France et accostant soit dans les Midlands soit au Sud Est de l'Angleterre.*

Pas assez d'argent

1. Offre au pour le Capitaine de Calais
2. Cubes de Corruption blancs
3. Cubes de Corruption noirs
4. Troupes

Exemple: Rouge a 2 Troupes à Pontefract et 2 à Kenilworth. Comme il n'a pas assez d'argent pour financer les deux groupes de Troupes, il doit acheter celles de Pontefract – Nord de l'Angleterre (9 Votes), avant celles des Midlands (8 Votes).

Si un joueur a programmé des achats qui ne sont pas légaux/logiques, alors il n'a pas à payer pour ces ordres. Quelques exemples : Cubes de Corruption placés sur des Personnalités n'appartenant à aucun joueur ; Cubes de Corruption blancs placés sur des Nobles d'un joueur adverse ; Cubes de Corruption noirs placés sur ses propres Nobles. Si un Noble ou un Navire a été programmé sur une région qu'il ne peut normalement pas atteindre, alors il reste à sa place actuelle.

Si un joueur a déplacé un Noble ou un Navire dans une région, déplacer le Noble ou le Navire sur cette région sur le plateau. Les Pions Troupe et Mercenaire sont placés sur le plateau sur le Lieu indiqué sur le Plateau de Planification. Si la région appartient au joueur, il place les Pions Troupes sous son Cube d'Appartenance, indiquant que ces troupes sont prêtes pour la défense. Si le Lieu appartient à un adversaire, il les place à côté de ce Lieu, comme une force attaquante. Si des mercenaires attaquent seuls, le joueur doit placer un de ses *Disques* d'Appartenance sur le dessus.

WINDSOR

South

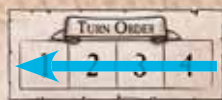
WINCHESTER

CARISBROOK

7 VOTES

Il faut noter que Bleu a déplacé Neville au Sud Est de l'Angleterre et a aussi attaqué Winchester. Comme Bleu se déplace après Rouge dans l'ordre du tour, ses 3 Troupes sont positionnées en-dessous ce celles de Rouge ; il va attaquer Winchester après que Rouge a attaqué en premier.

6. Corruption



Les joueurs effectuent leurs corruptions dans l'ordre inverse du tour, en commençant par le joueur 4. Il prend les Cubes de Corruption noirs de son Plateau de Planification et les place sur les Personnalités de ses adversaires. Si une Personnalité a un Cube blanc sur son Pion ou icône, la tentative de corruption a échoué (le Cube noir retourne au Joueur Actif et le blanc retourne à son propriétaire). S'il n'y a pas de Cube blanc sur la Personnalité, alors la tentative est un succès. Le joueur à qui elle appartenait retire son Disque d'Appartenance et le Joueur Actif place un de ses Disques d'Appartenance à la place. Le nouveau propriétaire prend la carte de la Personnalité, et dans le cas d'un Noble ou d'un Capitaine de Navire, il prend le Pion Personnalité à son précédent propriétaire et le positionne sur son Plateau de Planification dans la même région que celle qu'il occupe sur le plateau. Il reprend également son Cube noir de Corruption. Il est possible qu'une Personnalité puisse changer plusieurs fois de propriétaire au cours de cette phase si plusieurs joueurs ont positionné des Cubes de Corruption sur elle.

Il faut noter qu'une fois qu'un joueur a joué un Cube noir de Corruption et retiré un Cube blanc de cette Personnalité, tout autre joueur qui paie un Cube noir sur la même Personnalité la remportera. Quand une Personnalité n'a pas de Cube blanc, le dernier joueur dans l'ordre inverse du tour qui paie un Cube noir gagnera la possession de cette Personnalité et la reprendra à tout joueur qui l'aurait précédemment corrompue au cours de la phase.

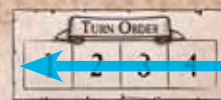
Il faut également noter que si un joueur perd un Noble dans une corruption et que c'était la seule présence de ce joueur dans la région, les attaques de ce joueur dans cette région ont toujours lieu. Le joueur a eu une présence dans la zone (avec ce Noble) pendant la phase de Déploiement au cours de laquelle les Troupes ont été placées.

A la fin de la phase tous les Cubes de Corruption blanc retournent à leurs propriétaires.



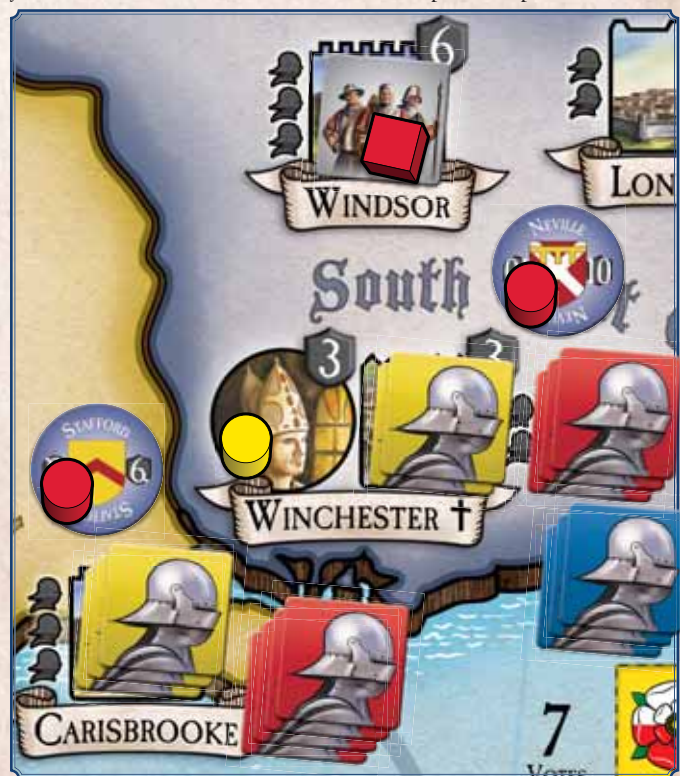
Exemple: Rouge prend son Cube de Corruption noir de son Plateau de Planification et le place sur Neville. Bleu n'ayant pas mis un Cube de Corruption blanc sur Neville, celui-ci change de camp. Le Disque bleu est remplacé par un Disque rouge. Bleu sort la carte Neville de sa main et le Pion Neville de son Plateau de Planification. Rouge place le Pion Neville sur son Plateau de Planification dans le Sud Est de l'Angleterre. Puis Rouge retire son Cube de Corruption noir.

7. Combat



Chaque joueur effectue son combat dans l'ordre inverse du tour (4ème au 1er). Une bataille est engagée sur tout Lieu sur lequel le Joueur Actif a des troupes adjacentes à un Lieu appartenant à un adversaire. Le Cube d'Appartenance du défenseur est remplacé par le nombre approprié de Pions de Troupes « garnison » indiqué par le nombre d'icône Troupes à côté du Lieu – Château Royal : 3, Ville : 2 et Port : 1. Le combat est résolu en enlevant simultanément un Pion Troupe à chacun des joueurs. Dès qu'une des deux parties a perdu sa dernière Troupe la bataille est finie. Si le défenseur perd sa dernière Troupe en premier, alors l'attaquant remporte la bataille et place ses Pions Troupe restants sur l'icône du Lieu. Il prend également la carte de ce Lieu à son précédent propriétaire et la place devant lui. Pour le moment aucun Pion d'Appartenance n'est placé sur le Lieu. Si le défenseur gagne, il laisse tout Pion Troupe restant en place. Si les deux joueurs perdent leur dernier Pion Troupe au même moment, alors le Lieu n'appartient plus à personne et la carte Lieu est retournée face visible sur le dessus de la Pile de Cartes. Si ce Lieu est à nouveau attaqué ce tour, le nouvel attaquant pourra prendre la carte du haut de la Pile.

Cette procédure est appliquée pour toutes les batailles dans lesquelles le Joueur Actif est impliqué. Une fois résolues, le prochain joueur entame sa Phase de Combat. Il est possible qu'un Lieu change de propriétaire plusieurs fois, si des joueurs attaquent le même Lieu et gagnent leurs batailles. Toutes les Troupes restantes d'une bataille précédente peuvent être appelées pour défendre contre les attaques des joueurs suivants. Il faut noter que le Cube d'Appartenance est échangé contre les Troupes de garnison au moment de la première attaque, aucun autre joueur ne recevra cet avantage pour le reste de la Phase de Combat de ce tour. Les attaques suivant la première ont juste à vaincre le nombre de Pions Troupes occupant le Lieu.



Exemple: Jaune a remplacé son Cube d'Appartenance par les garnisons appropriées – 3 Troupes sur Carisbrooke et 2 Troupes sur Winchester.

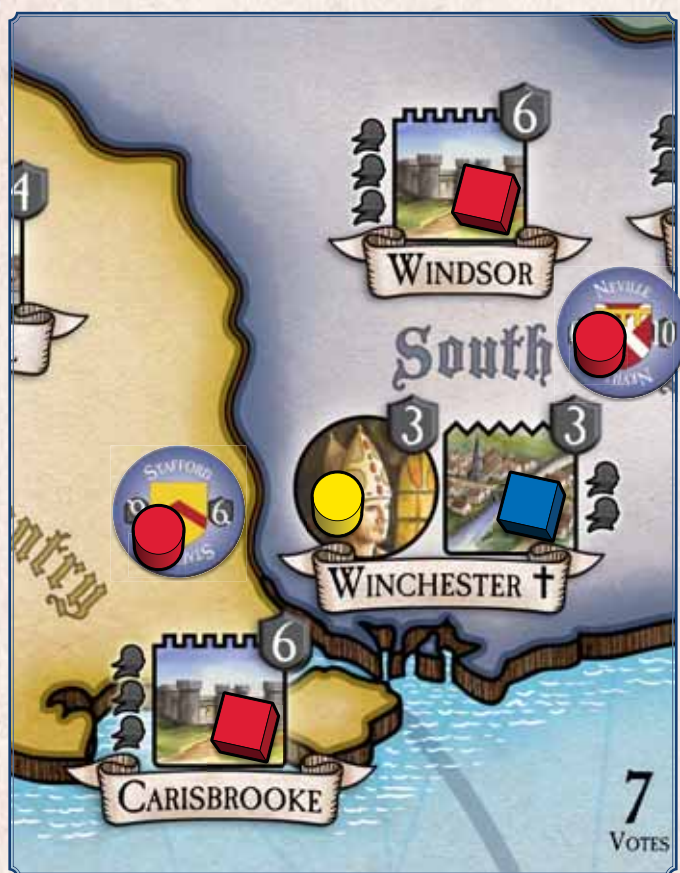


Exemple: Rouge a attaqué Winchester avec 3 Troupes et retiré 2 Troupes de Jaune, il lui en reste une sur ce Lieu. Les 3 Troupes de Jaune ont été retirées de Carisbrooke, il reste une Troupe rouge sur ce Lieu. Rouge prend les cartes Winchester et Carisbrooke à Jaune.



Exemple: Au tour de Bleu, ce dernier attaque Winchester avec 3 Troupes, retire la Troupe de rouge et laisse ses 2 Troupes restantes sur ce Lieu. Il prend la carte Winchester à Rouge.

A la fin de cette phase, les Cubes d'Appartenance sont placés sur tous les Lieux où des combats ont eu lieu (sauf ceux qui sont devenus neutres). Ensuite tous les Pions Troupes sont enlevés du plateau et retournent dans la réserve de leurs propriétaires respectifs. Tous les Mercenaires laissés sur le plateau retournent sur le Plateau des Troupes. En effet, ces Troupes deviennent la garnison du Lieu. Avec le Cube d'Appartenance à nouveau en place, les joueurs reçoivent le bénéfice des Troupes de garnison s'ils sont attaqués au tour suivant.



Exemple: A la fin de la Phase de Combat, Rouge retire ses Mercenaires de Windsor et ses Troupes de Carisbrooke et place un Cube rouge sur Carisbrooke (il a déjà pris la carte à Jaune). Bleu retire ses 2 Troupes de Winchester et y place un Cube bleu (il a déjà pris la carte à Rouge).

8. Parlement

Attribuer les Points de Victoire

Dans cette Phase les deux joueurs ayant le plus de PCs dans chaque Lieu vont recevoir des PVs. Les égalités sont résolues en utilisant le Plateau de Points de Contrôle : les icônes sont prioritaires de gauche à droite – les Nobles sont prioritaires sur les Châteaux Royaux, les Châteaux Royaux sur les Grandes Villes, etc. Si deux joueurs ont un Noble, le plus haut Noble l'emporte. Si les Nobles sont égaux, regarder le second ou le troisième Noble de chaque joueur. Si des Navires sont à égalité, utiliser l'ordre du tour pour les départager. En commençant dans les Marches du Nord, chaque joueur additionne les CPs pour les Personnalités et les Lieux qu'il possède. Les premier et second de chaque région reçoivent les PVs indiqués à côté du Pion Maison Royale sur le plateau de jeu.



Exemple (calcul du score dans le Nord de l'Angleterre): Jaune a 10 PCs (Neville 8, Kingston 2). Rouge a également 10 PCs (Pontefract 6, York 4). Jaune remporte l'égalité, car les Nobles ont la priorité. Jaune gagne 9 PVs et Rouge 6 PVs.



Exemple: Rouge a 12 PCs (Percy 9, Evêque d'York 3) et Jaune a également 12 PCs (Plantagenet 9, Lincoln 3). Rouge gagne, car l'Evêque est placé plus à gauche que la Ville sur la Piste de Contrôle de Points.



Exemple: Rouge a Percy 9 et York 4 (13 PCs) et Jaune a Plantagenet 9 et Herbert 4 (13 PCs). Jaune gagne : ils ont tous les deux un premier Noble de même force, mais le second Noble de Jaune, Herbert, a la priorité sur une Grande Ville.

Déterminer les Votes au Parlement

Après que les Points de Victoire ont été attribués dans cette une région, le support pour le Roi doit être calculé. Les deux Lancastriens et les deux Yorkistes additionnent leurs Points de Contrôle pour chacune des régions pour déterminer quelle Maison Royale y a le plus de support. Les égalités sont départagées en utilisant le Plateau de Points de Contrôle, comme précédemment. La faction gagnante remporte le nombre de Votes au Parlement indiqué pour supporter leur Maison Royale. Tourner le Pion Maison Royale de cette région du côté de cette faction. Si aucun joueur n'est présent dans la région, retirer le Pion du plateau ce tour – cette région ne rapportera aucun Vote au Parlement.



Exemple: Rouge et Bleu sont Lancastriens – 13 PC (Pontefract 6, York 4, Lincoln 3). Jaune et Vert sont Yorkistes – 13 CP (Neville 8, Evêque d'York 3, Kingston 2). Les Yorkistes gagnent, car ils ont le Noble le plus puissant, Neville. Un Jeton Maison Royale est placé face blanche vers le haut sur l'icône de Rose dans le Nord de l'Angleterre.

Une fois ceci effectué dans les Marches du Nord, procéder de la même manière et allouer les PVs et les Pions Maison Royale pour le Nord de l'Angleterre, les Midlands, le Sud Est de l'Angleterre, West Country et le Pays de Galles.

Quand les scores ont été calculés pour toutes les régions, les deux factions additionnent leurs Votes au Parlement en fonction de toutes les régions qu'ils ont gagnées. La Maison Royale avec le plus grand nombre de Votes l'emporte (« l'héritier royal » de cette Maison devient le Roi). Les deux joueurs supportant cette Maison gagnent chacun 5 PVs. Placer le Pion Maison Royale de cette faction sur l'espace indiquant le tour en cours sur le Plateau de Tour pour enregistrer ceci.

Exemple: En observant les faces des Jetons Maison Royale, on peut voir que les Lancastriens contrôlent les Marches du Nord (4 Votes), le Nord de l'Angleterre (9 Votes) et le Sud Est de l'Angleterre (7 Votes). Les Yorkistes contrôlent les Midlands (8 Votes), West Country (6 Votes) et le Pays de Galles (5 Votes). Les Lancastriens l'emportent (20 Votes contre 19) et revendiquent le Trône pour ce tour. Un Jeton Maison Royale Lancaster est positionné sur l'espace réservé au tour 1 sur la Piste de Tour et les 2 joueurs Lancastriens reçoivent chacun 5 PVs.



Points pour les Titres Spéciaux

Les Jetons Titres Spéciaux sont attribués dès lors qu'un joueur remplit les conditions requises, mais les points ne sont marqués qu'à la fin de la Phase de Parlement. Les joueurs reçoivent 4 PVs pour chaque Jeton Titre Spécial qu'ils ont.

Lord Grand Amiral d'Angleterre

Le premier joueur à posséder 2 Navires prend le Jeton Lord High Admiral et le place en face de lui. Il garde ce titre jusqu'à ce qu'un autre joueur ait plus de Navires que lui ou qu'il n'ait plus 2 Navires. Si le propriétaire de ce titre perd un Navire (et ainsi possède moins de 2 Navires ou possède moins de Navires qu'un autre joueur) le premier joueur dans le tour qui a le plus de Navires (et au moins 2) prend le titre. Si aucun joueur n'a au moins 2 Navires alors le Jeton est remis dans la boîte.

Archevêque de Canterbury

La même procédure est utilisée pour ce titre, qui revient au joueur possédant 2 Evêques. L'Archevêque de York compte comme un Evêque pour ce titre.

Connétable de la Tour de Londres

En suivant la même procédure que précédemment, ce titre revient au premier joueur ayant deux Châteaux Royaux.

Gouverneur des Cinque-Ports

En suivant la même procédure que précédemment, ce titre revient au premier joueur ayant deux Ports.

Capitaine de Calais

Ce titre est remporté chaque tour par le joueur ayant offert le plus d'argent sur l'icône Capitaine de Calais sur son Plateau de Planification, durant la Phase de Planification.

Bonus de score

A la fin de la Phase de Parlement certains bonus sont également attribués.

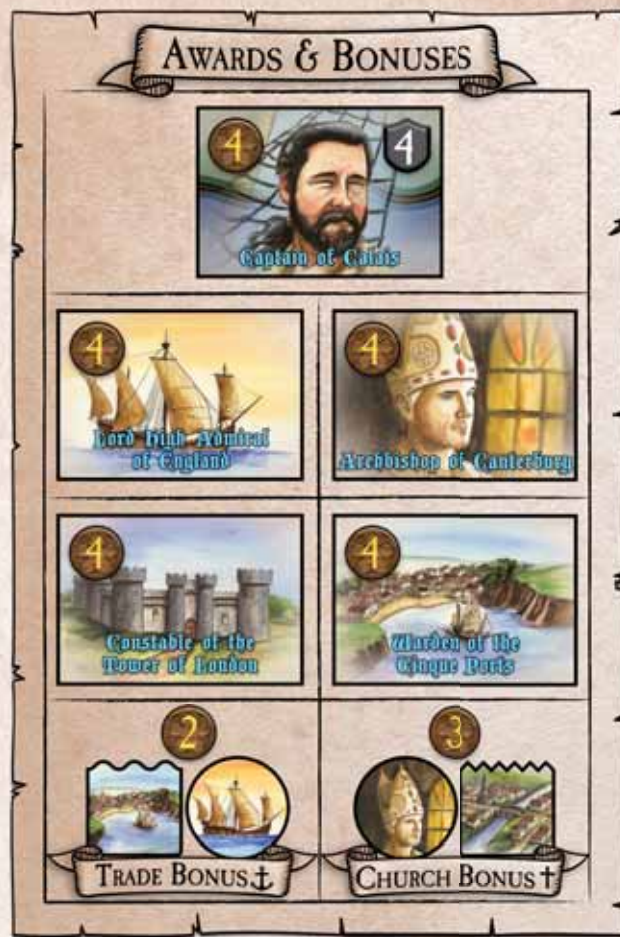
Bonus de Commerce

Pour chaque Port et Navire du même Port qu'un joueur possède, ce dernier reçoit 2 PVs de bonus de commerce.

Note: Le Navire ne doit pas forcément être dans son Port d'attache pour recevoir ce bonus.

Bonus d'Eglise

Pour chaque Ville avec Cathédrale et Evêque de la même Ville que possède un joueur, ce dernier reçoit 3 PVs de bonus d'Eglise.



Fin du Tour

Cette phase conclut le tour. Remettre le Capitaine de Calais dans le Plateau des Titres et Bonus. Placer le Marqueur de Tour sur 2 et continuer à jouer les tours 2 à 5 de la même manière.

Fin du Jeu

Le jeu se termine au tour 5 et le joueur avec le plus de PVs est le vainqueur. Les égalités sont départagées en faveur du joueur dont la Maison Royale a élu le Roi le plus grand nombre de fois : consulter le Compteur Maison Royale sur le Plateau de Tour. Si les deux joueurs à égalité appartiennent à la même Maison Royale, utiliser l'ordre du Plateau de Points de Contrôle pour déterminer le vainqueur : plus haut Noble, ensuite second plus haut Noble etc., ensuite le plus de Châteaux Royaux, le plus de Grandes Villes etc.



Règles spéciales pour les Navires

1. Les Navires peuvent se déplacer de 2 zones maritimes, lesquelles sont délimitées par les traits bleus dans la mer. Si un Navire est dans son Port d'attache ou sur une zone de mer adjacente il peut se déplacer de 2 zones maritimes. Par exemple un Navire à Plymouth peut se déplacer au nord dans la zone maritime au large de Wales du Nord de l'Angleterre. Ou il peut naviguer à l'est dans la zone maritime au large du Sud Est de l'Angleterre ou des Midlands.
2. Une fois qu'ils ont quitté leur Port d'attache, les Pions Navires sont placés n'importe où dans la zone maritime dans laquelle ils se sont rendus (ces Navires font du commerce avec d'autres ports qui ne sont pas dans le jeu). Si un Navire retourne dans la zone maritime adjacente à son Port d'attache, il retourne sur l'icône Navire de son Port.
3. Les Navires ne comptent pas dans le résultat de la présence dans cette région, dans le but d'attaquer des Lieux de cette région. Par exemple si un joueur n'a pas de Cubes ou Disques d'Appartenance dans le Nord de l'Angleterre, il ne peut pas déplacer son Navire de Berwick d'une zone maritime vers le bas vers le Nord de l'Angleterre et revendiquer une présence dans cette région dans le but d'y attaquer un Lieu.
4. Les Navires dans leur Port d'attache ne peuvent pas être attaqués par des Troupes. On peut seulement corrompre leur Capitaine.
5. Les Navires dans les zones maritimes au large des côtes (incluant la côte ouest des Marches du Nord et du Nord de l'Angleterre) contribuent encore de 2 PCs quelle que soit la région dans laquelle ils se trouvent.

Règles pour 2 et 3 Joueurs

Toutes les règles sont exactement les mêmes que pour 4 joueurs excepté sur les points suivants :

1. Les Jetons Maison Royale ne sont pas distribués au début du jeu. Chaque joueur incarne une famille noble indépendante, pas nécessairement alignée sur une Maison Royale.
2. Ne pas placer les 11 Pions Maison Royale sur le plateau. Ils ne sont pas utilisés pour 2 ou 3 joueurs.
3. Le nombre de cartes placées devant tous les joueurs dépend du nombre de joueurs. 2 joueurs : 12 cartes au tour 1, ensuite 8 cartes aux tours 2 à 5. 3 joueurs : 9 cartes par tour.
4. Après que les PVs ont été attribués dans chaque région, il n'y a pas d'étape « Déterminer les Votes au Parlement ». Aucune Maison Royale ne remporte une région, aucun Roi n'est élu et aucun joueur ne remporte les 5 PVs et étant dans la même Maison Royale que le Roi.

Règles importantes

- ✿ Seuls les Lieux et Personnages appartenant à un joueur peuvent être attaqués ou corrompus, pas ceux n'appartenant à personne.
- ✿ Pour attaquer une région, il est nécessaire d'y avoir une présence.
- ✿ Les Navires seuls ne permettent pas d'avoir une présence dans une région pour permettre d'y mener une attaque.
- ✿ Durant un tour un Noble qui se déplace a une présence dans 2 régions – celle d'où il part et celle dans laquelle il se rend. Des attaques peuvent ainsi être effectuées dans chacune de ces régions et ces attaques restent légales même si le Noble responsable de la présence est corrompu. Le Noble lui-même ne combat pas, et donc les Nobles n'occupent jamais de Lieux.
- ✿ Il est possible de corrompre toute Personnalité sur le plateau, sans que cela nécessite une présence dans la région où elle se trouve.
- ✿ Le tirage des cartes, la corruption, les batailles et la remise de Titres Spéciaux sont très dépendants de l'ordre du tour, qui doit ainsi être strictement respecté.

Conseils de jeu

La gestion de l'argent est très importante dans ce jeu. Avec de l'argent il est possible s'assurer les bonnes grâces du Roi et d'espérer le soutien du Capitaine de Calais. Il est possible de lever des Troupes, qui vont capturer les Lieux détenus par les adversaires. Il est possible de corrompre les Nobles, les Evêques et les Capitaines de Navire. En retour, cela rapporte de l'argent, plus de points de Contrôle et plus de Points de Victoire. C'est un effet boule de neige, il faut donc être très vigilant à tout joueur qui aurait un revenu d'impôt supérieur de 10-12\$ aux autres joueurs. Même si ce joueur appartient à la même Maison Royale, il devrait être traité comme une menace et se faire attaquer pour réduire ses revenus d'impôts pour qu'ils soient similaires à ceux des autres joueurs. La richesse sera reflétée sur la Piste des Scores, alors ne laissez jamais un joueur s'envoler à plus de 10 PVs des autres.

Les Nobles sont également importants, en particulier dans les premiers tours, et ceci pour deux raisons. Premièrement, un simple Noble comme Neuville (10 CPs) ou Percy (9 CPs) peut peut-être gagner une région entière, permettant d'obtenir un grand nombre de PVs. Et ce n'est peut-être qu'aux tours 2 ou 3 que les adversaires risqueront de déboursier £18 ou £20 pour corrompre ce Noble.

Deuxièmement, les Nobles donnent de la mobilité et la capacité d'attaquer dans des régions dans lesquelles vous n'avez aucune présence. Une fois de plus, ceci est plus important dans les deux premiers tours, quand les cartes que vous avez tirées ne peuvent octroyer une présence que dans quelques zones. Deux Nobles placés au centre du plateau permettent de donner une grande flexibilité dans les mouvements et empêchent les adversaires de deviner dans quelles régions vous allez vous rendre.

Néanmoins, les Nobles ne rapportent pas d'impôt et le pouvoir politique qu'ils apportent peut être contré par la corruption par un adversaire ayant adopté une stratégie purement économique. Ainsi, un aspect critique du jeu est de parvenir à un équilibre entre les Nobles et les revenus d'impôt.

L'Aide Française est vitale pour un joueur qui a été dépouillé de ses revenus d'impôts. Cela donne une opportunité unique de revenir d'une position de faiblesse. Cet argent doit être dépensé avec sagesse. Si le joueur ne rattrape pas les joueurs en tête au tour dans lequel il utilise l'Aide Française, alors il va avoir du mal à revenir. Le moment de son utilisation est donc crucial, mais qui peut dire quand sa fortune est à son plus bas ? L'Ordre du Tour pour choisir les cartes, corrompre et engager les batailles favorisent ceux qui sont le plus à la traine. Par exemple, si vous êtes dernier ou avant-dernier et 15 points derrière le premier, c'est probablement le moment ou jamais d'utiliser l'Aide Française. Etant donné que cet argent est maximisé à £25, plus proche vous êtes des 25 PVs derrière le premier, plus facilement la décision sera prise.

Quand le nombre de Lieux et de Personnalités possédés augmente, il est tentant de défendre autant que possible. Cela peut souvent se révéler un gâchis de ressources financières. Il est plus judicieux de continuer à mener une stratégie offensive et à prendre les Lieux et Personnalités des adversaires. Ne défendez que les choses qui sont vitales financièrement et stratégiquement (qui aident à gagner les régions importantes comme le Nord de l'Angleterre, les Midlands ou le Sud Est de l'Angleterre).

La mécanique du jeu prévient l'envolée en tête du premier joueur, et aucun joueur ne devrait se fixer pour but dans les premiers tours de se positionner trop loin devant les autres joueurs sur la Piste de Scores. Une avance importante permet de surcroît une Aide Française élevée, et les attaques devraient se faire sur les joueurs les plus forts plutôt que sur les plus faibles. Des Nobles lésés venant après vous avec un gros montant d'Aide Française ne sont pas une bonne chose.

Avoir un revenu d'impôt élevé et positionner un groupe de Nobles au centre de la carte, peut-être circonscrire les déplacements dans une ou deux régions pour ne pas remporter trop de régions trop tôt dans le jeu est la meilleure stratégie. Ensuite, aux tours 4 et 5, utilisez l'impôt collecté et continuez l'offensive. Trois Nobles forts dans les Midlands et dans le Nord de l'Angleterre ont une chance de remporter trois régions adjacentes.

Les Titres Spéciaux et les bonus peuvent ajouter un grand nombre de PVs sur les 5 tours. Les joueurs ne devraient pas sous-estimer leur utilité.

Perspectives historiques

Les Guerres des Deux-Roses (1455 – 1487) fut une série de combats dynastiques entre deux grandes factions : les Maisons Royales de Lancaster et de York. Les puissantes familles nobles d'Angleterre prirent cause pour l'une ou l'autre de ces deux Maisons et s'affrontèrent dans une série de guerres civiles sporadiques et qui ont finalement débouché sur la victoire des Lancastriens et le couronnement d'Henry Tudor.

Circonstances du conflit

Le conflit trouva son origine dans une dispute concernant la ligne de succession d'Edward III, qui mourut en 1377. Son successeur de droit, son fils aîné Richard III, a été usurpé par son cousin Henry Bolingbroke, Duc de Lancaster (Henry IV) en 1399, ce qui amorça le règne des Rois Lancastriens. Son fils Henry V garda le contrôle de la couronne grâce à son bon gouvernement et des succès militaires tels qu'Agincourt, qui permit à l'Angleterre de contrôler la majeure partie de la France. Il mourut prématurément en 1422, âgé de 35 ans seulement, et laissant Henry IV, âgé de 8 mois, sur le trône et un Grand Conseil assurant la régence jusqu'à la majorité du Roi à l'âge de 16 ans.

Parmi les nombreux nobles qui tentèrent d'améliorer leur position durant cette période, Richard Plantagenet, Duc de York, fut sans doute le plus puissant, ayant hérité de grandes richesses et de vastes domaines en Angleterre du Nord, dans les Midlands et au Pays de Galles. Il était également conscient d'avoir une plus forte légitimité au trône qu'Henry VI. Du côté de sa mère, il était le descendant du troisième fils d'Edward III, Lionel d'Anvers, premier Duc de Clarence et du côté de son père du cinquième fils d'Edward, Edmund de Langley, Duc de York. Henry VI n'était que le descendant de John de Gand, premier Duc de Lancaster.

Un pays divisé

Les prétentions inférieures au trône d'Henry étaient aggravées par le fait qu'il se montra un dirigeant inefficace, qui souffrait d'accès de folie et était incapable de gouverner sur une longue période de temps. Il toléra des querelles entre nobles rivaux tels que les Percy et les Neville et ne parvint pas à empêcher ses ministres de détourner l'argent du trésor royal, ce qui laissa le pays exsangue malgré un haut niveau de taxes, accroissant encore son impopularité. Le favoritisme et le clientélisme se répandirent, le commerce diminua et les Lords intervinrent dans le système judiciaire et les élections au Parlement.

Sur le continent, l'Angleterre perdit du terrain suite aux exploits de Jeanne d'Arc, dont les compatriotes ont reconquis la plupart des territoires perdus au cours de la guerre de 100 ans. Les conseillers proches d'Henry furent blâmés pour leur mauvaise gestion, en particulier Edmund Beaufort, 2nd Duc de Somerset et William de la Pole, 1er Duc de Suffolk. En dépit des protestations d'Humphrey, Duc de Gloucester et de York (qui étaient les prochains dans la succession pour le trône), Henry continua de supporter ses conseillers. Somerset, qui était déjà Lieutenant Général en France, fut promu Connétable d'Angleterre, Juge Suprême de la Cour de Chevalerie et peu après, Capitaine de Calais. Suffolk a accusé Gloucester de trahison et l'a probablement tué. En contrecoup, Suffolk se fit couper la tête par des dissidents en colère tandis qu'il essayait de fuir vers la France.

L'agitation se généralisa, et une insurrection menée par Jack Cade éclata à Londres en 1450. Les citoyens se tournèrent vers le Duc de York pour apporter des changements. Quand le Parlement échoua dans sa tentative pour permettre à Henry de freiner le pouvoir de ses conseillers Lancastriens, York eu finalement recours à la confrontation armée. Il était supporté par son neveu John Mowbray, 3ème Duc de Norfolk, son beau-frère Richard Neville, 16ème Comte de Warwick. La puissante famille Neville était ouvertement hostile aux Percy de Northumberland, qui supportaient Somerset.



Le conflit commence

Le 22 Mai 1455 eut lieu la première bataille de Saint Albans. Ce fut une victoire yorkiste et Somerset le lancastrien, Thomas Clifford et Henry Percy, 2nd

Comte de Northumberland furent tués et Humphrey Stafford, Duc de Buckingham fut emprisonné. York fut promu Connétable d'Angleterre et Warwick Capitaine de Calais. Warwick, maintenant très populaire chez les marchands de Londres, bénéficia de fonds pour augmenter la flotte de Calais et protéger le commerce côtier. Ceci était une insulte envers le lancastrien Henry Holland, Duc d'Exeter, qui occupait le poste de Lord Grand Amiral d'Angleterre.

A ce moment il n'était pas question de remplacer Henry, l'objectif étant de se débarrasser de ses conseillers corrompus. Quand Henry perdit l'esprit pour la seconde fois d'octobre 1455 à février 1456, le Parlement promut York comme Protecteur. Néanmoins, une fois rétabli, Henry fut encouragé par sa femme, Margaret d'Anjou, à renverser beaucoup des nominations yorkistes, dont celle de Warwick en tant que Capitaine de Calais, laquelle revint au nouveau (le 3ème) Duc de Somerset, Henry Beaufort. York fut renvoyé au poste de Lieutenant d'Irlande.

Margaret donna l'ordre à une force Lancaster sous le commandement d'Audley d'attaquer Salisbury le 23 septembre 1459. Les Yorkistes remportèrent la victoire. Henry et Margaret levèrent une force de 30.000 hommes et affrontèrent York, Warwick et Salisbury à la bataille de Ludford Bridge le 12 octobre 1459. Somerset, le Capitaine officiel de Calais reçut un message de Sir Andrew Trollope, leader de la garnison de Calais, de rallier ses hommes à Henry. Les forces yorkistes furent dissoutes et fuirent : York et son second fils Edmund, Comte de Rutland en Irlande et Edward, Comte de March (le fils aîné de York), Warwick et Salisbury à Calais.

York aurait pu tirer parti de ses riches territoires en Irlande et préparer une attaque sur le Pays de Galles et Warwick par sa présence contrôlait Calais et commandait une étroite bande de terre qui le séparait des terres yorkistes dans le Sud Est et en Est-Anglie (une partie des « Midlands » dans le plateau de jeu).

Warwick accosta à Sandwich dans le Sud Est et leva une armée de 25.000 hommes, puis se dirigea au Nord pour se confronter à l'armée d'Henry à la bataille de Northampton le 10 juillet 1460. Lord Grey de Ruthyn, commandant l'avant-garde d'Henry, changea de bord et rejoignit les Yorkistes, ce qui amena une victoire de York. Buckingham, John Talbot 5ème Comte de Shrewsbury, Beaumont et Egremont furent tués et Henry fut retrouvé abandonné dans sa tente.

L'Acte d'Accord du Parlement

York revint d'Irlande et prit le chemin de Westminster avec l'objectif de revendiquer le trône. Le Parlement et les nobles âgés, incluant Warwick et Salisbury, furent choqués par cela, car ils n'envisageaient toujours pas de remplacer Henry mais uniquement ses conseillers corrompus. Le Parlement considéra que les prétentions généalogiques de York au trône furent plus fortes que celles de Henry et le 31 octobre 1460, il

Une tragédie pour les Yorkistes

Margaret, enragée par le déshéritement de son fils Edward, Princes du Pays de Galles, se mit à lever une autre armée lancastrienne. Jasper Tudor, 16ème Comte de Pembroke, leva des troupes dans le Pays de Galles, Holland et Somerset dans les régions de l'Ouest et Percy, 3ème Comte de Northumberland et John Clifford, dans le Nord. Ces derniers étaient les Gardiens des Marches de l'Est et de l'Ouest vis-à-vis de l'Ecosse. Leurs forces combinées s'élevaient à 15.000 hommes. York, entendant que Margaret était à Pontefract, marcha au Nord vers son château à Sandal, juste au Sud de Wakefield. Le 30 décembre 1460, York se montra trop confiant : énervé par le non-respect de la trêve de Noël, il chargea son château et fut pris en embuscade à la bataille de Wakefield. York et le fils de Salisbury Thomas Neville furent tués. Salisbury et Rutland furent capturés et décapités.

March, le fils de York fut envoyé pour convenir d'un arrangement avec Pembroke et Wiltshire au Pays de Galles et les vainquit à la bataille de Mortimer's Cross le 2 février 1461.

Warwick quitta Londres afin de rencontrer March, mais fut intercepté par les forces de Margaret lors de la seconde bataille de St. Albans, le 17 février 1461. Margaret offrit à Lovelace £4.000 et le comté de Kent et il changea de côté. Les Lancaster gagnèrent et Warwick s'enfuit avec le reste de son armée, permettant à Henry d'être récupéré par ses partisans.

Le triomphe des Yorkistes

Des lors, Warwick réalisa qu'Henry ne serait jamais sa marionnette et qu'il répondrait toujours à Margaret : il se mit alors à chercher à faire un nouveau roi. Lorsque Margaret et son armée revinrent à York, Warwick et March entrèrent dans un Londres à majorité yorkiste, et le peuple choisit March au détriment de Henry. Edward Plantagenet, Comte de March, fut proclamé roi le 4 mars 1461.

Norfolk, Warwick et son oncle Lord Fauconberg levèrent des troupes dans le Sud Est, les Midlands et West Country. Ils rejoignirent Edward qui dirigeait le reste de l'armée yorkiste. Il y eut un combat indécis à la bataille de Ferrybridge le 28 mars 1461 durant lequel Lord Clifford fut tué. Les deux armées opposées se rencontrèrent à nouveau à la bataille de Towton le 29 mars 1461, les deux côtés étant d'accord pour décider de l'issue de la bataille ce jour-là. Les Lancastriens et Percy furent mis en déroute et la plupart des nobles dirigeants (sauf Somerset) furent tués. Wiltshire et Thomas Courtenay, 14ème Comte de Devon, furent décapités. Henry, Margaret et Edward trouvèrent refuge en Ecosse, tandis qu'Edward IV fut officiellement couronné Roi le 28 juin 1461.

Les plus jeunes frères d'Edward (les troisièmes et quatrièmes fils de York), George et Richard devinrent chevaliers. George comme Duc de Clarence et Richard comme Duc de Gloucester. Warwick fut réintroduit Capitaine de Calais et devint Grand Chambellan d'Angleterre, Gardien des marches contre l'Ecosse, Gardien des Cinque Ports et Constable de Douvres. Il devint ainsi le noble le plus puissant du pays.

Le 21 décembre 1461, le Parlement consentit à un acte de confiscation contre Henry, Margaret et Edward, Prince de Galles, les dépouillant de tous leurs titres et possessions. La cause des Lancaster était au plus bas. Henry et Margaret conduisirent des raids limités contre la frontière écossaise contre Carlisle et Durham et une poignée de commandants lancastriens tinrent bon dans les châteaux au nord d'Alnwick, de Dunstanburgh et de Bamburgh. Somerset, sur la promesse d'un pardon d'Edward, rejoignit les Yorkistes à Bamburgh. Edward voulait arrêter les combats entre nobles rivaux, et il se montra ainsi désireux d'apaiser les grandes familles lancastriennes.

Malgré cela, la trahison continua. Ralph Percy, bien que gracié, remis à deux reprises la restitution des châteaux de Dunstanburgh et Bamburgh. Sir Ralph Grey, un ancien Lancastrien, qui se rallia aux Yorkistes après Towton, donna Alnwick aux Français. Somerset fut à deux doigts d'être tué par les vétérans Yorkistes, qui ne pouvaient concevoir qu'un tel ennemi chevauche maintenant auprès du Roi, tant il s'est rapidement rangé du côté d'Henry.

Montagu (le frère de Warwick, John Neville) fut envoyé pour nettoyer les Marches du Nord. Il attaqua à Hedgely Moor le 25 avril 1464 (Ralph Percy y a été tué) et à proximité de Linnolds Hexham le 15 mai 1464. Somerset, Lord Roos et Lord Hungerford furent décapités. En juillet, les trois châteaux du Nord étaient tombés et Henry fut de nouveau capturé et détenu dans la Tour. La guerre touchait temporairement à sa fin. Le dernier bastion de la résistance Lancaster était au pays de Galles, et il a prit fin lorsque Harlech Castle fut mis en état de siège (il céda finalement en 1468).

Warwick le Faiseur de Roi

Edward régna paisiblement entre 1464 et 1469, mais au cours de cette période, ses relations avec son allié le plus puissant, Warwick, se détériorèrent. La cause de la brouille était le mariage d'Edward à Elizabeth Woodville et la promotion de ses parents Woodville à des postes importants. Edward a également ignoré les conseils de Warwick sur la politique étrangère, préférant une alliance avec le Duc de Bourgogne, plutôt que Louis de France. George, le frère d'Edward, Duc de Clarence, plein d'ambition et la cupidité, était également jaloux de l'avancement des Woodville, qu'il estimait à son détriment. Contre la volonté de son frère, George épousa la fille de Warwick Isabelle le 11 Juillet 1469.

Warwick dut faire face au fait que son propre pouvoir pouvait être freiné par ce nouveau Roi fort et indépendant qu'il ne pouvait pas contrôler. Il formula un nouveau plan : défaire Edward, le déclarer illégitime et mettre son frère George sur le trône.



Édouard IV l'emporte

Edward avait promu Herbert, seigneur de Raglan, nouveau Comte de Pembroke et Humphrey Stafford, le baron de Southwick, nouveau Comte de Devon (après la décapitation Courtenay suite à Towton). Ces deux commandants tombèrent la nuit avant la bataille d'Edgecote Moor le 26 Juillet 1469. Stafford laissa prendre son armée et tous ses archers. Les Lancastriens l'emportèrent, Herbert et Stafford furent décapités. Edward fut fait prisonnier au château de Warwick. Warwick disposait maintenant deux rois prisonniers, puisque Henry était encore captif dans la Tour. Des troubles gagnaient le pays : émeutes à Londres, soulèvements dans les Marches du Nord et menaces de l'allié d'Edward, le Duc de Bourgogne. Warwick était accepté en tant que réformateur, mais pas comme dictateur. Le peuple restait fidèle à Edward, et Warwick dut le libérer.

Edward avait le soutien de son jeune frère Richard, duc de Gloucester et ils levèrent une armée et défirent leurs adversaires lors de la bataille du champ « Lose-Coat » près d'Empingham le 12 Mars 1470. Warwick et Clarence embarquèrent pour la France. Ils y rencontrèrent le Roi Louis et négocièrent un accord avec Margaret, la femme d'Henry. Henry devait être remis sur le trône et son fils Edward fiancé à la fille de Warwick, Lady Anne Neville. Louis fournit des troupes, de l'argent et soixante vaisseaux pour la cause lancastrienne.



Edward se rendit à Londres, où ses loyaux partisans lui ouvrirent les portes et saluèrent son retour. Les gardes de la Tour furent maîtrisés et Henry se soumit à Edward. Il se fit couronner par l'archevêque de Canterbury à Westminster et laissa Henry dans la Tour. Edward se mit ensuite en route contre Warwick et les deux camps s'affrontèrent lors de la bataille de Barnet, le 14 avril 1471. Les Lancastriens furent vaincus et Warwick et son frère Montagu furent tués.

Margaret recruta efficacement dans West Country et elle y fut rejointe par Somerset et Devon. Ils passèrent par Exeter, puis Bristol, mais leur passage au pays de Galles fut bloqué à Gloucester et le 4 mai 1471 à la bataille de Tewkesbury, l'armée de Margaret fut détruite. Edmond Beaufort, 4ème Duc de Somerset et John Courtenay, 16ème Comte de Devon, furent tués et son fils Henry Edward, le prince de Galles, décapité. Edward retourna à Londres et tua Henry dans la Tour, le 25 mai 1471.

La « ré-adoption » d'Henry avait été de courte durée et un fois son orchestrateur Warwick mort, Henry lui-même mort et n'ayant pas d'héritier au trône, la poigne des Yorkistes sur le ministère public fut très vigoureuse. Toutefois, Clarence recommença à s'agiter. Les domaines Courtenay confisqués dans West Country et de la Lieutenance de l'Irlande lui paraissaient insuffisants. Il était jaloux des gains de son jeune frère Richard, Duc de Gloucester et essaya d'arrêter son mariage avec Anne Neville, veuve du défunt prince de Galles. Il intervint dans les affaires du Conseil du Roi, causa des ennuis aux Woodville et accusa Edward d'être illégitime et d'avoir un mariage invalide.

Edward en eut assez, appela le Parlement et essaya d'accuser son frère Clarence de trahison. Une cour présidée par Henri Stafford, 2ème Duc de Buckingham, le reconnut coupable et le proscrit. Il fut mis à mort dans la Tour le 18 février 1478.

Au cours des 5 années suivantes l'Angleterre fut de nouveau en paix, mais Edward décéda subitement d'un refroidissement à l'âge de 40 ans le 9 avril 1483, et bientôt le pays fut replongé dans la tourmente.

Le retour d'Henry VI, la « ré-adoption »

Les forces de Warwick débarquèrent à Plymouth et à Dartmouth et rejoignirent celles de Jasper Tudor (ancien Comte de Pembroke), les loyalistes Lancaster et le frère de Warwick Montagu. Montagu était d'abord resté fidèle à Edward, mais changea de camp au cours de la conciliation d'Edward avec les Lancastriens, au cours de laquelle il a dépouillé Montagu du Comté de Northumberland qu'il rendit aux Percy.

Avec le retour d'Henry, l'humeur du pays changea et Edward ne put pas réunir assez de forces pour rivaliser avec celles rassemblées par Warwick, alors il fut dans le Lincolnshire à King's Lynn, puis par bateau avec la protection du Duc de Bourgogne. Henri VI fut à nouveau couronné Roi au palais de Westminster, le 13 octobre 1470.

Avec l'invasion proposée de la Bourgogne découlant de l'alliance entre la France et les forces anglaises de Warwick, Charolais, le Duc de Bourgogne, finança Edward en navires, lui procura une armée et de l'argent pour une invasion de l'Angleterre. Ils embarquèrent le 11 mars 1471 et atterrirent près de Kingston à Hull, et reçurent un accueil très tiède. Edward, utilisant son charme, retourna lentement l'opinion publique et continua de lever des forces. Warwick se retrouva brusquement affaibli par la défection de Clarence et de ses 4.000 soldats, de retour dans le camp d'Edward. Clarence n'avait maintenant plus aucune chance de devenir roi et ressentait de l'amertume à cause du manque de récompenses de la part de Warwick. Il était également jaloux des liens étroits de Warwick à la couronne, depuis le mariage d'Edward, Prince de Galles, à la fille de Warwick, Anne.

Les Princes dans la Tour

Au moment de la mort d'Édouard IV, son fils Edward, maintenant Edward V, n'était âgé que de 12 ans. Beaucoup de nobles se méfiaient de la Reine et ses proches Woodville. Edward V avait été élevé par le frère de la reine, Anthony Woodville, 2ème Comte de Rivers et l'on craignait que les Woodville n'aient une trop grande influence sur le jeune Roi. Édouard IV avait nommé son frère Richard comme Protecteur d'Angleterre, mais le jeune Roi était encore dans les mains de son oncle par alliance, le Comte de Rivers. Buckingham et William Lord Hastings, un ami fidèle d'Édouard IV, aidèrent Richard à soustraire Edward V des Woodville. Ils entrèrent dans Londres s'assurer que le Roi était en sécurité, mais ce dernier fut rapidement retenu captif dans la Tour avec son jeune frère.

Richard III

L'évêque de Bath et Wells déclara le mariage d'Edouard IV à Elizabeth Woodville illégal, car il était déjà fiancé à Lady Eleanor Butler, la fille du comte de Shrewsbury. Cela signifiait qu'Edward et son frère âgé de neuf ans de Richard, duc d'York, étaient illégitimes. Le Parlement, préoccupé par une autre succession litigieuse et pensant qu'un commandant avisé tel que Richard était mieux en mesure de gouverner qu'un jeune garçon, vota la *Regius Titulus* par laquelle Richard Plantagenet, Duc de Gloucester, devint Richard III. Il fut couronné le 6 juillet 1483 et ses captifs, les deux jeunes princes, n'ont jamais quitté la Tour avant de disparaître dans des circonstances controversées.

Hastings tenta de protéger les deux fils de son meilleur ami et de contrer l'ambition de Richard, et se mit à essayer de freiner ses pouvoirs. Hastings était riche et avait beaucoup d'influence, si bien que Richard frappa rapidement ; à une réunion du Conseil, Hastings fut accusé de trahison et exécuté.

Choqué par actions brutales de Richard et le destin probable d'Edouard V, la suspicion et le ressentiment publics s'accrurent. En Octobre 1483 il y eut une rébellion armée dans le sud du pays menée par Stafford, Duc de Buckingham. Il rejoignit d'autres Yorkistes fidèles à Edouard IV, les Woodville qui souffraient sous le règne de Richard et des Lancastriens espérant encore un revirement de fortune. Richard agit promptement pour réprimer la rébellion et Buckingham fut décapité.

Henry VII

Avant sa mort, Buckingham avait présenté un candidat Lancaster pour le trône, Henry Tudor. Henry descendait du 4ème fils d'Edouard III, Jean de Gand, qui eut une relation adultère avec Katherine Swynford, qui a donné naissance à la famille Beaufort. Richard II avait légitimé les Beaufort, mais Henri IV leur avait interdit d'hériter de la couronne.

Le grand-père d'Henry était le fils de Jean de Gand, Jean de Beaufort. Ainsi, les prétentions au trône d'Henry étaient plutôt ténues et contraires à un acte parlementaire.

Henry vivait en France et avait une flotte prête qui avait été financée par le Roi de France, Charles VIII, qui fournissait également des troupes pour l'invasion planifiée. La force d'environ 3.000 hommes débarqua au pays de Galles le 7 août 1485 et continua à recruter des troupes pendant son trajet.

Richard convoqua Percy, Norfolk, Lord Thomas Stanley (qui était le beau-père d'Henry Tudor) et son frère Sir William Stanley à le rencontrer à Leicester. Les deux armées s'affrontèrent à Bosworth Field le 22 août 1485. Richard avait environ 10.000 hommes et était un commandant expérimenté sur le champ de bataille, tandis qu'Henry ne disposait que d'une petite force d'environ 5.000 hommes et n'avait aucune expérience de la guerre.

Toutefois, les Stanley trahirent Richard avec 6.000 hommes et attaquèrent à deux ses flancs à un moment crucial de la bataille et Percy, dont les troupes formaient l'arrière-garde de Richard, n'engagea pas le combat. Richard et Norfolk combattirent vaillamment, mais largement en sous-nombre maintenant, et ils furent tous deux tués.

Henry VII fut couronné roi le 30 octobre 1485 et épousa Elisabeth d'York (fille aînée d'Edward IV) l'année suivante, unissant ainsi les maisons de Lancaster et York.

Lambert Simnel, prétendant être le fils de George, Duc de Clarence, gagna le soutien de sympathisants yorkistes en Irlande et a débarqué en West Country, mais Henry le défit à la bataille de Stoke Field le 16 juin 1487, ce qui mit fin à la cause yorkiste.

Une décennie plus tard, un jeune homme nommé Perkin Warbeck prétendait être Richard, le cadet des deux fils d'Edward IV, mais il n'a jamais obtenu un soutien suffisant pour être une menace sérieuse. Il a été capturé et exécuté en 1499. La Guerre des Deux-Roses était terminée, la dynastie des Tudor pouvait commencer.



Remerciements

Remerciements à Howard Posner, John Posner, Paul Gilbert, Carl Sonson et Peter Reardon, dont l'intérêt pour les jeux historiques et le désir de se replonger dans une époque révolue m'ont aidé à me concentrer sur la tâche de conception de ce jeu. Ils voulaient voir des nobles tels que Mowbray, Plantagenet, Percy et Beaufort à nouveau sur le champ de bataille, marchant sur York, Bristol ou Londres et vers leur immortalité. Des châteaux comme Bamburgh, Kenilworth et Harlech s'érigèrent pour atteindre leur gloire d'antan, tandis que des navires tels que Le Swan et Le Michael sillonnaient à nouveau les mers. Pouvions-nous revivre cette époque d'intrigues et de trahisons et observer le « faiseur de rois » en action, aidant à faire pencher la balance entre les grandes maisons de Lancaster et de York ? Leurs séances playtesting façonnèrent le jeu à partir d'une collection d'idées et de les rassemblèrent en un tout cohérent, et le produit fini leur rend hommage. Je tiens également à remercier Leo Tischer, Ron Krantz, Bruce Reiff, Ralph Anderson, Corinne de Balman et les nombreux grands joueurs de the Gathering, qui ont apporté des suggestions utiles. Enfin, merci à Dave Rayner et Matthew Spring qui ont participé à l'héraldique et aux questions historiques et à Ben Nelson, qui a travaillé sans relâche sur l'artwork.

Peter Hawes



Points de Victoire



Points de Contrôle

Les 8 Phases de Jeu

1. Déterminer l'Ordre du Tour
2. Tirer des Cartes
3. Collecter des Impôts
4. Planification
5. Déploiement
6. Corruption
7. Combat
8. Parlement

