Wallenstein

Un jeu de Dirk Henn pour 3 à 5 joueurs

De la page 2 à la page 12: jeu de base Wallenstein

De la page 13 à la page 16: expansion du jeu Wallenstein « Dans la cour impériale »

Matériel de jeu

• **1 tableau de jeu**, qui montre les 5 régions Brandenburg (Brandebourg), Sachsen (Saxe), Österreich (Autriche), Bayern (Bavière) et Kurpfalz (Palatinat du Rhin). Chaque région est composée de 9 états. Quelques états sont marqués d'un contour clair. Ces états ne jouent aucun rôle lors d'une partie à 3 joueurs.

• **45 cartes état** – 1 carte par état.

Recto et verso des cartes état

• **25 cartes pièces** – un set de 5 cartes par joueur sur lesquelles figurent ses propres armoiries. Sur la partie inférieure des cartes sont représentées de 0 à 4 pièces. La partie supérieure, elle, est vierge.

Recto et verso des cartes pièces

• **10 cartes action** – sont utilisées pour désigner l'ordre dans lequel les actions sont jouées.

Recto et verso des cartes action

• **12 cartes événement** – dont la partie supérieure montre un événement qui influence une certaine action. La partie inférieure indique la perte de céréales du joueur en hiver.

Événement

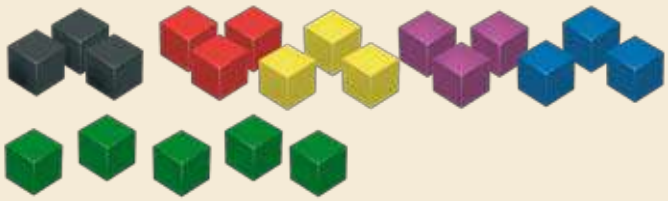
Perte de céréales de chaque joueur en hiver

Recto et verso des cartes événement

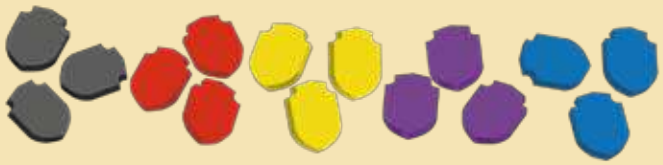
• **5 tableaux de joueur –** qui ont deux côtés différents Le verso (paysage) est utilisé au début du jeu lors du partage des états de départ. Le joueur a recours au recto un peu plus tard lors de la planification de ses propres actions.

• **310 pions de couleur –** 62 pions dans les 5 couleurs attribuées aux joueurs Ces pions représentent les armées.

• **20 pions de couleur verte –** les armées de paysans (neutre).



• **15 pions armoiries** - chaque joueur reçoit 3 pions de sa propre couleur.
Les 3 pions armoiries (par joueur) sont subdivisés en 3 parties: marqueur de point de victoire, marqueur de céréales et un chef de l'armée



• **5 plaquettes de faveur –** qui offrent à leur possesseur un avantage particulier à chaque fois.

• **80 plaquettes édifice –** 28 palais, 26 églises et 26 maisons de commerce. Ces édifices peuvent être construits dans les états et rapportent des points de victoire à leur possesseur.

• **42 marqueurs de révolte –** sont utilisés pour signaler la révolte des paysans dans un état.

palais *église* *maison de commerce* *marqueur de révolte*

• **60 pièces –** 20 pièces de 1 thalers, 20 pièces de 2 thalers et 20 pièces de 5 thalers.

• **1 1 tour de combat composée de trois parties –** pour mener les combats.

• **1 soucoupe de tri –** pour les plaquettes édifice, des marqueurs de révolte et les pièces.

• **1 sac en tissu**

• **1 supplément –** fixant la mise en place de départ, expliquant le déroulement d'une partie et les cartes événement.

• **1 règle du jeu**

La tour de combat est composé de trois parties: l'entonnoir, la tour de carton et la soucoupe, qui doivent être assemblés avant de jouer

Contrairement à ce que vous pouvez voir ci-contre, la soucoupe et l'entonnoir de la tour de combat sont en plastique transparent, afin que les joueurs puissent avoir un meilleur aperçu des résultats du combat. Pour des raisons techniques, les pièces en plastique de la tour de combat sont représentées ici de couleur noire.

But du jeu

Les joueurs, chefs d'armée de la Guerre de Trente Ans, tentent de préserver la suprématie et de devenir le plus grand chef d'armée en tirant avantage de toute action. Pour atteindre ce but, il n'est pas seulement indispensable de contrôler le plus d'états possible mais aussi de développer son propre royaume. Pour cela, il suffit de construire des palais, des églises et des maisons de commerce. Le joueur qui parvient à bâtir respectivement le plus d'édifices d'une même sorte dans les 5 régions gagne des points de victoire bonus.

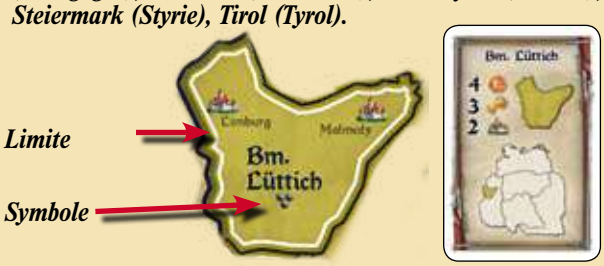
Préparation du jeu

Les états en jeu

Si seulement 3 personnes jouent, certaines cartes état ne sont pas utilisées et sont retirées du jeu. Les états en question sont marqués d'un symbole et ont un contour clair.

Il est interdit de pénétrer dans ces états et donc d'y faire entrer des armées.

Lors d'une partie à trois joueurs, les cartes état suivantes sont mises à part: Bremen (Brême), Holstein, Lüttich (Liège), Burgund (Bourgogne), Konstanz (Constance), Fm. Bayern (Bavière), Steiermark (Styrie), Tirol (Tyrol).



Exemple: Lüttich (Liège) n'entre pas en jeu lors d'une partie à trois joueurs.

Matériel pour chaque joueur

Chaque joueur reçoit un tableau de joueur dans la couleur de son choix, ses armées (62 dés dans la couleur correspondante), son chef de l'armée, son set de cartes pièce (0-4 pièces) et un capital de départ:

A **3 joueurs**, chacun reçoit **18** thalers,

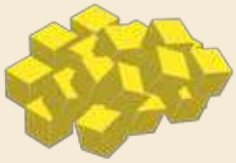
A **4 joueurs**, chacun reçoit **15** thalers,

A **5 joueurs**, chacun reçoit **12** thalers.

Les **armées** et les **pièces** de chaque joueur restent toujours visibles. Le matériel non-utilisé (s'il y a moins de 5 joueurs) est remis dans l'emballage.

1 chef de l'armée et 5 cartes pièce

18 thalers (trois joueurs)



62 armées

Partage des états de départ

Les **cartes état** sont mélangées puis la pile est conservée de côté, face cachée. Seules les deux cartes du dessus sont retournées.

Au **verso de chaque tableau de joueur** se trouvent, à côté de la représentation du chef de l'armée, 9 lieux dans un paysage, tous respectivement annotés d'un chiffre.

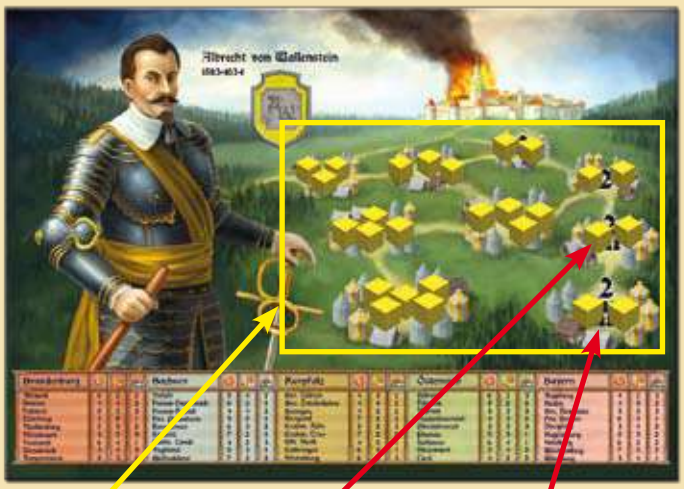
Un certain nombre d'armées (chiffre figurant sur la carte) est placé sur 7 à 9 lieux, suivant le nombre de joueurs. Les armées placées dans un lieu forme un groupe. Ces armées sont partagées dans les états de départ de façon suivante: successivement, chaque joueur, en commençant par le plus âgé, prend soit une des deux cartes état visibles, soit la première carte de la pile (face cachée).

Maintenant, il place le groupe d'armées **de son choix** issu de son tableau de joueur dans l'état correspondant du plateau de jeu. Chaque joueur prend les cartes état choisies dans sa main. Si l'une des deux cartes visibles a été choisie, elle est remplacée par une nouvelle de la pile.

Les joueurs jouent ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses groupes d'armées sur le plateau de jeu.

Les armées restantes forment respectivement la réserve personnelle.

Remarque: Si les joueurs ne savent pas quels états choisir, ils peuvent laisser de côté « le partage des états de départ » et jouer selon la mise en place de départ proposée. Cette mise en place se trouve dans le supplément.



9 lieux pour la mise en place des armées du départ

Ce lieu n'est occupé que lors d'une partie à 3 joueurs.

Ce lieu n'est occupé que lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs.

Les cartes état restantes (qui n'appartiennent encore à aucun joueur) sont placées près du plateau de jeu. Les états correspondants peuvent être conquis au cours de la partie.

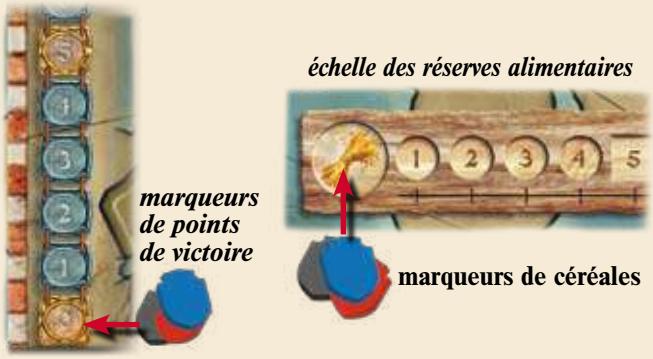
Après le partage des états de départ, tous les joueurs retournent leur tableau de jeu afin de faire apparaître les cases action.

Remarque: Si un joueur n'a le choix qu'entre les deux mêmes cartes à la face visible comme dans le tour précédent, il a le droit de les mettre sous la pile, face cachée, et de tirer deux nouvelles cartes.

Le recto d'un tableau de joueur: il montre 10 cases « action », 1 case « enchères » ainsi qu'une description des états

Les marqueurs de points de victoire et les marqueurs de céréales

Les marqueurs de points de victoire des joueurs sont placés sur la case « 0 » de l'échelle de points de victoire et les marqueurs de céréales à la fin inférieure de l'échelle des réserves alimentaires.

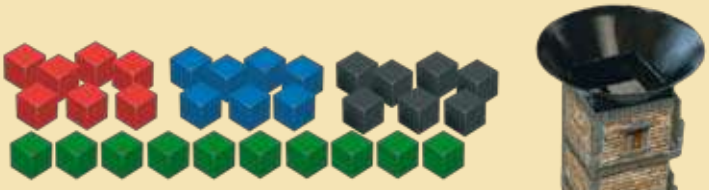


La tour de combat

Les armées de paysans vertes sont placées comme réserve commune à côté du plateau de jeu.

Ensuite, la tour de combat est remplie. Chaque joueur jette 7 armées personnelles ainsi que 10 armées de paysans dans la tour.

Les armées tombant de la tour retournent dans la réserve des joueurs ou des paysans.



Exemple: Dans une partie à 3 joueurs, 31 dés sont jetés, avant de commencer, dans la tour de combat

Pièces

Les pièces servent de moyen de paiement pour les différentes actions.

Les pièces n'ayant pas été distribuées aux joueurs servent de réserve commune.

Cartes événement

Les cartes événement sont mélangées puis placées, **face cachée** et sous forme de pile, à côté du plateau de jeu. Les **4 premières cartes événement** de la pile sont retournées et placées à côté du plateau de jeu. Lors des 3 prochains tours, chacun de ces événements rentrera respectivement en vigueur et ce **pour chaque joueur**. Lors du quatrième tour (hiver), la carte événement restante indique combien de céréales chaque joueur perd pendant l'hiver.

Exemple: Les 4 premières cartes événement sont exposées face visible.

Les **cartes action** et les **plaquettes de faveur** sont placées.

10 cartes action

5 plaquettes de faveur

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plus de deux ans, divisés en 8 tours: après 3 tours (printemps, été et automne), il y a une demie-finale (hiver) avec une comptabilisation des points. Ensuite, les joueurs font encore 4 tours.

Printemps, été, automne

Chacun de ces trois tours se déroule de la même façon:

- **Déposer les cartes action**
- **Déposer les plaquettes de faveur**
- **Planifier ses propres actions et faire une offre**
- **Définir un événement**
- **Définir l'ordre de jeu**
- **Mener des actions**

Déposer les cartes action

Les actions représentent les possibilités d'action des joueurs. Les **10 actions** sont représentées sur le tableau des joueurs. Chaque joueur peut accomplir l'une de ses actions sur son territoire une fois par tour.
L'ordre des actions est **de nouveau** défini à chaque tour. Les 10 cartes action sont mélangées (face cachée) et les 5 premières cartes sont ensuite placées successivement, face visible, sur les **cases 1 à 5** au bord inférieur du plateau de jeu.
A côté (sur les cases 6 à 10), les **5 cartes** restantes sont placées, **face cachée**.

Remarque: Les actions ainsi placées indiquent quand elles sont jouées: tout d'abord l'action numéro 1, puis la 2, etc. Les 5 premières actions sont visibles de tous et peuvent ainsi influencer les actions de chaque joueur dans ses propres états.
Les 5 cartes action placées face cachée sont retournées les unes après les autres au cours du jeu.

Beispiel einer Auslage der 10 Aktionskarten

Déposer les plaquettes de faveur

Les plaquettes de faveur sont mélangées puis placées successivement, face visible, sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Elles seront acquises plus tard par les joueurs et jouent deux rôles. D'une part, la case sur laquelle se trouve une plaquette désigne l'ordre de jeu. D'autre part, les plaquettes indiquent l'avantage dont bénéficie le joueur lors du tour en cours:

+1 thaler

le joueur gagne un thaler de plus grâce à l'action « Percevoir les impôts »

+1 céréale

le joueur gagne une céréale de plus grâce à l'action « Percevoir les céréales »

6 armées

Grâce à l'action « Placer 5 armées », le joueur reçoit 6 armées.

+1 armée pour l'offensive

Le joueur attaquant peut jouer une armée supplémentaire (de sa propre réserve) dans la tour grâce aux actions « Bataille/Mouvement A et B ».

+1 armée pour la défense

Le joueur qui se défend peut jouer une armée supplémentaire (de sa propre réserve) dans la tour s'il est attaqué par les actions « Bataille/Mouvement A et B ».

Remarque: Si une action est influencée par un événement et par une carte spéciale, le joueur utilise **tout d'abord l'événement** puis **la carte spéciale**.

7 thalers

5 thalers

6 thalers

Exemple:Arne perçoit les impôts en Burgund (Bourgogne) ce qui lui rapporte 7 thalers. L'événement actuel limite cependant la perception des impôts à 5 thalers au maximum. Puisque Arne possède la carte spéciale « + 1 pièce », il reçoit 1 thaler de plus, soit 6 thalers.

■ Planifier ses propres actions et faire une offre

Les joueurs planifient, en même temps et en secret, laquelle des 10 actions va avoir lieu et dans quel état leur appartenant. Chaque joueur choisit l'une de ses propres cartes état dans lequel l'action choisie doit avoir lieu. Il pose ensuite cette carte, face cachée, sur la case action correspondante de son propre tableau. Le joueur répète ceci jusqu'à ce que toutes les cases action soient occupées.

Une action que le joueur ne désire pas accomplir dans son royaume est recouverte d'une de ses cartes pièce. Les pièces n'ont, dans ce cas, aucune signification

Les actions possibles sont:

Construire une église

Le joueur paie 3 thalers (dans la réserve commune) pour placer un palais dans un état au choix.

Construire une église

Le joueur paie 2 thalers pour placer une église.

Construire une maison de commerce

Le joueur paie 1 thaler pour placer sa maison de commerce.

Un édifice, qu'il s'agisse d'un palais, d'une église ou d'une maison de commerce, ne peut être bâti que sur un terrain à bâtir **inoccupé**. Chaque état est composé de 1 à 3 terrains à bâtir inoccupés. Un édifice **ne** peut être construit **plusieurs fois** dans un état.

Percevoir les céréales

Le joueur reçoit les unités de céréales inscrites sur les cartes état choisies. Il fait progresser d'autant de cases son marqueur de céréales sur l'échelle des réserves alimentaires.

Percevoir les impôts

Le joueur perçoit autant de pièces de la réserve commune qu'il est indiqué sur la carte état.

Quand un joueur perçoit les impôts ou les céréales d'un état, il se peut qu'une révolte éclate. *(voir les règles de combat à la page 11).*

Remarque: Si jamais il n'y a pas assez de cartes pour recouvrir les 10 cases action, il suffit de laisser les cases correspondantes vides.
Les actions valables pour ces cases vides sont alors les mêmes que celles qui sont couvertes par des cartes pièces.

action: Construire un palais

action: Construire une église

action: Construire une maison de commerce

Exemple: Une église est construite à Bremen (Brême). Il y a encore de la place pour un autre édifice à Bremen. Il est donc possible d'y construire un palais ou une maison de commerce.

action: Percevoir les céréales

action: Percevoir les impôts

Le nombre de céréales et d'impôts à percevoir est indiqué sur chaque carte état.

Si aucune révolte n'a éclaté ou que la révolte a été réprimée avec succès, un marqueur de révolte est placé dans l'état.

marqueur de révolte

Placer 5 armées

Le joueur paie **3 thalers** pour placer **5 armées** de sa propre réserve dans l'état de son choix.

action: Placer 5 armées

Placer 3 armées

Le joueur paie **2 thalers** pour placer **3 armées** de sa propre réserve dans l'état de son choix.

action: 3 Armeen Placer 3 armées

Placer ou déplacer une armée

Tout d'abord, le joueur paie **1 thaler** pour placer **1 armée** dans l'état de son choix. **De plus**, il pourra ensuite, **à partir de cet état**, déplacer des armées dans un état limitrophe **lui appartenant** *(*combat interdit!*).*

action: Placer ou déplacer une armée

Règles générales concernant les **mouvements d'une armée**: On peut déplacer autant d'armées qu'on le désire vers un état limitrophe, pourvu qu'il en reste **au moins une sur l'état qui est quitté**. Dans un état, le **nombre d'armées** qui peuvent être présentes n'est **pas limité**.

action: Combat/Mouvement -A-

Combat/Mouvement -A-

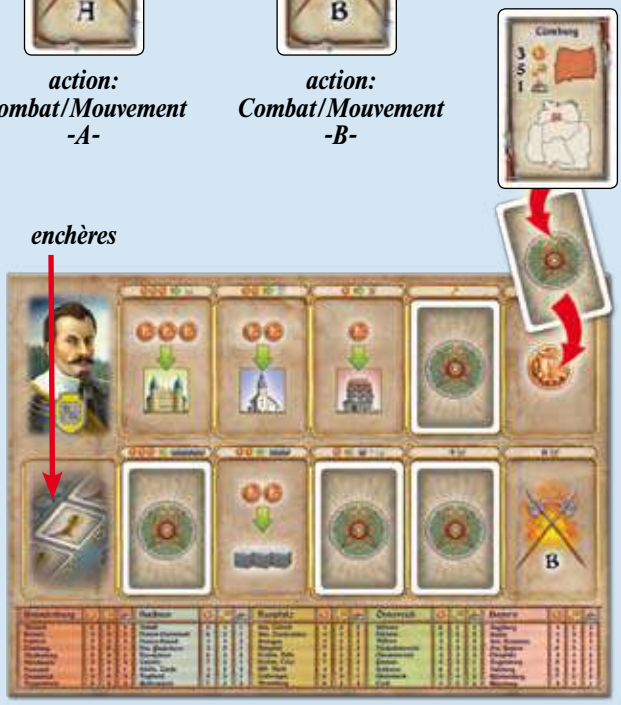
Le joueur peut déplacer des armées de l'état en question vers **un** état voisin. Si l'état voisin ne lui appartient pas (neutre ou état d'un autre joueur), un combat éclate (voir paragraphe « règles de combat » à la page 11). Là-aussi, au moins une armée **doit** rester dans l'état initial.

action: Combat/Mouvement -B-

Combat/Mouvement -B-

Les règles décrites pour -A- sont aussi valables pour -B-.

1 carte, face cachée, doit rester, si possible, sur chacune des 10 cases action du tableau; pas plus d'une carte par case.



Exemple:Dirk voudrait percevoir les impôts dans ce tour. Son état Burgund (Bourgogne) lui permet de percevoir 7 pièces en tant qu'impôt. Il décide de percevoir cet impôt et pose sa carte état Burgund (Bourgogne), face cachée, sur la case «Percevoir des impôts » de son tableau de joueur. Ceci signifie aussi qu'il ne peut accomplir d'autres actions en Burgund (Bourgogne) au cours de ce tour puisque la carte est déjà sur son tableau

Faire une offre pour déterminer l'ordre de jeu

De plus, chaque joueur doit faire une offre secrète, pour déterminer l'ordre de jeu y compris l'action de faveur. Pour ce faire, le joueur dépose, face cachée, l'une de ses cartes pièce ou état inutilisée sur la case « enchères » de son tableau.

■ Déterminer l'événement

Les cartes événement placées face visible (selon le tour: encore 2, 3 ou 4) sont mélangées. Un joueur tire l'une d'entre elles. Cette carte est ensuite placée, face visible, sur la case « événement » du plateau de jeu et indique ainsi quel sera l'événement de ce tour. L'événement change au cours de ce tour certaines actions pour tous les joueurs. Les cartes événement restantes sont posées à côté du plateau de jeu, face visible.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes événement dans le supplément.

❑ Déterminer l'ordre de jeu

Les joueurs révèlent maintenant leur loi (la carte placée sur la case « enchères ») et paient le prix indiqué à la banque; celui qui retourne une carte état ne paie rien.

Le joueur ayant fait l'offre la plus importante commence et se place sur la case 1; le dernier joueur est celui qui possède la carte la moins élevée et se place donc sur la case 5. Ensuite, ils **échangent** leur **plaquette de faveur** contre leur **chef d'armée**.

Les plaquettes de faveur restantes sont mises de côté pour ce tour.

Les joueurs ayant misé une **carte état** passent avant ceux qui ont joué **une carte pièce sans pièce**.

Ensuite, c'est au tour de ceux qui n'ont **pas misé de carte** (ce qui ne peut se produire que si les joueurs ne possèdent pas assez de cartes état).

Si plusieurs joueurs ont **misé la même carte**, ils doivent mettre leur chef d'armée dans le sac en tissu, mélangent le tout et tirent les uns après les autres un chef d'armée chacun. C'est dans cet ordre de jeu que les joueurs choisissent une case. La position du chef d'armée indique quelle place le joueur occupe dans l'ordre de jeu.

Les cases inutilisées (à 3 ou à 4 joueurs) ne sont pas prises en compte.

Remarque: L'avantage d'avoir posé une carte province sur sa case « enchères » est d'une part, de ne devoir rien payer tout en passant, d'autre part, avant ceux qui ont posé une carte pièces de valeur 0. L'inconvénient est en revanche de révéler ainsi à tous les autres joueurs la province sur laquelle ce joueur ne mènera aucune action.

Exemple: Si un joueur prend la plaquette placée sur la case « 1 », il devient le joueur qui commence.

Exemple pour une partie à 3: L'ordre de jeu de ce tour est rouge – bleu- noir.

❑ Accomplir les actions

Les actions sont accomplies dans l'ordre dans lequel les cartes action sont placées au bord du plateau de jeu.

Chaque action est menée par tous les joueurs **selon leur ordre de jeu avant que** la prochaine action soit accomplie. Le joueur qui peut accomplir une action doit le faire.

Si un joueur **ne peut pas** accomplir une action ou n'est **pas** en mesure de la réaliser **totalement**, l'action est alors **annulée** pour ce joueur **au cours de ce tour**.

Quand une action a été jouée jusqu'au bout par tous les joueurs, la carte action en question est mise de côté et on retourne, face visible, la prochaine carte action.

Quand les 10 actions ont été menées, le tour est alors terminé.

Chaque joueur récupère son chef d'armée et rend la plaquette de faveur.

La carte événement du tour terminé est retirée du jeu.

Les cartes action sont de nouveau mélangées et un nouveau tour peut commencer.

Après l'automne, commence le tour « hiver » (voir page 10).

Remarque: Un joueur ne peut montrer sa carte état de l'action actuelle que si c'est à lui de jouer.

Le joueur ne prend ses cartes état du tableau de joueur qu'après la dixième action.

Exception:un joueur perd un état à cause d'une conquête. Dans ce cas, il doit remettre la carte correspondante au conquérant.

Quand tous les joueurs ont mené leur action jusqu'au bout, la carte action en question est mise de côté et on retourne la prochaine carte action, face cachée.

Remarque: Après l'automne, les chefs d'armée restent là jusqu'à la fin de l'hiver, car cet ordre de jeu est aussi valable en hiver.

Le tour « hiver »

Dans ce tour, les états des joueurs sont approvisionnés en céréales ou des révoltes risquent d'éclater.
De plus, les gains de chaque joueur sont évalués.

Approvisionnement des états en céréales

Tout d'abord, chaque **réserve de céréales** des joueurs subit une **perte**. La 4ème carte événement restante indique le nombre d'unités de céréales perdues par chaque joueur. Les joueurs reculent leur pion de comptage d'autant de cases sur l'échelle des réserves alimentaires.
Puis chaque joueur doit montrer **une unité de céréales par état lui appartenant**.
Si un joueur n'est **pas en mesure de** le faire pour **chacun** de ses états, une ou plusieurs **révoltes** éclatent dans son royaume *(voir « règles de combat » à la page 11).*

Révoltes

Le nombre d'états en révolte ainsi que la gravité de ces dernières sont déterminés par le tableau d'approvisionnement du plateau de jeu (voir aussi le tableau ci-contre).
Le voisin de gauche tire, **face cachée**, autant de cartes état (pas de cartes état vierges!) du joueur en question qu'indiqué par le « nombre d'états en révolte ». **Dans ces états** éclate donc une **révolte** *(voir « règles de combat » à la page 11).*
Si un joueur est confronté à plusieurs révoltes, il décide lui-même dans quel ordre les états sont traités.
Si plusieurs joueurs sont confrontés à des révoltes en hiver, l'ordre de jeu du tour « automne » est en vigueur.

Comptabilisation des gains

Les joueurs obtiennent des points de victoire pour leurs états et édifices ainsi que pour la majorité d'un type d'édifices construits dans une région:

Chaque état ..... **1 pt**
Chaque édifice ..... **1 pt**
Le plus de palais dans une région* ..... **3 pts**
Le plus d'églises dans une région ..... **2 pts**
Le plus de maisons de commerce dans une région **1 pt.**

* En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit le nombre de points de victoire correspondants **moins 1 pt**. Les points de victoire sont tout de suite reportés sur l'échelle de points de victoire.

Tableau d'approvisionnement

Exemple: cet hiver, tous les joueurs perdent 3 unités de céréales.

Remarque: Si plusieurs joueurs sont concernés par les révoltes en hiver, ces dernières seront traitées selon l'ordre de jeu du tour « automne ».

Etats non-approvisionnés *Etats en révolte* *Paysans supplémentaires qui sont jetés dans la tour*

Exemple: Dirk possède 9 états mais n'a que 7 unités de céréales en hiver à disposition. Il possède donc deux états non-approvisionnés (colonne gauche du tableau). C'est pourquoi éclate une révolte dans l'un de ses états (colonne du milieu). Son voisin de gauche tire une carte état au hasard. Un marqueur de révolte est alors placé dans cet état.

La révolte en question est un combat des armées de Dirk contre les armées de paysans dont le nombre est défini par le nombre de marqueurs de révolte présents dans l'état ainsi que par le chiffre figurant dans la colonne droite du tableau (dans ce cas, contre 1 + 2= 3 armées de paysans).

La fin de l'année

A la fin des 4 premiers tours, on retourne **4 nouvelles cartes événement**, les pions sur l'échelle des réserves alimentaires de chaque joueur retournent à la case « 0 » et on retire tous les **marqueurs de révolte** des états.

Ensuite, on reprend 4 tours (printemps, été, automne et hiver) qui se terminent par la deuxième et dernière comptabilisation des points.

Après 4 tours: 4 nouvelles cartes événement, retirer tous les marqueurs de révolte, reculer le marqueur de céréales.

Les règles de combat

Règles générales concernant la tour de combat

Tous les combats sont disputés à l'aide de cette tour.
Un joueur prend **toutes les armées concernées** (pions de couleur de l'attaquant et de celui qui se défend) dans la main et les jette, **avec tous les pions de couleur présents** dans la soucoupe, dans la tour.
Par cette action, certains de ces pions de couleur sont retenus dans la tour de combat et d'autres, qui étaient déjà dans la tour de combat auparavant, en ressortent. Le résultat n'est qu'un hasard.

L'important est que la tour ne soit pas vidée délibérément (seulement après la partie!). Si jamais des pions de couleur devaient sortir de la tour involontairement au cours de la partie, ils resteraient dans la soucoupe. Ils seront jetés dans la tour lors du prochain combat.

Quand a lieu un combat?

Un combat a lieu dans les situations suivantes:

- **Joueur contre joueur** – les armées d'un joueur sont déplacées dans un état d'un autre joueur, c'est-à-dire dans un état où il y a déjà d'autres armées.
- **Joueur contre un état neutre** – les armées d'un joueur sont déplacés dans un état où il n'y a pas d'armées (cet état n'appartient à personne et est ainsi neutre).
- **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte].** Une révolte dans un état d'un joueur peut avoir deux causes:
  - **percevoir des impôts/des céréales** – un joueur perçoit les impôts ou les céréales dans un état où se trouve déjà au moins un marqueur de révolte
  - **Pénurie en hiver** – un joueur ne peut pas approvisionner tous ses états en céréales en hiver.

Remarque: Pour attaquer un état, il faut avoir au moins deux armées dans l'état de départ: une armée qui va être déplacée dans un autre état et une armée qui reste dans l'état de départ.

Participation au combat

- **Joueur contre joueur ou état neutre**

L'attaquant livre bataille avec toutes ses armées présentes dans l'état contre toutes les armées de l'adversaire dans l'état disputé.
Si l'état est un état neutre, une armée de paysans provenant de la réserve commune est aussi jetée dans la tour de combat.

De plus, chaque armée présente dans la soucoupe de la tour y est également jetée.

- **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte]**

Le **joueur** joue ici le rôle de **celui qui se défend** et utilise toutes les armées de son état concerné, en y ajoutant autant de paysans, provenant de la réserve commune, qu'il n'y a de marqueurs de révolte dans l'état concerné avant la révolte.

Attention:
Les armées de paysans ne sont <u>jamais</u> placées dans un état!
Même si les paysans remportent la victoire, les armées de paysans surnuméraires dans cette situation, issus de la soucoupe de la tour, retournent dans la réserve commune.

• **Révolte en hiver**

Si la révolte a lieu en hiver, un certain nombre de paysans, déterminé par le tableau d'approvisionnement, entre en jeu.

Là aussi, toutes les armées de la soucoupe de la tour sont jetées dans la tour.

Le résultat et les conséquences qui en découlent

Pour définir le résultat du combat, il suffit de compter le nombre d'armées d'attaquant et de celui qui se défend tombées dans la soucoupe de la tour. Le parti qui a le plus d'armées a gagné. Les armées des partis non concernés par le combat ne sont pas prises en compte et restent dans la soucoupe.

• **Joueur contre joueur ou état neutre**

S'il n'y a aucune révolte dans l'état attaqué, toutes les armées des paysans de la soucoupe sont attribuées à celui qui se défend. *(en cas de défaite, ces armées de paysans sont enlevées. Les armées de paysans restantes retournent dans la réserve commune).*

Le parti qui a le moins d'armées dans la soucoupe est soumis. Ses armées retournent dans la réserve correspondante. L'autre parti a certes gagné mais perd aussi le même nombre d'armées que le parti soumis et les remet dans la réserve.

Le vainqueur place ses armées restantes dans l'état disputé. Il reçoit ou plutôt garde la carte de cet état. Si un combat finit ex æquo, toutes les armées des deux partis dans la soucoupe de la tour retournent dans la réserve.

Tous les édifices, armées et marqueurs de révolte présents dans l'état disputé sont retirés. La carte état retourne dans la réserve.

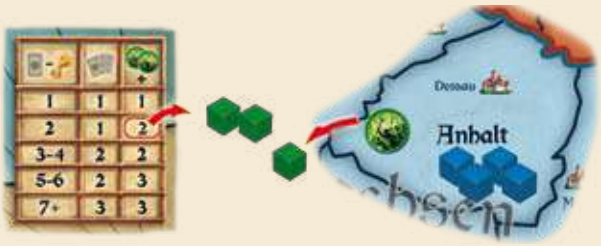
• **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte]**

Si les paysans gagnent ou si un combat se termine ex æquo, toutes les armées concernées dans la soucoupe de la tour sont remises dans la réserve. Tous les édifices et marqueurs de révolte sont retirés de l'état. La carte état retourne elle-aussi dans la réserve.

Le gagnant remet ses armées restantes de la soucoupe de la tour dans son état.

Exemple: Dirk perçoit les impôts à Lüneburg (Lunebourg), où il y a déjà deux marqueurs de révolte. Une révolte éclate. Dirk jette ses 4 armées de Lüneburg (Lunebourg) ainsi que 2 armées de paysans et ce qui se trouve déjà dans la soucoupe dans la tour. S'il remporte ce combat, il garde son état et gagne un marqueur de révolte supplémentaire.

Exemple: Il manque 2 unités de céréales à Arne cet hiver. Son état Anhalt est choisi au hasard et une révolte y éclate. En tout, 3 armées de paysans se battent (2 armées d'après le tableau plus 1 armée à cause du marqueur de révolte présent dans l'état).



Remarque: Si celui qui se défend a gagné mais qu'il n'y a que des paysans dans la soucoupe, les deux partis sont ex æquo.

Exemple: Bleu déplace 4 armées de Anhalt à Kursachsen (Electorat de Saxe) qui appartient à Jaune. Un combat éclate. Toutes les armées attaquantes (4 x Bleu) et défensives (3 x Jaune) sont jetées dans la tour. Résultat: 3 armées bleues, 1 armée jaune et 1 armée verte (paysans) tombent dans la soucoupe de la tour. Puisqu'aucune révolte n'a éclaté à ce moment à Kursachsen (Electorat de Saxe), les armées paysannes luttent aux côtés de celui qui se défend. Bleu gagne quand même le combat (3:2). Les armées jaune, verte et bleue retournent dans leur réserve respective. L'armée bleue vainqueur est placé à Kursachsen (Electorat de Saxe). Bleu reçoit la carte état Kursachsen (Electorat de Saxe) du joueur Jaune.

Remarque: Si un état change de propriétaire, la carte état doit tout de suite changer de main, même si elle doit être posée sur le tableau de joueur.

Fin du jeu

Le jeu se termine par le deuxième tour « hiver » et ainsi par la deuxième comptabilisation des points. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de thalers.

© Copyright 2002, 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

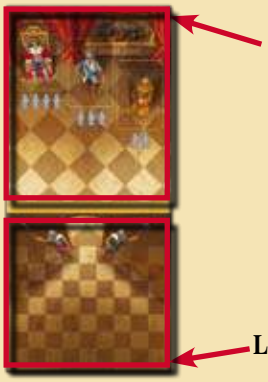
Wallenstein dans la cour impériale

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

L'Allemagne pendant la Guerre de Trente Ans: la guerre s'étend sur tout l'état et y laisse des traces. Les généraux luttent toujours pour la sauvegarde de l'état et le pouvoir tandis que les paysans se révoltent et que la famine fait rage. Les généraux essaient de faire prévaloir leurs intérêts non seulement sur le champ de bataille mais aussi dans la cour impériale, où les courtisans sont sous leur emprise. Ces derniers essaient de faire les yeux doux à l'empereur et de se procurer des cadeaux et des privilèges à offrir à « leurs » généraux. Mais prudence: celui qui s'efforcera trop d'obtenir ses faveurs perdra facilement le contrôle de ses propres armées...

Matériel de jeul

• **1 cour impériale** – à l'étage inférieur se trouve la salle de réception, où les officiers de cour demandent l'admission à la salle d'audience, qui se trouve à l'étage supérieur.
Dans la salle d'audience, il y a de la place en plus pour 3 cartes faveur.



La salle d'audience avec la place pour 3 cartes faveur.
Sur les emplacements des cartes sont indiqués 4, 3 ou 2 courtisans

La salle de réception

• **5 tableaux complémentaires** – ceux-ci ajoutent aux tableaux personnels du jeu de base 3 nouvelles possibilités d'actions.

Sur le tableau complémentaire sont dessinées 3 cases où poser des cartes, les champs d'action.

• **35 officiers de cour en bois** – 7 par couleur.
Les officiers de cour peuvent être placés dans la cour impériale pour acquérir des cartes faveur.

• **21 cartes faveur** – offrent à leur possesseur un avantage particulier à chaque fois. Chaque carte faveur est en plus pourvue d'un chiffre en bas.
Les cartes faveurs sont expliquées plus en détails page 6!

Recto et verso des cartes faveur.

• **15 cartes tour de combat** – *pour la transformation d'armées en officiers de cour..*

• **1 règle du jeu**

Recto et verso des cartes tour de combat

Préparation du jeu

L'organisation du jeu de base reste la même

Placer la **cour impériale** à droite ou à gauche du plateau de jeu.

Chaque joueur obtient en plus du matériel du jeu de base:

- **1 tableau complémentaire**
- **7 officiers de cour** de sa couleur ainsi que
- **3 cartes tour de combat**

Les joueurs posent le tableau complémentaire à côté de leur tableau personnel puis mettent en place les officiers de cour et les cartes tour de combat. Reposer les cartes tour de combat et les officiers de cour non utilisés (partie à moins de 5 joueurs) dans la boîte.

Lorsque la tour de combat est remplie, chaque joueur obtient pour chacune de ses armées sortie dans la soucoupe un officier de cour qu'il prend de sa réserve pour le poser dans la salle de réception de la cour impériale. Les armées retournent dans la réserve des joueurs.

Mélanger les cartes faveur et les poser face cachée à côté du plateau de jeu.

Suite au remplissage de la tour de combat, les armées suivantes tombent dans la soucoupe : 2 armées vertes de paysans, 2 armées bleues de Jean, 2 armées rouges de Guillaume et 1 armée violette d'Anissa. Jean et Guillaume placent chacun 2 de leurs officiers de cour dans la salle de réception et Anissa en place 1. Les joueurs enlèvent les armées de la soucoupe de la tour de combat et les reposent dans leur réserve.

Déroulement du jeu

Le déroulement habituel du jeu est complété par **2 étapes supplémentaires** dans les rounds **printemps**, été et automne. Le round intermédiaire **(hiver)** reste **inchangé**.

Les deux étapes supplémentaires:

- **Poser les cartes faveur**
- **Effectuer des actions à la cour impériale**

La planification des actions du tableau complémentaire s'ajoute à l'étape « **planifier ses propres actions et faire une offre** » s'étend à.

Le moment auquel ces étapes doivent être effectuées dans le jeu est indiqué ci-contre.

- *Poser les cartes action sur le plateau*
- *Poser les cartes spéciales sur le plateau*
  - **Poser les cartes faveur sur le plateau**
- **Planifier des actions sur les tableaux personnel et complémentaire, faire une offre**
- *Tirer un événement*
- *Déterminer l'ordre du jeu*
  - **Accomplir les actions dans la cour impériale**
- *Accomplir les actions*

Les étapes supplémentaires en détail

Poser les cartes faveur sur le plateau

Tirer les trois premières cartes faveur du tas et les poser face **visible** sur les emplacements prévus pour les cartes dans la salle d'audience de la cour impériale.

Poser la carte avec le **plus grand** chiffre sur la case avec quatre officiers de cour, la carte avec le chiffre **intermédiaire** sur la case avec **trois** officiers de cour et celle avec le **plus petit** chiffre sur la seule case encore **libre**.

Placer la carte faveur avec le chiffre 10 sur la seule case avec 4 officiers de cour, celle avec le chiffre 8 sur la case avec 3 officiers et celles avec le chiffre 2 sur la case avec 2 officiers de cour.

Planifier les actions des tableaux personnel et complémentaire, faire une offre

Quand les joueurs planifient leur actions sur le tableau personnel, les actions du tableau complémentaire sont planifiées en même temps et en secret.

Chaque case action du tableau complémentaire doit dans la mesure du possible, être occupée par 1 carte.

Les 3 cases action du tableau complémentaire permettent de transformer des armées en officiers de cour et de les envoyer à la cour impériale. On peut transformer 1, 2 ou 3 armées.

En fonction des cartes posées par les joueurs, ils peuvent accomplir différentes actions dans l'étape « **accomplir les actions à la cour impériale** »

Cartes province

Si un joueur a posé une carte province sur une case action, il enlève **aussitôt de la province** choisie autant de ses **propres** armées que nécessaire. Puis il prend le nombre correspondant d'officiers de cour et les place dans la salle de réception de la cour impériale. Il repose les armées dans sa réserve.

Il faut toujours qu'il reste au moins une armée dans la province choisie.

Les cartes tour de combat

Si une **carte tour de combat*** se trouve sur une des cases du tableau complémentaire, le joueur enlève **de la soucoupe de la tour de combat (prudemment!)** autant de ses **propres armées** que nécessaire. Il place ici aussi le nombre correspondant d'officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale et repose les armées dans sa réserve.

Cartes coffre

Si un joueur ne veut ou ne peut **pas** transformer d'armée en officier de cour, il pose une carte coffre sur le plateau. Il n'accomplit **pas d'action**. On ne tient alors **pas** compte des **coffres** sur les cartes coffre.

Si une action ne peut **pas** être accomplie **entièrement** (par exemple parce qu'il n'y a pas assez d'armées dans la province/la soucoupe de la tour de combat ou si la réserve d'officiers de cour ne suffit pas), alors elle ne peut pas être réalisée.

Les 3 cases action du tableau complémentaire:

Transformer 1 armée | *Transformer 2 armées* | *Transformer 3 armées*

Pour chaque armée désignée, un officier de cour peut être envoyé.

Attention: Les cartes doivent être posées de travers sur le tableau complémentaire.

Barbara a posé la carte province „Kai" sur son tableau complémentaire. Comme elle a choisi la case action „transformer 3 armées", elle enlève 3 armées de Kai et pose à leur place 3 officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale. Elle n'a donc plus qu'une armée à Kai.

Sur la case action „transformer 2 armées", Barbara a placé une carte tour de combat. Elle enlève 2 armées de la soucoupe tour de combat et pose à leur place 2 de ses officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale.

Une carte tour de combat posée sur le tableau personnel (jeu de base) a le même effet qu'une carte coffre: l'action n'est **pas** accomplie.

Une carte tour de combat posée sur la case d'offre est **à utiliser comme une carte coffre „0".**

Barbara a placé une carte coffre sur sa troisième case d'action. Elle n'accomplit aucune action pour cette case.

Accomplir des actions à la cour impériale

Après avoir déterminé le nouvel ordre de jeu, la réalisation des actions commence à la cour impériale. Les actions de la cour sont alors effectuées avant que les actions du jeu de base ne soit effectuées.
Les actions à la cour impériale se divisent en **deux parties:**

1. Retourner les cartes et envoyer des officiers de cour.
Les joueurs retournent maintenant dans l'ordre du jeu et, **l'un après l'autre,** toutes leurs cartes sur le tableau complémentaire et accomplissent, comme décrit, les actions.
Le premier joueur commence. Il retourne **d'abord** la carte sur la case **„transformer 3 armées"** et l'accomplit. Puis suit la case „transformer 2 armées" et pour finir la case **„transformer 1 armée".** Lorsqu'il a accompli toutes ses actions, c'est le tour du joueur suivant.
La première partie se termine lorsque tous les joueurs ont accompli les actions de leur tableau complémentaire.La deuxième partie débute ensuite:

2. Utiliser les faveurs de la cour
Le joueur qui a **le plus** d'officiers de cour dans la **salle de réception** de la cour impériale a le droit de briguer **en premier** les faveurs de l'empereur. Tous les autres suivent selon le nombre de leurs officiers de cour (en cas d'égalité, c'est l'ordre de jeu du jeu de base qui prévaut).
Le joueur dont c'est le tour déplace **tous** ses officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience.
Maintenant il a le droit de solliciter les faveurs de l'empereur, c'est-à-dire qu'il peut choisir une des cartes faveur exposées, mais il n'y est pas obligé. S'il choisit une carte du tableau, il repose dans sa réserve autant de ses officiers dans sa réserve qu'indiqué sur la case sous la carte.
Il doit utiliser, dans la mesure du possible, immédiatement la faveur de la carte. Celle-ci est retirée du jeu.
Lorsque toutes les cartes faveur exposées ont été prises, la partie 2 se termine.

Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions à la cour impériale, tous les officiers de cour qui se trouvent encore dans la salle d'audience sont déplacés dans la salle de réception. Toutes les cartes faveur encore exposées sont enlevées du tableau et retirées du jeu. Puis on continue le tour comme d'habitude

Sur le tableau personnel de Barbara se trouve une carte coffre, une carte tour de combat et une carte province. Elle peut envoyer en tout 5 officiers de cour dans la salle de réception.

Comme Barbara (jaune) a envoyé le plus d'officiers de cour, elle a le droit de commencer. Elle déplace tous les officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience et choisit la carte avec le chiffre 8. Elle retire la carte et les 3 officiers de cour nécessaires du tableau. Enfin, elle appplique l'effet de la carte. C'est ensuite à Guillaume (rouge) de jouer. Il a le deuxième plus grand nombre d'officiers de cour et les déplace dans la salle d'audience. Il choisit la carte avec le chiffre 2, retire les officiers de cour nécessaires et applique l'effet de la carte.

Jean et Anissa ont le même nombre d'officiers de cour dans la salle de réception. Cependant comme Jean se trouve avant Anissa dans l'ordre du jeu de base, il peut déplacer des officiers de cour bleus vers la salle d'audience. Mais il ne peut pas prendre la carte avec le chiffre 10, il n'a pas assez d'officiers de cour.

C'est alors à Anissa de déplacer ses officiers vers la salle d'audience, même si elle ne peut pas acquérir de carte faveur.

Fin du jeu

La fin du jeu et les conditions de victoire restent les mêmes que celles du jeu de base.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Vue d'ensemble du jeu

Préparation du jeu

1. Eventuellement trier les cartes état (3 joueurs)

2. Distribuer le matériel; chaque joueur reçoit::
- un tableau de joueur, 1 chef de l'armée et 62 armées
- Des pièces: 18 pièces (3 joueurs)
  15 pièces (4 joueurs)
  12 pièces (5 joueurs)
- 1 set de cartes pièce (de « 0 » à « 4 » thalers)

3a. Distribuer les états au choix
- Occuper 9 états avec les groupes d'armées (3 joueurs)
- Occuper 8 états (4 joueurs)
- Occuper 7 états (5 joueurs), **ou**

3b. Distribuer les états selon la directive donnée (voir ci-dessous)

4. Remplir la tour de combat: avec 7 armées par joueur et 10 armées de paysans (tous les pions tombés retournent dans la réserve.)

5. *Tirer* **4 cartes événement**

Déroulement d'une partie

1. Le printemps
- Poser les cartes action
- Poser les plaquettes de faveur
- Planifier ses propres actions et faire une offre
- Définir l'événement
- Déterminer l'ordre de jeu
- Accomplir les actions

2. L'été – comme le printemps

3. L'automne – comme le printemps

4. L'hiver
- Perte de céréales accompagnée éventuellement de révoltes
- Attribution des points de victoire
- Retrait des marqueurs de révolte
- Tirer 4 nouveaux événements
- Placer le marqueur de céréales sur « 0 »

5. Fin de l'année ou après la deuxième année: fin du jeu

Placement de départ des états donné

Nous recommandons l'utilisation de ce placement pour les débutants.

Dans les tableaux ci-contre, vous trouverez dans la partie gauche le nom des états et dans la partie droite le nombre d'armées placées dans l'état.

Chaque joueur reçoit encore les cartes état correspondantes.

Placement de départ pour 3 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C	
l'état	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*
Gft. Mark	5	Strassburg	5	Augsburg	5
Osnabrück	4	Mittelmark	4	Böhmen	4
Oberösterreich	4	Paderborn	4	Lüneburg	4
Passau	3	Bm. Konstanz	3	Salzburg	3
Erwbm. Trier	3	Breisgau	3	Würzburg	3
Erzbm. Köln	2	Burgund	2	Kärnten	2
Niederösterreich	2	Hessen-Kassel	2	Lausitz	2
Sächs. Lande	2	Neumark	2	Mecklenburg	2
Vogtland	2	Vorpommern	2	Schlesien	2

pour 4 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D	
l'état	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*
Lüneburg	5	Oberösterreich	5	Bm. Zweibrücken	5	Augsburg	5
Holstein	4	Grafschaft Mark	4	Böhmen	4	Oberpfalz	4
Württemberg	4	Schlesien	4	Hm. Paderborn	4	Osnabrück	4
Mecklenburg	3	Kärnten	3	Erzbm. Köln	3	Kursachsen	3
Wolfenbüttel	3	Tirol	3	Strassburg	3	Salzburg	3
Anhalt	2	Erzbm. Trier	2	Hessen-Darmstadt	2	Bremen	2
Baden	2	Lausitz	2	Lothringen	2	Fm. Bayern	2
Mittelmark	2	Niederösterreich	2	Passau	2	Vogtland	2

pour 5 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D		Joueur E	
l'état	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*	*l'état*	*#armées*
Gft. Mark	5	Augsburg	5	Altmark	5	Lothringen	5	Hm. Paderborn	5
Böhmen	4	Mecklenburg	4	Erzbm. Trier	4	Bm. Zweibrücken	4	Oberösterreich	4
Schlesien	4	Würzburg	4	Neumark	4	Kärnten	4	Osnabrück	4
Erzbm. Köln	3	Bremen	3	Bm. Lüttich	3	Baden	3	Salzburg	3
Lausitz	3	Hessen-Darmstadt	3	Kursachsen	3	Niederösterreich	3	Wolfenbüttel	3
Mähren	2	Holstein	2	Anhalt	2	Burgund	2	Hessen-Kassel	2
Vogtland	2	Regensburg	2	Mittelmark	2	Steiermark	2	Passau	2

Les cartes événement (Jeu de base)

Les cartes événement ont deux fonctions. La partie supérieure de la carte montre comment une certaine action est modifiée dans le tour en cours.

La partie inférieure indique le taux de perte de céréales que chaque joueur va subir en hiver.

Les 4 cartes événement en vigueur étant révélées au début de l'année, les joueurs peuvent adapter leur jeu si besoin est.

Ils ne sont donc pas à la merci de ces événements. Cependant les actions peuvent non seulement être influencées par les événements mais aussi par les plaquettes de faveur. C'est pourquoi l'ordre dans lequel les modifications sont effectuées est important. Le joueur prend tout d'abord l'événement en compte avant de jouer les plaquettes de faveur.

Exemple: le joueur obtient 6 troupes.

Si une maison de commerce est construite, un marqueur de révolte est retiré de l'état.

Perte de céréales en hiver:
5 unités

Si une maison de commerce est construite, un marqueur de révolte est retiré de l'état.

Perte de céréales en hiver:
7 unités

Si un état neutre est attaqué, deux armées de paysans sont jetées dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver:
3 unités

Si un état avec un palais est attaqué, celui qui se défend reçoit une armée supplémentaire provenant de sa réserve qui sera également jetée dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver:
2 unités

Si un état avec un palais est attaqué, celui qui se défend reçoit une armée supplémentaire provenant de sa réserve qui sera également jetée dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver:
6 unités

Les états avec une église ne peuvent être attaqués au cours de ce tour.

Perte de céréales en hiver:
3 unités

Si l'action «Percevoir des impôts » est jouée, le joueur reçoit au maximum 5 thalers, même si l'état a des revenus plus élevés.

Perte de céréales en hiver:
0 unité

Si l'action «Percevoir des impôts » est jouée, le joueur reçoit au moins 6 thalers, même si l'état a des revenus moins élevés.

Perte de céréales en hiver:
2 unités

Les états avec une église ne peuvent être attaqués au cours de ce tour.

Perte de céréales en hiver:
4 unités

Si l'action «Récolte de riz » est jouée, le joueur reçoit au moins 4 unités, même si l'état a des revenus moins élevés.

Perte de céréales en hiver:
3 unités

Si l'action «Récolte de riz » est jouée, le joueur reçoit au maximum 3 unités, même si l'état a des revenus plus élevés.

Perte de céréales en hiver:
4 unités

Si les actions « Acheter 5 ou 3 armées », le joueur ne reçoit que 3 ou 2 armées.

Perte de céréales en hiver:
1 unité

Les cartes de faveur (extension « Dans la cour impériale »)

En principe, les cartes de faveur **doivent** être utilisées **de suite. Les numéros 4, 10, 11 et 18 sont des exceptions.**

Numéro 1:

La carte événement de ce tour peut être immédiatement retirée du jeu. L'événement n'a pas lieu.

Le joueur peut aussi laisser la carte là où elle est.

Numéro 4:

Un marqueur de révolte est retiré d'un propre état au choix.

Si le joueur ne possède pas d'état dans lequel il y a un marqueur de révolte, il a le droit de garder la carte et de parer le prochain marqueur de révolte; la carte n'étant valable qu'une fois.

Numéro 12:

Le joueur place 3 armées gratuitement dans un état lui appartenant ou dans un état neutre.

Si le joueur occupe un état neutre, il prend la carte état correspondante sans livrer bataille.

Numéros 2, 9, 16:

Le nombre de pièces donné ci-dessus peut être retiré de suite et placé dans la réserve personnelle.

Numéros 3, 8, 14:

Le joueur peut ajouter (prudemment) depuis sa réserve personnelle le nombre indiqué d'armées dans la soucoupe de la tour de combat.

Numéros 5, 15, 20:

Le joueur perçoit de suite la quantité de céréales indiquée. Il avance son marqueur de céréales d'autant de cases indiquées sur l'échelle de réserves alimentaires.

Numéros 6, 13, 19:

Le nombre de points de victoire indiqué est immédiatement accordé au joueur. Il avance son pion d'autant de cases indiquées sur l'échelle de points de victoire.

Numéros 7, 17, 21:

Le bâtiment représenté peut être immédiatement construit gratuitement dans une des provinces du joueur, selon les règles de construction déjà connues.

Numéros 10, 11, 18:

Dans ce tour, le joueur ne peut pas être attaqué lors de l'action « combat/ mouvement A/B », ou « A » + « B ».

A la fin de ce tour, la carte est retirée du jeu.

Wallenstein Lansquenet

Voici une autre petite extension en complément qui peut être utilisée avec ou sans « Dans la cour impériale ». Les règles de base du jeu Wallenstein restent inchangées à l'exception des modifications suivantes.

Matériel de jeu

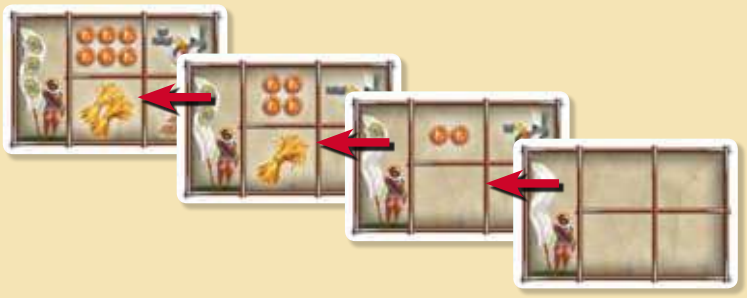
- **5 sets de 4 cartes différentes**
- **1 règle du jeu**

Recto:

Verso (avec les armoiries du chef de l'armée)

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit **un set de 4 cartes** qu'il dépose devant lui en forme de pile (voir image ci-dessous). La carte avec **la bannière vierge** se retrouve sur le dessus de la pile.



Préparation du jeu

Après avoir déterminé l'ordre de jeu, chaque joueur vérifie s'il possède des états dans au moins 4 régions différentes.

Si tel est le cas, il met la première carte de la pile sous la pile et reçoit dans l'ordre du jeu au choix l'un des bonis figurant sur la nouvelle carte.

Si les conditions ne sont pas remplies, l'ancienne carte reste face visible sur le dessus de la pile.

Remarque: Dans ce cas, il n'y a pas de bonus!

Après l'hiver, le joueur trie ses cartes comme au début du jeu.

Remarque: En combinaison avec « Dans la cour impériale »: avant les actions « cour »!

Boni:

Nombre de pièces donné

Nombre d'armées dans la soucoupe donné

Nombre de céréales donné

Nombre de points de victoire donné

QUEEN GAMES

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany