

WARS OF THE ROSES (La Guerre Des Deux Roses)

AIDE DE JEU

1. ORDRE DU TOUR

- Le tour de jeu est déterminé par l'échelle de score, le joueur avec le moins de PVs joue en premier.
- Si égalité : on conserve les positions relatives du tour précédent.

2. PIOCHE DES CARTES

- Tour 1 : Piocher 12 cartes (3 par joueur) ; Tour 2 - 5 : Piocher 8 cartes (2 par joueur).
- On pioche le nombre correct de carte en plus des cartes Lieu neutre du tour précédent.
- Au tour 1 : Joueur 1, 2, 3, 4 pioche la première carte, puis 4, 3, 2, 1 pour la deuxième carte puis 1, 2, 3, 4 pour la dernière carte.
- Au tour 2 - 5 : 1, 2, 3, 4 pour la première carte puis 1, 2, 3, 4 pour la deuxième carte.
- Toutes les cartes non choisies sont retirées du jeu.
- Après avoir pioché une carte, placer le cube de propriété sur le Lieu ou le disque de propriété sur le Personnage.
- Quand un Noble est choisi, on prend les deux marqueurs correspondants : 1 sur le plateau de planification et l'autre dans sa zone de départ avec un disque de propriété.
- Quand un Navire est choisi, on place un marqueur sur le plateau de planification et l'autre reste dans le port d'attache avec un disque de propriété.
- Quand une carte de Mercenaire est choisie, prendre le nombre de Mercenaire correspondant dans l'échelle de Troupe. On retire la carte du jeu.

3. REVENUS

- Chaque joueur additionne les revenus indiqués sur leurs cartes et prend l'argent de la banque.
- French Aid : au tour 2 - 5, chaque joueur décide dans **l'ordre du tour** s'il visite la France pour lever des fonds. S'il le fait (une seule fois dans la partie), il reçoit une somme égale à la différence entre ses points de victoire et ceux du joueur en tête (max 25 £).

4. PLANIFICATION

La planification se fait par tous les joueurs de façon simultanée derrière leur paravent, elle consiste en :

- Miser de l'argent pour le titre de Captain of Calais.
 - L'argent est placé dans une des icônes Captain of Calais. Le titre revient au joueur ayant payé le plus. Tout l'argent placé par les joueurs est payé à la banque. Ce titre rapporte 4 PCs dans la phase de Parlement et 4 PVs lors de la phase de Remise des Titres.
- Déplacer des Nobles et des Navires :
 - Les Navires peuvent se déplacer jusqu'à 2 zones de mer.
 - Les Nobles se déplacent dans 1 zone adjacente.
- Quel Lieu attaquer ou défendre et combien de troupe faut-il recruter pour cela :
 - Les troupes ne peuvent attaquer que les Villes ayant un cube de propriété (appartenant à un joueur) dans une région où l'attaquant est présent. Un cube ou un disque de propriété sur un Noble, un Château Royal, une Ville, un Evêque ou un Port (**Pas un Navire**) fait qu'un joueur est présent dans une région. **Un Noble est considéré comme présent dans sa région de départ et dans sa région d'arrivée.**
 - Levée des troupes : chaque marqueur de troupe à un coût de 3 £. Les Mercenaires n'ont pas de coût.
 - Les troupes ne peuvent être positionnées que dans un Château Royal, une Ville ou un Port.
- Combien dépenser pour corrompre un Noble, un Evêque ou un Capitaine de Navire :
 - Placer un cube noir sur le Personnage d'un autre joueur : coût 2 fois le revenu (PCs pour Noble).
 - Placer un cube blanc sur un de ses propres Personnages : coût 1 fois le revenu (PCs pour Noble).
 - Les joueurs n'ont pas besoin d'être présent dans la région où se trouve le Personnage qu'il souhaite corrompre.
- Seul les Lieux (Personnages) appartenant à un joueur peuvent être attaqués (corrompus).
- Quand un joueur a terminé sa planification il met son marqueur de Royal House face caché.

5. DÉPLOIEMENT

- Tous les joueurs retirent leur paravent.
- Tous les joueurs annoncent la somme dépensée pour le titre de Captain Of Calais et paient l'argent à la banque. Le vainqueur prend la tuile et la place sur la région correspondante du plateau avec un de ses disques de propriété posé dessus.
- **Chaque joueur calcule le montant dépensé pour les corruptions et la levée de troupe. Ils paient l'argent à la banque.**
- **A tour de rôle dans l'ordre inverse du tour de jeu** : Les Nobles et les Navires sont déplacés. Les Troupes et les Mercenaires sont placés sur le plateau. Les Troupes qui défendent sont placées sous le cube de propriété du défenseur et les Troupes qui attaquent sont placées à côté de l'icône attaquée. Un disque de propriété est placé sur les mercenaires.
- Les cubes blancs sont placés sur les marqueurs de Noble, Evêque ou Navires correspondant sur le plateau de jeu.

6. CORRUPTION

- Chaque joueur joue cette phase dans **l'ordre inverse du tour de jeu**.
- **Le joueur actif prend tous les cubes noirs placés sur son plateau de planification et les pose sur le/les Personnage(s) qu'il souhaite corrompre.** Si le Personnage a un cube blanc alors la corruption échoue : le cube blanc et le cube noir sont rendus à leur propriétaire.
- S'il n'y a pas de cube blanc sur le Personnage alors la corruption est un succès, le joueur actif remplace le disque de propriété du personnage corrompu par un des siens. Le nouveau propriétaire prend la carte de Personnage et le marqueur correspondant qu'il place sur son plateau de planification.
- A la fin de cette phase tous les cubes blancs sont rendus à leur propriétaire.

7. COMBAT

- Chaque joueur joue cette phase dans **l'ordre inverse du tour de jeu**.
- **On résout les batailles où le joueur actif a des troupes qui attaquent un Lieu possédé par un des ses adversaires.**
- Le cube de propriété du défenseur est remplacé par le nombre de troupe de garnison correspondant sur le Lieu qu'il défend.
- Les troupes Défenseur et Attaquant sont retirées une à une.
- Le joueur qui survit est le vainqueur, mais ne place pas encore de cube de propriété tant que la phase de combat n'est pas finie, il place les troupes restantes sur l'icône de Lieu qu'il vient de conquérir.
- A la fin de cette phase, les cubes de propriété sont placés là où les combats ont eu lieu (sauf les Lieux qui sont devenus neutres). Toutes les troupes restantes sont rendues à leur propriétaire. Les nouveaux propriétaires récupèrent les cartes de Lieu, les cartes des Lieux devenus neutres vont sur le deck de carte face visible. Les Mercenaires sont remis dans la zone de Troupe.

8. PARLEMENT

1. PVs sont marqués dans chaque région pour le joueur ayant le plus de PCs et pour le second joueur ayant le plus de PCs. Les égalités sont brisées par l'échelle de point de contrôle de la gauche vers la droite.
2. Dans chaque région, le nombre de PCs de chaque famille est additionné afin de déterminer quelle famille contrôle le parlement de cette région. On retourne alors la Rose sur la couleur correspondante. On additionne les voix de chaque famille et celle ayant le plus de voix place un de ses héritiers sur le trône. Les deux joueurs de cette famille marquent 5 VP.
3. Les titres spéciaux sont décernés : 4 PVs par titre (possesseur du titre si au moins 2 éléments de chaque titre).
4. On décerne les bonus de Commerce (2 PVs) et Religieux (3 PVs)

FIN DU TOUR

- On remet la tuile de Captain of Calais dans son emplacement. On avance de marqueur de tour.

FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine à la fin du cinquième tour (chaque tour représente 10 ans), le joueur avec le plus de point de victoire est déclaré vainqueur.
- On brise les égalités avec le nombre d'héritier placé sur le trône par chaque famille. Puis grâce à l'échelle des Points de Contrôle.

TERMINOLOGIE

- **Les négociations entre joueurs sont interdites.**
- Les Capitaines de Navires sont représentés par des marqueurs de Navire, ils sont différenciés par leur port d'attache.
- Les Navires commencent la partie sur l'icône se trouvant à côté de leur port d'attache.
- Les cartes sont les cartes de Lieu et de Personnage. Elles sont mélangées pour faire un unique deck.
- Les Villes se réfèrent indifféremment aux Grandes Villes et aux Villes.
- Une Garnison est le nombre de troupes qu'une ville en défense reçoit quand elle est attaquée et qu'on retire le cube de propriété du défenseur. Leur nombre est représenté à côté de chaque Lieu en gris.
- PCs sont les points de contrôle et PVs sont les points de victoire.

Règles pour 2 & 3 joueurs

- Les tuiles de Maison Royal ne sont pas distribuées et ne seront pas utilisées dans la partie.
- Les marqueurs de Maison Royal ne seront pas non plus utilisés.
- Dans une partie à 2 joueurs, on pioche 12 cartes au premier tour (6 par joueur), puis 8 cartes aux tours 2 - 5 (4 par joueurs).
- Dans une partie à 3 joueurs, on pioche 9 cartes à chaque tour (3 par joueur)
- Les cartes sont piochées dans le même ordre que pour une partie à 4 joueurs.
- Après l'attribution des PVs, il n'y a pas d'héritier pour le trône et pas d'attribution des 5 PVs pour la maison qui a son héritier sur le trône.
- Variante optionnelle pour 2 joueurs : On joue exactement comme dans une partie à 4 joueurs, un joueur sera Lancaster et l'autre York. Le nombre de carte pioché est aussi le même qu'à 4 joueurs.