

MARIA

MARIE THERESE ET LA GUERRE DE SUCCESSION D'AUTRICHE

POUR 2 OU 3 JOUEURS PAR RICHARD SIVÉL

TRADUCTION FRANÇAISE PAR MICHEL LEPETIT



En octobre 1740, meurt Charles VI, empereur d'Allemagne et chef de l'Etat autrichien. La succession revient à sa fille aînée, Marie-Thérèse, âgée de 23 ans. Pour autant, par droits impérial et coutumier, une femme ne peut hériter du trône impérial.

Alors qu'à peine quelques années auparavant les autres Etats d'Europe avaient donné leur accord à la succession par Marie-Thérèse en ratifiant la Pragmatique Sanction, ses ennemis voient soudain l'Autriche comme une proie facile. La Bavière et la Saxe revendiquent de larges pans des domaines des Habsbourg. Soutenue par la France, la Bavière brigue même le titre impérial. Et quoi de plus facile à prendre ? L'Autriche est isolée et dirigée par une jeune femme inexpérimentée et supposée faible.

En décembre 1740, s'embrase finalement la Guerre de Succession d'Autriche. Saisissant l'opportunité, Frédéric II de Prusse – lui même roi depuis seulement 6 mois – envahit la province autrichienne de Silésie, poussé par sa soif de puissance et de gloire personnelle. L'attaque surprise de la Prusse prend la Silésie pratiquement sans combat.

Au printemps 1741, la Bavière, la Saxe et la France prennent les armes à leur tour. Submergée par cette vague d'attaques, l'Autriche semble condamnée.

Néanmoins, les agresseurs ont sous-estimé Marie-Thérèse, sa force de caractère, et sa redoutable ténacité. Contre l'avis de ses ministres, elle n'a pas l'intention de céder la moindre parcelle de son héritage ...

1 CONCEPT DE BASE


♥ MARIA est un jeu pour 2 ou 3 joueurs fondé sur la Guerre de Succession d'Autriche (1740-1748). Le jeu peut être joué selon deux variantes : le jeu introductif (9 tours à jouer, environ 90 min., avec des règles simplifiées) ou le jeu avancé (12 tours, 3 à 5 heures, avec la totalité des règles).

♥ Les sections 1 à 13 donnent les règles pour 3 joueurs qui sont valables pour les deux variantes. Les sections 15 à 23 donnent les règles qui ne valent que pour les règles avancées. Des règles supplémentaires qui ne sont que pour le jeu avancé sont incluses dans les sections 1 à 13, mises en évidence par des cartouches grisés. Les règles supplémentaires pour 2 joueurs se trouvent dans la section finale.


♥ Les conditions de victoire du jeu introductif sont dans la section 14. Les conditions de victoire du jeu avancé sont dans la section 23.

♥ Le jeu MARIA contient :

- 1 plateau de jeu
- 1 Tableau politique
- 22 étiquettes pour les généraux et les hussards
- 5 feuillets d'armées
- 1 feuillet prédécoupé avec 132 marqueurs
- 192 cartes, avec dans le détail :
 - 4 paquets de Cartes Tactiques, de 38 cartes chacun
 - 25 cartes politiques
 - 2 x 6 cartes nationales (en allemand ; en anglais)
 - 3 aides de jeu
- Un compendium pour les cartes politiques
- Ce livret de règles, et :


20 généraux
dans 6 couleurs


10 trains de ravitaillement
dans 6 couleurs


2 hussards
(blancs)

2 LES JOUEURS

♥ Les 3 joueurs prennent les rôles de Marie-Thérèse, Frédéric et Louis XV. Ils contrôlent les puissances suivantes :

- **Marie-Thérèse** : l'Autriche (blanc)
- **Frédéric** : la Prusse (bleu), la Saxe (vert), l'Armée Pragmatique (gris)
- **Louis XV** : la France (rouge), la Bavière (orange)

Commentaire : l'Armée Pragmatique était composée de soldats de la Grande-Bretagne, des Pays-Bas et de l'Electorat du Hanovre.

♥ L'Autriche, la Prusse, la France et l'Armée Pragmatique sont des **grandes puissances**, alors que la Bavière et la Saxe sont des **puissances secondaires**.

♥ Les puissances suivantes sont alliées les unes aux autres :

- La France, la Bavière, la Prusse, et la Saxe
- L'Autriche et l'Armée Pragmatique

♥ Des puissances qui ne sont pas alliées l'une à l'autre sont des adversaires.

♥ Certaines puissances alliées coopèrent :

- La France et la Bavière.
- La Prusse et la Saxe
- L'Autriche et l'Armée Pragmatique

Commentaire : comme on le voit, le rôle de Frédéric dans le jeu est schizo-

phène. Quand il joue la Prusse et la Saxe, il est l'adversaire de l'Autriche. Alors que quand il joue l'Armée Pragmatique, il est l'allié de l'Autriche. Mais qu'on ne s'inquiète pas ! Ça marche !

3 LES ELEMENTS DU JEU

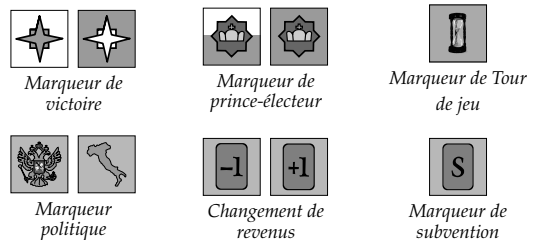
3.1 Les pions

♥ Chaque puissance a des généraux et des trains de ravitaillement, qu'on appelle par la suite des **pièces**. L'Autriche a en outre 2 hussards. Les hussards ne sont jamais considérés comme des pièces.

♥ Chaque général a un nom et un numéro de rang. Avant de jouer ce jeu pour la première fois, les étiquettes doivent être collées aux généraux de chaque puissance (bleu sur bleu, rouge sur rouge ect.) Les deux étiquettes de hussard vont sur les disques blancs des hussards.

Commentaire : pour des raisons techniques, le feuillet d'étiquettes a 2 étiquettes vides.

♥ Les marqueurs prédécoupés sont des types suivants :



3.2 Le plateau de jeu et le Tableau politique

♥ Le plateau présente 2 cartes géographiques : la carte des Flandres et la carte de Bohème.

♥ Une grille rectangulaire divise les cartes en 44 secteurs. A chaque secteur est attribuée une couleur : cœur, carreau, trèfle, ou pique. Ces couleurs ont un impact sur le jeu des Cartes Tactiques pour la résolution des combats.

♥ **Territoire national.** Le territoire national d'une puissance inclut tous les territoires de sa couleur. On remarque que la carte des Flandres inclut des territoires qui appartiennent au territoire national de l'Autriche. La Silésie (Schlesien) n'est le territoire national d'aucune puissance au début de la partie, mais pendant une partie de jeu avancé elle peut devenir le territoire national de la Prusse.

♥ Les cartes montrent des cités reliées par des routes. Les routes épaisses sont les routes principales. Des cités reliées par une route sont **adjacentes**. On remarque qu'il y a des routes qui relient la carte des Flandres à la carte de Bohème.

♥ Certaines cités sont spéciales : ceci comprend les forteresses secondaires, les forteresses principales, et les cités de mise en place (voir la légende sur le plateau).

♥ **Contrôle d'une forteresse** : au cours d'une partie, une puissance contrôle toutes les forteresses à l'intérieur de son territoire national non marquées par un marqueur de victoire, et toutes les forteresses hors de son territoire national marquées par un marqueur de la puissance, marqueur de victoire ou marqueur de prince-électeur.

♥ Il y a 9 forteresses spéciales qui donnent le pouvoir de contrôle sur un prince-électeur chacune (par exemple Berlin). Le vote des princes-électeurs décide de l'élection de l'Empereur, pour laquelle le Collège électoral (voir le bord inférieur du plateau) est également utilisé.

♥ Dans le coin supérieur gauche du plateau, chaque grande puissance a un cartouche de cases de victoire : 8 cases pour les victoires de bataille (2 pour chacune des 4 grandes puissances), et 4 autres cases de victoire.

♥ Le long du bord du plateau, chaque grande puissance a une case hors-carte et une case pour son stock de marqueurs de victoire.

♥ Le Tableau Politique est expliqué en section 17.

COMMENTAIRE : les cases hors-carte sont utilisées pour les généraux envoyés sur des théâtres d'opérations lointains (par ex. l'Italie). Tant que le général est dans une case hors-carte il est totalement hors jeu.

4 COMMENT COMMENCER

♥ Les joueurs peuvent tirer au sort ou par accord mutuel qui joue quel rôle.

♥ On met le marqueur de Tour dans la case »1« sur la Chronique des Tours de jeu. (voir le coin supérieur droit du plateau).

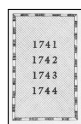
♥ On divise un feuillet d'armées en quatre quarts. On donne son quart à chaque joueur. On met de côté le quatrième quart (appelé Scoring d'hiver) pour un usage ultérieur.

♥ On positionne les pièces comme indiqué sur le plateau (les feuilles d'armée fournissent les coordonnées sur la carte). Les généraux vont sur les cités de mise en place indiquées par le numéro de leur rang dans leur couleur. Les trains de ravitaillement vont sur les cités de mise en place indiquées avec un »T« dans leur couleur. Les 2 hussards autrichiens vont à côté du plateau. REMARQUES : 1.) un général prussien débute dans la case hors-carte »Ostpreussen« ET un train de ravitaillement prussien va dans la case de victoire Silésie. Les deux pièces sont hors jeu au début de la partie. 2.) Après la mise en place, les cités de mise en place sont traitées comme des cités normales.

♥ On met le nombre suivant de marqueurs de victoire pour chaque grande puissance dans le stock correspondant : Prusse 13, France 11, Armée Pragmatique 8, Autriche 8.



Carte Tactique



Carte Politique



Carte Nationale

♥ On mélange un des quatre paquets de Cartes Tactiques pour utilisation immédiate comme talon. On met de côté les 3 autres paquets pour plus tard.

♥ La Prusse met 1 marqueur de victoire sur chacune de ses forteresses en Silésie (Liegnitz et Glogau). L'Autriche met des marqueurs de victoire sur les 5 autres forteresses Silésiennes. IMPORTANT : dans le jeu avancé, ces marqueurs proviennent des stocks.

♥ Chaque puissance reçoit sa main initiale de Cartes Tactiques : la Prusse en reçoit 9, la Saxe 3, la France 2, la Bavière 5, l'Armée Pragmatique 3, l'Autriche 5.

♥ Les feuilles d'armée indiquent le nombre de troupes qu'a chaque puissance en début de partie. Chaque joueur alloue confidentiellement toutes les troupes de la puissance à ses généraux en inscrivant un nombre sur la case à côté du nom du général. Chaque général doit recevoir un minimum de 1 troupe, mais ne peut recevoir plus de 8 troupes. Certains généraux ont pour autant un minimum plus élevé pour la mise en place initiale ; ceux-ci sont indiqués sur les feuilles d'armée.

Exemple : la Prusse a 22 troupes. Dans le respect des valeurs minimum de mise en place, Frédéric reçoit 8 troupes, Schwerin 4, Erbprinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6.

♥ On marque les forteresses de Köln et Mannheim avec des marqueurs de prince-électeur français, et les forteresses de Mainz et Trier avec des marqueurs de prince-électeur Austro-Pragmatiques.

♥ Dans le Collège Electoral, on met 1 marqueur de prince-électeur de la couleur correspondante dans chacune des 9 cases. (Par exemple, on met des marqueurs de prince-électeur prussiens dans les cases Berlin et Dresden).

♥ On trie les Cartes Politiques en quatre paquets, un pour chaque année de 1741 à 1744. On mélange chaque paquet. Puis on empile les paquets l'un sur l'autre par ordre chronologique (1741 au sommet, 1744 à la base) pour créer un paquet combiné.

♥ Sur le Tableau Politique, on met 1 marqueur politique dans chacun des 3 registres. Le marqueur va sur la case avec une étoile.

5 LA SEQUENCE DE JEU

♥ Le jeu se joue par tour. Chaque tour consiste en 5 étapes, qui sont menées dans un ordre strict :

1. Les grandes puissances font de la politique.
2. L'Autriche place ses hussards.
3. Etape d'actions de France & Bavière.
4. Etape d'actions de Prusse & Saxe.
5. Etape d'actions d'Autriche & Armée Pragmatique.

♥ Les étapes d'actions sont le cœur du jeu. Chaque étape d'actions est divisée en 5 phases. Les puissances qui partagent une étape d'actions sont les puissances actives et elles agissent à chaque phase en même temps. C'est vrai même pour l'Autriche et l'Armée Pragmatique, bien qu'elles soient jouées par des joueurs différents. Les 5 phases sont réalisées dans l'ordre strict qui suit :

1. **Cartes Tactiques** : les puissances actives reçoivent de nouvelles Cartes Tactiques.
2. **Le ravitaillement** de chaque général actif est vérifié.
3. **Déplacement**. Toutes les pièces actives peuvent se déplacer. Ceci comprend la conquête d'objectifs et le retour de trains de ravitaillement.
4. **Combat**. Tout général actif doit attaquer des généraux adverses adjacents.
5. **Les conquêtes rétroactives** sont vérifiées.

♥ Après que toutes ces étapes ont été réalisées, le marqueur de tour est avancé d'une case, et le tour suivant commence.

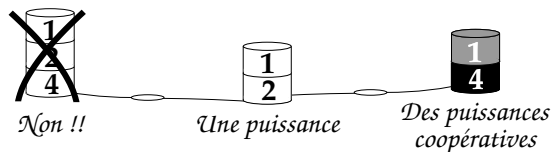
♥ **Hiver** : Tous les 3 tours, le cours normal du jeu est interrompu par l'hiver. L'hiver n'est pas un tour de jeu. Il ne consiste en aucune des étapes qui précèdent. Pendant l'hiver, un général retiré précédemment du plateau peut revenir et des troupes peuvent être recrutées. Les puissances mènent ces activités dans le même ordre que celui utilisé pour les étapes d'actions. Après l'hiver, reviennent les tours de jeu normaux.

♥ En hiver, les joueurs font un scoring d'hiver (jeu avancé uniquement).

6 PILES ET TROUPES

Avant de présenter les règles détaillées pour les différentes phases, il est utile d'introduire les règles de base pour les piles et les troupes.

♥ **1 seule pièce peut être placée dans chaque cité à tout moment.** EXCEPTION : deux généraux peuvent occuper une cité pour former une **pile**, mais seulement si ils appartiennent à la même puissance ou à des puissances coopératives. Une pile de généraux de puissances coopératives est appelée une **pile mixte**. Dans les deux cas, le général avec le plus petit numéro de rang est le commandant suprême et il est placé au sommet de la pile. Si deux généraux ou le même numéro de rang (par exemple Prusse N°1 et Saxe N°1), le joueur doit décider au moment de créer la pile qui sera le commandant suprême.



♥ **Tout général doit commander au moins 1 troupe.**

♥ **Un général ne peut jamais commander plus de 8 troupes.**

♥ Dans une pile, des généraux de la **même puissance** traitent la somme de leurs troupes comme une valeur commune. Ils doivent commander au moins 2 troupes, et ne peuvent jamais commander plus de 16 troupes.

♥ L'allocation des troupes entre les généraux d'une puissance est transcrite sur la feuille d'armée de la puissance et elle est gardée secrète. Si durant la partie, le nombre de troupes allouées à un général change, la feuille est mise à jour avec le nouveau nombre. Un joueur doit faire état du total courant des troupes d'une puissance si on le lui demande. Pour autant, la force des troupes allouées à un général donné n'est rendue publique que lors des combats.

♥ Tant que des généraux d'**une puissance** sont empilés, un joueur peut transférer des troupes entre eux quand il le souhaite. Il peut le faire même lors d'une étape d'actions d'un autre joueur. Des troupes ne peuvent jamais être transférées entre des généraux qui ne sont pas empilés ou qui appartiennent à des puissances différentes.

♥ Un général qui perd sa dernière troupe est retiré du plateau, à moins que le général soit dans une pile et qu'il soit possible de lui transférer au moins une troupe. Dans ce cas, le transfert est obligatoire : un général n'est jamais retiré du plateau tant qu'il a une troupe, ou tant qu'une troupe peut lui être transférée.

Exemple : Friedrich et Schwerin sont empilés. Ils ont respectivement 4 et 5 troupes, pour un total de 9 troupes. Le joueur prussien décide de transférer des troupes à l'intérieur de cette pile. Friedrich reçoit 7 troupes et Schwerin 2. Il met par écrit la nouvelle allocation de troupes sur sa feuille d'armée.

Exemple : Friedrich et Schwerin comme ci-dessus. En combat, ils perdent 8 troupes. La dernière troupe survivante va à Friedrich, notre Schwerin sans troupe quitte la carte. Comme variante, on suppose qu'ils n'ont perdu que 7 troupes. En ce cas, les deux généraux restent sur la carte avec 1 troupe chacun.

7 LES HUSSARDS

♥ L'Autriche a deux hussards, qu'elle place sur des cités pour perturber le ravitaillement adverse (voir section 9).

♥ Les hussards sont placés à l'étape des hussards. Un hussard peut être placé sur n'importe quelle cité, avec les restrictions suivantes :

- la cité doit être sur la carte de Bohème, et
- elle ne peut pas être à une distance de plus de 4 cités d'un général autrichien, et
- elle n'est pas à ce moment-là occupée par une pièce.

♥ Si un hussard est encore sur le plateau (d'un tour précédent), l'Autriche peut le laisser où il est, ou bien elle peut le repositionner.

♥ Un hussard ne bloque pas les déplacements ou les retraites d'une pièce. Si une pièce se déplace ou bat en retraite dans ou à travers la cité d'un hussard, le hussard est retiré du plateau, mais il peut être repositionné à nouveau au tour suivant.

8 PHASE DES CARTES TACTIQUES

♥ Au début de son étape d'actions, chaque puissance active tire un certain nombre de Cartes Tactiques (CTs) du talon :

| | | | | | |
|-------------|-------|-----|----------|-------|-----|
| France | 4 (5) | CTs | Bavière | 2 (1) | CTs |
| Prusse | 3 | CTs | Saxe | 1 | CTs |
| Armée Prag. | 3 | CTs | Autriche | 5 | CTs |

Remarque : Au 3 premiers tours, la France tire 4 CTs par tour, et la Bavière 2 CTs du fait d'une subvention. A partir du tour 4, la subvention est optionnelle. A chaque tour où la France décide de ne pas donner à la Bavière sa subvention, la France tire 5 CTs et la Bavière 1 CT.

♥ **Une puissance secondaire ne reçoit pas de CTs (pas même de subvention) si sa forteresse principale est contrôlée par l'ennemi.**

♥ Des puissances ne peuvent jamais mélanger ou échanger leurs CTs. Une puissance accumule des CTs jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Il n'y a pas de taille maximum à une main. Les CTs ne peuvent pas être montrées aux autres joueurs sauf quand on les joue. Chaque CT a une couleur (♥♣♦♠) et une valeur de 2 à 10. Il y a une carte joker spéciale appelée »Réserve«. Quand un joueur joue une carte Réserve, il en déclare la couleur et la valeur comprise entre 1 et 8. REMARQUE : en déclarer la valeur est d'une grande utilité pour minimiser les pertes au combat.

Truc : Mettre la Carte Nationale de chaque puissance au dessus de sa main de CT, afin de ne pas se tromper sur quelle main appartient à quelle puissance.

♥ Dès que des CTs ont été jouées, elles sont mises de côté et triées selon leur paquet d'origine. Lorsque le premier paquet de CTs est fini, on utilise le second comme talon, et ainsi

de suite. Si le quatrième paquet est fini, on utilise toujours les deux paquets qui se sont le plus reconstitués, dès lors qu'on veut de nouvelles CTs pour le talon. On les mélange ensemble soigneusement.

♥ Dans certaines situations, les joueurs doivent payer un prix avec des CTs (par exemple le ravitaillement, voir section 9). Pour cela, on paie avec des CTs de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs ; seule la valeur compte. Si l'on surpaie, on ne reçoit pas la monnaie.

9 PHASE DE RAVITAILLEMENT

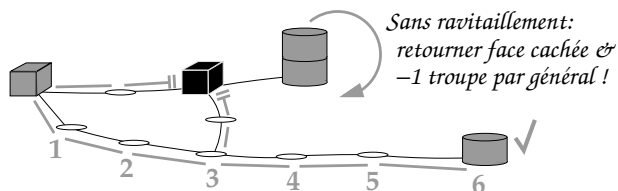
♥ Un général a besoin de ravitaillement. Le statut du ravitaillement d'un général est vérifié exclusivement lors de la phase de ravitaillement de l'étape d'actions de la puissance.

♥ Dans son territoire national un général est toujours ravitaillé. RAPPEL : en début de partie, la Silésie n'est territoire national pour personne (voir 3.2).

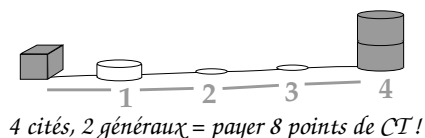
♥ Hors de son territoire national, pour être ravitaillé, un général doit avoir un chemin de ravitaillement jusqu'à un train de ravitaillement de sa propre couleur. Ce chemin ne peut pas être de plus de 6 cités. Le chemin ne peut pas être tracé à travers des pièces **ennemies** (généraux et trains de ravitaillement).

♥ Si un général ne peut être ravitaillé lors de sa phase de ravitaillement, il est retourné face cachée et subit une perte immédiate de une troupe. Si il est déjà face cachée, il reste face cachée et perd 2 troupes. Si il est face cachée, mais à nouveau ravitaillé, il est retourné une fois encore.

♥ Un général face cachée ne peut pas conquérir de forteresse.



♥ **Hussards.** Chaque général en lutte avec l'Autriche dont on trace le chemin de ravitaillement à travers un hussard doit payer avec des CTs pour être ravitaillé. Le coût en est en fonction de la longueur du chemin de ravitaillement tracé, i.e. 1 point de CT par cité. (il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour le tracer à travers 2 hussards). Une puissance doit payer si elle a assez de CTs pour le faire. Si une puissance ne peut pas payer, le général est non ravitaillé avec les conséquences habituelles (retourné face cachée, perte de troupes); en outre la puissance doit montrer toutes ses CTs pour vérification.



10 PHASE DES DEPLACEMENTS

10.1 Déplacement

♥ Durant sa phase des déplacements, une puissance active

déplace ses pièces. Une puissance peut déplacer autant de ses pièces qu'elle le souhaite, mais une pièce doit avoir fini son déplacement avant qu'une autre ne le commence. Une pièce ne peut être déplacée qu'une seule fois. Un déplacement se fait de cité en cité le long des routes.

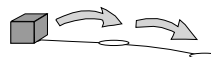
♥ Un général peut se déplacer de 3 cités, même en faisant des allers retours.



♥ Si le déplacement s'effectue **entièrement** sur une route principale, le général peut avancer d'une cité supplémentaire, pour un total de 4 cités.



♥ Un train de ravitaillement se déplace comme un général, mais d'une cité en moins, c'est-à-dire, de 2 cités (et de 3 sur les routes principales).



♥ Un seul pion peut être placé sur une cité. (EXCEPTION : les piles). En aucune manière une pièce ne peut sauter par dessus une autre pièce. Quand un général s'empile avec un autre, les déplacements s'arrêtent immédiatement pour les deux. Quand s'empilent un général face cachée et un autre face visible, les deux gardent leur orientation.

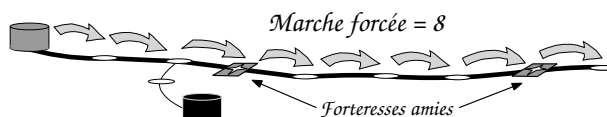
♥ Un général peut entrer dans une cité contenant un train de ravitaillement adverse. Dans ce cas, le train de ravitaillement est éliminé (on le retire du plateau), et le général peut continuer de se déplacer.

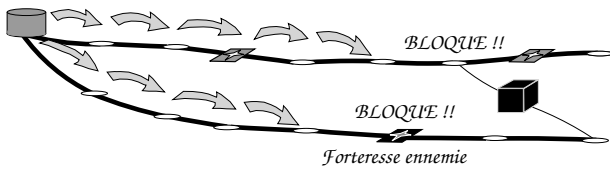


♥ **Marche forcée.** Dans certaines circonstances, un général peut faire une marche forcée. (un train de ravitaillement ne peut pas faire de marche forcée). Lors d'une marche forcée, un général peut se déplacer jusqu'à 8 cités. Une marche forcée :

- doit être **entièrement** sur une route principale.
- ne doit jamais entrer ou passer à travers une forteresse sous **contrôle ennemi**. Si une marche forcée débute sur une forteresse sous contrôle ennemi, cette forteresse n'est **jamais** conquise.
- ne peut pas entrer ou passer à travers une cité adjacente à une pièce **ennemie** (un général ou un train de ravitaillement).

♥ Ne pas oublier que les forteresses et les pièces ennemies bloquent une marche forcée.





♥ Seules les pièces françaises et autrichiennes peuvent passer de la carte des Flandres à la carte de Bohême, et vice versa.

♥ Les généraux de l'Autriche et de l'Armée Pragmatique ne peuvent s'empiler que si les deux joueurs en sont d'accord.

♥ Si une dispute se produit entre l'Armée Pragmatique et l'Autriche à propos de l'ordre dans lequel elles vont se déplacer sur la carte des Flandres, elles alternent les déplacements sur la carte des Flandres pour le reste du tour, en commençant par l'Armée Pragmatique.

10.2 Retour d'un train de ravitaillement

♥ Lors de sa phase des déplacements, une puissance peut :

- faire revenir un train de ravitaillement éliminé
- retirer volontairement un train de ravitaillement du plateau et le faire revenir immédiatement. EXCEPTION : le train de ravitaillement dans la case Silésie ne peut pas quitter la case de cette façon.

♥ Dans les deux cas :

- Le retour du train de ravitaillement coûte 4 points de CTs.
- Le train de ravitaillement peut revenir sur une forteresse principale à l'intérieur de son territoire national, mais il n'est pas autorisé à se déplacer lors de la phase des déplacements en cours. Une **grande puissance** peut aussi choisir une forteresse principale d'une puissance secondaire coopérative pour faire revenir son train de ravitaillement.
- La forteresse choisie doit être inoccupée et sous contrôle ami. Si une telle forteresse n'existe pas, le train de ravitaillement ne peut pas revenir.

Exemple : la France fait revenir son train de ravitaillement à München. C'est possible, puisque la Bavière est une puissance secondaire coopérative pour les français. Le retour coûte 4 points de CTs. La France paie avec un ♥5 (et ne reçoit pas la monnaie).

10.3 Conquérir une forteresse

♥ Le contrôle d'une forteresse peut changer du fait d'une conquête. Seul un général **face visible** peut conquérir une forteresse. Seule une forteresse **sous contrôle ennemi** peut être conquise. (La Prusse, par exemple, ne peut pas conquérir une forteresse sous contrôle français). Une forteresse sous contrôle ennemi est conquise lorsque :

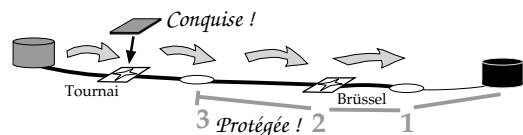
- un général face visible **quitte** la forteresse (soit en la traversant, soit en débutant son déplacement à partir d'elle et en en partant) ;
- et la forteresse **n'est pas protégée** à ce moment-là.

♥ Une forteresse est **protégée** si un général de la puissance qui contrôle à ce moment-là la forteresse est positionné à 1, 2 ou 3 cités de distance. (elle est protégée même si il y a des pièces entre le général protecteur et la forteresse). De plus, des généraux d'alliés coopératifs protègent les forteresses de l'un et de l'autre de la même façon. Par exemple, un général de l'Armée Pragmatique protège une forteresse autrichienne et vice-versa.

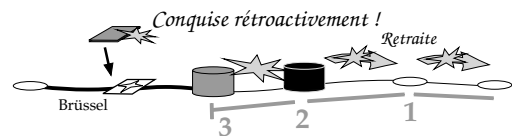
♥ Un général **ne peut pas** conquérir une forteresse quand il fait une marche forcée (voir section 10.1). Un général peut conquérir plus d'une forteresse en un seul déplacement. Après la conquête, une forteresse conquise peut toujours être pénétrée par d'autres pièces.

♥ **Conquête rétroactive.** Si un général se déplace à travers (ou à partir de) une forteresse protégée, on met un marqueur avec un point d'interrogation sur la forteresse. Dans la phase de conquête rétroactive de la même étape, on vérifie chaque forteresse avec un point d'interrogation. Si la forteresse n'est plus protégée (du fait de retraits après combat), elle est conquise de manière rétroactive. Si la forteresse est toujours protégée, elle n'est pas conquise et le point d'interrogation est retiré. On remarque que le général qui a traversé la forteresse n'a pas besoin d'être le général qui a forcé la retraite de l'ennemi. La seule chose importante est qu'à la fois le déplacement et la retraite aient eu lieu lors de la même étape d'actions.

♥ Dans le jeu avancé, lorsqu'on prend un point d'interrogation du stock, on le remet dans le stock si la forteresse **n'a pas été** conquise de manière rétroactive.



Exemple : un général français traverse Tournai et Brüssel. Non protégée, Tournai est conquise. Sous contrôle autrichien, Brüssel est protégée par un général de l'Armée Pragmatique ; elle n'est pas conquise.



Exemple (suite) : Brüssel a été marquée par un point d'interrogation lors de la phase des déplacements français. Lors de la phase des combats de la même étape d'actions, le général protecteur doit battre en retraite, ce qui rend alors Brüssel non protégée. En conséquence, elle est conquise rétroactivement.

Après une conquête, le changement de contrôle est indiqué :

♥ Si la puissance exerçant un contrôle antérieurement avait un marqueur de victoire sur elle, on le retire. (Dans le jeu avancé, on remet le marqueur dans le stock).

♥ Si la forteresse conquise est Trier, Mainz, Köln, ou Mannheim, on retourne le marqueur de prince-électeur sur l'autre face. REMARQUE : ces quatre forteresses sont spéciales à deux égards : 1.) elle ne sont jamais marquées avec des marqueurs de victoire ; 2.) Lorsque soit l'Armée Pragmatique soit l'Autriche en conquiert une, elles la contrôlent conjointement.

♥ Pour les autres forteresses, la puissance conquérante marque la forteresse avec son propre marqueur de victoire si :

- elle est à l'intérieur d'un territoire national **ennemi** ; ou
- elle est à l'intérieur du territoire national d'une **puissance secondaire amie**. (c'est possible si la conquête est en fait une reconquête) ;
- ou elle est en Silésie (Schlesien). (Une forteresse en Silésie est **TOUJOURS** marquée avec un marqueur de victoire !).

♥ Dans tous les autres cas, la forteresse n'est **PAS** mar-

quée par un marqueur de victoire. (La conquête est une reconquête d'une forteresse d'un territoire national d'une grande puissance amie. Une telle forteresse, si elle n'est pas sous contrôle ennemi, est sous contrôle de la grande puissance qui possède le territoire, et la couleur du territoire indique le contrôle. Les forteresses silésiennes, néanmoins, sont exemptes de cette règle, voir ci-dessus).

♥ Une conquête réalisée par une puissance secondaire est signalée avec un marqueur de victoire de sa grande puissance coopérative en suivant les règles ci-dessus.

Commentaire : Les joueurs doivent remarquer que la reconquête d'une forteresse d'une puissance secondaire est gratifiée d'un marqueur de victoire, alors que la reconquête d'une forteresse d'une grande puissance ne l'est pas. Cette différence subtile a pour cause l'équilibre du jeu.

Exemple : a) L'Autriche conquiert une forteresse en Bavière. Un marqueur de victoire autrichien est placé, puisque la forteresse est en territoire national de l'adversaire.

b) La Bavière reconquiert cette forteresse sous contrôle autrichien. On retire le marqueur de victoire autrichien. Comme la Bavière est une puissance secondaire, la forteresse est marquée d'un marqueur de victoire. On utilise un marqueur français, puisque la France est la grande puissance coopérative de la Bavière.

c) L'Armée Pragmatique conquiert une forteresse sous contrôle français dans les Pays-Bas autrichiens (Österr. Niederlande). Comme c'est le territoire national d'une grande puissance amie, on ne place aucun marqueur de victoire ; on ne fait que retirer le marqueur Français.

11 PHASE DES COMBATS

11.1 Les combats

♥ Tout général qui est adjacent à un général **ennemi** au début de la phase des combats de sa puissance doit attaquer. Ceci est vrai même si les généraux sont situés sur des cartes différentes. Si plus d'une attaque doit être faite, le joueur attaquant choisit l'ordre des résolutions.



♥ Une attaque est traitée comme une partie de cartes qui utilise les Cartes Tactiques (CT). Un joueur ne peut jouer que les CTs qui sont de la même couleur que le secteur dans lequel son général est situé.

♥ D'abord, les adversaires annoncent combien de troupes commandent leurs généraux qui y participent. La différence entre ces deux nombres est appelée **le score initial**. Ce score est négatif pour le joueur inférieur en troupes, et positif pour l'autre.

♥ Ensuite, le joueur en infériorité a le droit de jouer une unique CT de sa couleur. Il ajoute la valeur de la CT à son score initial. Il en résulte un nouveau score qu'il annonce à voix haute. Le score est toujours le même pour les deux joueurs, sauf qu'il est négatif pour l'un et positif pour l'autre. Tant que le joueur a un score négatif, il a le droit de jouer une autre CT.

♥ Si le score devient **nul ou positif**, le droit de jouer des CTs passe à l'autre joueur. Il est maintenant considéré en infériorité, et il peut jouer une CT en recourant à la même procédure. Le droit de jouer des CTs ne cesse d'alterner jusqu'à ce que le joueur ayant le droit de jouer soit incapable de le faire, ou qu'il ne le souhaite pas. A ce moment-là, son général est battu.

♥ Le général battu perd autant de troupes que **le score final négatif** (mas pas plus qu'il n'en commandait) et il bat en retraite du même nombre de cités.

♥ Le vainqueur ne perd aucune troupe et reste sur place.

♥ **Match nul**. Si un joueur reçoit le droit de jouer une CT sur un score de zéro, il doit jouer une carte si il en a une quelconque de la bonne couleur (il n'est pas obligé de jouer une Réserve). Si il n'en a aucune (et qu'il ne souhaite pas jouer une Réserve qu'il aurait), le combat s'arrête sur un match nul. Dans un match nul, aucun camp ne perd de troupe ni ne doit battre en retraite.

♥ **Cas spéciaux :**

- Si l'attaque débute sur un score de zéro, le joueur attaquant joue en premier une CT (en suivant la règle ci-dessus).
- L'Autriche fait ses attaques avant que l'Armée Pragmatique ne fasse les siennes.
- Des généraux empilés se battent toujours ensemble.
- Si la pile est une pile mixte, seule les CTs de la puissance ayant le commandement suprême peuvent être utilisées. Néanmoins, toute perte de troupe est encaissée par l'autre puissance. Si ses troupes ne sont pas suffisantes pour satisfaire les pertes à assumer, la puissance ayant le commandement suprême prend les pertes résiduelles.
- Si un général/pile débute la phase des combats adjacent à plus d'un adversaire, il doit les combattre l'un après l'autre. Si plus d'un général/pile sont adjacents à un adversaire, ils doivent attaquer l'un après l'autre.
- Un général qui a dû battre en retraite ne peut pas attaquer ou être attaqué à nouveau lors de cette phase des combats.

Neipperg (Autriche A, 2 armées) s'est déplacé au contact de la pile Friedrich et Schwerin (Prusse P, 4 troupes). Il doit attaquer lors de la phase des combats qui suit.

Score Initial = Différence entre les armées = $2 - 4 = -2$

A est en infériorité de 2 et a le droit de jouer des CTs (Neipperg pourrait tout aussi bien battre en retraite et perdre toutes ses troupes, mais conserver les Cartes Tactiques autrichiennes pour une autre utilisation).

Neipperg est dans un secteur carreau. Friedrich est dans un secteur pique.

A a : $\heartsuit 10 \spadesuit 9 \spadesuit 7$ Réserve || P a : $\spadesuit 9 \spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3$

A est à -2 et joue : $\heartsuit 10$

Nouveau score : $-2 + 10 = +8$

Maintenant l'Autriche a la supériorité et la Prusse est en infériorité. Le droit de jouer des CTs change de camp.

|| P à -8 et joue : $\spadesuit 5$ $-8 + 5 = -3$
|| P à -3 et joue : $\spadesuit 3$ $-3 + 3 = 0$

Score de zéro ! La possibilité de jouer une CT change de camp à nouveau. Sur un score nul, l'Autriche ne peut rompre le combat que si elle n'a plus de carreau. Si elle n'avait eu que la Réserve, alors elle aurait pu continuer le combat ou bien l'arrêter (le combat se serait alors terminé par un match nul). Puisque l'Autriche a encore des carreaux, elle doit jouer.

A à ± 0 et joue : $\heartsuit 7$ $0 + 7 = +7$

|| P à -7 et joue : $\spadesuit 4$ $-7 + 4 = -3$

P est en train d'épuiser ses piques et il décide d'accepter la défaite sur le score final de -3 . Friedrich/Schwerin perdent 3 troupes et doivent battre en retraite de 3 cités. Il ne leur reste qu'une troupe, et donc Schwerin, de plus petit rang, est retiré du plateau.

11.2 Retraite

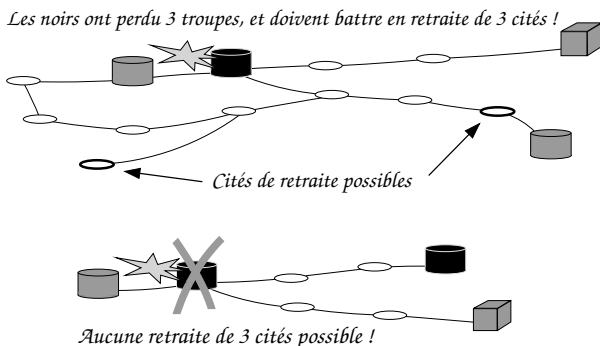
♥ Un général défait doit battre en retraite avant que l'attaque suivante ne soit traitée. La longueur de la retraite est la même que le nombre de troupes perdues. Lors d'une retraite, une pile ne peut jamais se séparer.

♥ Le **joueur vainqueur** choisit le chemin de retraite, selon les conditions suivantes :

- Le général doit battre en retraite de la distance totale et doit finir sa retraite aussi loin que possible du **général vainqueur** (seul importe le général vainqueur).
- Un général qui bat en retraite ne peut jamais pénétrer dans une cité une deuxième fois.
- Un général qui bat en retraite ne peut pas entrer ou traverser une cité contenant une autre pièce (ennemie ou amie); pas même pour éliminer un train de ravitaillement ni pour s'empiler avec un général ami. Un général peut battre en retraite à travers une forteresse, mais ne peut pas la conquérir.

REMARQUE : Seuls les généraux français et autrichiens peuvent battre en retraite de la carte de Bohême vers la carte des Flandres et vice-versa.

♥ Si un général ne peut pas battre en retraite de la distance complète, il perd toutes ses troupes et est retiré de la carte.



12 PHASE DE CONQUETE RETRO.

♥ Les conquêtes rétroactives sont vérifiées après que tous les combats ont été exécutés. Les règles ont déjà été exposées à la section 10.3.

13 L'HIVER

♥ Tous les 3 tours, arrive l'hiver. En hiver on peut recruter de nouvelles troupes et des généraux précédemment retirés du plateau peuvent revenir.

♥ **Chaque troupe coûte 4 points de CT.**

♥ **Un général revient gratuitement**, mais chacun doit recevoir au moins une nouvelle troupe.

♥ De nouvelles troupes peuvent être utilisées pour renforcer un général déjà sur la carte, ou bien elles peuvent être données à un général de retour, ou toute combinaison des deux précédents. Un joueur doit annoncer combien de troupes il recrute quand il paie les CTs pour eux, mais il garde secret quel(s) général(aux) les aura reçues.

♥ Un général peut revenir sur n'importe quelle forteresse principale de sa puissance, du moment qu'elle est sous contrôle ami et que le résultat ne serait pas une pile illégale. Si une telle forteresse n'existe pas, un général ne peut pas revenir. REMARQUE : à la différence des trains de ravitaillement, un général d'une grande puissance n'est pas autorisé à revenir sur la forteresse principale d'une puissance secondaire coopérative.

EXCEPTION : dans le jeu introductif, un général français peut revenir à München si elle est sous contrôle ami.

♥ Un train de ravitaillement ennemi n'empêche pas un général de revenir. Si il y a un train de ravitaillement ennemi sur la forteresse principale où le général revient, le train de ravitaillement ennemi est éliminé.

♥ Dans le jeu avancé, les joueurs marquent un scoring d'hiver. Chaque puissance principale marque 1 point pour chaque marqueur de victoire encore dans son stock (plus faible est le score mieux c'est). Les scores sont écrits sur la feuille « Winter scoring ». Après cela, la feuille est pliée de telle façon que personne ne puisse lire les chiffres ; ils ne sont pas révélés avant la fin de la partie.

14 JEU INTRODUCTIF

♥ Le jeu introductif n'utilise pas la carte des Flandres. Les pièces sur cette carte ne se déplacent pas. Ces pièces et les troupes qui leur sont affectées ne participent pas au jeu. La même chose est vraie pour les pièces prussiennes commençant dans la case de victoire Silésie et dans la case hors-carte « Ostpreussen ».

♥ La Prusse, la Saxe, la Bavière et l'Autriche reçoivent leurs revenus normaux en CTs. (la France ne reçoit que 2 CTs les tours où elle paie une subvention à la Bavière, et 3 CTs quand elle ne paie pas de subvention). L'Armée Pragmatique ne participe pas au jeu et n'a pas de revenu en CTs.

♥ La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur remplit ses conditions de victoire. Les conditions de victoire sont pour chaque joueur :

- *Louis XV* : contrôle de 9 forteresses en Autriche.
- *Frédéric* : contrôle de 12 forteresse en Autriche et/ou en Silésie. (REMARQUE : 2 forteresses en Silésie sont déjà sous contrôle prussien en début de partie.)
- *Marie-Thérèse* : c'est la fin du tour 9, et aucun autre joueur n'a gagné.

LE JEU POUR EXPERTS

Pendant la Guerre de Succession d'Autriche, la situation politique est très complexe. Les traités de paix séparés, les trahisons, et les revirements d'alliance sont choses communes durant cette guerre. De plus, l'Italie est un théâtre d'opération important, et la Russie a un poids considérable. Les règles du jeu pour experts intègrent tous ces facteurs dans le jeu.

15 REGLES GENERALES

- ♥ Pour le jeu avancé, on utilise les deux cartes.
- ♥ Objectif de base du jeu : une grande puissance gagne dès qu'elle a vidé son stock de marqueurs de victoire
- ♥ Lorsqu'une puissance marque avec un marqueur de victoire une forteresse conquise, on utilise **toujours** un marqueur tiré du stock. Si une forteresse marquée par un marqueur de victoire change de contrôle, on retourne **toujours** le marqueur au stock d'origine. REMARQUE : ceci est vrai même pour les marqueurs de victoire qui débudent la partie en Silésie.

16 LES CASES DE VICTOIRE

- ♥ Les marqueurs de victoire peuvent être également placés dans les cases de victoire :



Victoire de bataille. a) Une victoire au combat vaut 1 point de victoire pour **chaque** 3 troupes éliminées. Si moins de 3 troupes ont été éliminées, mais qu'au moins un général a été retiré du plateau, le combat vaut **exactement** 1 point de victoire (PAS 1 par général !) Le gagnant du combat gagne autant de points de victoire, et le perdant perd autant de points de victoire.

b) Pour **chaque** général qu'une puissance doit retirer du plateau du fait d'une absence de ravitaillement, elle perd un point de victoire.

Dans les deux cas : les points de victoire gagnés (ou perdus) par une puissance secondaire comptent pour (contre) sa grande puissance coopérative. Pour chaque point de victoire gagné, une grande puissance déplace un marqueur de victoire de son stock sur une de ses cases de victoire (jusqu'à ce que ses cases de victoire soient remplies). Pour chaque point perdu, elle déplace un marqueur de victoire en sens inverse (jusqu'à ce que ses cases de victoires soient vides).

Exemple : La Bavière gagne au combat contre l'Autriche avec un score final de +1. Dans cet exemple néanmoins, l'Autriche ne peut pas battre en retraite, et perd la totalité de ses 10 troupes et les deux généraux impliqués. Les généraux valent 1 point, les troupes éliminées valent 3 points. La valeur la plus élevée est utilisée. La France (en tant que grande puissance coopérative avec la Bavière) obtient de déplacer 3 marqueurs de victoire de son stock sur ses cases de bataille. Comme la France n'a que 2 cases de bataille, on ne tient pas compte du troisième point de victoire. L'Autriche, qui dans cet exemple avait 1 marqueur de victoire dans une case de bataille avant le combat, doit remettre ce marqueur dans son stock.



3 Prince-Electeurs. Avec la prise de contrôle de 3 des 4 forteresses parmi Mainz, Trier, Köln, Mannheim, la France déplace 1 marqueur de victoire de son stock sur cette case. De la même manière, l'Armée Pragmatique/l'Autriche en prenant le contrôle de 3 de ces forteresses, l'Armée Pragmatique (et seulement l'Armée Pragmatique) déplace 1 marqueur de victoire dans cette case. Dès que l'un des camps contrôle moins que 3 de ces forteresses, il retourne son marqueur de victoire de cette case à son stock.



L'Empereur. Suivant le résultat de l'élection impériale, l'Autriche ou la France déplace 1 marqueur de victoire de son stock dans cette case (voir section 18).



L'Italie. Quand le registre «Italie» sur le Tableau Politique le demande, l'Autriche ou la France déplace 1 marqueur de victoire de son stock dans cette case (voir section 17.5).



La Silésie. Quand la Prusse annexe la Silésie, elle déplace 1 marqueur de victoire de son stock dans cette case et reçoit son second train de ravitaillement (voir section 19.1).

17 LA POLITIQUE

- ♥ Au début de chaque tour, se déroule l'étape politique. Seules les grandes puissances peuvent faire de la politique. Pour ce faire, à chaque tour elles peuvent choisir de placer 1 CT sur le Tableau Politique. En fonction de la valeur des cartes placées, on détermine l'ordre d'influence. Dans cet ordre les grandes puissances sont autorisées à choisir une carte politique. Dans le détail, l'étape politique est divisée en 5 phases :

1. On révèle 2 Cartes Politiques.
2. On détermine la couleur d'atout politique.
3. Les grandes puissances placent des CTs sur le Tableau Politique.
4. On détermine l'ordre d'influence.
5. On choisit les Cartes Politiques.

17.1 Révéler 2 Cartes Politiques

- ♥ Les 2 cartes du dessus du talon des Cartes Politiques sont retournées face visible.

17.2 Déterminer la couleur d'atout politique

- ♥ Le joueur qui a eu en dernier une victoire au combat (même une pour laquelle aucun point de victoire n'a été gagné), décide quelle couleur va être l'atout politique. Il annonce son choix.

- ♥ Si personne n'a encore gagné de combat, l'atout politique est déterminé comme suit : on révèle la carte du dessus du talon des CTs ; on répète l'opération jusqu'à ce que la carte tirée ne soit pas une Réserve. La couleur de cette CT est l'atout politique. On met les CTs ainsi révélées dans la pile des défaussées.

17.3 Placer des CTs sur le Tableau Politique

- ♥ Chaque grande puissance peut décider de placer 1 CT sur le Tableau Politique. Les CT vont **face cachée** sur la case réservée spécifiquement à chaque grande puissance. Le placement est réalisé dans l'ordre des cases de gauche à droite (La Prusse en premier, puis la France et ainsi de suite.) Un joueur peut bluffer (autrement dit, il place une carte hors atout), ou il peut faire de la politique en plaçant une CT d'atout.

17.4 Déterminer l'ordre d'influence

- ♥ Après que toutes les puissances ont placé leur CT, on les retourne face visible. Une carte qui n'est pas de la couleur de l'atout politique retourne dans la main du joueur qui l'a

jouée. REMARQUE : On ne rend pas une carte laissée sur le Tableau d'un tour précédent (appelée «CT conservée»), même si elle ne cadre pas avec la couleur d'atout politique de ce tour-ci.

♥ Sur le Tableau Politique, une CT Réserve est toujours de la bonne couleur et compte pour 16 points.

♥ On additionne pour chaque grande puissance toutes ses CTs (y compris les CT conservées) se trouvant sur le Tableau Politique. La puissance avec le plus grand total a la plus grande influence, suivie par la grande puissance en deuxième place et ainsi de suite. Si des grandes puissances sont à égalité de points, la puissance ayant la case la plus à droite sur le Tableau Politique a la plus grande influence.

17.5 Choisir les Cartes Politiques

♥ La grande puissance ayant la plus grande influence est la première à décider si elle :

- conserve sa CT, ou
- choisit une des 2 Cartes Politiques faces visibles

♥ Comme règle de base, une grande puissance ne peut choisir qu'une Carte Politique sur laquelle sont imprimées ses armoiries. Si une telle Carte Politique n'existe pas, la puissance doit conserver sa CT. En outre, une grande puissance ne participe en rien à cette phase si elle n'a pas de CT sur le Tableau Politique.

♥ Si une grande puissance décide de conserver sa CT, toutes ses CTs sur le Tableau Politique restent là. D'un autre côté, si elle décide de choisir une Carte Politique, toutes ses CTs sur le Tableau vont dans la pile de défausse; la puissance peut alors exécuter la Carte Politique choisie ou la défausser sans effet (voir ci-dessous).

♥ Ce processus de sélection/conservation se répète avec la grande puissance ayant la plus grande influence en second, puis en troisième et ainsi de suite. Cependant, dès que les deux Cartes Politiques ont été choisies, toutes les grandes puissances dont le tour est encore à venir reprennent dans leur main toutes leurs CTs (y compris les CTs conservées) du Tableau Politique.

♥ Une fois que toutes les grandes puissances ont eu la possibilité de choisir une carte, toute Carte Politique face visible non choisie est défaussée sans effet.

Exemple : la Prusse a 9 points de CT sur le Tableau Politique, l'Autriche et la France ont 3 points chacune, alors que l'Armée Pragmatique a 2 points. En conséquence, la Prusse a la plus grande influence, suivie par l'Autriche, puis la France et enfin l'Armée Pragmatique. La Prusse fait le premier choix, et décide de choisir une Carte Politique. Comme cette carte est d'un effet négatif pour la Prusse, la Prusse la défausse. L'Autriche suit : comme la Carte Politique restante n'a pas les armoiries autrichiennes, l'Autriche doit conserver sa CT (qui reste sur le Tableau Politique pour les prochains tours). Alors, la France décide de choisir la Carte Politique restante pour mise en œuvre. Comme toutes les Cartes Politiques ont maintenant été choisies, l'Armée Pragmatique doit alors reprendre sa CT dans sa main, malgré le fait qu'il s'agissait d'une CT conservée d'un tour précédent.

Exemple (variante) : comme ci-dessus, mais la France décide également de conserver sa CT, et de même pour l'Armée Pragmatique. La Carte Politique non choisie est défaussée sans effet.

Mise en œuvre d'une Carte Politique

♥ Si la puissance ayant choisi une Carte Politique décide de la mettre en œuvre, alors :

- on suit les instructions qui sont dessus ; et

- on déplace le marqueur sur les registres Italie, Russie et/ou Saxe en fonction des flèches dessinées.

♥ Certaines cartes permettent le déplacement d'un marqueur politique à gauche ou à droite; dans ce cas le joueur peut choisir dans quelle direction on déplace le marqueur. Certaines cartes permettent un déplacement de plus d'1 case; dans ce cas, si on déplace le marqueur, il doit être déplacé de la totalité de la distance. Certaines cartes permettent de déplacer les marqueurs sur deux registres; dans ce cas, le joueur peut déplacer le marqueur sur aucun registre, un seul ou les deux.

♥ Le déplacement d'un marqueur est annoncé lors du choix de la carte, mais n'est mis en œuvre qu'après que les deux cartes ont été choisies. Chaque marqueur est alors déplacé de la somme des annonces pour ce marqueur (2 à droite plus 1 à gauche donne 1 à droite).

♥ Quand un marqueur politique atteint une case avec une icône, un malus ou un bonus se met en œuvre. La couleur de l'icône indique quelle puissance est concernée. Les icônes signifient :



Malus de CT. Le revenu en CT de la puissance concernée est diminué de 1 tant que le marqueur est dans cette case.



Bonus de TC. Le revenu en CT de la puissance concernée est augmenté de 1 tant que le marqueur est dans cette case.



Corps expéditionnaire. La puissance concernée doit choisir 1 de ses généraux à mettre dans sa case hors-carte. Si la puissance choisit un général qui n'est pas sur le plateau, elle doit immédiatement lui recruter 2 troupes au prix de 8 points de CT.



Point de victoire. La puissance qui en bénéficie met 1 marqueur de victoire dans la case de victoire «Italie». **Le marqueur de victoire est retourné au stock uniquement lorsque le marqueur politique revient à la case marquée par l'étoile!**

♥ Lorsque le revenu en CT change, on utilise les marqueurs de revenu «+1» ou «-1» comme aide-mémoire; on les met devant le joueur concerné.

♥ Certaines Cartes Politiques donnent de nouvelles troupes à une puissance. La puissance affecte immédiatement ces troupes à son général comme demandé. Elle peut même les affecter à un général qui n'est pas à ce moment-là sur le plateau; un tel général revient immédiatement, comme dans la section 13, bien qu'on ne soit pas en hiver.

♥ Un général dans une case hors-carte quitte la case hors-carte dès que la pénalité «corps expéditionnaire» n'est plus effective. En ce cas, il est placé sur la cité sur laquelle pointe la flèche de la case hors-carte. Si cette cité est occupée par une autre pièce, la pièce bloquante est déplacée par son propriétaire dans une cité adjacente.

♥ Le général prussien qui débute la partie dans la case hors-carte «Ostpreussen» quitte la case hors-carte de la même façon. Si, plus tard dans la partie, la Prusse subit la pénalité «corps expéditionnaire» à nouveau, elle doit remettre n'importe quel général dans la case hors-carte.

18 L'ELECTION IMPERIALE

♥ Les cartes politiques pour l'année 1742 incluent 1 carte en plus, l'«Election Impériale», qui n'est pas une vraie Carte Politique. Lorsque cette carte est révélée, on procède ainsi :

1. On révèle une carte Politique supplémentaire (pour qu'au total 2 vraies Cartes Politiques soient révélées.)
2. On met la carte «Election Impériale» face visible au dessus du talon des Cartes Politiques (comme aide-mémoire).
3. On élit l'Empereur à la fin du tour en cour.

Remarque : L'élection impériale aura lieu à la fin du tour 4 au plus tôt et à la fin du tour 7 au plus tard.

♥ Les candidats au titre d'Empereur sont *Charles Albert de Bavière* et *François Stéphane de Lorraine* (le mari de Marie-Thérèse). Il y a 9 votes de prince-électeur. Celui qui obtient au moins 5 votes est l'Empereur.

♥ Une puissance a 1 vote pour chaque forteresse qu'elle contrôle marquée du symbole «Vote prince-électeur». Quelle puissance contrôle quel vote est indiqué sur le registre du Collège électoral. A chaque fois que le contrôle de l'une de ces forteresses change, on met à jour le registre du Collège électoral en conséquence.

♥ Tous les votes de l'Autriche et de l'Armée Pragmatique vont automatiquement à *François*. Les autres votes peuvent être donnés à l'un ou l'autre des candidats. Une puissance ne peut pas s'abstenir de voter. Le vote est réalisé dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par l'Autriche.

♥ Si *François* devient Empereur, l'Autriche place 1 marqueur de victoire dans la case «Empereur». Si *Charles* devient Empereur, la France place 1 marqueur de victoire dans la case «Empereur».

♥ Une fois l'élection terminée, on défasse la carte «Election Impériale» et on poursuit le jeu normalement.

19 CHANGEMENTS POLITIQUES

19.1 La Prusse annexe la Silésie

♥ A la fin de chaque étape d'actions prussienne où la Prusse contrôle toutes les forteresses de Silésie (Schlesien), elle peut proposer une paix temporaire à l'Autriche. La paix peut être offerte plus d'une fois, mais elle ne peut être acceptée qu'une seule fois par partie. Si l'Autriche accepte l'offre :

1. La Silésie est dorénavant un territoire national Prussien (REMARQUE : Breslau devient par là même un site de retour pour les pièces Prussiennes)
2. Si la Saxe est un allié prussien, on déplace le marqueur saxon dans la case marquée «S». Cela rend la Saxe neutre : toutes les grandes puissances remettent dans leur stock leurs marqueurs de victoire qui sont sur des forteresses saxonnes.
3. Tous les marqueurs de victoire autrichiens en Prusse retournent au stock autrichien. La moitié (arrondie par val. Sup.) des marqueurs de victoire prussiens en Autriche sont mis de côté, le reste retourne au stock.
4. Les pièces autrichiennes en Prusse ou en Pologne sont transférées dans la cité la plus proche en Autriche où

elles peuvent être empilées en respectant les règles. Les pièces prussiennes en dehors de Prusse sont transférées dans la cité la plus proche en Prusse (y compris la Silésie) où elle peuvent s'empiler en respectant les règles.

5. La Prusse met 1 marqueur de victoire dans la case de victoire «Silésie» et reçoit son second train de ravitaillement. La Prusse place le train de ravitaillement gratuitement sur n'importe quelle forteresse principale prussienne (y compris Breslau).
6. La Prusse est dorénavant neutre. Elle le reste jusqu'à l'étape d'actions prussienne après la suivante ; les règles du 19.4 s'appliquent.
7. Dès qu'une pièce prussienne quitte la Prusse, les marqueurs de victoire mis de côté à l'étape 3 retournent dans le stock prussien.

♥ REMARQUE : L'annexion de la Silésie est la seule façon pour la Prusse de faire entrer son second train de ravitaillement dans la partie.

Exemple : la Prusse et l'Autriche font la paix à la fin de l'étape d'actions prussienne du tour 5. Les étapes 1 à 7 ci-dessus sont exécutées. Alors la Prusse est neutre. Jusqu'au début de l'étape d'actions de la Prusse du tour 7, ni l'Autriche ni aucune autre puissance étrangère ne peut entrer en territoire prussien. Pendant cet intervalle de temps aucun combat avec un général prussien n'est possible (voir section 19.4).

19.2 La France réduit ses objectifs militaires

♥ Lorsqu'il n'y a aucun général **Français** à l'intérieur du Cœur de l'Autriche (la partie de l'Autriche sur la carte de Bohême), la France peut retirer du plateau tous ses marqueurs de victoire au Cœur de l'Autriche. La moitié d'entre eux (arrondie val. sup.) **ne sont pas** retournés au stock, mais mis de côté.

♥ Après cela, dès que la Bavière ou la France conquiert/reconquiert une forteresse sur la carte de Bohême (ce peut être même une forteresse en Saxe ou en Bavière), les marqueurs de victoire mis de côté retournent dans le stock français. Une deuxième réduction des objectifs militaires n'est pas possible.

19.3 Défection de la Saxe

♥ Le marqueur sur le registre politique saxon peut être déplacé autrement qu'avec des Cartes Politiques. On le déplace :

- si la Prusse annexe la Silésie (voir section 19.1).
- 1 à droite pour chaque point de victoire que perd la Prusse (du fait d'une défaite en bataille ou par manque de ravitaillement). On le fait qu'un marqueur de victoire soit effectivement déplacé ou non. **On ne le fait que si l'Autriche souhaite qu'on le fasse.**

REMARQUE : 1) le marqueur politique saxon peut être déplacé de plus de 2 cases en un seul combat. En conséquence, il est possible que la Saxe passe directement du statut *d'allié prussien* au statut *d'allié autrichien*. 2) Le déplacement du marqueur saxon est réalisé avant de possibles retraites.

♥ Aussitôt que le marqueur saxon s'arrête dans une case «neutre» :

- la Saxe devient neutre. Toutes les pièces saxonnes sont remises sur les cités saxonnes de mise en place.

- Les pièces étrangères doivent quitter la Saxe en le moins de tours possibles.
- Toutes les grandes puissances remettent dans leur stock leurs marqueurs de victoire qui sont sur des forteresses saxonnes.
- A partir de maintenant, le joueur *Marie-Thérèse* joue la Saxe. Toutes les règles de neutralité doivent être suivies (voir section 19.4).



Allié prussien



Allié autrichien

♥ Aussitôt que le marqueur saxon s'arrête dans une case «allié autrichien», l'Autriche et la Saxe sont des alliés coopératifs :

- les pièces saxonnes restent où elles sont. (EXCEPTION : si le général saxon est dans une pile mixte, la joueur *Marie-Thérèse* déplace le général sur la cité vide la plus proche). A partir de maintenant, le joueur *Marie-Thérèse* joue la Saxe. Si le général saxon n'est pas à ce moment-là sur le plateau, il peut revenir immédiatement avec des troupes recrutées à nouveau, selon les règles de recrutement (voir section 13).
- Si il y avait des marqueurs de victoire sur des forteresses en Saxe, ils restent où ils sont.
- L'Autriche et la Saxe coopèrent. On remarque que cela fait de Dresden un site de retour pour les trains de ravitaillement autrichiens. Les pièces saxonnes se déplacent lors de l'étape d'actions autrichienne. Les points de victoire gagnés (ou perdus) par la Saxe comptent pour (ou contre) l'Autriche.

19.4 Neutralité

♥ La Prusse et la Saxe peuvent devenir neutres. Une puissance neutre participe au jeu normalement. Elle continue de recevoir ses revenus de CT, elle peut recruter des troupes, ses généraux et ses trains de ravitaillement peuvent revenir, et ainsi de suite. Les seules restrictions sont :

- les pièces neutres ne peuvent jamais quitter leur territoire national.
- Un général neutre ne participe jamais à un combat.
- Un territoire neutre ne peut être pénétré par des pièces étrangères, et des pièces étrangères ne peuvent pas non plus tracer un chemin de ravitaillement à travers lui.

20 CONTRAT DE SUBVENTION

♥ Les subventions sont des paiements en CT à des puissances alliées. Seules les **grandes puissances** peuvent accorder des subventions, et elles ne peuvent accorder des subventions qu'à des puissances **alliées** (puissance secondaire ou grande puissance).

♥ Pour donner/recevoir des subventions, un contrat de subvention doit être passé. Le contrat doit être passé pour une durée fixe (par exemple, 2 tours). Il ne peut y avoir en même temps plus d'un contrat de subvention entre deux puissances. Pendant cette durée, le contrat peut être annulé dès lors que les deux puissances en sont d'accord. EXCEPTION : le contrat initial entre la Bavière et la France ne peut pas être annulé.

♥ Tant qu'il y a un contrat de subvention, le donateur trans-

fère **exactement** 1 CT de ses revenus à son bénéficiaire. Ceci est réalisé avant que le donateur regarde les CTs tirées. On utilise le marqueur de subvention «S» comme aide-mémoire : on met autant de marqueurs S en face du bénéficiaire que dure le contrat. Pour chaque subvention reçue, le bénéficiaire défause 1 marqueur « S ».

Exemple : La France ne peut pas faire de contrat de subvention avec l'Autriche, puisque elles sont ennemies. Mais elle peut en faire un avec la Prusse. Et donc elle le fait, et les deux puissances se mettent d'accord sur un contrat pour 3 tours. A chacun des 3 prochains tours, la France transfère 1 CT de ses revenus à la Prusse (avant de regarder les CTs).

21 LES NEGOCIATIONS

♥ Toutes les puissances, même ennemies, peuvent négocier pour s'accorder sur leurs comportements. Un accord peut être obtenu sur une stratégie coordonnée, un armistice, un vote pour l'Élection Impériale, un contrat de subvention, etc. Une puissance est autorisée à sceller un accord avec une autre par lequel chacun s'engage à réaliser certaines actions. **Tous les accords sont contraignants ; les promesses doivent être tenues.** Pour éviter de ralentir la partie, les joueurs essayeront de faire en sorte que les négociations restent courtes et à propos. Les négociations secrètes ne sont pas autorisées.

♥ Une négociation **ne peut pas** résulter en un échange ou un don de CTs. La seule façon d'inclure des CTs dans une négociation est un contrat de subvention.

♥ Un accord ne peut jamais changer une alliance, une règle du jeu, ou tout mécanisme inhérent au jeu. (Par exemple, on ne peut pas se mettre d'accord sur le fait qu'un général perde sa capacité à protéger une forteresse.) Des puissances ne peuvent pas se mettre d'accord sur un traité de paix (sauf l'«annexion de la Silésie»).

Exemple : a) L'Armée Pragmatique offre à l'Autriche un contrat de subvention pour 2 tours. L'offre, pour autant, impose que tous les généraux autrichiens quittent la Silésie aussi vite que possible.

b) La Prusse offre à l'Autriche de ne pas l'attaquer pendant 2 tours, mais elle demande que l'Autriche garde ses généraux hors de portée de protection des forteresses Neisse et Cosel.

22 ARENBERG

♥ Le général autrichien *Arenberg* possède les capacités spéciales qui suivent (qui sont en plus de ses capacités normales en tant que général autrichien) :

- Il est toujours ravitaillé aux Pays-Bas et peut également être ravitaillé par le train de ravitaillement de l'Armée Pragmatique.
- Il peut aussi revenir sur une forteresse principale hollandaise.

23 CONDITIONS DE VICTOIRE

♥ Une grande puissance gagne immédiatement la partie, y mettant fin, lorsque son stock de marqueurs de victoire est vide à la fin de n'importe quelle étape d'actions (la sienne ou celle d'une autre puissance) ou à la fin de n'importe quelle étape politique.

♥ Si plus d'une puissance a son stock de victoire vide, on attribue la victoire à la puissance avec un stock vide qui aurait pu jouer le plus de marqueurs au-delà de son stock si il en

avait disposé pour les jouer. Si il y a encore égalité, parmi les puissances à égalité, *Marie-Thérèse* gagne toutes les égalités, tandis que *Louis XV* perd toutes les égalités.

♥ Si aucun joueur n'a vidé son stock de victoire après le quatrième hiver, la partie s'arrête par défaut. Chaque grande puissance additionne ses quatre scores d'hiver. Le gagnant est la puissance avec le score total le plus faible. En cas d'égalité, parmi les puissances à égalité, *Marie-Thérèse* gagne toutes les égalités, tandis que *Louis XV* perd toutes les égalités.

24 LE JEU A 2 JOUEURS

MARIA est conçu pour être un jeu à 3 joueurs. Néanmoins, il peut être joué comme un jeu à 2 joueurs avec les modifications des règles qui suivent. Pour autant, avec seulement 2 joueurs, le jeu n'a pas tout à fait la même ambiance machiavélique.

♥ Pour le jeu introductif à 2 joueurs, toutes les règles sont valables, sauf :

- le joueur A joue la France, la Prusse, la saxe et la Bavière. Le joueur B joue l'Autriche.
- Les conditions de victoire sont modifiées : le joueur A gagne aussitôt que les deux grandes puissances remplissent leurs conditions de victoires du jeu à 3 joueurs (i.e. la Prusse contrôle au moins 12 forteresses en Silésie/Autriche, et la France contrôle au moins 9 forteresses en Autriche).
- Le joueur B gagne si ni la Prusse ni la France ne remplissent leurs conditions de victoire individuelles à la fin de la partie (tour 9).
- Dans tous les autres cas c'est un match nul.

♥ Pour le jeu avancé à 2 joueurs, toutes les règles sont valables, sauf :

- le joueur A joue la France, la Prusse, la Saxe et la Bavière. Le joueur B joue l'Autriche et l'Armée Pragmatique.
- Des subventions ne peuvent être accordées qu'à des puissances secondaires.
- Si un joueur choisit 2 Cartes Politiques en un tour, il ne peut exécuter qu'une d'entre elles. L'autre doit être défaussée.
- Le marqueur politique saxon est déplacé d'un à droite à chaque fois que la France (ainsi que la Prusse) perd un point de victoire, mais seulement du fait d'une défaite lors d'une bataille sur la carte de Bohême, ou d'un manque de ravitaillement sur la carte de Bohême.
- Pendant la phase des combats, l'Armée Pragmatique n'est pas restreinte à faire ses attaques après l'Autriche. Le joueur B a le libre choix de l'ordre de toutes ses attaques.
- Les conditions de victoire sont inchangées, sauf que toutes les égalités sont gagnées par le joueur B.

CONCEPTEUR : Richard Sivel

DESSIN SUR LA BOITE DE JEU ET CT : Andreas Töpfer, Hans Baltzer

AUTRES CONCEPTIONS GRAPHIQUES : Richard Stubenvoll

RECHERCHES HISTORIQUES : Richard Sivel

MAQUETTE, TEXTES : Richard Stubenvoll

CORRECTION D'ÉPREUVE EN ANGLAIS : Bowen Simmons

TRADUCTION FRANCAISE : Michel Lepetit

TESTEURS : Anton Telle, Steffen Schröder, Thorsten Hennig, Alexander Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grünwitzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubenvoll, Tatyana Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benkendorf, Bernd Eisenstein, u.a. – Herzlichen Dank an Euch alle!

SOURCES : Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Wolfgang Handrick, Die Pragmatische Armee 1741–1743, R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988. J.B. Weiss, Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald, Wien 1863.

L'arrière-plan du dessin sur la boîte montre l'attaque glorieuse des dragons de Bayreuth à la bataille de Hohenfriedberg. Dessin d'Andreas Töpfer à partir d'une lithographie de Von Rössler.

©2009 histogame – D 10435 Berlin

All rights reserved by histogame and the designer.

<http://www.histogame.de>

CARTES POLITIQUES

– 1741 –

AIDE MILITAIRE : Le régent russe Biron est démis par la Grande Duchesse Anna. Hélas, elle n'a pas l'intention de respecter une promesse de 30 000 hommes pour appuyer l'Autriche.

GUERRE SUEDO-RUSSE : Pleine d'espoir de rétablir son empire balte, la Suède déclare la guerre à la Russie. La témérité de la noblesse suédoise est grandement confortée par de généreuses subventions françaises.

CHARLES-EMMANUEL : Charles-Emmanuel de Piémont-Sardaigne hésite sur le camp à soutenir. L'Espagne promet la Lombardie, Versailles parle la langue des anges, tandis que Marie-Thérèse espère que la raison l'emportera. — **Le marqueur saxon ne peut être déplacé si la Saxe est actuellement alliée à la Prusse !!**

NAPLES : Le Royaume de Naples s'allie avec la France et l'Espagne, et revendique les possessions autrichiennes en Italie.

LA GUERRE DE L'OREILLE DE JENKINS : Robert Jenkins, capitaine d'un vaisseau marchand britannique, expose son oreille blessée au Parlement anglais. On le considère comme la preuve ultime que l'Espagne aborde les vaisseaux britanniques. L'Angleterre déclare la guerre à l'Espagne. — **A ce tour, la France reçoit 1 CT en moins.**

DANEMARK : Le royaume du Danemark décide d'envoyer un contingent de troupes rejoindre l'Armée Pragmatique, pour satisfaire les engagements de la Sanction Pragmatique. — **L'Armée Pragmatique reçoit immédiatement 1 CT et 3 troupes.**

– 1742 –

COUP D'ETAT : Ivan VI, mineur, et sa mère, la régente Anna Ivanovna, sont destitués par un coup d'Etat sans effusion de sang. Elisabeth, la fille de Pierre le Grand, monte sur le trône. Elle a une aversion depuis l'enfance pour l'Autriche et l'Angleterre.

LA SUEDE CAPITULE : La Suède est battue. La Tsarine insiste pour que la Suède cède la Finlande méridionale afin de satisfaire les ambitions de Pierre le Grand. Par la suite, elle prévoit de renforcer sa position contre ses ennemis à la cour et de commencer les réformes.

ESPAGNE : L'insatiable conquérante Reine d'Espagne désire le Royaume de Lombardie pour son fils, Don Philippe. Estimant que celui qui demande beaucoup obtient au moins un peu, elle revendique la totalité de l'héritage autrichien.

PIEMONTE-SARDAIGNE : Après des mois d'hésitation, Charles-Emmanuel de Piémont-Sardaigne réalise qu'une hégémonie des Bourbons en Italie ne lui est pas favorable. Il s'allie avec l'Autriche.

MERCENAIRES HESSIENS : Le Landgrave de Hesse-Cassel, Frédéric II, met son armée de mercenaires à la disposition du plus offrant. — **Votre grande puissance reçoit immédiatement 3 troupes.**

ELECTORAT PALATIN : L'Electorat Palatin prend ouvertement le camp de la France et de la Bavière. Une alliance est signée. Mannheim passe immédiatement sous contrôle français. — **La France reçoit 1 CT et 3 troupes.**

L'ELECTION IMPERIALE :

1. On garde cette carte, et on tire une carte en substitution à la place pour que, comme d'habitude, il y ait deux Cartes Politiques faces visibles.

2. On remet cette carte face visible au dessus du paquet des Cartes Politiques (comme aide-mémoire).

3. A la fin de ce tour-ci, on élit l'Empereur.

– 1743 –

LE COMLOT LOPUKHIN : Le complot Lopukhin est éventé. Les conspirateurs sont torturés puis exilés en Sibérie. La Tsarine donne même l'ordre d'arracher la langue de Natalya Lopukhina. L'ambassadeur d'Autriche est soupçonné d'y être mêlé.

ALEXIS BESTOUJEV : La Tsarine Elisabeth perd tout intérêt à la conduite des affaires. Elle laisse beaucoup de libertés à ses conseillers ; particulièrement à Alexis Bestoujev qui est bien connu pour sa vénalité. Il présente sa main ouverte à Vienne, Berlin et Versailles.

LE COMMODORE MARTIN : Le Commodore Martin fait voiles avec 5 vaisseaux de ligne sur la baie de Naples, menaçant de bombarder la ville à moins que le Royaume de Naples se déclare neutre. Après une heure de réflexion, le Conseil municipal accepte l'ultimatum.

FRANCE : La France promet à l'Espagne son soutien pour la conquête des duchés de Milan et de Parme. En outre, l'Angleterre doit être contrainte de rendre Gibraltar et Minorque. On fera la guerre contre les britanniques, sur mer et sur terre, en Italie et dans les Pays-Bas.

UNION DE FRANCFORT : Frédéric le Grand met en place l'Union de Francfort. Elle consiste en le Hesse-Cassel, le Palatinat, la France et la Prusse. Les deux premiers pays lèvent une armée pour soutenir la Bavière. — **La France ou la Bavière reçoivent immédiatement 2 troupes.**

QUADRUPLE ALLIANCE : L'Angleterre, l'Autriche, la Saxe et les Pays-Bas signent la Quadruple Alliance. Le but en est la reconquête de la Silésie et la partition des possessions prussiennes entre l'Autriche et la Saxe. — **La Saxe s'aligne immédiatement sur l'Autriche, et reçoit 2 troupes.**

– 1744 –

CATHERINE : Frédéric arrange le mariage de l'héritier impérial russe avec Sophie d'Anhalt-Zerbst (connue plus tard sous le nom de La Grande Catherine). Les relations d'amitié entre la Russie et la Prusse atteignent de nouveaux sommets.

RUSSIE : Bestoujev réussit à faire expulser de Russie l'ambassadeur de France. Il a en outre l'ascendant sur son rival Lestocq et convainc la Tsarine de s'allier avec l'Autriche.

GENE : La république de Gène se joint à l'Alliance des Bourbons et déclare qu'elle va envoyer 10 000 soldats. Les franco-espagnols avancent confiants et avec une énergie renouvelée vers Alessandria.

PAIX SEPARÉE : Charles-Emmanuel négocie une paix séparée qui pourrait donner à la Sardaigne un vaste ensemble de territoires. Néanmoins, tandis que les préliminaires ont déjà été signés, sa méfiance vis-à-vis de Versailles et de Madrid l'emporte, et il reste loyal à Marie-Thérèse.

LES GUERRES CARNATIQUES : Lors des guerres carnatiques, la France conquiert Madras, une importante base commerciale britannique en Inde méridionale. A partir de ce moment-là, les profits du commerce de Madras vont remplir les coffres français au lieu des britanniques. — **L'Armée Pragmatique ou la France reçoivent immédiatement 1 CT et 2 troupes.**

LA REBELLION JACOBITE : Financés par la France, les Jacobites se soulèvent en Ecosse. Ils conquièrent Edinburgh. Peu de temps après, Manchester et Lancaster tombent, et les rebelles ne sont plus qu'à 190 km de Londres. Les anglais rappellent des troupes d'Europe continentale. — **L'Armée Pragmatique doit immédiatement mettre 1 général dans la case hors-carte «England», son revenu en CT est réduit de 1. Les deux effets durent jusqu'à la fin de la partie.**