

ANDRZEJ KURIK

MEDIEVAL BATTLE™

THE BOARD GAME

BUT DU JEU

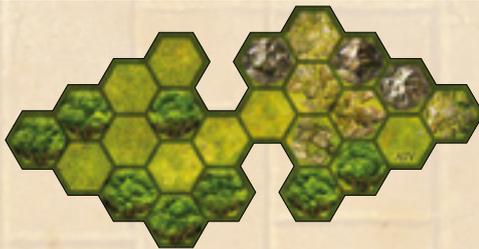
Medieval Battle est un jeu de combat pour deux joueurs gérant chacun une armée de chevaliers. Les joueurs tentent de battre leur adversaire en prenant et tenant des points stratégiques, et/ou détruire le chariot ennemi. La clé de la victoire est un recrutement efficace d'unités qui seront le plus adaptées au terrain, et ayant des capacités de déplacement pour manœuvrer de façon opportune sur le champ de bataille.

Le plateau de jeu consiste en plusieurs modules double-face, qui vont permettre au jeu d'être joué plusieurs fois avec des arrangements de terrain et conditions différentes.

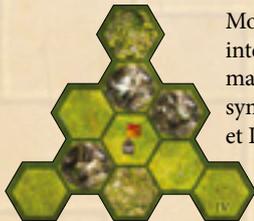
Les mécanismes de jeu sont sans hasard, ce qui signifie que le résultat de la bataille sera déterminé exclusivement par la capacité des adversaires à gérer leur armée.

COMPOSANTS DU JEU

1. Livret de règles
2. Modules de plateau de jeu



Modules extérieurs allongés, marqués par les symboles AI à AV (sur le verso) : Bi à BV) : 5x



Modules intérieurs marqués par le symbole I (II) et III (IV) : 2x



Modules supplémentaires : 4x

3. Jetons d'unités Chevalier

Les jetons d'unités Chevaliers sont bi-face. La face avec les 2 chevaliers signifie que l'unité est à pleine capacité. L'autre face, avec un seul chevalier, signifie que cette unité a subi un dommage lors d'un combat. Les points colorés sur le bord d'un jeton indiquent le nombre de points de mouvements disponibles pour cette unité. Le charriot n'a qu'un seul point de mouvement.



Armée Rouge

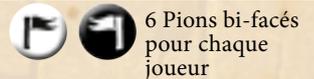


Armée Jaune

4. Marqueurs de Temps



5 pions pour chaque joueur.



6 Pions bi-facés pour chaque joueur

6. Calculateur de combat (2x)



7. Cartes d'attaque en mêlée ou à distance (2 paquets, 9x chacun)



DEROULEMENT DU JEU

I. CHOIX DU CHAMP DE BATAILLE

La carte standard



3 modules extérieurs
1 module intérieur
3 modules supplémentaires

La grande carte



5 modules extérieurs
2 modules intérieurs
4 modules supplémentaires

La carte standard – Choisir un des modules intérieurs et ensuite placer 3 tuiles modules extérieurs autour de telle façon que leurs faces visibles (A ou B) soient les mêmes. Dans les espaces vides des modules extérieurs, placer les petits modules supplémentaires avec les drapeaux côté intérieur de la carte.

La grande carte – Remplacer un des modules supplémentaires de la carte standard par un autre module interne. A côté de ce module, placer les deux modules externes restants. Dans les espaces vides des modules externes, placer les petits modules supplémentaires avec les drapeaux côté intérieur de la carte.

Types de terrain sur la carte:



Les montagnes – en hauteur, ne peut être occupé par des unités de cavalerie ou un charriot.



Collines rocheuses – un terrain un peu plus bas que les montagnes, mais en hauteur par rapport aux plaines et aux bois ; défavorable pour les unités de cavalerie en combat rapproché (mêlée) ; ne peut être occupé par un charriot.



Bois et plaines – les deux sont bas ; les bois sont défavorables aux unités de cavalerie en combat rapproché (mêlée) mais est favorable aux unités attaqués à distance.

Le coût d'entrée dans un hexagone de terrain est de :

- plaine : 1 point de mouvement;
- autres zones : 2 points de mouvement.

II. RECRUTEMENT D'UNITES

Les joueurs regardent d'abord attentivement le champ de bataille et ensuite construisent secrètement leur armée, en faisant le choix de jetons d'unités qu'ils veulent utiliser pendant la bataille. Avant de choisir les jetons, placer la boîte de jeu vide sur la carte, bloquant ainsi le milieu. Pour faire votre choix d'armée de façon efficace, vous devez choisir des unités qui vont donner leur maximum sur un certain champ de bataille. La cavalerie est meilleure dans les plaines, alors que les archers vont être un excellent choix dans des montagnes près de certains points stratégiques.

Chaque joueur dispose de 20 points de recrutement (carte standard) ou 30 points de recrutement (grande carte).

Le tableau ci-dessous indique le coût de recrutement des différentes unités:



Exemple:

Le Joueur Rouge choisit pour une carte standard : 2 unités de cavalerie lourde (6 RP), 1 unité de cavalerie légère, 1 unité d'archers montés, 2 unités d'infanterie lourde, 1 unité d'archers longs (10 PR), 1 unité d'infanterie légère, 1 unité de piquiers, 2 unités d'archers (4 PR)

Total recrutement - 20 PR

- 3 PR – cavalerie lourde
- 2 PR – cavalerie légère, archers montés, infanterie lourde, archers longs
- 1 PR – infanterie légère, piquiers, archers



Le charriot fait partie de votre armée. Son coût de recrutement est de 0 et il est obligatoire de l'inclure dans votre sélection.

Limitation : dans une armée sur la carte standard, il ne peut pas y avoir plus d'une unité d'archers longs au maximum.

Les autres unités ne participent pas au jeu. Enlever maintenant la boîte du jeu qui faisait écran.

III. DEPLOIEMENT DES UNITES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Un déploiement efficace des unités sur le champ de bataille avant la bataille est encore plus important que le choix correct de la composition d'une armée. A cette étape, les joueurs commencent à avoir un contrôle complet du territoire, aussi un bon positionnement au départ crée les conditions d'avoir des chances d'occuper les hexagones stratégiques plus tard (voir le chapitre « fin de la bataille : conditions de victoire » au sujet de ces hexagones stratégiques).

Les unités sont déployées sur le champ de bataille à une distance qui ne peut être inférieure à :
3 hexagones d'un hexagone stratégique marqué par un drapeau
3 hexagones du charriot ennemi.

Les joueurs déploient leurs unités sur le champ de bataille en commençant par leur charriot. Le charriot ne peut être placé que sur une plaine, et ultérieurement dans le jeu il ne peut se déplacer qu'autour de ce territoire. Le déploiement des unités est débuté par le joueur qui commande l'Armée Rouge.



Un emplacement occupé par le joueur Rouge

Notez qu'en raison de l'absence de charriot Jaune sur le champ de bataille, seuls les hexagones marqués avec un drapeau limitent le positionnement du charriot Rouge. Le joueur Jaune doit prendre en compte la localisation du charriot Rouge. Après avoir placé les charriots sur le plateau, les joueurs déploient leurs unités, une par une, en maintenant les distances de 3 hexagones avec le charriot ennemi et les hexagones à drapeaux.

Avant de commencer la bataille, les joueurs peuvent déployer toutes leurs unités s'ils peuvent trouver une position autorisée, ou peuvent choisir de n'en déployer qu'une partie et garder les autres pour les introduire en jeu lors de regroupement plus tard dans la partie (voir : Regroupement).

Tandis que les unités sont déployées sur le plateau, n'oubliez pas qu'il doit y avoir 2 chevaliers sur la face supérieure de chaque jeton (unité complète), et que le bord avec le plus de points colorés (points de mouvements) doit être du côté du joueur qui commande cette unité. Un tel déploiement d'une unité indique que les points de déplacement de cette unité n'ont pas encore été utilisés.

IV. LA BATAILLE

Durant la bataille, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur Jaune joue en premier.

Les actions possibles pendant la bataille sont :

- a) Déplacer une unité sur la carte dans la limite des points de mouvements disponibles ainsi que les limitations liées à la localisation des zones de contrôle de l'adversaire. Ceci peut se terminer optionnellement par :
 - i. Une attaque au corps à corps (mêlée) d'une unité adverse (c'est-à-dire, une déclaration de l'intention d'entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie)
 - ii. Une attaque à distance
 - iii. La fusion de deux unités du même type ayant subi des pertes en une unité entière
- b) Une attaque à distance sans déplacement
- c) La retraite d'une unité vers une position prédéterminée (c'est l'opportunité d'un adversaire de déplacer une unité lors de votre attaque au corps à corps)
- d) Regrouper (restauration des points de mouvement)
- e) Passer (le joueur ne fait aucune action)

1. Points de Mouvement

L'unité dépense des points de mouvement dépendant du type de terrain dans lequel elle entre.

Une unité se déplaçant peut utiliser tout ou partie de ses points de mouvement disponibles pour avancer.

L'unité attaquant au corps à corps utilise ses points de mouvements correspondant au terrain vers lequel l'attaque est engagée. Il peut également arriver que, pendant une mêlée (un corps à corps), l'unité attaquée défende sa position. Dans ce cas, cette unité défensive ne dépense aucun point de mouvement.

Une unité peut se déplacer au-travers d'un hexagone hébergeant une unité du même joueur. Dans ce cas, chaque unité dépense 1 point de mouvement supplémentaire (si l'unité n'a plus de points de mouvement disponible, cette action n'est pas autorisée).

Cette action ne peut pas avoir lieu dans la zone de contrôle d'une unité ennemie.

Une attaque à distance coûte 1 point de mouvement.



Exemple

Une unité de cavalerie lourde avance de 2 hexagones de plaine en utilisant 1 point de mouvement pour chaque hexagone. Elle termine son mouvement sur une colline rocheuse en utilisant ses 2 points de mouvement restants pour y entrer.

Exemple:

Une unité d'archers longs entre sur un hexagone de montagnes en utilisant 2 de ses 3 points de mouvement. Dans le même tour, utilisant son dernier point de mouvement, elle peut tirer sur l'unité adverse qui est dans son rayon d'action.

L'unité qui retraite vers une position prédéterminée utilise le nombre de points de mouvement dépendamment du terrain vers lequel elle veut retraire.

Si l'unité n'a plus que 1 point de mouvement, et qu'il n'y a que des bois, collines rocheuses ou montagnes derrière elle, elle ne peut pas retraire ! Chaque fois qu'une unité utilise des points de mouvements, le jeton doit être tourné (rotation) de façon à ce que les points de couleur faisant face au joueur qui contrôle l'unité indiquent le nombre de points de mouvement restants.

2. Zone de contrôle

La zone de contrôle correspond aux hexagones dans le voisinage immédiat d'une unité, et qu'il pourrait occuper.



Un hexagone de montagne occupé par un archer long de l'Armée Rouge n'est pas dans la zone de contrôle de la cavalerie lourde de l'Armée Jaune (les unités de cavalerie ne peuvent pas entrer dans les montagnes)

La cavalerie jaune est dans la zone de contrôle rouge, en revanche.

Les zones de contrôle peuvent s'étaler au-delà du plateau de jeu. Le terrain hors de la carte est considéré comme des plaines.

Une unité entrant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie peut continuer à se déplacer pendant le même tour pour peu qu'elle fasse une attaque au corps à corps contre cette unité (sur n'importe laquelle des unités ennemies s'il y a plusieurs unités ennemies qui contrôlent cette position). Une unité qui n'attaque pas doit s'arrêter même si elle a encore des points de mouvement disponibles et qu'il y a un hexagone inoccupé où elle pourrait avancer.

Une unité d'archers peut avancer dans la zone de contrôle d'une unité ennemie et ensuite faire une attaque à distance plutôt qu'une attaque au corps à corps. Cependant, si une attaque à distance est lancée, cette unité ne peut plus faire de mouvement, même si

elle a des points de mouvement disponibles. Si une unité commence son tour en étant déjà dans la zone de contrôle d'une unité ennemie, elle ne peut se déplacer que d'un seul hexagone dans la zone de contrôle ennemie, mais n'aura pas l'obligation d'engager une attaque au corps à corps avant de se déplacer. Si l'unité quitte la zone de contrôle ennemie après le déplacement d'un hexagone, elle a le droit alors de se déplacer davantage si elle le souhaite et le peut.



Dans cet exemple, l'unité de cavalerie peut faire un déplacement si elle se déplace d'abord.

Si l'unité d'archers longs avait occupé l'hexagone de montagne au préalable, la cavalerie lourde de l'armée Jaune aurait dû s'arrêter au premier hexagone de sa route prévue.

3. Retrait d'unité vers une position prédéterminée

Une unité subissant une attaque au corps à corps (pas une attaque à distance) peut abandonner son hexagone à l'unité attaquante. Après une déclaration d'attaque (l'intention d'entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie), le défenseur peut relocaliser son/ses unité(s) vers un hexagone contigu libre, dans la zone de contrôle appartenant de n'importe quelle unité du joueur attaquant. Bien sûr, il ne s'agit pas d'une fuite, mais d'un retrait stratégique vers une position prédéterminée (NdT : le ton ironique est volontaire).



Cavalerie attaquant des archers longs et hexagones vers lesquels les archers longs pourraient retraiter (moyennant des points de mouvement)



Il est possible de retirer une unité de la carte (s'échapper du champ de bataille) et plus tard de revenir sur la carte (voir : regroupement). Seule une unité attaquée peut fuir hors de la carte. Si cela a lieu, placer l'unité à côté du dernier hexagone de carte traversé, cela sera utile lors du Regroupement.

Après la retraite d'une adversaire, l'attaquant peut continuer à se déplacer en attaquant soit l'unité qui vient de retraiter, soit une autre dans sa zone de contrôle.

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas retraiter une unité, il y a combat au corps à corps.

4. Le corps à corps

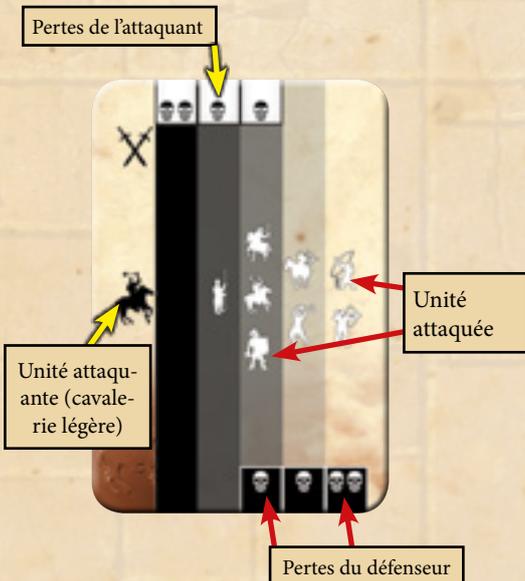
Le résultat du corps à corps dépend :

- du potentiel de combat des unités combattant, et
- de facteurs d'avantage qui peuvent arriver pour un combat donné.

Le potentiel de combat de chaque type d'unité est présenté sur les **cartes de combat en mêlée**. Elles définissent le nombre de pertes de l'unité attaquante ainsi que les pertes du défenseur dépendamment du type d'arme et d'armure à disposition des combattants.

Le potentiel de combat définit la situation dans laquelle des unités complètes se battent (2 chevaliers dans une unité) et sans avantage de terrain.

Les pertes totales sont lisibles sur la carte. En haut de la colonne vous voyez les pertes de l'attaquant, alors qu'en bas vous voyez les pertes du défenseur.



La cavalerie légère attaquante :

- perdrait dans une mêlée contre des piquiers ou une cavalerie lourde (1 chevalier attaquant meurt, aucun adversaire ne meurt)
- aurait un combat égal contre une autre cavalerie légère ou une infanterie lourde (pertes - 1 chevalier de chaque côté)
- gagnerait contre une infanterie légère ou des archers montés (1 chevalier adverse meurt, aucune perte pour l'attaquant)
- écraserait les unités d'archers longs ou d'archers (tous les chevaliers adversaires meurt, aucune perte pour l'attaquant)

Facteurs d'avantage pendant une mêlée



a) Être en surnombre par rapport à l'adversaire – dans l'unité il y a 2 chevaliers et l'adversaire n'en a plus qu'un



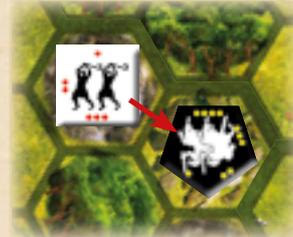
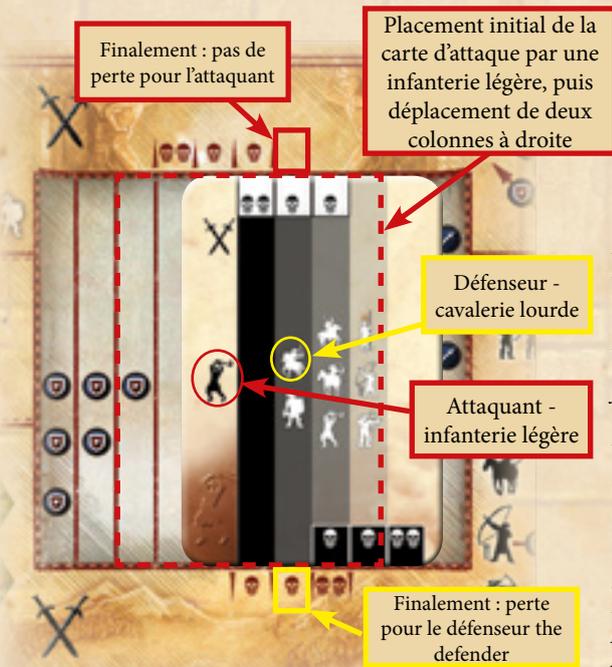
b) Être en hauteur – avant le combat l'unité est sur un terrain de hauteur supérieure à l'adversaire (il n'y a pas de différence d'avantage sur la différence de hauteur est importante de 1 ou 2 niveaux)



c) La mêlée a lieu dans un terrain défavorable à la cavalerie (bois ou collines rocheuses)

Le résultat de la mêlée (corps à corps) est déterminé en utilisant le calculateur de combat. Dans le milieu du calculateur, on place la carte appropriée à l'unité attaquante. La carte doit être placée de façon à ce que les crânes de la carte correspondent aux symboles équivalents du calculateur.

Ensuite, comptabiliser les avantages de chaque côté durant le combat. S'il y a, les traiter séparément et déplacer la carte d'une colonne à gauche pour chaque avantage au défenseur, et vers la droite pour chaque avantage à l'attaquant. Une fois étudiés tous les facteurs d'avantage, lire les résultats exprimés en crânes, sur le calculateur (et non plus sur la carte, bien entendu) au-dessus et au-dessous de la colonne correspondant à l'icône de l'unité attaquée.



Exemple: L'infanterie légère attaque depuis les montagnes une cavalerie lourde qui est dans une colline rocheuse. Les deux unités sont complètes (2 chevaliers).

Le potentiel de combat de l'infanterie légère attaquant la cavalerie lourde est défavorable. En conditions normales, elle subirait 1 perte de chevalier et n'infligerait aucune perte.

En prenant en considération les facteurs d'avantage, cela change la situation. Un attaquant venant d'une position supérieure va donc déplacer la carte d'une colonne vers la droite sur le calculateur. De même, la cavalerie étant sur un terrain défavorable, cela va encore déplacer la carte d'une colonne vers la droite. Grâce à ces deux facteurs d'avantage, le corps à corps se termine par une victoire de l'infanterie : aucune perte pour l'infanterie, et la cavalerie attaquée subit 1 perte (il faut donc retourner le jeton cavalerie).

Ne pas oublier que la cavalerie n'était pas forcée de faire face à la mêlée : ses points de mouvement auraient pu être utilisés pour retenir l'unité vers une position prédéterminée, abandonnant l'hexagone de colline rocheuse à l'infanterie attaquante.

Si une unité subit une perte partielle, elle reste sur place après la mêlée.

Si, à cause du résultat d'une mêlée, l'unité attaquée est complètement détruite, l'unité attaquante (si elle a survécu au combat) prend la position (hexagone) du défenseur sur le champ de bataille. Si l'unité attaquante a gagné, elle doit terminer ici son mouvement. Un corps à corps termine le tour d'un joueur, qu'il soit gagné ou perdu.

5. Attaque à distance

Cartes d'attaque à distance. Il est important de noter que les unités d'archerie peuvent prendre part à une attaque au corps à corps (mêlée) dont le résultat est déterminé par les cartes de corps à corps. Ne mélangez pas ces cartes. L'unité attaquante ne subit aucun dommage lors d'attaques à distance.



Cartes d'attaque à distance



Cartes de combat en corps à corps (mêlée)

Une attaque à distance peut être déclenchée par l'une des unités suivantes :

- archers longs, pouvoir de tir significatif, portée de tir : 2 hexagones
- archers et archers montés, pouvoir de tir faible, portée de tir : 1 hexagone (adjacent)



La portée de tir des archers longs peut être limitée par les obstacles de terrain qui réduisent la visibilité du terrain (des archers ne peuvent pas voir leur adversaire s'il est derrière une montagne ou des bois, s'ils ne sont pas sur un terrain plus élevé)

Comme en combat au corps à corps (mêlée), le résultat d'une attaque à distance dépend :

- a) le potentiel de combat des unités
- b) des facteurs d'avantage qui pourraient intervenir pendant le tir.

Le résultat d'une attaque à distance est déterminé en utilisant le calculateur de combat et la carte d'attaquant appropriée en fonction de l'unité attaquante, et tout comme dans un combat en mêlée, en appliquant les facteurs d'avantage :



a) Unité en surnombre par rapport à l'adversaire : il y a 2 chevaliers contre 1 chevalier



b) Avantage de hauteur (là encore, il n'y a pas d'importance à ce que la différence de hauteurs soit de 1 ou 2)



c) L'unité attaquée se cache dans les bois – c'est un facteur favorable pour le défenseur y compris la cavalerie ; le type de terrain d'où part l'attaque à distance n'a pas d'importance ici

Exemple : n'importe quelle unité complète (2 chevaliers) et placée sur un terrain plus élevé que des archers attaquants, ou se cachant dans les bois alors que ces archers sont à la même hauteur, ne subira aucune perte.

Une attaque à distance termine le tour d'un joueur.

6. Fusion d'unités

Deux unités de même type qui ont subi des pertes dans un combat peuvent fusionner en une unité complète. Pour cela, l'une de ces deux unités fait un déplacement sur le plateau de jeu selon les règles habituelles, et entre sur l'hexagone où est l'autre unité. Un des deux jetons est retiré du plateau tandis que l'autre est retourné sur la face « 2 chevaliers ». La nouvelle unité créée ainsi a à sa disposition le nombre de points de mouvement qu'avait celle des deux qui en avait le moins avant la fusion.

7. Regroupement

Après avoir joué un jeton de temps (sablier), un joueur peut regrouper ses forces. Toutes les unités de son armée vont récupérer leurs points de mouvement à leur maximum. Les jetons des unités de cette armée seront donc tournés (rotation) de façon à ce que le bord avec le plus de points colorés fasse face au joueur qui les commande. Le Regroupement signifie aussi que le charriot doit être mis sur avec la face « fortifié » visible.

Pendant le regroupement, toutes les unités qui avaient pu sortir du champ de bataille ont l'opportunité de revenir. Le moment du retour dépend de leur distance au charriot lors de la sortie du champ de bataille. Cette distance est mesurée en nombre de modules extérieurs entre le module où est le charriot et le module où était l'unité avant de sortir du champ de bataille.

Durant chaque Regroupement, l'unité qui est hors du plateau se rapproche d'un module vers le module où le charriot est positionné. Si l'unité est contre le module où est le charriot, alors lors du prochain Regroupement elle pourra être placée sur le plateau, sur l'un des hexagones directement adjacents au charriot.

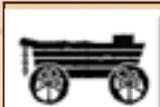
Exemple:

L'infanterie légère de l'Armée Rouge attaque l'archer long de l'Armée Jaune, qui, sur la décision du joueur Jaune, s'enfuit du champ de bataille (position a). Durant le prochain Regroupement, l'unité d'archer long se déplace le long du module de plateau vers le charriot, tout en restant hors du plateau (position b). Le prochain Regroupement permet au joueur Jaune de placer l'unité d'archer long à proximité immédiate du charriot (position c).



Le Regroupement permet également de placer sur le plateau, à proximité immédiate du charriot, toutes les unités qui n'avaient pas été déployées sur le champ de bataille auparavant. La distance à un hexagone comportant un drapeau n'est pas prise en compte dans ce cas. Si le charriot est déjà détruit, aucune unité ne peut revenir sur le plateau.

Le charriot (3 PV)



Charriot fortifié.



Charriot en déplacement ou attaqué.

Le charriot fortifié a 1 point de mouvement, ce qui implique qu'il ne peut aller que dans les plaines. Le charriot en déplacement ou attaqué ne peut plus aller plus loin.

Le joueur peut déplacer le charriot fortifié à son tour comme n'importe quelle unité, et après cela il le retourne sur l'autre face. Le jeton du charriot doit également être retourné s'il a été attaqué. En effet il ne se défend pas : une attaque contre le charriot est toujours victorieuse. Le charriot est détruit s'il est attaqué alors qu'il est déjà sur sa face « charriot en déplacement ou attaqué ».

Le charriot n'a pas de potentiel de combat mais a un potentiel de contrôle de zone. C'est pourquoi il ne peut pas attaquer d'unité ennemie, mais qu'il peut gêner leur retraite ou même la rendre impossible.

Le charriot ne peut pas s'échapper du champ de bataille, ni retraire vers une position prédéterminée.

V. FIN DE LA BATAILLE, CONDITIONS DE VICTOIRE

Durant la bataille, les joueurs tentent de contrôler des points stratégiques situés sur la carte et marqués par des drapeaux. Les hexagones centraux ont une valeur de 2 Points de Victoire (2 PV), alors que les autres valent 1 PV.

Un point stratégique **est pris par un joueur quand une unité de son armée arrive** sur un hexagone marqué d'un drapeau. Pendant le même tour, l'unité peut faire une attaque à distance ou une attaque en combat rapproché (mêlée), mais si elle est détruite pendant ce combat, elle ne peut pas prendre le contrôle du point stratégique.

Si une unité traverse un point stratégique pendant le jeu et continue son mouvement (et quitte l'hexagone marqué d'un drapeau), alors le point stratégique n'est pas pris.

Egalement, et encore plus important que de prendre des points stratégiques, il faut défendre votre charriot car sa destruction donne 3 points à votre adversaire.



2 PV



1 PV

Le jeu se termine quand:

- un des joueurs gagne en obtenant 5 points de victoire sur carte standard ou 6 points de victoire sur grande carte (par exemple, en détruisant le charriot ennemi et contrôlant l'hexagone central à double drapeau sur carte standard),
- les deux joueurs ont utilisé tous leurs jetons de temps (sablier) et leurs unités n'ont plus aucun point de mouvement disponible.
- Les deux joueurs ont passé l'un après l'autre à leur tour.

Dans les cas b) et c) le gagnant est le joueur qui, au moment de la fin de partie, dispose du plus de points de victoire. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a les unités de plus grande valeur sur la carte. La valeur des unités est égale à leur coût de recrutement, que l'unité ait subi des pertes ou non.

VI. REGLES OPTIONNELLES

Mise à pied d'unités

Les unités de Cavalerie peuvent être mises à pied pendant le tour du joueur qui les commande, avant ou après avoir fait un déplacement (une unité ne peut pas faire une partie de son mouvement en cavalerie et une partie en infanterie). Les jetons de cavalerie lourde, cavalerie légère et archers montés sont remplacés par des jetons respectivement d'infanterie lourde, infanterie légère et archers simples.

Le nombre de point de mouvements d'une unité mise à pied est égal à :

- 0 – si l'unité de cavalerie avait 0 ou 1 point de mouvement
- 1 – si l'unité de cavalerie avait 2 ou 3 points de mouvement
- 2 – si l'unité de cavalerie avait 4 ou 5 points de mouvement

Concepteur de jeu: Andrzej Kurek
Graphique, DTP: Radosław Jaszczuk
Traduction: Olivier Bourgeois

MegaTesteur: Wojciech Jarek

Testeurs: "Mishire", Radosław Jaszczuk, Grzegorz Rachwał, Stefan Misztela, Michał Ringwelski, Krzysztof Jankowiak, "Qbi", Barbara Nowak, Artur Kmera, Grzegorz Dębski, Tomasz Rachwał, Michał Drożdżiak, Jan Leski, Sławomir Kakietek, Michał Lipko, Patryk Graczyk, Piotr Herla i "Naplet".

Testeurs: R.W.: "You must take a wagon".

Edition I
Tychy 2014

Produced in Poland

Distribution: Alchemicus.pl
Business 24 Sp. z o.o.,
Al. Piłsudskiego 40 lok. 131, 43-100 Tychy
info@alchemicus.pl
Tel.: 502-516-766

© Andrzej Kurek

