

Livret de règles

FRIEDRICH

LES CARTES DU DESTIN SONT REBATTUES

POUR 3 OU 4 JOUEURS DE 12 ANS ET PLUS

Par Richard SIVÉL

<http://www.histogame.de>

Version révisée - Janvier 2005

Traduction française de Corons & Dragons, révisée sur la base de la version anglaise par Michel Lepetit - juin 2005

Été 1756. Frédéric le Grand affronte une situation de plus en plus sombre alors qu'une coalition réunit la moitié de l'Europe. Il sait que leur objectif est l'anéantissement de la Prusse.

En conséquence, il annexe la Saxe qui met bas les armes quelques semaines plus tard. Et il n'écrit là que le tout premier chapitre de ce qu'on va appeler la Guerre de Sept Ans !

La Prusse est complètement encerclée par ses ennemis, les plus grandes puissances d'Europe continentale. L'Angleterre et le Hanovre sont ses seuls alliés.

La situation de la Prusse se résume en quelques mots : To be or not to be.

Le royaume prussien se retrouve bientôt à feu et à sang. La France a conquis l'Allemagne du nord. L'Autriche a envahi la Silésie. Les hordes russes ont franchi l'Oder, et Berlin est à peine à cinq jours de marche !

Frédéric est partout. Avec l'énergie du désespoir, il se précipite de crise en crise à l'intérieur de son triangle stratégique, ne parvenant à tenir en échec un de ses adversaires que pour voir un autre profiter de son absence et avancer. Après six longues années de luttes, la Prusse semble condamnée à tomber ...

Frédéric est sauvé par un miracle. La tsarine russe Elisabeth meurt ; son successeur a une adoration presque sans limite pour Frédéric, et immédiatement il fait la paix. Bientôt, la Suède négocie, suivie un an plus tard par une Fran

7 9 9 ? ; @

7 9 9 ? ; @

A ; 9 ; ' ;

SEQUENCE					
1. Prusse	8	2	32	4+3	14
2. Hanovre	2	1	12	1+1	-
3. Russie	4	2	16	4	10
4. Suède	1	1	4	1	5+5
5. Autriche	5	2	30	4+1	12+4
6. Armée Impériale	1	1	6	1	5+5
7. France	3	2	20	4-1	10

♠ ! " # " \$ % & ' " !
 ♠ () *) ! \$ + # #
 ♠ # # . (! ! /! 0
 1, -*- 2 # . 3 ! 0 # 4 3 0 # 5 3 ' \$! 0
 6



Général



Convoi de Ravitaillement

7 7 ' 7

♠ 8) + 1 . 4st
 ♠ 6 # # + 8) + 1 6
 ♠ ! ! ! " ") 1 6
 ♠ ! * " 55 " # # \$+ 6
 ! ' ' ! 9 + # \$!
 !



Cités Objectifs de 1^{er} Ordre



Cités Objectifs de 2^{ème} Ordre



Cités Entrepôts

Fin du Tour :

" !) " * ()
 \$! ! \$ 9 *

; 9 ; 7 '
 ! " ! 6

3
 +1
 3

6

♠ : (! *
) +
 ♠ ! ! : (! \$ *
 # (# ; ; , ' 7 " !
 ♠ ! ! , ! * 0 : (! *
 # & (! ! ! : (! *
 # " ! ! ! ! " <

Exemple : La France commence le conflit avec 20 armées ; Richelieu reçoit 7 armées ;
 Soubise 5 et Chevert 8.

♠ ! # ' 1 ' 6 !
 *
 ♠ ! . => * #
 ♠ \$! # # ! . < 9
 ♠ 9 ! ! ! * ,
 !!



Cité de départ du général de Rang 3



Armée



Carte Tactique (TC)



Cartes du Destin

**Abattre la Prusse avant la mort de la Tsarine !
Ou incarner Frédéric le Grand
Et lutter pour survivre en faisant preuve tout à la fois d'une volonté héroïque,
d'éclairs d'inspiration et d'une patience de stoïcien.**

1. INTRODUCTION

♣ FRIEDRICH est un wargame stratégique qui s'inspire du revirement de situation époustouflant qui s'est produit lors de la Guerre de Sept Ans. Les sept nations impliquées sont attribuées aux quatre joueurs (dans le jeu à trois joueurs, 'Elisabeth' et 'Pompadour' ne sont qu'un seul joueur) comme suit :

Frédéric	<i>Bleu clair / bleu</i>	Prusse	Hanovre
Elisabeth	<i>Vert clair / vert</i>	Russie	Suède
Marie-Thérèse	<i>Blanc / jaune</i>	Autriche	Impériaux
Pompadour	<i>Rouge</i>	France	

♣ SEUL CONTRE TOUS. *Frédéric* joue contre les agresseurs *Elisabeth*, *Marie-Thérèse* et *Pompadour*. Les agresseurs sont alliés et ils ne peuvent pas se combattre entre eux.



Cités Objectifs de 1^{er} et de 2nd Ordre



♣ Un agresseur gagne si L'UNE de ses nations a conquis toutes les cités objectifs de sa couleur (gris pour l'Autriche). Sous certaines conditions, les objectifs de second ordre peuvent être ignorés, voir la règle 11.

♣ Le joueur *Frédéric* gagne lorsque la Pendule du Destin s'arrête (avant qu'un agresseur ait gagné). La Pendule du Destin s'arrête dès que trois nations agressives ont quitté la partie pour des raisons historiques (par exemple, la mort de la Tsarine). REMARQUE : les cités objectifs prussiennes ne sont utilisées que dans la version avancée des règles.

2. CARTE ET SEQUENCE DE JEU

♣ La carte représente le coeur de l'Europe en l'an 1756. Les nations sont tirées au sort par les joueurs en utilisant les Cartes Tactiques suivantes : ♣13, ♦13, ♥13 et ♠13. Ensuite, les pions sont mis en place conformément au feuillet « Commencer » se trouvant au milieu de ce livret, qui peut être détaché.

♣ Toutes les zones en bleu foncé (y compris toutes les enclaves) constituent LES PROVINCES prussiennes ; Toutes celles en bleu clair constituent les provinces du Hanovre, etc. REMARQUE : La Russie et la France ne

possèdent pas de province. Les provinces des Impériaux sont TOUTES les provinces de couleur jaune, notamment la Saxe.

♣ On joue une partie sous forme de tours de jeu. Un tour de jeu est constitué des "coups" des sept nations, qu'on traite en respectant scrupuleusement l'ordre suivant :

1. Prusse
2. Hanovre
3. Russie
4. Suède
5. Autriche
6. Impériaux
7. France

♣ La nation dont on joue le coup est dite active. Le coup d'une nation se décompose en 5 phases. Une nation ne peut effectuer ses opérations que dans l'ordre indiqué :

1. **Les Cartes Tactiques** sont piochées
2. **Les déplacements** : Tous les pions actifs peuvent être déplacés. On peut, en même temps, conquérir des objectifs, recruter de nouvelles armées et permettre à des pions de revenir en jeu.
3. **Les combats** : Tous les généraux actifs doivent attaquer les adversaires

Remarques :

1. Initialement, la Prusse reçoit 7 CT, le Hanovre 2 et l'Autriche 5. Conséquence de certaines Cartes du Destin, ces valeurs peuvent se trouver réduites respectivement à 4, 1 et 4.

2. Initialement, la France reçoit 4 CT, mais elle doit se défausser aussitôt de l'une d'entre elles (ceci simulant l'engagement outremer de la France contre l'Angleterre). Par la suite, la France ne reçoit plus -à cause d'une Carte du Destin- que 3 cartes, mais elle n'a plus à se défausser de l'une d'entre elles.

♣ On conserve les CT autant qu'on le souhaite jusqu'à ce qu'on en ait besoin pour un combat ou pour un recrutement. Les CT de nations différentes ne peuvent jamais être mélangées ni échangées. Même des joueurs alliés n'ont pas le droit de se montrer leurs CT. Sur chaque CT figure un symbole (♣ ♦ ♥ ♠) et une valeur allant de 2 à 13. Une RESERVE peut représenter n'importe quel symb

marquer, par exemple avec vos armoiries. Une cité conquise n'influe en rien sur les déplacements.

♣ **Reconquête.** Un objectif conquis peut être reconquis. Seule la nation qui défendait à l'origine la cité peut la reconquérir, les rôles

CT, alors qu'il ne peut plus ou ne veut plus en user. Son général subit alors une défaite.

♣ Le général vaincu perd autant d'armées que le score négatif final (mais pas plus qu'il n'en commandait) et on le fait battre en retraite du même nombre de cités.

♣ Le vainqueur ne perd pas d'armée et garde sa position.

♣ On ne peut arrêter un combat que lorsque c'est son tour de jouer une CT. Lorsque c'est son tour de jouer, toutefois, sur un score de zéro, on doit jouer une carte si on a une CT du bon symbole ; Si on a des Réserves, mais pas de carte du bon symbole, on peut décider d'arrêter le combat ou de jouer une Réserve. Si on arrête le combat, ce sera un match nul : personne ne perd d'armée et les

♣ Si un général est non ravitaillé durant sa phase de ravitaillement, il est retourné face cachée.

♣ Les 12 autres cartes renvoient au « Feuille du Destin » grâce au nombre situé dans leur coin inférieur droit. Dans le jeu standard, on lit toujours la version pique. Chaque fois qu'un général reçoit un bonus spécial ou un malus, on utilise le marqueur du tour de jeu comme aide mémoire (le placer sous le pion concerné).

- ♣ L'attribution des nations peut changer :
 - ◇ Lorsque la Russie ET la Suède ont quitté la partie, le joueur *Elisabeth* prend le contrôle des Impériaux.
 - ◇ Lorsque la France quitte la partie, le joueur *Pompadour* prend le contrôle des Impériaux.

Remarques :

1. En procédant ainsi, tous les joueurs participent au jeu jusqu'à la fin.
2. Les Impériaux jouent leur coup, eux aussi, après l'Autriche.

♣ **Conditions de victoire assouplies.** Pour emporter la victoire, il devient suffisant de contrôler les objectifs de premier ordre pour :

- ◇ La Suède, lorsque la Russie a quitté la partie.
- ◇ L'Autriche et/ou les Impériaux, lorsque les Impériaux ont changé de joueur.

♣ Dans une partie à 3 joueurs, les Impériaux peuvent changer de joueur de la même façon. Les conditions de victoire assouplies sont également inchangées.

12. LA FIN DE PARTIE

♣ Le jeu ne se termine qu'à la fin d'un tour.

♣ Si une nation contrôle tous ses objectifs avant qu'on ne pioche la carte du Destin, cette nation a gagné. On ne pioche pas cette carte. Si une nation contrôle tous les objectifs nécessaires après la pioche (du fait de conditions de victoire assouplies) cette nation a gagné là encore. Dans les deux cas, la partie se termine par la victoire du joueur qui joue cette nation à ce moment-là. Si deux nations ou plus remplissent simultanément leur condition de victoire, les deux emportent la victoire. Tous les autres joueurs, alliés et ennemis, ont perdus.

d

♣ Si la Russie, la Suède et la France ont quitté la partie, le jeu s'arrête avec une victoire de La Prusse/Le Hanovre (le joueur *Frédéric*).

13. REGLES AVAN

s r a a a v n e eo n n p o

o

Poemes

Voltaire, l'ami ambigu de Frédéric, réussit à faire imprimer les poèmes de Frédéric, qui contiennent des commentaires négatifs sur le Roi d'Angleterre. A Londres, les gens sont révoltés paeces commentaires insultants et éhontés. Le Parlement est unanimement d'avis de réduire les subventions.

A partir de maintenant, la Prusse reçoit deux cartes tactiques en moins, mais néanmoins un minimum de 4.

Lord Bute

William Pitt, le principal promoteur de l'alliance avec la Prusse, a perdu de son influence. Son successeur, Lord Bute, souhaite faire la paix avec la France. Pour y parvenir, il est prêt à consentir certains sacrifices: la Prusse devrait renoncer à la Haute Silésie, et au Conté de Glatz. Pour renforcer son propos, il réduit les subventions.

A partir de maintenant, la Prusse reçoit deux cartes tactiques en moins, mais néanmoins un minimum de 4.

Elisabeth

Mort de la Tsarine. Son successeur, Pierre III., implore pour obtenir la médaille prussienne de l'Aigle Noir. En outre, il déclare qu'il y a plus d'honneur à être général prussien que Tsar russe, et il signe le traité de paix. Trois mois plus tard, il est assassiné et sa femme, la Grande Catherine, monte sur le trône.

La Russie quitte la partie! On retire Lehwaldt. La Suède peut ne prendre que les objectifs de premier ordre. Les Impériaux peuvent être transférés à un autre joueur (voir règle 11).

♠ Frédéric bavarde avec De Catt: »Je ne peux pas y arriver sans ce tabac d'Espagne. C'est une habitude profondément ancrée. J'engrasso mon visage et mes vêtements. J'ai l'air d'un porc, n'est-ce pas?« De Catt: »Je dois admettre, Sire, que votre visage et votre uniforme sont généreusement couverts de tabac.« Frédéric rit: »Eh bien, mon cher, c'est exactement ce que j'appelle ressembler à un porc.« *Aucun effet.*



