

ARMADA 1588



INTRODUCTION

Armada 1588 retrace l'épopée de l'Invincible Armada espagnole organisée par Philippe II, pour en finir avec l'Angleterre d'Elizabeth. L'objectif des Espagnols consiste à récupérer les troupes stationnées dans les Flandres et à débarquer vers Londres. Les Anglais comptent sur leurs grands capitaines tels que Drake et Hawkins pour repousser l'énorme Armada au large des îles britanniques, et ainsi sauver la Couronne.

Armada 1588 est une campagne navale se jouant en 10 tours représentant chacun 4 jours environ, entre le 26 juillet et le 8 septembre 1588.

Il est prévu pour 2 joueurs : Espagnol contre Anglais, autour des îles britanniques.

Les forces des deux camps sont très hétérogènes :

- L'**Armada espagnole** est énorme, mais ses amiraux ne sont pas de grands stratèges.
- Les **forces anglaises** sont moins nombreuses, mais essentiellement composées de navires de haute mer dirigés par des capitaines éprouvés.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations météorologiques, technologiques, politiques ou militaires variées.

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 1h30

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : Anglais

Le jeu dure 10 tours (entre le 26 juillet et le 08 septembre 1588), chaque tour étant équivalent à 4 jours.

Le **joueur espagnol** joue toujours avant le **joueur anglais**.



FORCES

Le **joueur espagnol** contrôle les **unités espagnoles (jaunes)**.

Le **joueur anglais** contrôle les **unités anglaises (rouges)** et des **Provinces Unies (oranges)**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente les îles britanniques, le nord de la France et les Pays-Bas espagnols, ainsi que les mers alentours. Les différents théâtres sont l'Espagne, le Continent, l'Angleterre, l'Irlande, l'Océan Atlantique, la Mer du Nord.



La France et les Flandres du Nord, L'Ecosse, L'Angleterre du nord et l'Irlande sont des zones impassables.

Limites de régions des vents d'ouest :

Les deux limites de régions du Déroit de Douvres et du Pas de Calais appelées "Vents d'ouest" sont activées uniquement avec la carte anglaise du même nom. Une fois activée, tout mouvement naval vers l'ouest depuis le Déroit de Douvres et le Pas de Calais est interdit jusqu'à la fin de la partie.



VICTOIRE

LA VICTOIRE EST REMPORTÉE IMMÉDIATEMENT SI

- 1) Le **joueur espagnol** contrôle la région de Londres.
- 2) Un joueur atteint 20 PV.

Autrement, le joueur possédant le maximum de points de victoire à la fin du jeu l'emporte.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ECONOMIQUE

Il n'y a pas de phases de revenus / entretien / achat dans ce scénario.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Il n'y a pas de phase de ravitaillement dans ce scénario

MANŒVRABILITÉ DE LA FLOTTE ANGLAISE

Le **joueur anglais** possède un facteur de manœuvre +2 automatique lors du jet de manœuvre au début d'une bataille navale.



NEUTRALITÉ FRANÇAISE

La zone et le port de Calais ne sont pas pénétrables par le **joueur espagnol** tant que la carte "Accord avec la France" n'a pas été joué, ni à aucun moment par le **joueur anglais**.