

BOSWORTH 1485



INTRODUCTION

Bosworth 1485 simule les derniers soubresauts de la guerre des Deux roses en Angleterre entre les york et les Lancastre. L'objectif d'Henry Tudor est de débarquer depuis la France pour s'emparer du trône occupé par Richard III d'York. Ce dernier doit tout faire pour repousser l'invasion de ce prétendant honni, en dépit de son impopularité et de la défaillance de ses vassaux...

Bosworth 1485 se joue en 20 tours représentant chacun 2 jours entre le 29 juillet et le 7 septembre 1485. Il met en scène deux joueurs, représentant pour l'un le parti de Richard III d'York, ayant usurpé le trône de son neveu récemment, et pour l'autre celui de Henry Tudor, héritier du parti Lancastre.

- Pour les **Yorks**, le sulfureux Richard III possède l'Angleterre au départ du jeu et entend bien la conserver grâce à ses barons.
- Pour les **Lancastres**, Henry Tudor commence en exil en France et doit débarquer pour trouver des alliés afin de renverser son adversaire.

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

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 2h30

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Lancastre

Bosworth 1485 se joue en 20 tours représentant chacun 2 jours entre le 29 juillet et le 7 septembre 1485.

Le **Joueur Lancastre** commence la partie, suivi par le joueur **York**.



FORCES

Le **joueur Lancastre** contrôle les unités des **Lancastres (rouge)** et les unités **françaises (bleues)**.

Le joueur **York** contrôle les unités des **York (blanches)**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente l'Angleterre, l'Irlande orientale et le territoire de Calais.



Le joueur **York** contrôle toute la carte au départ du jeu sauf la case 'France'. Seul le joueur **Lancastre** et les unités **Françaises** peuvent entrer dans celle-ci.

Les unités **françaises** peuvent attaquer Calais depuis la case 'France'.

Les territoires écossais sont inaccessibles aux deux camps.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

- Pour le **joueur Lancastre** si il tue Richard III ou contrôle toutes les cités d'Angleterre et du Pays de Galles.
- Pour le joueur **York** si il élimine les 3 héritiers **Lancastre**, à savoir Henry Tudor, Jasper Tudor et John de Vere.
- Ou si le joueur atteint ou dépasse 30 PV à la fin d'un tour

VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Le joueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

PV BONUS

- A chaque fois que le **joueur Lancastre** prend une cité, il gagne +1 PV.
- A la fin de la partie, le joueur **York** reçoit 1 PV par cité qu'il contrôle.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ÉCONOMIQUE

Chaque tour pair (tours 2, 4, 6...), se déroule une phase économique.

Coûts d'achat des unités et cartes :

- Logistique / Infanterie (sauf suivantes) : 1\$
- Cavalerie / Bombardes / Flotte / Garde Royale / Mercenaire / carte supplémentaire : 3\$
- Autres : 2\$

RENFORTS

Il n'y a aucun renfort automatique dans ce scénario : toutes les unités qui arrivent en renfort le viennent par le jeu des cartes.

ELIMINATION DES HERITIERS

Il existe pour chaque camp une carte de bataille spécifique qui augmente les chances d'élimination de l'héritier adverse en cas de défaite, si les deux héritiers principaux sont présents en même temps dans la dite bataille. Faites donc attention à une telle bataille qui peut vite être très décisive...



RAVITAILLEMENT

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