

# FORNOVO 1495



## INTRODUCTION

**Fornoue 1495** retrace la première guerre d'Italie avec l'expédition du roi de France Charles VIII à Naples. L'objectif des Français consiste à s'emparer de Naples et à la conserver. Le but de la Ligue italienne est de repousser les armées françaises hors d'Italie en montant une nombreuse coalition regroupant le Pape, l'Espagne, Venise et Milan.

**Fornoue 1495** se joue en 15 tours représentant chacun 15 jours entre août 1494 et octobre 1495. Il met en scène deux joueurs un Français et un ligueur italien lors de la première guerre d'Italie au début de la Renaissance :

- Les **Français** ont l'avantage d'une armée impressionnante dotée de chevaliers, de piquiers suisses et de canons.
- La **ligue italienne** est faible au départ, mais la diplomatie du sulfureux pape Alexandre VI Borgia pourra l'aider à monter une grande armée destinée à bouter les Français hors d'Italie. Attention aux changements de camps de certains états italiens !

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 : 1h30  
Camp favorisé : aucun  
Camp le plus difficile à jouer : Ligueur

Le jeu dure 15 tours (entre août 1494 et octobre 1495), chaque tour étant équivalent à un mois.

Le **joueur français** joue le premier, puis le **joueur ligueur**.



## FORCES

Le **joueur français** contrôle les **unités françaises (bleues)** et de **Gênes (rouges)**.

Le **joueur liguor** contrôle les **unités napolitaines (ocres)**, **papales (roses)**, de **Mantoue (noires)**, **aragonaises (jaunes)**, **vénitiennes (oranges)**, **florentines (violette)** et **mercenaires allemandes (kaki)**.

Les **unités de Milan (roses pâles)** peuvent être contrôlées par l'un ou l'autre joueur.

## PLATEAU DE JEU

La carte représente l'Italie. Seules Cartagena, Provence et Osterreich ne se situent pas en Italie.



Il existe 9 zones dans le théâtre italien : le royaume de Naples (Calabria et Sicilia comprises), la Papauté, la Toscane, la Lombardie, la république vénitienne (Venetia), le Saint Empire (Heiliges Reich), la Savoie (Asti et Vercelli), la république de Gênes (Genova et Rapallo), le duché de Ferrare (Modena et Ferrara).

Le Détroit de Sicile (entre les régions hors carte Sicile et Calabre) est traversable par les unités au prix de 2 PM sauf si une flotte adverse stationne seule dans la Mare Sicilia.

La région de Calabria est adjacente à celle d'Atella.

La région Mare Adriatica est adjacente au Golfo di Napoli.



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMÉDIATE

- Pour le **joueur français** s'il contrôle Asti, Genova, Napoli, Venezia, Roma et Milano.
- Pour le **joueur liguor** si Charles VIII est éliminé.
- Un des joueurs atteint 20 PV ou plus à la fin de son tour.

### VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

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

### PV BONUS

- Le **joueur français** gagne 2 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Napoli / Firenze / Bologna / Roma / Calabria / Sicilia.
- Le **joueur liguor** gagne 2 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Milano / Novara / Genova.

### PERTE PV

- Le **joueur français** perd 2 PV s'il ne contrôle pas en fin de partie chacune des villes suivantes : Napoli / Firenze / Bologna / Roma / Calabria / Sicilia.
- Le **joueur liguor** perd 2 PV s'il ne contrôle pas en fin de partie chacune des villes suivantes : Milano / Novara / Genova.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ÉCONOMIQUE

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

### Coûts d'achat des unités et cartes :

- Logistique / Condottieri / Infanterie (sauf suivantes) : 1\$
- Suisses / Cavalerie / Artillerie / Flotte / Mercenaire / carte supplémentaire : 3\$
- Autres : 2\$

## SENTIMENT ANTI-FRANÇAIS (SAF)

Ce niveau représente l'évolution diplomatique des nations suivantes :

La république de Venise, le royaume d'Aragon (Cartagena) et le duché de Milan (Lombardie).

Si les 2 premières nations débutent le jeu neutres, Milan commence **alliée à la France**.



En fonction des événements, ce niveau va évoluer entre 0 et 9. Si il atteint certains seuils, certaines nations s'allient à la Ligue et leurs armées et flottes entrent en jeu.

- Tant que Venise et l'Aragon sont neutres, aucune unité ne peut entrer dans leurs régions.
- Tant que la Milan demeure **alliée à la France** (niveau autre que « 9 »), ses unités et chefs sont gérés par le **joueur français**.

### Augmentation du SAF par occupation militaire :

- +1 SAF la première fois que des **troupes françaises** entrent à Roma.
- +1 SAF la première fois que des **troupes françaises** entrent à Napoli.

L'entrée en guerre de Venise, de l'Aragon, et le changement de camp de Milan sont irréversibles. Lorsque Milan a changé de camp, l'échelle SAF n'est plus ensuite utilisée.

## ENTRÉE EN JEU DE VENISE



Dès que le SAF atteint 4, Venetia et Mantova entrent en guerre. Les UC suivantes entrent en jeu :

- Venezia : Chef *Gonzaga*\*\*\* (Mantova), 1 Fanteria (Mantova), 4 Galera vénitiennes, 3 Fanteria vénitiennes, 2 Cavalleria vénitiennes, 1 Artigieri vénitienne, 1 Stradiotti vénitien.
- Mantova : 1 Fanteria (Mantova), 1 Cavalleria (Mantova).

## ENTRÉE EN JEU DE L'ARAGON



Dès que le SAF atteint 6, l'Aragon entre en guerre.

Les UC suivantes entrent en jeu :

- Cartagena : Chef *Cordoba*\*\*, 2 Galera et 1 Caraqua aragonaises, 3 Rodeleros, 2 Jinetes, 1 Artigieri, 1 Marineros.

## CHANGEMENT DE CAMP DE MILAN



Dès que Milan passe à la Ligue (niveau à « 9 »), toutes les UC milanaises en jeu sont placées à Milan avec le chef *Ludovic Sforza*\* (si encore en jeu), contrôlées désormais par le joueur ligueur ainsi que les forteresses milanaises.

Si des **UC françaises** sont à Milan ou à Novare à cet instant, elles sont redéployées à Alessandria. L'UC Guardia entre en jeu à Milano.

### SIÈGE DE VENISE

Aucun test de siège ne peut être réalisé si la mer adjacente au port de Venise n'est pas occupée uniquement par des unités navales du même camp que l'assiégeant ou alliées à celui-ci.



### RAVITAILLEMENT

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

### RAIDS

Les zones de revenus des joueurs situées en mer, si occupées par des unités navales adverses seules lors de la phase d'entretien, ne rapportent alors rien à leur propriétaire (et rien également à son adversaire).

A noter que les zones de revenus vénitiennes (situées en Mer Adriatique) ne produisent rien tant que Venise n'est pas en guerre.

La zone de revenu génoise (en mer Thyréniennne) produit du revenu dès le départ du jeu.

### DUC D'ORLÉANS

Ce **chef français** peut être à la fois amiral et général, selon s'il est en mer ou non.

### GARNISONS LOCALES

Seuls **les unités et chefs français** peuvent entrer en région Provence.

Seuls **les unités et chefs aragonais** peuvent entrer en région Cartagena.