

Franche-Comté 1636



INTRODUCTION

Franche-Comté 1636 prend part durant la Guerre de Trente Ans. Le scénario est centré sur un conflit particulier, nommé la Guerre de Dix Ans, se déroulant dans la région de Franche-Comté. Celle-ci, appelée aussi Comté de Bourgogne à l'époque, était sous contrôle Espagnol. Son objectif est de résister aux assauts de l'armée de Louis XIII, alors roi de France, ainsi qu'à ceux du Duc de Saxe-Weimar, venant par le Nord-Est. Franche-Comté 1636 se joue en 24 tours, chacun représentant quatre mois entre le printemps 1636 et l'hiver 1644. Deux joueurs, la Franche-Comté et le Royaume de France, s'affrontent au cours de la Guerre de Dix Ans, vers la fin du Moyen-Âge.

- Les **Francs-Comtois (Monarchie Espagnole)** et leurs chefs locaux, comme le capitaine Lacuzon, tentent de repousser les armées Françaises et Weimariennes tant bien que mal avec des forces limitées. Bien entendu leur détermination et leurs connaissances du terrain seront autant d'atouts pour mener les troupes à la victoire.
- Le **Royaume de France**, assisté par les **troupes de Saxe-Weimar**, aura quant à lui une puissance supérieure, lui permettant de submerger l'ennemi et d'assiéger de nombreuses villes telle que Dole. Mais qu'il prenne garde, certains événements, comme la mort de certains personnages illustres, pourraient conduire à un traité de paix qui assurerait une victoire adverse !

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

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 2h00
Camp favorisé : **Franche-Comté**
Camp le plus difficile à jouer : **France**

Le jeu dure 24 tours (entre printemps 1636 et hiver 1644), chaque tour étant équivalent à quatre mois.

Le **joueur Français** joue le premier, puis le **joueur Espagnol**.



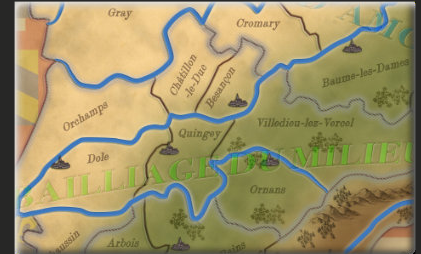
FORCES

Le **joueur Espagnol** contrôle les **unités Frانس-Comtoises (ocres)** et du **Duché de Lorraine (jaunes)**.

Le **joueur Français** contrôle les **unités du Royaume de France (bleues)**, de **Saxe-Weimar (vertes)** et des **Suédois (marrons)**.

PLATEAU DE JEU

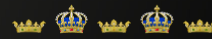
La carte représente la Franche-Comté, avec en hors-carte : la Saxe-Weimar, la Bresse, ainsi que les villes d'Auxonne (Duché de Bourgogne) et de Belfort (Alsace).



À l'exception des montagnes (2 PM), toutes les régions coûtent 1 PM. Les régions hors-carte Saxe-Weimar et Bresse, ainsi que les villes hors-carte Auxonne et Belfort ne sont accessibles qu'au **joueur Français**. Les villes de la partie Nord de la carte (Bailliage d'Amont) permettent l'arrivée des renforts de **Charles IV de Lorraine**.

Le **joueur Français** est interdit d'accès à la zone Sud-Est de la carte (Pontarlier, Jougue et St. Claude) tant que Richelieu n'a pas ordonné d'envahir toute la Franche-Comté.

Les **troupes de Saxe-Weimar** peuvent entrer en Franche-Comté via les zones de Luxeuil, Faucogney et Lure, ou encore en passant par Belfort.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMÉDIATE

- Pour le **joueur Français** s'il atteint 30 PV.
- Pour le **joueur Espagnol** s'il atteint 30 PV, ou si le traité avec le Cardinal Mazarin est signé (victoire diplomatique).

VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

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



PV BONUS

- Chaque joueur gagne 2 PV la première fois qu'il capture chacune des villes suivantes : Dole / Besançon.
- Chaque joueur gagne 1 PV la première fois qu'il capture chacune des villes suivantes : Pontarlier / Montbéliard / Salins-les-Bains / Lons-le-Saunier / St. Claude.
- Les villes suivantes rapportent chacune 2 PV pour le joueur qui les contrôle en fin de partie : Dole / Besançon.
- Les villes suivantes rapportent chacune 1 PV pour le joueur qui les contrôle en fin de partie : Pontarlier / Montbéliard / Salins-les-Bains / Lons-le-Saunier / St. Claude.
- L'Indice de Tension IFC augmente de 1 à chaque fois que le **joueur Français** capture une des villes citées ci-dessus, et diminue de 1 à chaque fois que le **joueur Espagnol** la reprend des mains adverses.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ÉCONOMIQUE

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

Coûts d'achat des unités et cartes :

- Logistique / Infanterie / Piquiers / Mousquetaires / Arquebusiers / Volontaires : 1\$
- Cavalerie / Cheval-Légers / Artillerie / carte supplémentaire : 3\$
- Autres : 2\$

NB : il est recommandé aux joueurs d'acheter des cartes régulièrement pour diversifier leur main.

TRAITÉ SIGNÉ AVEC LE CARDINAL MAZARIN

Ce niveau représente l'indice d'Invasion de la Franche-Comté (IFC) :

Ayant pour valeur 2 en début de partie, ce niveau va évoluer positivement et/ou négativement pour rendre compte du degré d'invasion de la région par les troupes du **joueur Français**.



Les événements et les captures stratégiques de cités par l'un ou l'autre joueur vont influencer sur l'IFC à chaque tour. Si ce niveau est supérieur ou égal à 8, alors le **joueur Espagnol** peut envisager une victoire diplomatique immédiate, si les événements le permettent : décès de Richelieu et de Louis XIII, qui vont tous deux mener à la signature du Traité avec le Cardinal Mazarin, permettant ainsi de mettre fin à la Guerre de Dix Ans.

ARRIVÉE DE SOLDATS AUTRICHIENS EN PICARDIE



Dès que la carte rouge 'Soldats Autrichiens en Picardie' est jouée, le Prince de Condé et certaines de ses **troupes Française** doivent se retirer définitivement du jeu (aléatoire).

ARRIVÉE DES RENFORTS DU CAMP FRANÇAIS



Dès que la carte rouge 'La Franche-Comté est Envahie' est jouée, les **troupes Weimariennes** et **Suédoises** du Duc de Saxe-Weimar, ainsi que les **troupes Françaises** du Duc de Longueville et du Marquis de Grancey, apparaissent respectivement sur les régions de Saxe-Weimar, Bresse et Montbéliard. À la mort du Duc de Saxe-Weimar, celui-ci pourra être remplacé par le Comte de Guébriant, via Belfort ou Montbéliard.

ARRIVÉE DU DUC DE LORRAINE



Dès que la carte rouge 'Charles IV Entre en Jeu' est jouée, les **troupes Lorraines** de Charles IV apparaissent dans une zone du Bailliage d'Amont (au choix du joueur). Plus tard dans la partie, d'autres renforts de Lorraine pourront arriver via n'importe quelle cité du Bailliage d'Amont contrôlée par le **joueur Espagnol**.

AUTRES RENFORTS FRANCS-COMTOIS



Dès que la carte rouge 'Claude Cart-Broumet Prend les Armes à Mouthé' est jouée, les **troupes Espagnoles** de ce dernier entrent en jeu dans la région de Pontarlier.

UNITÉS DE GUÉRILLA

Certaines **unités Espagnoles**, comme celles de Lacuzon, peuvent être cachées pour attaquer l'ennemi par derrière.

RAVITAILLEMENT

Aucun. Les chariots servent à réduire les coûts de maintenance des grandes piles d'unités.