

KOREA 1592



INTRODUCTION

Korea 1592 retrace l'un des plus durs conflits de la fin du 16ème siècle, et retraçant l'invasion de la Corée par les armées de samuraïs japonais. Le camp nippon doit s'emparer de l'ensemble de la péninsule depuis sa base de Busan au sud. Le joueur coréen doit repousser l'invasion grâce à l'aide des chinois....

Korea 1592 se joue en 40 tours représentant chacun deux semaines entre juin 1592 et décembre 1593. Un joueur représente les armées de samuraïs du maître du Japon, Hideyoshi, l'autre les armées du royaume coréen de Joeson et ses alliés Ming chinois.

- Le camp **nippon** est doté de forces terrestres nombreuses dès le début du jeu, mais sa marine bine que nombreuse est faible et mal commandée
- Le joueur contrôlant les **Coréens** doit tenir au départ face à l'invasion, attendre les révoltes locales et les forces des Ming, et s'appuyer sur sa magnifique marine.

Attention, la bonne gestion du ravitaillement et la conquête des villes sera décisive dans ce scénario.

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

DUREE

Durée moyenne : 3h30

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : **Coréens**

Korea 1592 dure 40 tours (entre juin 1592 et décembre 1593), chaque tour représentant environ une quinzaine (2 semaines).

Le **joueur japonais** joue toujours en premier, suivi par le **joueur coréen**.



FORCES

Le **joueur coréen** contrôle les unités du **royaume Joeson (rose)**, **armées rebelles (rouge)**, **marine coréenne (mauve)** et **chinois Ming (jaune)**.

Le **joueur japonaise** contrôle les unités terrestres du **Japon (blue)**, les navires de la marine **nippone (violet)**, et éventuellement les unités terrestres des unités des **tibus Jurchen (vert)**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente la péninsule de Corée, avec 5 des 8 provinces historiques, ainsi que des boîtes qui représentent les zones voisines de Cheju, du Japon, de Chine ou de Mandchourie.

Toutes les rivières dans ce scénario disposent de ponts.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

- Pour le **joueur japonais** s'il occupe toutes les villes de Corée et la boîte Chine.
- Pour le **joueur coréen** s'il occupe toutes les villes de Corée et l'île de Cheju.
- Pour le joueur qui atteint ou dépasse 60 PV à la fin d'un tour.

VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Le joueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie. **Important** : pas de gain de PV en bataille, uniquement pour les prises de forteresses.

PRODUCTION PERMANENTE DE PV

Les villes du Japon, Chine, Pusan, Seoul et Pyongyang produisent chacun 1 PV tous les 2 tours, au bénéfice du camp qui les contrôle (soit **2 Japonais** contre **3 Coréens** dans la configuration de départ)

PV BONUS :

- Le **joueur japonais** gagne 10 PV lorsqu'il s'empare de la Chine.
- Le **joueur japonais** gagne 1 PV chaque fois qu'il prend une forteresse (sauf Seoul 2 et Chine 4)
- Le **joueur japonais** gagne 2 PV s'il élimine le roi **coréen Dom Sejong**
- Le **joueur coréen** gagne 5 PV chaque fois qu'il contrôle Pusan.
- Le **joueur coréen** gagne 1 PV chaque fois qu'il prend une forteresse (2 pour Pusan, Cheju et Tsushima).

GAIN DE PV EN FIN DE PARTIE :

- Le **joueur coréen** gagne 10 PV pour Pusan et 2 pour Cheju et Tsushima (chacune)
- Le **joueur coréen** reçoit 2 PV si son roi *Dom Sejong* est encore en jeu.
- Le **joueur japonais** gagne 5 PV pour Pusan, Seoul, Pyongyang et la Chine.

PERTE DE PV :

- Chaque joueur perd 1 PV chaque fois qu'il perd une forteresse.
- Le **joueur coréen** perd 2 PV si son roi *Dom Sejong* est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ÉCONOMIQUE

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

Coûts d'achat des unités et cartes :

- Navires Tortues / Forteresses : 6\$
- Samurais / Cavalerie Lourde / Artillerie / Gros navires / Carte : 3\$
- Remplacements / Autres unités : 2\$
- Paysans / Guerrillas coréennes : 1\$

NIVEAU D'INTERVENTION DES MING (NIM)

Le **NIM** démarre à 0. Il fluctue selon le jeu des cartes et la capture de certaines régions.



La première fois que les **Japonais** prennent une régions ayant une valeur économique, le **NIM** augmente de la dite valeur. Il augmente également de 1 pour la prise des villes frontalières de Cholsan, Chosan et Hyesan.

Les renforts des Ming chionis et certaines autres unités ne peuvent être achetés initialement et arriveront par le jeu de cartes. Pour les Chinois, il faut que le **NIM** atteigne ou dépasse 10.

CARTES

Le scénario propose deux jeux de 55 cartes (un jeu par camp). De plus, certaines cartes (e.g. cartes Hiver) feront tirer automatiquement des cartes supplémentaires (représentant l'activité moins intense militairement pendant la mauvaise saison)

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Coréens : toutes les capitales de province en Corée, la Chine (quand en guerre).

Japonais : Pusan, Tsushima, Japon.



Armées Rebelles

Ces unités **Coréennes** entrent en jeu uniquement après le jeu d'une carte spécifique et ne sont pas constructibles avant.

Elles n'ont pas besoin de ravitaillement et peuvent se camoufler



Hwachas

Ces unités **Coréennes** d'artillerie se battent aussi comme unités de combat. De plus elles annulent une unité de cavalerie pour le calcul de supériorité.



Châteaux et Forteresses

Ces unités ne peuvent ni bouger ni retraiter, et ne paniquent pas.

Les châteaux sont considérés comme unités lourdes et d'artillerie et annulent une unité de cavalerie et une lourde pour le calcul de supériorité.

Ils rapportent 1 PV et 1\$ si détruits, et 1 PV en fin de partie.

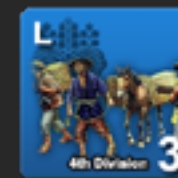
Ce n'est pas le cas des plus petites forteresses de montagne



Paysans et Charriots

Ces unités sont constructibles partout et servent pour le ravitaillement (permettent le ravitaillement local même si isolé, réduisent les pénalités d'empilement et diminuent les coûts de maintenance des grosses piles).

Les charriots détruits en bataille rapporte 1\$ au vainqueur.



RÈGLES SPÉCIALES

RENFORTS DU TOUR 2

Le **joueur japonais** reçoit 1 remplacement gratuit par tour la première année de l'invasion (Tour 1 à 15 inclus). De plus, il reçoit au Tour 2 les unités la **seconde vague de l'invasion initiale**, réparties comme suit:

A Pusan : la 5ème Division

Général *Masanori****, 4 Teppu Ashigaru (Arquebusier), 4 Ashigaru Piquiers, 1 Ashigaru Archer, 1 Samuraï, 1 Samuraï monté, 2 Artilleries, 1 Mortier, 4 Paysans, 1 Chariot de ravitaillement.

Dans un port Coréen contrôlé : la 6ème Division

Général *Takakage***, 2 Teppu Ashigaru (Arquebusier), 2 Ashigaru Piquiers, 1 Ashigaru Archer, 1 Samuraï, 1 Artillerie, 2 Paysans, 1 Chariot de ravitaillement.

Dans un port Coréen contrôlé : la 7ème Division

Général *Terumoto***, 2 Teppu Ashigaru (Arquebusier), 2 Ashigaru Piquiers, 1 Ashigaru Archer, 1 Samuraï, 1 Samuraï monté, 1 Cavalerie, 2 Artilleries, 1 Mortier, 3 Paysans, 1 Chariot de ravitaillement.

A Tsushima : la 9ème Division

Général *Hidekatsu***, 1 Teppu Ashigaru (Arquebusier), 1 Ashigaru Piquier, 1 Samuraï monté, 1 Archer, 1 Artillerie, 1 Paysan, 1 Chariot de ravitaillement.

Le joueur **Coréen** reçoit 1 remplacement tous les deux tours. De plus il reçoit l'amiral *Yi-Ok-ki*** sur la pile de l'amiral *Yu-Sun-sin**** au tour 4, et l'amiral *Bae Sol*** en remplacement de l'amiral *Won Gyun**** au tour 20 (si la cible amiral *** est éliminée, ils apparaissent sur une pile amie).

LES JURCHENS

Ce sont des tribus sauvages mandchoues qui vivent à la frontière, en Manchourie du Nord, représentée par la case Manchuria. Elles peuvent s'allier à l'un ou l'autre des deux camps, selon les cartes événements et l'argent dépensé pour les corrompre.

Leur force principale est leur cavalerie, sans intérêt dans les montagnes du nord de la péninsule coréenne mais terriblement efficaces si elles peuvent intervenir dans les plaines du sud.

PILLAGES

La première fois que le **Japonais** prend une région avec une valeur économique, il reçoit dans son trésor cette valeur, sous forme de butin.

RESTRICTION DE MOUVEMENT DES ARMÉES PROVINCIALES

Les unités **Coréennes** qui portent un nom de province ne sont PAS autorisées à quitter leurs provinces d'origine. Seules les unités portant le nom **Joesson** (l'armée royale 🏰), les unités de guérillas et les troupes Ming peuvent se déplacer librement dans toutes les provinces.

HIVER ET TEMPÊTES

L'hiver est sévère en Corée. Quand une des cartes **Hiver** est tirée, toutes les unités des deux camps perdent 1 point de mouvement pour 6 tours (Tours 14 à 19 du premier hiver) ou 3 tours (Tours 38 à 40 du second). Toutes les valeurs de combat sont également réduites de 1 en attaque pendant l'hiver. Seule la carte **Printemps** amènera un répit...

De plus, il y a une forte probabilité que chaque tour de l'hiver (entre 4 et 6 tours), une grosse tempête ait lieu en mer. Si cela arrive, les navires qui ne sont pas au port vont souffrir gravement si touchés par la tempête (pertes de 10 à 100% des navires). La navigation hivernale est donc à vos risques et périls...