

La guerre de Gradisca 1615-1617

Errata et clarifications

Europa Simulazioni, 28/03/2018

[Remerciements spéciaux à Rob Winslow et Jean-François Morel]

Errata :

La cinquième phrase de l'article 13 devrait être modifiée comme suit :

"Quand les unités d'un joueur entrent dans une zone sans unités ennemies (ou sont dans une telle zone après un combat terrestre victorieux) contenant un marqueur de butin, le marqueur est dévoilé et retiré de la carte."

Forts (jeu avancé) : Un maximum de 2 forts par zone peut être construit, pas 3.

Carte 11 : le texte devrait faire référence au Carte 31 (et non 36)

Carte 24 : lire : " ... la moitié (arrondie à l'entier supérieur) des unités non désorganisées présentes sont désorganisées, au choix du joueur propriétaire."

Clarifications :

- **Règle 5.1(b)** : Les seules cartes qui peuvent être jouées pendant une activation par le joueur adverse sont les cartes 20 et 28. L'adversaire peut jouer une ou deux de ces cartes à tout moment qu'il juge approprié lors de l'activation du joueur actif [Note pour les experts : ce sont en effet des cartes "Réponse"].

- **Règle 13** : Les marqueurs de butin sont placés sur la carte de façon aléatoire, cachés, et aucun joueur ne peut les regarder ; bref, personne ne sait rien d'eux au début.

- **Règle 19.1** : La réduction des valeurs de tir en terrain difficile s'applique également aux chefs attaquants.

- **Règle 21** : Lire : "...si des unités autrichiennes ravitaillées occupent la zone de Rubia".

- **Règle 22** : Si le marqueur est dans la section "Jaune", les chefs peuvent-ils activer des unités supplémentaires d'autres zones dans un combat ? Non.

- **Règle 23** : Si la razzia n'échoue pas, mais n'a pas réussi, les unités peuvent continuer à bouger/piller. Le seul cas où elles doivent s'arrêter, c'est quand elles obtiennent un 6, c'est-à-dire quand la razzia échoue.

- **Règle 24** : Le camp ne peut pas retraiter à la suite d'un combat terrestre.

- **Règle 25.2** : "peut retraiter de la zone par laquelle elle est entrée" devient "peut retraiter dans la zone par où elle est arrivée".

- **Règle 26** : La date "indiquée" est la date inscrite sur la carte.

Questions :

1) Dans la Carte n° 36 "Venise veut la victoire", les trois unités à placer à Palma doivent être prises sur la carte, exact ?

Ceci est expliqué dans l'avant-dernière phrase de la règle 12 :

"Les unités qu'une carte fait entrer sur la carte sont généralement prises dans les renforts (qui résident sur le drapeau de chaque armée sur la carte), sauf indication contraire sur la carte."

Appliquez strictement cette règle.

2) 7.4.1 Bombardement de forteresse. Il est rapporté que les marqueurs sont utilisés pour mettre à jour le niveau d'un bord de la forteresse. Mais je ne vois pas de marqueur dessus.

Oui, ce sont ceux qui ont un numéro entouré d'un cercle et une forteresse détruite en arrière-plan. Ils sont utilisés lorsque la Forteresse est endommagée ou reconstruite.

3) 7.4.1 Bombardement de forteresse : S'il y a plus d'une unité, est-ce qu'elles tirent toutes ? Et si, par exemple, vous avez 2 touches, le niveau du bord de la forteresse diminuera de 2 au lieu de 1 ?

Oui et oui.

4) 7.4 Bombardement. Est-ce que les sapeurs et l'artillerie travaillent ensemble UNIQUEMENT lorsqu'elles sont dans une forteresse pour bombarder les assiégeants (7.4.2) ?

Non, toujours, à chaque fois qu'elles tirent.

Remarque : Quand l'artillerie est sans sapeur, elle ne touche QUE sur 1.

5) La carte n°1 "Expédition en Istrie" a une couleur rouge autour du n°1. cela signifie quelque chose ?

Oui, c'est l'une des quatre cartes que le vénitien doit avoir en main au début du jeu. Donc au début de la partie, le Vénitien doit avoir la carte numéro 1 plus trois autres cartes tirées de la pioche [Voir Instructions du scénario].

6) 11. Bourgs fortifiés. Dans le cas d'un combat terrestre, le défenseur a 1 touche de moins (s'il y a un fort - 2 touches). Mais si le défenseur est éliminé ou forcé de reculer, le bourg est-il détruit ?

Oui, s'il n'y a pas de fort. Sinon, seul le fort est détruit [Cf. 11, dernière phrase].

7) 20. Récupération : Une unité qui récupère peut-elle se déplacer/piller ? Ou est-ce que cela termine automatiquement son activation ?

Non. La règle de base 5.1 s'applique toujours : " Lorsqu'une ou plusieurs unités d'une zone sont activées, chacune d'entre elles peut effectuer une et une seule des actions suivantes : .

... - Récupérer de la désorganisation "

Donc si une unité récupère, elle ne peut rien faire d'autre.

8) 23. Razzia (où les faire) : Je suis un peu perdu. Peut-on faire des razzia seulement dans les zones avec un nom ?

Non.

"La zone du joueur vénitien de raids possibles comprend :

- les zones sur la carte avec un fond vert à l'est de Gradisca (dans la pratique le comté de Gorizia, tout le Karst et l'Istrie),

- Tarvis,

- les zones adjacentes à la rivière Lisonzo et

- la zone V. Natisone.

Le joueur autrichien peut effectuer des raids sur :

- toutes les zones avec un nom sur la carte à l'ouest de Gradisca ; en outre,

- Sagrado,

- Monfalcone,

- Muggia. " (Muggia peuvent être l'objet de Razzia part les deux camps).

9) 17. Chefs en combat terrestre. Si une unité d'infanterie se trouve dans la portée de commandement du chef, le chef peut-il la ramener dans le combat si son mouvement coûte 4 points de mouvement (entrer dans 2 zones avec un terrain difficile) ?

Le rayon de commandement est de deux zones, mais les unités ainsi "appelées" bougent et paient normalement les coûts du terrain.

10) Je suppose que les unités désorganisées peuvent être éliminées en prenant une "touche" pour chaque cause (événement, empilement, etc.), pas seulement dans les batailles ?

oui.

11) Les chefs peuvent être retournés (ou éliminés, s'ils sont déjà retournés) pour subir une perte en dehors d'un combat terrestre ?

je pense que vous faites référence aux pertes à cause des "cartes" : non, ils ne peuvent pas. Le mot "unité" sur les cartes doit toujours être interprété comme "unité de combat" (dernière phrase de la règle 12

12) Gradisca est adjacente à une rivière ? Je pense que oui, mais techniquement, la carte ne le montre pas. Très important pour la carte 24, Inondations.

En réalité, oui, bien sûr. Pour ce qui est du jeu, non. L'effet de la rivière est déjà pris en compte par les murs de la forteresse. Gradisca a des murs qui sont (et étaient) de vingt mètres de haut de sorte que l'Isonzo ne peut pas déborder à l'intérieur de la ville.

13) Si le contingent hollandais débarque et est vaincu, où retraite-t-il ?

Il est éliminé, en terme de jeu. En fait, ils sont censés avoir débarqué dans un autre port vénitien plus sûr au sud de Monfalcone, mais ils ne sont pas arrivés à temps à la fin de la guerre ...

14) Je suppose qu'avec la carte 1, si l'Autriche tire une carte de la pioche en activant le commandement de Trieste, cela n'est pas considéré comme une activation - exact ?

Correct

15) Donc, si l'Autriche continue à tirer des cartes avec le corps Jaune, le corps vénitien "Istria" n'entre jamais ?

Théoriquement, oui. En pratique, je ne pense pas que cela puisse arriver ...

16) Je suppose que si la carte est datée, "après" signifie "y compris la date indiquée" - correct... Non...

Exactement après la date, sans compter la date.

17) Je suppose que les unités à un seul pas, par exemple "CER", si elles sont touchées par une carte épidémie, par exemple, meurent au lieu d'être désorganisées - correct ?

Correct

18) Quelques suggestions sur comment jouer en équipe?

Deux joueurs prennent les vénitiens. Deux joueurs prennent les Autrichiens. Avant que le jeu ne commence, les joueurs décident quels commandements de leur armée ils conduisent pour le reste de la partie.

Lorsqu'un commandement est tiré, le joueur qui en est propriétaire active son commandement, en jouant les cartes de son équipe à sa guise, ou tire une carte.

Les deux joueurs vénitiens ne doivent pas se parler pendant le jeu (pour simuler la mauvaise coordination dans le commandement vénitien).

Lorsque des événements impliquent des unités des deux "parties" d'une même armée, les effets doivent être répartis également entre les deux parties, si possible. En cas de litige, lancez un dé pour décider. La victoire est celle de l'équipe vénitienne ou de l'équipe autrichienne de toute façon dans son ensemble, (pas des seuls joueurs).

19) Je suppose que les "unités" - par exemple pour les cartes de peste - incluent l'artillerie et le génie - correct ?

Oui, toutes les unités de combat, y compris celles-là.

20) Je suppose que la carte 20 peut être jouée même si l'ennemi utilise un pont pour traverser la rivière - correct ?

Oui.

21) Enfin, par mesure de sécurité, toutes les unités sans ravitaillement d'attaque peuvent faire ces deux choses (sauf les unités dans les forteresses ou à Trieste):

1. se déplacer dans des zones sans unités ennemies

2. Etre appelée dans une bataille par un chef,

Est-ce correct ?

j'aimerais ajouter :

3. "Incursion" avec moins de trois unités dans une zone éligible sans unités ennemies.

22) Je comprends pour la razzia, mais ai-je manqué quelque chose au sujet des combats terrestres ? C'est à dire, 1 ou 2 unités sans ravitaillement d'attaque peuvent-elles commencer un combat terrestre INTENTIONNELLEMENT (pas seulement parce qu'elles ont été interrompues pendant une razzia) ?

Oui, elles le peuvent. "Les unités ayant l'intention d'effectuer les opérations suivantes doivent avoir du ravitaillement d'attaque dans la zone où elles sont activées :

Combat de campagne (règle 7.1), ou

Incursion (règle 23), avec trois unités de combat ou plus,..."

Celui "avec trois unités de combat ou plus" se réfère à la fois au combat terrestre et à la razzia. Le ravitaillement d'attaque est conçu pour préparer des opérations militaires de grande envergure.

23) Ai-je raison de dire qu'une fois le mur d'une forteresse démoli, il ne peut plus être reconstruit (ni par l'occupant ni - si la forteresse est envahie - par le nouveau propriétaire) ?

Au contraire, il peut toujours être reconstruit. Il n'y a rien pour empêcher ça.

24) Afin de vérifier la limite d'empilement, faut-il tenir compte de chaque type d'unité ou de la somme des unités présentes dans la zone ? En d'autres termes, y a-t-il une situation de sur-empilement dans une zone où il y a, par exemple, 4 unités de cavalerie et 3 d'infanterie ?

Tous les types d'unités en un seul compte. Dans votre exemple, oui, il y a sur-empilement.

25) Une unité de cavalerie légère peut-elle traverser deux zones successives avec des unités ennemies lors d'une incursion ?

Pas directement, elle doit d'abord retourner dans sa zone de "d'origine" avant de faire une autre incursion.

Voir règle 25.2, deuxième phrase.

26) Même question pour un mouvement de razzia par une cavalerie non légère ?

Oui, c'est possible.

27) Selon la règle 19.1 " Toutes les unités attaquant ayant une valeur de tir de 3 ou plus sont réduites de un (1). Tous les effets du terrain sont cumulatifs." Ce malus s'applique-t-il au chef ?

Bonne question. Les " Unités " au sens strict du terme dans le jeu comprennent les chefs et les unités de combat. La réponse est donc oui.

28) La carte n°25 a-t-elle un impact sur les deux armées, ou seulement sur celle de l'adversaire ? Dans le premier cas, à quoi bon la jouer ?

Elle s'applique aux deux camps.

Les cartes du genre Epidémie/Pénurie sont utilisées lorsqu'un camp voit l'opportunité de frapper l'adversaire, même au prix de la désorganisation ou de la perte de certaines de ses unités.

Par exemple, le camp ennemi a une armée très concentrée et pas la vôtre. Une autre utilisation est d'affaiblir la garnison de Trieste, avant de l'attaquer avec des unités du corps "Istria" (mieux si vous n'avez pas encore joué les cartes 1 et 2).

Chaque joueur doit toujours considérer le compromis entre garder son armée concentrée et forte, mais sujette à de graves épidémies, ou plus dispersée, mais exposée à des contre-attaques et lentes à manœuvrer.

29) Si une unité désorganisée fait une razzia et obtient un 6, cette unité est-elle éliminée, ou reste-t-elle simplement désorganisée et elle ne peut plus bouger pendant cette activation ?

La deuxième.

30) Est-il possible de tirer avec une unité d'artillerie à plein potentiel et ensuite de déplacer l'unité de sapeur ?

Oui, pour que l'artillerie puisse bombarder à pleine puissance, seule la présence d'une unité de sapeur dans la zone est requise. Même si l'unité de sapeurs a été utilisée pour permettre à l'artillerie de tirer à pleine puissance, elle peut être activée ultérieurement.

31) Je suppose donc que la même règle s'applique à une unité de sapeurs utilisée pour faire une mine, une contre-mine, une reconstruction de forteresse ou une construction de fort ? Vrai ?

Non. Les opérations de construction de mines, de contre-mines, de reconstruction de forteresses et de construction de forts nécessitent une activation. Tous les types d'activation sont énumérés à la règle 5.1.

Variante :

La carte n°22 "San Marco !" est un ajout ultérieur au projet, quand nous avons réalisé que ...les Autrichiens étaient trop forts pour battre les Vénitiens.

Au cas où, au contraire, on pense que les Vénitiens ont un avantage excessif, utilisez la variante suivante :

La carte n°22 ne devrait pas être considérée comme "Obligatoire", tandis que les autres restrictions ("Jouer seulement après ..." et "A retirer quand utilisée") sont conservées. En outre, ajoutez +2 PV au joueur autrichien.