

CRUSADER REX – RESUME DES REGLES V1.4

SEQUENCE ANNUELLE DE JEU

Mélanger toutes les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur	
Faire 5 tours de jeu normaux :	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir chacun une carte et les révéler simultanément. • Résoudre les événements (les Francs en premier) – la carte « Winter Campaign » prend le pas sur la carte « Mud ». • Déplacer les blocs (les Francs en premier, à moins que les Sarrasins n'aient une carte supérieure ; les Francs décident en cas d'égalité). • Résoudre les Batailles. • Attrition de Siège : à la fin de chaque tour de jeu, excepté le premier tour où le Siège a commencé, le joueur Assiégé lance un dé pour chaque bloc figurant dans le château ; sur un résultat de 1-3, le bloc perd un pas de force. • Piocher et déployer un bloc par joueur, excepté en 1187.
Faire le 6^{ème} et dernier tour (hiver) :	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer chacun sa dernière carte et se déplacer : -1 en capacité de déplacement, pas de marche forcée autorisée • Pas de possibilité de commencer des Batailles ni de renforcer un Siège. • Eliminer les blocs assiégeant encore un château à la fin de ce tour. Exception : le joueur jouant la carte « Winter Campaign » ignore toutes les contraintes décrites ci-dessus et en conséquence, chacun des joueurs souffrent de l'Attrition de Siège après la bataille (l'Assiégé lance le dé en premier).
Fin d'année :	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminer les blocs en excès à chaque valeur de ville. Exception : excès égal au TRIPLE de la valeur de la ville si de la même couleur que le joueur. • Pour les blocs en garnison, gagner des remplacements de pas égaux à chaque valeur de ville. Exception : lors d'un Siège mené lors d'une Campagne d'Hiver (Winter Campaign), aucun des joueurs ne gagnent de pas de remplacement. Exception : les Sarrasins en dehors de leur place forte doivent dépenser 2 points d'une ville pour gagner un pas. • Avancer le marqueur de tour d'une année.

VILLES & CHATEAUX :

Victoire :	<ul style="list-style-type: none"> • Pour gagner, il faut contrôler une majorité de villes (hexagones) à la fin de l'année 1192 ou toutes les villes (7) à la fin d'un tour de jeu. Note : en cas de Siège, la ville est comptabilisée pour le joueur Assiégé.
Signification du Nombre d'une Ville :	<ul style="list-style-type: none"> • Une ville marquée d'un nombre intègre 2 lieux : un Château entouré par la Ville proprement dite. Un joueur peut contrôler la Ville pendant que l'autre tient le Château, et dans ce cas, les blocs dans le Château sont assiégés. • Le nombre d'une ville indique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le nombre de blocs qui peuvent hiverner à la fin de chaque année. Exception : tripler ce nombre si la ville est de la même couleur que les blocs. ○ Le nombre de pas de remplacement gagnés à la fin de chaque année. Exception : les Sarrasins en dehors de leur place forte gagnent un pas de remplacement pour 2 points de ville. ○ Le nombre de blocs qui peuvent défendre le château. ○ Le nombre de blocs qui peuvent donner l'assaut d'un château, égal à 2 fois ce nombre. Exception : maximum égal au nombre indiqué pour Tripoli et Tyre.
Contrôle d'une Ville :	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur peut faire des Mouvements Navals, se Redéployer, Battre en Retraite et se Rassembler dans les villes qu'il contrôle. • Une ville est contrôlée par son seul occupant ou par l'Assiégeant. • Les villes vertes inoccupées sont contrôlées par les Sarrasins et les oranges par les Francs.

CRUSADER REX – RESUME DES REGLES V1.4

MOUVEMENT

Mouvement de Groupe :	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser 1 point de mouvement pour déplacer tous les blocs d'UNE ville vers une ou d'autres villes en tenant compte de la capacité de mouvement de chaque bloc.
Rassemblement :	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser 1 point de mouvement pour déplacer un ou plusieurs blocs vers une SEULE ville sous contrôle ami, en tenant compte de la capacité de mouvement de chaque bloc.
Généralités :	<ul style="list-style-type: none"> Les blocs peuvent passer par des villes sous contrôle ami, mais doivent stopper et engager une bataille quand ils entrent dans une ville sous contrôle ennemi. Note : le joueur assiégeant une ville peut déplacer des blocs en passant par cette ville car il la contrôle. Un bloc ne peut se déplacer qu'une fois par tour de jeu.
Les Croisés :	<ul style="list-style-type: none"> Les 3 blocs d'une nationalité donnée peuvent entrer en jeu seulement après que l'ensemble de ces 3 blocs ait été pioché. Utiliser 1 point de mouvement pour permettre à tous les blocs d'une nationalité donnée d'entrer en jeu. Les Germains peuvent entrer en jeu par Antioch ou Aleppo (mais pas les deux), en attaquant l'ennemi si la ville est occupée et en étant éliminés dans le cas d'une retraite en dehors de la carte. Les Français et les Anglais entrent en jeu par n'importe quel port sous contrôle ami. Il n'est pas obligatoire de tous les déplacer en même temps et ils peuvent se diriger vers des ports amis différents.
Mouvement Naval :	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser 1 point de mouvement PAR bloc entre 2 ports amis. Les croisés Français et Anglais utilisent toujours un Mouvement Naval pour entrer en jeu.
Route Majeure (8/4) :	<ul style="list-style-type: none"> 8 blocs par tour de jeu pour un Déplacement ou un Rassemblement. 4 blocs lors d'une Attaque ou d'une Retraite, par round de combat.
Route Mineure (4/2) :	<ul style="list-style-type: none"> 4 blocs par tour de jeu pour un déplacement ou un rassemblement. 2 blocs lors d'une attaque ou d'une retraite, par round de combat.
Marche Forcée :	<ul style="list-style-type: none"> +1 ajouté à la capacité de mouvement d'un bloc. Lancer un

	<p>dé : entre 1 et 3, le bloc essuie un pas de perte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Piocher et déployer un bloc par joueur, excepté en 1187.
Immobilisation :	<ul style="list-style-type: none"> Les blocs doivent stopper lorsqu'ils se déplacent dans une ville sous contrôle ennemi (donc non assiégée). Un nombre de blocs du Défenseur égal au nombre de blocs de l'Attaquant est alors immobilisé et ne peut se déplacer durant ce tour de jeu (le Défenseur choisit les blocs en question). Un bloc non immobilisé du Défenseur ne peut pas partir de la ville par la route utilisée par l'Attaquant.

CRUSADER REX – RESUME DES REGLES V1.4

BATAILLES

Déclarer l'ordre de Bataille :	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur qui a déplacé ses blocs en premier choisit au fur et à mesure l'ordre des batailles à résoudre. Une ville est choisie, les blocs de cette ville sont révélés, la Bataille est résolue puis une autre ville est choisie.
Nombre de Rounds :	<ul style="list-style-type: none"> Une bataille dure au maximum 3 rounds par tour. Exception : <ul style="list-style-type: none"> Un 4^{ème} round est obligatoire si le Défenseur n'est pas assiégé. L'Attaquant doit toujours battre en retraite durant le 4^{ème} round. Le Défenseur combat normalement les blocs battant en retraite à moins qu'il ne soit assiégé.
Renforts :	<ul style="list-style-type: none"> Tous les blocs arrivant de routes différentes du groupe d'attaquants principal sont considérés comme Renforts. Tous les blocs du Défenseur qui se sont déplacés vers une bataille existante sont considérés comme Renforts. Les Renforts arrivent au 2^{ème} round de la bataille, ils ne sont pas révélés et ne peuvent combattre avant.
Qui est le Défenseur ?	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur qui était en premier dans une Ville. L'Attaquant initial si tous les blocs du Défenseur ont été éliminés. L'Assiégé durant un Assaut. L'Assiégeant durant une sortie de l'Assiégé ou si ce dernier fait appel à une Force de Secours Externe.
Lancer le dé (combattre) :	<ul style="list-style-type: none"> Dans l'ordre alphabétique, le Défenseur en 1^{er} (A Défenseur, A Attaquant ; B Défenseur, B Attaquant ; ...). Il y a Touche si le résultat du ou des dés est inférieur ou égal au niveau du combat du bloc attaquant. Les pertes de pas sont prises sur l'unité la plus forte au moment où elles sont infligées (si plusieurs blocs de même force, c'est le joueur Défenseur qui choisit l'imputation des pertes).
Lancer le dé (combattre) :	<ul style="list-style-type: none"> Dans l'ordre alphabétique, le Défenseur en 1^{er} (A Défenseur, A Attaquant ; B Défenseur, B Attaquant ; ...). Il y a Touche si le résultat du ou des dés est inférieur ou égal au niveau du combat du bloc attaquant.

	<ul style="list-style-type: none"> Les pertes de pas sont prises sur l'unité la plus forte au moment où elles sont infligées (si plusieurs blocs de même force, c'est le joueur Défenseur qui choisit l'imputation des pertes).
Blocs éliminés :	<ul style="list-style-type: none"> Les Pèlerins (Pilgrims), les Croisés, les Ordres Militaires et les Emirs sont définitivement retirés du jeu.
Retraite :	<ul style="list-style-type: none"> Elle se fait bloc par bloc à la place de combattre en allant : <ul style="list-style-type: none"> Dans une ville adjacente ne faisant pas l'objet d'une bataille à venir, Ou bien dans un château (retraite durant un siège). A moins que les blocs défenseurs subissent un siège, tous les blocs attaquants DOIVENT battre en retraite lors du 4^{ème} round de combat si tous les blocs défenseurs ne sont pas éliminés ou n'ont pas battu en retraite lors du 3^{ème} round. Les blocs d'un joueur peuvent battre en retraite dans une ville en état de siège si le joueur est l'Assiégeant. Application des limites sur les routes (4 route majeure / 2 route mineure) durant chaque round de combat. L'Attaquant doit battre en retraite par les routes utilisées lors de l'attaque ; le Défenseur peut utiliser n'importe quelle autre route. Si les 2 joueurs ont utilisé la même route, seulement le second pourra l'utiliser pour battre en retraite.
Regroupement :	<ul style="list-style-type: none"> L'Attaquant déplace n'importe quel bloc victorieux dans une ville amie adjacente. Les limites 8 / 4 sur les routes s'appliquent. Possibilité de joindre une bataille à venir en tant que Renfort.
Attaques spéciales :	<ul style="list-style-type: none"> Charge des Chevaliers : un bloc Franc avec un bouclier permet de lancer le double de dés (en fonction de la force) mais une perte est observée pour tout « 6 » obtenu. Exception : pas de Charge lors d'un Assaut. Harcèlement : tous les blocs Sarrasins et les Francs Turcoples peuvent attaquer avec un dé de moins puis battre en retraite aussitôt. Exception : pas de Harcèlement lors d'un Assaut, d'une Sortie ou d'un Repli dans un château.

CRUSADER REX – RESUME DES REGLES V1.4

SIEGES & CHATEAUX :	
Repli dans un Château :	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque Ville comporte 2 lieux, chacun d'entre eux pouvant être séparément occupé et contrôlé : « le Château », et « la Ville » proprement dite autour qui fait office de « Champ de Bataille ». • Un nombre de blocs du Défenseur, égal à la valeur de la Ville, peut se replier dans le Château avant le combat ou à la place de combattre dans le round en cours. • Les blocs qui se replient ne peuvent pas Harceler.
La Bataille continue :	<ul style="list-style-type: none"> • Si les blocs du Défenseur restent sur le Champ de Bataille en dehors du Château, alors l'Attaquant DOIT soit Battre en Retraite soit continuer à les combattre normalement. • Si tous les blocs du Défenseur sont dans le Château, alors l'Attaquant PEUT soit Battre en Retraite, soit établir un Siège, soit donner l'Assaut, même si les rounds de combat ont déjà été menés durant ce tour. • Un bloc du Défenseur peut Battre en Retraite dans le Château lors de n'importe quel round à la place de combattre. • Une Bataille ne peut pas durer plus de 3 rounds par tour de jeu à moins que l'Attaquant n'utilise le 4^{ème} round pour Battre en Retraite. • Un bloc Assiégé ne peut pas combattre des blocs de l'Attaquant battant en retraite.
Siège :	<ul style="list-style-type: none"> • Placer les blocs de l'Assiégeant face visible. • L'Assiégeant contrôle la Ville (et le port) pour tout ce qui touche au Mouvement, à la Retraite et au Regroupement.
Assaut :	<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre maximum de blocs pouvant mener l'Assaut d'un château est égal au double de la valeur de sa Ville : le groupe de blocs peut être différent à chaque round. Exception : Tripoli et Tyre peuvent subir un assaut égal SEULEMENT à la valeur de leur ville. • Les blocs menant un Assaut ne peuvent pas Harceler ou Charger. • Double Défense : les blocs menant un Assaut doivent porter deux touches pour infliger 1 perte de pas au Défenseur. Les touches sont reconduites d'un round à l'autre mais pas d'un tour à l'autre.
Sortie :	<ul style="list-style-type: none"> • Les blocs d'un château peuvent attaquer des blocs Assiégeants en tentant une Sortie depuis le château.

	<ul style="list-style-type: none"> • L'Assiégeant devient alors le Défenseur. • Les blocs tentant une Sortie perdent le bénéfice de leur Double Défense. • Les blocs doivent attaquer durant le 1^{er} round de la Sortie mais peuvent Battre en Retraite dans le château ou dans une ville amie adjacente lors des rounds suivants. • Les blocs tentant une Sortie peuvent Charger mais pas Harceler.
Forces de Secours Externe :	<ul style="list-style-type: none"> • Les blocs peuvent attaquer l'Assiégeant depuis une ville adjacente et ce, en tant que Forces de Secours Externes. • L'Assiégeant devient alors le Défenseur. • Des blocs de l'Assiégé tentant une Sortie peuvent se joindre à la Bataille. • Les Forces de Secours Externes ne peuvent pas Battre en Retraite dans le château.
Fin d'un Siège :	<ul style="list-style-type: none"> • Un bloc Assiégeant peut mettre un terme à un siège en battant en retraite ou bien en exécutant un mouvement normal ; il n'est pas immobilisé par la présence de blocs ennemis Assiégés.