## MISE EN PLACE INSPIRÉE DE GRANDES BATAILLES

La Bataille de Xiangyang (1267-1273) fut une des batailles-clés de la guerre entre les Mongols de la dynastie Yuan et les Chinois de la dynastie Song. L'emplacement stratégique de la forteresse chinoise rendait sa défense aussi importante que la défense de la capitale elle-même.

D'importants stocks de nourriture avaient été entreposés dans la forteresse qui était capable de soutenir de longs sièges. Elle était puissamment défendue par une double rangée de hauts murs et des tours de garde. En 1257, la cavalerie mongole avait déjà tenté d'attaquer la forteresse mais un habile stratagème l'avait piégée entre les deux murs d'enceinte, ce qui avait causé sa perte. Dix ans plus tard, les Mongols revinrent avec une centaine de trébuchets, capables de lancer des projectiles à plus de 100 mètres de distance. Mais les défenseurs s'y étaient préparés : des fossés s'étendaient jusqu'à 150 mètres de la citadelle et ses murs avaient été renforcés d'argile et protégés par des filets.

Les Mongols mirent en place un véritable blocus pour empêcher le ravitaillement d'arriver, notamment en interceptant tout ce qui transitait par le fleuve Han. Des renforts chinois tentèrent d'attaquer les positions ennemies, mais furent à chaque fois repoussés par la cavalerie mongole. En 1272, alors que les réserves s'épuisaient, une troupe providentielle de 3000 hommes parvint toutefois à forcer le blocus et ravitailler la forteresse.

C'est finalement le 14 mars 1273 que la citadelle rendit les armes face à un nouvel ennemi : le trébuchet à contrepoids, amené par les experts perses Ismail et Al al-Din, au service de Kubilai Khan. Ce nouveau modèle d'arme était capable d'expédier de lourds rochers sur une distance de 500 mètres et causa des ravages dans les structures de Xiangyang : ponts, tours, tourelles et ouvrages défensifs furent écrasés par le feu ennemi. Après avoir tenu pendant des années, la citadelle tomba en quelques jours.

**Unités mongoles :** Cavalerie légère, Cavalerie, Trébuchet, Tour de siège
**Unités chinoises :** Sapeur, Piquier, Capitaine, Arbalétrier

## CRÉDITS

**Auteurs :** Trevor Benjamin, David Thompson
**Chef de projet :** Nicolas Bongiu
**Production :** David Lepore
**Direction artistique :** Brigette Indelicato
**Rédaction :** Mark Wootton
**Relecture :** Nicolas Bongiu, Ryan Dancey, Kaz Nyborg Andersen
**Développement :** Mark Wootton
**Testeurs :** Ryan S. Dancey, Kyle Huibers, David Lepore, Lorenzo Mastropaolo, Mike McDonald, Andrew Rosenberg, Erik-Jason Yaple, John Zinser
**Traduction française :** Antoine Prono (Transludis)

2505 Anthem Village Dr., Suite E-521
Henderson, NV. 89052, USA
© 2019 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés.

**Adaptation et distribution françaises :**
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Données et adresse à conserver. 01-2021



# CHAMP D'HONNEUR

## EXTENSION SIÈGE

*Une extension pour Champ d'honneur, par Trevor Benjamin et David Thompson. 2-4 joueurs, à partir de 14 ans.*

## MATÉRIEL

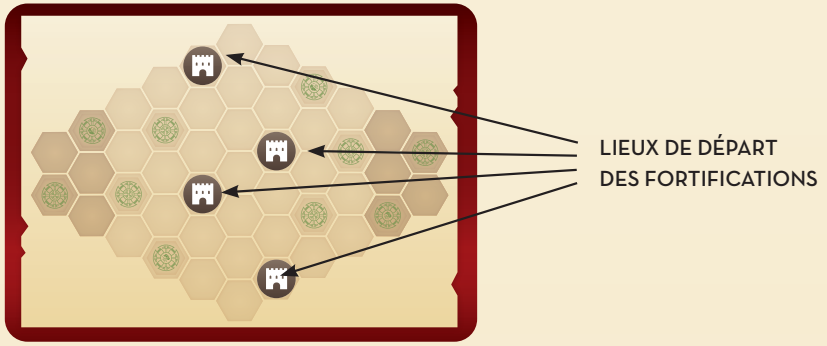
**Cette extension contient :**

19 pièces Unité
4 cartes Unité
7 pièces Fortification
6 cartes Plan des Fortifications

Pièces Fortification



Cartes Plan des Fortifications



*L'extension Siège propose un nouveau type de tactique, un nouveau type de pièce et de nouvelles unités. Ce feuillet décrit comment intégrer ces nouvelles règles au jeu.*

## MISE EN PLACE

**Mélangez les 6 cartes Plan des Fortifications et choisissez-en une au hasard.** Cette carte indique les positions de départ des 4 pièces Fortification.

**Placez les 4 pièces Fortifications (nommées « Fortifications » dans la suite de ces règles) sur les Lieux indiqués.** Remettez les cartes Plan des Fortifications restantes dans la boîte. Formez une réserve avec les 3 pièces Fortifications non placées.

*Notez que si vous combinez les extensions Noblesse et Siège, vous devez placer les Fortifications en même temps que vous révélez les décrets royaux, avant de distribuer les cartes aux joueurs.*

## JOUER AVEC L'EXTENSION

### Fortifications

Les Fortifications ne sont pas des unités, mais peuvent être attaquées comme des unités (voir ci-dessous).

Les Fortifications obéissent aux règles suivantes :

- Les unités peuvent entrer dans un lieu neutre ou ami avec une Fortification.
- Les unités **ne** peuvent **pas** entrer dans un Lieu ennemi avec une Fortification. Elles doivent d'abord attaquer la Fortification (voir ci-dessous).
- Les unités qui peuvent se déplacer de plusieurs cases (comme la Cavalerie légère) ne peuvent pas traverser un Lieu avec une Fortification.

### Attaquer une Fortification

Une Fortification peut être attaquée comme toute autre unité. Toute attaque pouvant être menée contre une unité peut l'être contre une Fortification. Si une attaque est menée contre une Fortification, sa pièce est retirée du plateau et remise à la réserve.

Vous ne **pouvez pas** attaquer une unité qui se trouve sur une case avec une Fortification (que le Lieu soit contrôlé ou non par le joueur qui possède les unités qui s'y trouvent). **Vous devez d'abord attaquer et retirer la Fortification.**

### Construire une Fortification

La capacité du Sapeur lui permet de construire une Fortification supplémentaire sur le plateau. Prenez cette Fortification dans la réserve. Le Sapeur ne peut pas utiliser sa capacité s'il n'y a plus de Fortification dans la réserve.



### Tactique de Siège

L'extension propose un nouveau type de tactique : la **tactique de siège**, dont les trois armes de siège de cette extension disposent (Trébuchet, Chariot de guerre et Tour de siège). Une tactique de siège fonctionne exactement comme une tactique normale et doit être traitée de la même façon. Toutefois, seule une unité **renforcée** peut utiliser une tactique de siège. Une unité non renforcée ne peut jamais utiliser une tactique de siège.

## FOIRE AUX QUESTIONS

**Puis-je utiliser le Sapeur si la réserve de Fortifications est vide ?**
Non.

**Puis-je utiliser la double attaque de ma Tour de siège contre le Piquier si ma Tour de siège est réduite à une pièce après la première attaque ?**
Oui. Votre unité doit être renforcée au moment où vous initiez votre tactique de siège. Le Piquier vous fait perdre une pièce après que vous avez initié la tactique de siège, mais il n'interrompt pas son déroulement complet et vous pouvez donc porter une seconde attaque.

**Dois-je déplacer le Chariot de guerre pour utiliser sa tactique de siège ?**
Oui.

**Qu'est-ce que la « case libérée » du Chariot de guerre ?**
Il s'agit de la case que l'unité que vous venez de déplacer occupait au préalable. Le Chariot « pousse » cette unité et prend sa place.

**Lorsqu'une unité doit perdre une pièce parce qu'elle vient d'attaquer un Piquier, puis-je perdre cette pièce depuis le Chariot de guerre s'il est adjacent ?**
Non. La capacité du Chariot de guerre sert uniquement lorsqu'une unité adjacente est attaquée. Or, la capacité du Piquier n'est pas une attaque.

**Mon Piquier subit une attaque et je choisis de retirer une pièce de mon Chariot de guerre qui lui est adjacent. La capacité du Piquier peut-elle tout de même fonctionner ?**
Oui, puisque le Piquier est attaqué : même s'il ne perd pas de pièce grâce au Chariot de guerre, il exerce bien sa capacité et l'unité attaquante perd une pièce (si elle lui est adjacente, bien entendu).