Breizh 1341

Laurent Gary

Nicolas Treil

Livre de Règles





Breizh 1341

La Bretagne déchirée !

La succession du Duc de Bretagne 1341-1364



Le 30 avril 1341, le duc Jean III de Bretagne meurt sans descendance. En moins d'une heure, devenez le prochain duc de Bretagne!

Sa nièce, **Jeanne de Penthièvre**, mariée à **Charles de Blois**, et **Jean de Montfort**, mari de **Jeanne de Flandre** et demi-frère de **Jean III**, revendiquent la couronne ducale.

Les prétendants cherchent d'abord une solution juridique, mais la politique l'emporte : les pairs de France se prononcent pour Jeanne de Penthièvre, dont le mari Charles de Blois est le neveu du roi de France Philippe VI. De leur côté, Jean de Montfort et Jeanne de Flandre cherchent un appui auprès du roi d'Angleterre Édouard III. La guerre de succession de Bretagne se déclenche alors et devient un des épisodes de la guerre de Cent Ans. Cette lutte pour le duché de Bretagne durera plus de vingt ans.

Breizh 1341 est un jeu d'affrontement entre deux joueurs, l'un prenant la tête des franco-bretons de Charles de Blois et l'autre contrôlant les anglo-bretons de Jean de Montfort, pour le gain de **la couronne de Bretagne**.

Le jeu se déroule en une série de tours pendant lesquels chaque camp réalise à tour de rôle des actions militaires et diplomatiques, représentatives de ce qui s'est produit au XIVe siècle. Des personnages historiques influencent le déroulement de la partie. Il faut rallier des nobles, recruter des troupes pour les mener à la bataille ou assiéger des châteaux. Après de nombreuses années d'affrontement, le joueur qui domine le plus de territoires, de châteaux et de partisans devient le nouveau duc de Bretagne !

Note aux parents & aux enseignants

Breizh 1341 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques. Le jeu encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque. La simplicité des règles ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et sociable consacré aux jeux d'histoire.

Bons jeux à tous !

Matériel



1 plateau de jeu représentant la Bretagne en 1341 découpée en 8 territoires.



La règle du jeu



42 cartes Événement



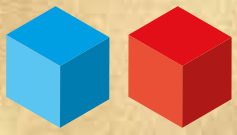
8 cartes Événement spécial



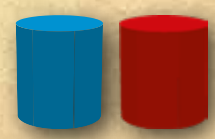
16 cartes Personnage



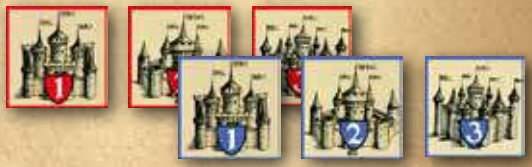
10 cartes Variante (8 cartes Territoire et 2 cartes Allocation)



40 cubes de troupes
20 bleus et 20 rouges
nommés troupes par la suite



40 cylindres de partisans
20 bleus et 20 rouges
nommés partisans par la suite



29 marqueurs Château



8 marqueurs Domination



3 marqueurs Routiers
nommés routiers
par la suite



1 marqueur
Château +2



1 marqueur Tour



1 dé
à 3 valeurs 1/2/3

Définitions

Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants qui sont employés dans la règle.

Assiéger : action de mener un siège contre un château pour le conquérir.

Batailler : action d'engager un combat, en bataille rangée.

Blois : camp du joueur franco-breton associé à la couleur bleue et au blason .

Château neutre : château sans marqueur Château d'un des camps.

Consigne : effet inscrit sur une carte Événement jouée.

Défausser : retirer définitivement une carte de la partie.

Force : valeur utilisée pour résoudre l'action Batailler ou Assiéger.

Force d'un château : valeur utilisée pour la résolution des sièges.

Guerroyer : action d'effectuer des attaques surprises ou des escarmouches.

Joueur actif : joueur dont c'est le tour de jouer une carte Événement.

Main : ensemble des cartes dans la main d'un joueur. Une main se compose des cartes Événement, une carte Événement spécial et des cartes Personnage.

Montfort : camp du joueur anglo-breton, associé à la couleur rouge et au blason .

Partisan : cylindre représentant des seigneurs favorables à un joueur.

Rallier : action pour gagner les faveurs de partisans à sa cause.

Recruter : action de rassembler des combattants pour constituer une armée.

Routiers : marqueur représentant des soldats n'ayant plus d'employeurs, appelés routiers car appartenant à une route (troupe en langage d'époque).

Territoire : l'une des 8 zones figurées sur le plateau de jeu.

Troupe : cube représentant des hommes d'armes ou des mercenaires.



Les cartes Événement



Les cartes Événement sont divisées en 2 types :

- 8 cartes Événement spécial, comportant un S au recto et au verso pour les identifier.
- 42 autres cartes Événement possédant des versos identiques.

Ces cartes sont jouées soit pour résoudre leur consigne soit pour effectuer une action.

Si la carte est jouée pour réaliser une action - Rallier, Recruter, Guerroyer ou Assiéger - une seule de ces actions peut être sélectionnée.

La couleur de fond d'une carte permet de déterminer à qui elle est favorable pour la résolution de sa consigne :

Favorable à Blois - la consigne ne peut être résolue que par Blois.

Favorable à Montfort - la consigne ne peut être résolue que par Montfort.

Favorable aux 2 joueurs - la consigne peut être résolue par les 2 joueurs.

Pas de consigne.

La consigne affecte les 2 joueurs.

Les cartes *Personnage*



Les 16 cartes Personnage sont séparées en 2 piles, 8 par joueur, selon leur appartenance :

Blois Montfort

Lorsqu'une carte Événement est jouée, chaque joueur peut jouer une, et une seule, carte Personnage. Le nombre de cartes Personnage pouvant être jouées dans un même tour est illimité et **n'est jamais comptabilisé dans la limite des cartes Événement du tour.**

Utiliser une carte Personnage doit être annoncé avant de résoudre la consigne ou d'effectuer l'action de la carte Événement. Le joueur actif se prononce en premier. Elle est ensuite immédiatement défaussée.

L'application du bonus ou du malus conféré par la carte, diffère selon l'action en cours :

- **Assiéger** : le bonus ou le malus ne s'applique qu'à 1 seul siège.
- **Batailler** : le bonus s'applique à chaque jet du joueur lors d'une seule bataille jusqu'à la résolution de celle-ci.
- **Rallier ou Recruter** : le bonus s'applique à la consigne ou à l'action.

Si elles ne sont pas utilisées, les cartes Personnage ne sont pas défaussées d'un tour sur l'autre et sont conservées en main.

Mise en place



Avant de débuter la partie, le marqueur Tour est placé sur la première case de la piste des tours. Après la détermination des camps, effectuez le placement de début de partie.

Blois



1 partisan dans le territoire de Saint-Brieuc
1 partisan dans le territoire du Trégor
1 marqueur Château à Guingamp

Montfort



1 partisan dans le territoire de Nantes
2 troupes dans le territoire de Nantes
1 marqueur Château à Guérande

Les pioches sont préparées en début de partie : 1 pioche de cartes Personnage par joueur et 2 pioches communes, une comprenant les cartes Événement spécial, l'autre les cartes Événement.

Pioches des cartes Personnage

Chaque joueur mélange ses 8 cartes, dont 6 seulement seront piochées lors de la partie (une par tour), et les place faces cachées devant lui. Le blason qui figure au verso permet de les distinguer facilement.

Blois



Montfort



Pioche commune des cartes Événement spécial

Les 8 cartes Événement spécial sont séparées des autres cartes Événement puis mélangées. Cette pioche est identifiable grâce au symbole qui figure sur le verso des cartes.



Pioche commune des cartes Événement

Les cartes Événement sont rassemblées par époque selon le nombre d'hermines indiqué sur leur recto. Constituez ainsi 3 paquets. Chaque paquet est mélangé séparément au début du jeu. La pioche commune de départ est constituée des cartes de la 1ère époque.



1ère époque
1 hermine



2ème époque
2 hermines



3ème époque
3 hermines

Séquence de Jeu

La partie se déroule en 6 tours de jeu maximum, selon la séquence suivante :

1. Préparer la pioche de cartes Événement
2. Constituer la main de chaque joueur
3. Déterminer le 1er joueur actif
4. Jouer les cartes Événement
5. Défausser les cartes Événement
6. Placer les routiers
7. Déterminer les territoires dominés
8. Vérifier les conditions de victoire
9. Avancer le marqueur Tour

1-Préparer la pioche des cartes Événement

La pioche de cartes Événement se constitue ainsi :

- Au Tour 1, elle est uniquement constituée des cartes de l'époque 1.
- Au Tour 2, les cartes restantes de l'époque 1 sont mélangées avec les cartes de l'époque 2. Cette pioche est utilisée lors des tours 2 à 5. Elle est systématiquement mélangée en début de chaque tour, après y avoir inclus les cartes Événement non jouées et restées dans la main des joueurs, lors du tour précédent.
- Au Tour 6, le solde des cartes du Tour 5 plus celles restées dans la main des joueurs sont mélangées. Les 6 cartes de l'époque 3 sont placées au-dessus de cette pioche.

2-Constituer la main de chaque joueur

Au début de chaque tour, les joueurs constituent leur main. Elle est composée de :

- Cartes Personnage : chaque joueur pioche 1 carte Personnage. Les cartes Personnage non jouées lors du tour précédent sont conservées.
- Cartes Événement spécial : chaque joueur pioche 1 carte Événement spécial, lors des tours 2 à 5 uniquement. Elle devra être obligatoirement jouée pendant le tour en cours.
- Cartes Événement : chaque joueur pioche à tour de rôle et une par une le nombre de cartes Événement déterminé selon le tour de jeu :

  Tour 1 : 7 cartes par joueur.
  Tours 2 à 5 : 1 carte plus autant de cartes que de territoires dominés.
  Tour 6 : toutes les cartes sont piochées. En cas de nombre impair, la dernière carte est attribuée au camp qui domine le plus de territoires ou défaussée sinon.

3-Déterminer le 1er joueur actif

Au Tour 1, le 1er joueur actif est Montfort. Lors des tours suivants, c'est celui qui possède par ordre de priorité :
1) Le plus de territoires
2) Le plus de partisans
3) Le plus de marqueurs Château
4) Sinon le joueur actif est déterminé par un jet de dé

Le 1er joueur actif est celui qui joue la 1ère carte Événement du tour. Après la résolution de la consigne et/ou de l'action, le joueur adverse devient le nouveau joueur actif et ainsi de suite.

Chaque camp joue alternativement 1 carte Événement jusqu'à atteindre :

- Soit le nombre maximum de cartes autorisées durant le tour :
  5 cartes chacun lors des tours 1 et 6
  3 cartes chacun lors des tours 2 à 5
- Soit toutes les cartes de sa main si elle comporte moins de cartes que le nombre maximum autorisé.

Dans tous les cas un joueur peut continuer à jouer des cartes Événement et sa carte Événement spécial tant qu'il n'a pas atteint le nombre maximum autorisé du tour, même si son adversaire n'en a plus.

4-Jouer les cartes Événement

Jouer une carte Événement permet de résoudre la consigne et / ou d'effectuer une action en fonction de sa couleur de fond :




Si la carte est favorable au joueur actif, il choisit :
. Soit d'effectuer immédiatement l'une des actions.
. Soit de résoudre sa consigne.

Si la carte est favorable à l'adversaire, celui-ci résout obligatoirement en premier la consigne. Le joueur actif effectue ensuite l'une des actions - Rallier, Recruter, Assiéger ou Guerroyer.



Est considérée comme favorable au joueur actif.



La consigne affecte les 2 joueurs immédiatement. Le joueur actif effectue ensuite l'une des actions.

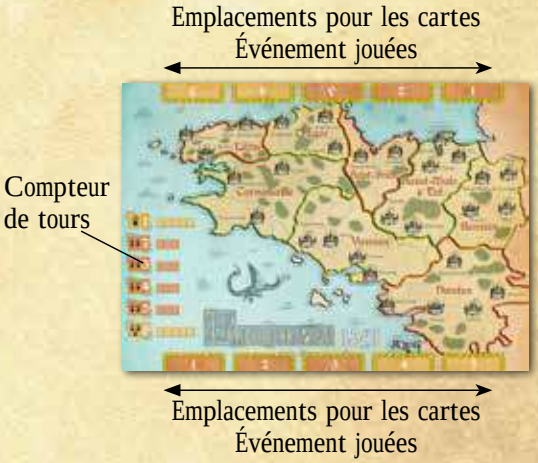


Le joueur actif effectue l'une des actions.

La carte Événement spécial doit obligatoirement être jouée pendant le tour en cours.

Lorsqu'une consigne indique de piocher une carte dans la main adverse, les cartes Événement spécial et les cartes Personnage sont momentanément écartées, pour éviter qu'elles soient piochées.

Toute carte Événement jouée est posée en face de l'un des emplacements situés sur les bords du plateau de jeu (une série d'emplacements par joueur). Cela permet de voir l'avancement du tour et de ne pas dépasser le nombre de cartes maximum autorisées.



Le nombre de partisans et de troupes est volontairement limité à 20 cylindres ou cubes. Si exceptionnellement, après avoir joué une carte Événement ou une carte Personnage, un joueur rallie 1 partisan ou recrute 1 troupe supplémentaire au-delà des 20 déjà en jeu, le cylindre / cube est prélevé d'un autre territoire pour être déplacé dans le territoire choisi.

5-Défausser les cartes Événement

Toutes les cartes Événement et Événement spécial jouées pendant le tour sont défaussées. Les cartes Événement encore dans les mains des joueurs sont intégrées à la pioche de cartes Événement au début du tour suivant.

6-Placer les routiers

S'il n'y a pas de troupes sur le plateau, cette étape est ignorée.

Sinon, chaque joueur comptabilise le nombre de troupes qu'il possède sur le plateau. Celui qui en a le moins reçoit 1 routier qu'il place sur le territoire de son choix, même si ce territoire possède déjà un ou plusieurs routiers. En cas d'égalité de troupes, aucun routier n'est placé.

Toutes les troupes des deux camps sont ensuite enlevées du plateau.

La présence de routiers dans un territoire ne permet pas de le comptabiliser comme étant dominé pour la constitution des mains lors des tours 2 à 5.

Hormis la carte La grande peste noire qui les supprime tous, les routiers sont uniquement éliminés en effectuant une action Guerroyer.

Les routiers sont placés sur le marqueur Domination d'un territoire. Si le territoire change de camp lors de la détermination des territoires, les routiers restent sur le marqueur Domination.

7-Déterminer les territoires dominés

La domination des territoires est déterminée en comptabilisant les marqueurs Château et les partisans de chaque camp. Il faut posséder au moins 1 marqueur Château et 1 partisan pour dominer un territoire. Le joueur qui possède le plus grand total de marqueurs Châteaux et partisans dans un territoire le domine. Il pose alors un marqueur Domination de sa couleur.

La force des châteaux n'influe pas sur ce décompte.

En cas d'égalité le territoire n'est dominé par aucun camp. Chaque territoire dominé et dépourvu de routiers, procure 1 carte Événement lors de la constitution de la main du joueur aux tours 2 à 5.

8-Vérifier les conditions de victoire

Il y a plusieurs façons de remporter la victoire et d'être couronné Duc de Bretagne :

- Si à la fin d'un tour un camp domine 7 territoires, il est déclaré vainqueur. Les territoires avec routiers ne sont pas comptabilisés.
- Sinon le vainqueur est déterminé à la fin du dernier tour, en additionnant les partisans, les marqueurs Château et les marqueurs Domination de sa couleur, chaque cylindre ou marqueur valant 1 point. Un pion Domination est comptabilisé uniquement s'il n'y a pas de routiers dessus.

En cas de d'égalité à la fin de la partie, c'est un match nul.

9-Avancer le marqueur Tour

Si les conditions de victoire ne sont pas remplies, le marqueur Tour est avancé d'une case. Un nouveau tour peut commencer.



Description des actions

Rallier 

Cette action permet de rallier 1 partisan de sa couleur plus le bonus de la carte Personnage éventuellement jouée. On peut poser au maximum **1 partisan par territoire par action**. Un territoire peut contenir plusieurs partisans d'un même camp.

Certaines consignes permettent de rallier plusieurs partisans. D'autres permettent d'en éliminer. Dans ce cas, seul 1 partisan par territoire peut être posé ou éliminé.

Recruter 

Cette action permet de recruter 3 troupes de sa couleur plus le bonus de la carte Personnage éventuellement jouée. Les troupes recrutées sont réparties librement sur le plateau. Cette action est la seule qui puisse entraîner une action Batailler.

Batailler  ≥ 5

L'action Batailler se produit automatiquement dès qu'un territoire contient des troupes des 2 camps, pour un total supérieur ou égal à 5. Elle survient lorsqu'un joueur recrute des troupes et les positionne volontairement dans un territoire contenant déjà des troupes ennemies.

Avant de résoudre une bataille, les joueurs, joueur actif en premier, peuvent jouer 1 carte Personnage pour bénéficier de son bonus. 1 seule carte Personnage par camp peut être jouée par bataille. Les bonus s'appliquent pour toutes les manches de la bataille.

Résolution de la bataille :
Chaque joueur calcule sa force en additionnant :

- Le nombre de troupes de son camp
- +1 pour Montfort (grâce aux archers anglais)
- + bonus éventuel d'un personnage
- + 

Le résultat d'une bataille est déterminé en fonction de l'écart entre les 2 forces :

- Inférieur ou égal à 2, chaque camp perd 1 troupe
- Supérieur ou égal à 3, le joueur ayant la force la plus faible perd la moitié de ses troupes, arrondi à l'entier supérieur, avec un minimum de 1 troupe. Son adversaire élimine ensuite la moitié des troupes ainsi perdues arrondi au supérieur, avec un minimum de 1 troupe.

Les joueurs comptent ensuite les troupes encore présentes dans le territoire.

- S'il est de 4 ou moins, ou qu'un camp ne dispose plus de troupes, la bataille s'achève.
- S'il est de 5 ou plus, la bataille se poursuit. La procédure se répète et ainsi de suite jusqu'à ce que le total des troupes encore présentes dans le territoire soit de 4 ou moins.

L'éventuel vainqueur de la bataille est le joueur ayant bénéficié d'un écart de 3 points de force ou plus en sa faveur lors du dernier lancé de dés, ou qui est le seul à posséder encore des troupes dans le territoire. S'il y a un vainqueur, il rallie automatiquement 1 partisan dans ce territoire. Si besoin, lorsque la bataille est achevée, l'événement en cours se poursuit.

Batailler : exemple

La consigne d'une carte Événement permet à Blois de recruter 9 troupes. Il choisit d'en placer 3 dans le territoire de Vannes où Montfort possède déjà 3 troupes. Il place les 6 autres dans le territoire de Nantes où Montfort en possède aussi 3. Plus de 5 troupes se trouvent alors dans chacun des 2 territoires.



Blois choisit d'abord d'engager la bataille dans le territoire de Vannes.
Force de Montfort : 3 troupes + 1 (archers) + dé 3 = 7
Force de Blois : 3 troupes + dé 1 = 4

Blois perd la moitié de ses 3 troupes soit 2 troupes. Montfort perd la moitié des troupes perdues par Blois soit 1 troupe. Il reste 3 troupes dans le territoire. La bataille se conclut par la victoire de Montfort, puisqu'il dispose d'un différentiel de 3 points sur le dernier lancé. Il rallie 1 partisan.

Blois engage ensuite la bataille dans le territoire de Nantes.
Montfort joue la carte Personnage William de Bohun.
Force de Montfort : 3 troupes + 1 (archers) + 1 bonus personnage + dé 1 = 6
Force de Blois ; 6 troupes + dé 3 = 9.

Blois gagne grâce à un écart de 3. Montfort perd la moitié de ses 3 troupes soit 2 troupes. Blois perd la moitié des troupes perdues par Montfort soit 1 troupe.



Comme il reste 6 troupes dans le territoire, la bataille se poursuit.

Force de Montfort : 1 troupe + 1 (archers) + 1 bonus personnage + dé 2= 5

Force de Blois : 5 troupes + dé 1 = 6



L'écart de force n'est que de 1. Chaque camp élimine 1 troupe. Blois est vainqueur puisque toutes les troupes adverses sont éliminées. Il rallie 1 partisan.

Guerroyer

Cette action permet d'éliminer des troupes ennemies **et des routiers**. Le nombre maximum de troupes ou routiers éliminés est déterminé par le résultat du jet d'un dé modifié éventuellement par le bonus d'une carte Personnage jouée, avec un maximum de 2 par territoire.

Assiéger

Cette action permet d'assiéger n'importe quel nombre de châteaux. Sa résolution est identique que le château soit neutre ou possédé par l'ennemi. Le joueur actif choisit l'ordre de résolution des sièges et les troupes qui y sont affectées. Pour chacun des sièges il doit affecter :

- **Pour un château de force 1 :** 1 ou 2 troupes.
- **Pour un château de force 2 :** 2 ou 3 troupes.
- **Pour un château de force 3 :** 3 ou 4 troupes.

Si le joueur ne possède pas assez de troupes pour assiéger un château, le siège n'a pas lieu.

Le joueur actif joue ensuite éventuellement, une carte Personnage qui apportera son bonus à l'un des sièges. Puis son adversaire fait de même. Les sièges sont résolus les uns après les autres dans l'ordre indiqué.

Le joueur actif calcule sa force en additionnant :

- le nombre de troupes assiégeantes
- + ou - bonus ou malus éventuel de cartes Personnage
- +

Le joueur actif l'emporte si sa force est égale ou supérieure à celle du château +2. Il place alors un marqueur Château de son camp avec d'éventuels effets supplémentaires :

Château force 1 : siège gagné si la force assiégeante est ≥ 3. Pas d'effet supplémentaire





Château force 2 : siège gagné si la force assiégeante est ≥ 4. Le joueur actif élimine 1 partisan adverse OU rallie 1 partisan ami dans le territoire





Château force 3 : siège gagné si la force assiégeante est ≥ 5. Le joueur actif élimine 1 partisan adverse ET rallie 1 partisan ami dans le territoire.





Quel que soit le résultat du siège, toutes les troupes assiégeantes sont éliminées.

Assiéger : exemple

Lors des événements précédents, Blois a recruté 7 troupes, dont 3 sont positionnées dans le territoire de St-Malo et Dol, et 4 dans le territoire de Rennes.

Il joue une carte Événement et choisit de mener une action Assiéger. Il annonce l'ordre des sièges et affecte 2 troupes au siège de Dinan (force 2), 1 troupe au siège de Dol (force 1) et 4 troupes au siège de Rennes (force 3). Il joue la carte Personnage Robert de Beaumanoir pour le siège de Dinan.

> **Siège de Dinan (château force 2) :** Le dé est 1. La force assiégeante de 2 troupes + dé 1 + bonus 1, total 4, permet de remporter le siège. Dinan passe dans le camp de Blois. Blois préfère ajouter 1 partisan plutôt qu'éliminer 1 partisan adverse.

> **Siège de Dol (château force 1) :** Le dé est à nouveau 1. Dol est conservé par Montfort, car la force de 2 (1 troupe + dé 1) est insuffisante. Il aurait fallu 3 au minimum.

> **Siège de Rennes (château force 3) :** La force requise de 5 points est atteinte (4 troupes + 1 mini au dé). Rennes est donc prise. 1 partisan de Montfort est éliminé et 1 partisan de Blois est ajouté.





Toutes les troupes assiégeantes, 7 au total, sont éliminées.

VARIANTE DE DÉBUT DE PARTIE

Les 10 cartes Variante sont séparées en 2 paquets avec les 8 cartes Territoire d'un côté et 2 cartes Allocation de l'autre. Chaque joueur reçoit au hasard 1 carte Territoire et 1 carte Allocation et place cubes, cylindres et marqueurs Château en suivant les instructions.

Le plus petit jet de dé détermine le 1er joueur actif.

Breizh 1341 est un jeu de **Laurent Gary**
Développement : **Denis Sauvage**
et **Julien Busson**
Conception graphique : **Nicolas Treil**

Remerciements
Je tiens à remercier chaleureusement Denis et Julien qui ont cru en ce projet et m'ont permis de le conduire jusqu'au bout. C'est une richesse d'être entouré de professionnels amicaux, respectueux et positifs.
Merci à mes proches et tous les joueurs qui ont testé le jeu et contribué à son évolution, ainsi que ceux rencontrés dans les différents clubs et salons.
Avec un clin d'œil particulier à Myriam, Nash et Benjamin.

Laurent Gary

CONSEILS POUR LA PREMIÈRE PARTIE

Pour la première partie, la découverte du jeu est facilitée si les 2 joueurs disposent d'une main de cartes équilibrée au 1er tour. La main de chaque joueur est constituée selon la procédure suivante :

- Séparez les cartes de l'époque 1 selon leur couleur de fond : bleu, rouge et blanc,
- Mélangez les 3 paquets. Chaque joueur pioche à tour de rôle 3 cartes à fond bleu, puis 3 à fond rouge et enfin 1 à fond blanc.
- Suivez les règles normales lors les tours suivants.

Historique



Aux origines de la guerre de succession : une crise dynastique.

Après une campagne militaire aux côtés du roi de France contre le roi d'Angleterre, le duc de Bretagne Jean III décède le 30 avril 1341. Mais il meurt sans héritier direct, malgré trois mariages, et sans avoir désigné de successeur.
Deux prétendants réclament alors la couronne ducale : Jean de Montfort et Jeanne de Penthièvre.
Jean de Montfort, comte de Montfort-l'Amaury et seigneur de Guérande, marié à **Jeanne de Flandre**, est le demi-frère du défunt duc. Il fait valoir ses droits en s'appuyant sur le droit français : la loi salique s'applique puisque la Bretagne est un duché-pairie et le duc pair du royaume. La couronne doit revenir au parent mâle le plus proche, donc à lui qui est le demi-frère.
Jeanne de Penthièvre dispose d'un apanage important dans les évêchés de Saint-Brieuc et de Tréguier. Elle est mariée à **Charles de Blois**, lui-même neveu du roi de France Philippe VI. Par mariage, et selon le droit breton qui permet aux femmes d'accéder au trône, Charles de Blois hérite des prétentions de son épouse sur le duché de Bretagne. En effet, Jeanne de Penthièvre s'estime héritière des droits de son défunt père, Guy de Penthièvre, frère de feu le duc Jean III.
La situation est paradoxale. D'un côté, Charles de Blois, pro-français, se fonde sur le droit breton. De l'autre, Jean de Montfort, breton, s'appuie sur la loi salique, mise en avant par le roi de France dans son conflit avec le roi d'Angleterre.
Les juristes s'emparent de cette succession épineuse alors que Philippe VI soutient fermement les prétentions de son neveu et pèse de tout son poids sur la décision. La politique l'emporte. Dans leur jugement, confirmé ensuite par le décret de Conflans, les pairs de France concluent le procès en succession en faveur de Jeanne de Penthièvre qui confirme Charles de Blois duc de Bretagne.

Le coup de force de Jean de Montfort

Dès mai 1341, Jean de Montfort pressens que le verdict juridique ne peut lui être favorable. Poussé par son épouse Jeanne de Flandre, il décide de prendre les devants. Il s'installe à Nantes, la capitale du duché. Il y convoque les grands vassaux bretons pour faire reconnaitre sa légitimité. Mais ce n'est pas le succès attendu. Seuls les représentants des villes et la petite noblesse de Basse Bretagne sont présents. Aucun évêque ni aucun baron n'est venu.
Une rapide expédition lui permet ensuite de s'emparer du Trésor que Jean III avait mis en sécurité à Limoges, dont il était également le vicomte.
Puis, il effectue une « grande chevauchée » dans le duché pour s'assurer du contrôle d'une vingtaine de places fortes. Il se rend ensuite en Angleterre pour rencontrer le roi Édouard III. Celui-ci le reconnait Comte de Richmond et lui promet une aide militaire. Comme Édouard III est déjà en conflit avec la France, ce rapprochement

avec Jean sert donc ses intérêts. Il y voit, d'une part, l'ouverture d'un nouveau front avec la France et d'autre part une réponse au besoin de sécuriser les routes maritimes entre l'Aquitaine et l'Angleterre.

La guerre de succession de Bretagne est désormais engagée et devient un épisode de la guerre de Cent Ans. Cette lutte pour le duché de Bretagne, se déroule sur plus de vingt ans, et traverse 3 phases marquantes.



La première phase : la « guerre des deux Jeanne »

Suite au coup de force de Jean de Montfort au printemps, Charles de Blois et Philippe VI réagissent immédiatement. Charles peut compter sur les forces de l'apanage de Penthièvre. Le roi de France met à sa disposition une armée, renforcée de mercenaires génois, et commandée par son fils Jean de Normandie. L'armée pénètre en Bretagne fin septembre 1341.

Jean de Montfort ne dispose que de faibles troupes à opposer. Et le roi d'Angleterre tarde à s'impliquer auprès d'un prétendant mal engagé dans le conflit. Jean ne peut pas compter non plus sur la noblesse bretonne qui dispose souvent de possessions en France qu'elle craint de voir confisquées.

De même, les populations évitent de prendre parti dans cette querelle de nobles. Elles considèrent, à juste raison, qu'elles ne peuvent qu'y perdre, taxes supplémentaires et dévastations étant les premières conséquences.

Une facile campagne militaire s'annonce donc pour Charles. Les premiers engagements tournent rapidement à son avantage. Nantes est assiégée et capitule. Jean de Montfort se livre alors sur parole à Jean de Normandie et lui remet sa capitale. Le voilà prisonnier et enfermé au Louvre à Paris.

L'armée franco-bretonne s'empare d'une grande partie de la Bretagne, jusqu'aux portes de Brest. La situation est critique pour le parti montfortiste privé de son chef et sans soutien. La victoire des blésistes semble acquise.

C'est compter sans Jeanne de Flandre « au courage d'homme et cœur de lion », l'épouse de Jean de Montfort. Alors que Jean de Normandie est déjà rentré à Paris et a démobilisé son armée, Jeanne de Flandre déploie une farouche énergie pour regrouper les partisans de son mari. Elle se retranche à Hennebont, et galvanise ses troupes. Elle prend part personnellement aux combats, l'épée à la main. En parallèle, elle conclut un traité d'alliance avec Édouard III en janvier 1342. Le roi d'Angleterre lui envoie d'abord de maigres troupes, avant d'envoyer des armées plus conséquentes.

Du côté blésiste, c'est Jeanne de Penthièvre, la femme de Charles de Blois, qui est l'âme du parti. C'est elle qui prend les décisions politiques que son mari, d'une extrême dévotion et menant une vie ascétique, n'est pas capable de prendre. Du début à la fin de l'affrontement, elle conserve ce caractère intransigeant et sans concession.

Les chroniqueurs appellent cette phase du conflit la « Guerre des deux Jeanne »

Malgré leur large présence en Bretagne, la prise de Rennes, les franco-bretons n'emportent pas la décision. L'échec devant Hennebont et désormais l'arrivée des renforts anglais contrarient Charles de Blois. Tour à tour, au cours du printemps et l'été 1342, débarquent à Brest des troupes anglaises, commandées par Gauthier de Masny, Robert d'Artois (le beau-frère de Philippe VI), William de Bohun et finalement en octobre Édouard III en personne. Les armées anglaises s'enfoncent

en Bretagne. Mais elles ne parviennent pas à prendre l'avantage face aux derniers renforts français arrivés pendant l'été. Elles tentent de prendre Rennes et Nantes, mais doivent se contenter de saccager Dinan et assiéger Vannes. Une nombreuse armée française, à nouveau aux ordres de Jean de Normandie, est rassemblée pendant l'hiver.
Les deux armées vont se faire face et camper aux environs de Malestroit. Les deux camps hésitent à engager leurs forces dans une bataille qui serait aussi décisive qu'hasardeuse.
Fort opportunément, le bain de sang est évité par l'arrivée de deux légats du pape. Ils parviennent à faire signer aux belligérants la trêve de Malestroit le 19 janvier 1343.

Le bilan de la première phase

Pour les deux camps, le bilan de cette première phase est loin d'être à la hauteur des espérances. La campagne a vu nombre de marches et contremarches, de multiples escarmouches et nombre de sièges sans gain réel. Les armées des deux partis sillonnent la Bretagne sans jamais s'affronter dans des combats d'envergure.
Les anglo-bretons tiennent le Sud et l'Ouest de la Bretagne, incluant donc la région de Brest, zone stratégique pour leurs communications. Mais ils n'ont pris aucune autre place d'envergure que celles déjà conquises par les montfortistes. Quant aux franco-bretons, ils tiennent les grandes villes de l'Est, en plus de l'apanage de Penthièvre. Le roi de France a ainsi permis de maintenir Charles de Blois.
Il n'y a pas de front continu : une ville ou une place forte peut-être contrôlée par un camp et la voisine tenue par l'autre camp, même dans des zones sous contrôle de l'adversaire. Chaque garnison vit en se servant en nourriture et fournitures dans les campagnes alentours ou en levant des rançons. Sans parler de la fidélité des seigneurs locaux, souvent fluctuante et monnayable.
Il faut néanmoins noter, dans un combat près de Lanmeur en septembre 1342, l'adoption par les Anglais d'une nouvelle tactique apprise lors des guerres contre les écossais : l'utilisation des archers. Ce type de combat procure un avantage significatif aux Anglais, ce qui sera largement démontré à Crécy contre les chevaliers français.



La deuxième phase : l'enlisement du conflit

La trêve de Malestroit n'amène pas la paix. La suite du conflit devient chaotique et souvent extrêmement violente, comme lors des massacres de Quimper le 1er mai 1344.
Édouard III est rentré en Angleterre en emmenant Jeanne de Flandre et son fils, dont il deviendra le tuteur. Jean de Montfort est libéré mais débarque en Bretagne en 1345 et reprend le combat. Il meurt en septembre d'une blessure mal soignée. Quant aux anglo-bretons commandés par William de Bohun et Thomas Dagworth, ils remportent quelques combats sans influence sur l'issue du conflit.
Charles de Blois doit poursuivre la guerre par ses seuls moyens, car son oncle est pris sur d'autres fronts, notamment en Picardie contre Édouard III. Charles perd la bataille de Cadoret en 1345. Il perd aussi celle de La Roche-Derrien le 20 juin 1347. Alors qu'il tente de reprendre la ville, livrée aux Anglais et qui menace l'apanage de Penthièvre, il perd le combat, est fait prisonnier puis emprisonné à Londres.
Les deux partis ont perdus leur chef : l'un mort, l'autre en captivité. Le conflit s'enlise et les hommes de guerre des deux camps mènent leurs

propres guerres. Vont ainsi s'illustrer, fidèles à Charles de Blois Jean de Beaumanoir et Bertrand du Guesclin, et du côté anglo-breton, Robert Knolles ou Thomas Dagworth.

La Bretagne s'appauvrit énormément. C'est une guerre d'occupation du territoire, avec des garnisons qui rançonnent les alentours. Quel que soit leur camp, ces capitaines ne peuvent que soutirer des populations des campagnes de quoi entretenir, nourrir et payer leurs troupes. Pourtant, les troupes s'ennuient.

C'est dans ce contexte que ce déroule le très célèbre combat des Trente. Ce combat oppose le 26 mars 1351, 30 franco-bretons sous les ordres de Jean de Beaumanoir à 30 anglo-bretons commandés par Robert Bremborough. Le combat nait de l'opposition des deux garnisons de Josselin, blésiste, et Ploërmel, montfortiste, dans le contrôle des campagnes avoisinantes. La victoire est acquise par les hommes de Beaumanoir. Ce combat épique et totalement gratuit n'a d'autre conséquence que l'effet bénéfique sur le moral des forces de Blois.

C'est aussi dans cette période, en 1349, que la grande peste noire atteint la Bretagne. Elle décime près de la moitié de la population déjà durement éprouvée par la guerre.

Le roi de France Philippe VI décède le 22 août 1350. Son fils Jean de Normandie est couronné Jean II le Bon. Ce dernier décide de porter assistance à Jeanne de Penthièvre. Mais l'armée française est défaite, cette fois encore, le 14 août, lors de la bataille de Mauron.

La guerre qui oppose la France et l'Angleterre provoque également des conséquences en Bretagne. Ainsi Le traité de Westminster, en mars 1353, pourrait mettre fin au conflit et reconnaitre Charles de Blois duc de Bretagne. Mais Charles de Navarre, dit le Mauvais, gendre du roi de France et en conflit avec lui, s'emploie à détruire tout espoir de paix entre les belligérants.



La troisième phase : l'arrivée du jeune Montfort

L'année 1356 est marquée de plusieurs événements qui vont influencer le cours de l'histoire en Bretagne.

Le 19 septembre 1356, Jean le Bon subit la cuisante défaite de Poitiers contre les Anglais. Il est fait prisonnier et doit signer l'humiliant traité de Bretigny en 1360. Celui-ci stipule que les deux royaumes de France et d'Angleterre doivent mettre un terme avant deux ans au conflit breton. Faute de quoi le sort de la Bretagne sera définitivement laissé aux mains des belligérants.

En 1356 également, le duc de Lancastre met le siège devant Rennes avec une forte armée anglaise. Du fait des actions conjuguées de Guillaume de Penhoët, à l'intérieur de la ville, et de Bertrand du Guesclin, à la tête d'une armée de secours, Lancastre doit abandonner la place. Mais il faut noter que c'est la première fois que le jeune Jean de Montfort, fils de Jean de Montfort et Jeanne de Flandre, et désormais âgé de 16 ans, participe à une action militaire.

Après l'apparition du jeune Jean de Montfort, un autre événement marquant pour la succession de Bretagne se produit : Charles de Blois est enfin libéré, mais sous conditions, car il n'a pas fini de payer sa rançon.

Pourtant, pendant quelques temps encore, vont alterner trêves, sièges et escarmouches sans lendemain. Le conflit n'en finit plus. Durant cette période, le jeune Jean de Montfort participe à de multiples faits d'armes en France aux côtés des Anglais, et jusqu'en 1362. A cette date, Édouard

III lui cède enfin ses pouvoirs sur la Bretagne.
Jean, qui a vingt-deux ans, est déterminé à conquérir le duché lorsqu'il débarque en août 1363. La guerre reprend, mais reste incertaine. Jean s'oppose à du Guesclin dans quelques batailles sans gain stratégique jusqu'à une nouvelle médiation de l'Eglise.
Jean compte s'entendre avec Charles de Blois pour obtenir enfin la paix dans un partage de la Bretagne : le Nord et l'Est à Blois et le Sud et l'Ouest pour Montfort. Charles en accepte le principe. Mais Jeanne de Penthièvre, toujours aussi intransigeante refuse et emporte la décision puisque Charles n'est duc qu'au nom de son épouse. Le conflit est relancé et l'issue ne peut plus être acquise que par une bataille décisive. Il faut s'y résoudre.

La bataille aura lieu à Auray le 28 septembre 1364. D'un côté Charles Blois est à la tête de 4000 hommes, secondé par du Guesclin et Beaumanoir. De l'autre, Jean de Montfort, qui commande à 3 500 hommes, est conseillé par John Chandos, le vainqueur de Poitiers.
La victoire anglo-bretonne est enfin décisive : du Guesclin et Beaumanoir sont faits prisonniers et Charles de Blois meurt au combat.
Jean de Montfort, reste seul en lice. Il prend le titre de duc de Bretagne, sous le nom de Jean IV. Le traité de Guérande, en avril 1365, met fin définitivement à la guerre de succession.



Séquence de Jeu simplifiée

1. Préparer la pioche de cartes Événement

Tour 1 : cartes

Tour 2 à 5 : cartes mélangées aux cartes non jouées lors du tour précédent.

Tour 6 : cartes non jouées du tour 5 plus au-dessus de cette pioche, les cartes

2. Constituer la main de chaque joueur

Tour 1 : 7 cartes Événement + 1 carte Personnage

Tour 2 à 5 : cartes Événement : 1 + nombre de territoires dominés + 1 carte Personnage + 1 carte Événement spécial

Tour 6 : la moitié* des cartes Événement + 1 carte Personnage
* si le nombre est impair, donner la dernière carte au joueur qui domine le plus de territoires, la défausser sinon.

3. Déterminer le 1er joueur actif

Tour 1 : Montfort

Tours 2 à 6 : le joueur qui possède par ordre de priorité :

1) + territoires
2) + partisans
3) + châteaux
4) dé

4. Jouer les cartes Événement

Tour 1 : 5 cartes maximum par joueur

Tour 2 à 5 : 3 cartes maximum par joueur dont obligatoirement 1 carte Événement spécial

Tour 6 : 5 cartes maximum par joueur

5. Défausser les cartes Événement

6. Placer les routiers

7. Déterminer les territoires dominés

8. Vérifier les conditions de victoire

9. Avancer le marqueur Tour

Les Actions

Rallier

Poser 1 + bonus carte Personnage partisans.
Maximum 1 partisan par territoire.

Recruter

Poser 3 troupes + bonus carte Personnage
Entraîne l'action Batailler si total troupes ≥ 5 dans le territoire.

Guerroyer

Eliminer + bonus carte Personnage troupes et /ou routiers.
Maximum 2 troupes et /ou routiers par territoire.

Batailler ≥ 5

1-Calculer sa force :
Nombre de troupes + 1 si Montfort + bonus personnage +

2-Comparer les forces :
Ecart ≤ 2 1 troupe éliminée chacun
Ecart ≥ 3 force la plus faible élimine la moitié de ses troupes*, force la plus forte élimine la moitié des troupes* perdues par son adversaire – minimum 1 troupe
*arrondi à l'entier supérieur

3-Reprendre en 1 - si total troupes ≥ 5 dans le territoire

4-Déterminer le vainqueur :
Avoir un écart ≥ 3 lors lors du dernier lancé de dés de la bataille ou être le seul à avoir des troupes dans le territoire. Si vainqueur, rallier 1 partisan.

Assiéger

1-Affecter les troupes à chaque siège :
Château de force 1 : 1 ou 2 troupes
Château de force 2 : 2 ou 3 troupes
Château de force 3 : 3 ou 4 troupes

2- Calculer sa force :
Nombre de troupes + bonus personnage +

3-Résoudre le siège.
Le siège est un succès si force du joueur ≥ force du château +2

Placer 1 marqueur Château de son camp et :
Château de force 1 : pas d'effet supplémentaire
Château de force 2 : rallier 1 partisan OU éliminer 1 partisan adverse
Château de force 3 : rallier 1 partisan ET éliminer 1 partisan adverse

4-Eliminer toutes les troupes assiégantes.