

FRIEDRICH

SCENARIO D'INITIATION POUR 2 JOUEURS

PAR RICHARD SIVÉL

© MAY 2005

Note. Ces scénarios ne peuvent pas recréer l'équilibre stratégique global de FRIEDRICH, mais ils se concentrent sur un des théâtres du conflit. En conséquence, ce ne sont que des scénarios d'initiation, particulièrement utiles à des débutants qui veulent apprendre le système de jeu, ou à des passionnés de Friedrich, qui veulent absolument jouer mais qui ne trouvent pas de troisième joueur.

Règles générales pour les scénarios. Toutes les règles standards s'appliquent, sauf mention explicite.

Scénario 1 - La guerre à l'ouest

Les joueurs. Un joueur prend les hanovriens et les prussiens. L'autre joueur prend les français.

Les pions. Les seuls pions qui servent sont :

1. Tous les pions hanovriens.
2. Tous les pions français.
3. Le général prussien *Seydlitz* (No. 6) et un train de ravitaillement prussien.
4. La Prusse commence la partie avec trois armées ; elle ne peut jamais en avoir plus.
5. Tous les pions commencent la partie sur leur position de mise en place standard. Le train de ravitaillement prussien commence à Jüterbog (F5).

Les cartes tactiques. Sauf pour la Prusse, les rentrées de cartes tactiques sont identiques à celles du jeu standard. Précisément :

Pr : 2 – 1 CT Ha : 1 + 1 CT Fr : 4 – 1 CT

Remarque :

1. La Prusse reçoit 2 CT par tour, mais elle doit rejeter l'une des 2 immédiatement. Dès que survient la première réduction de subventions (du fait de la carte du destin « Lord Bute » ou de « Poems ») la Prusse ne reçoit plus qu'1 CT par tour. La deuxième réduction de subventions n'a aucun effet.
2. La France est touchée par les cartes du destin comme dans le jeu standard.

Victoire et fin de la partie. La France gagne si elle contrôle tous ses objectifs rouges. Le Hanovre/La Prusse gagne si la partie se termine avant que la France ait gagné. La partie se termine quand la France est éliminée du jeu par les cartes du destin « India » et « America ».

Scénario 2 - Le théâtre autrichien

Les joueurs. Un joueur prend les prussiens. L'autre joueur prend les autrichiens et les impériaux.

Les pions. Les seuls pions qui servent sont :

1. Tous les pions autrichiens.
2. Tous les pions impériaux
3. Les généraux prussiens *Friedrich*, *Winterfeldt*, *Heinrich*, *Schwerin*, *Keith* (N° 1 à 5), et les deux trains de ravitaillement prussiens
4. La Prusse commence la partie avec 24 armées. Elle ne peut jamais en avoir plus.
5. Tous les pions sont mis en place sur leur position de mise en place standard.

Les cartes tactiques. Sauf pour la Prusse, les rentrées de cartes tactiques sont identiques à celles du jeu standard. Précisément :

Pr : 3 + 2 CT A : 4 + 1 CT Imp. : 1 CT

Remarque :

1. La Prusse reçoit 5 CT par tour. Chaque réduction de subventions (du fait de la carte du destin « Lord Bute » ou de « Poems ») réduit ses rentrées par tour de (seulement) 1 CT.
2. Les rentrées Autrichiennes sont impactées comme dans le jeu standard

Victoire et fin de la partie. L'Autriche gagne si elle contrôle tous ses objectifs. De même les Impériaux gagnent si ils contrôlent tous leurs objectifs. La Prusse gagne si la partie se termine avant que l'une des puissances agresseurs ait gagné. La partie se termine dès que les puissances virtuelles - France, Russie, et Suède - ont quitté la partie du fait des quatre cartes du destin « India », « America », « Elisabeth » et « Sweden » (comme dans le jeu standard). Il n'y a pas de « conditions de victoire assouplies » pour l'Autriche ou les Impériaux. La Prusse peut également gagner la partie en contrôlant tous ses objectifs bleus en Bohême. Les règles de l'Option Offensive ne s'appliquent pas. En conséquence, la Prusse peut conquérir un objectif à n'importe quel moment.