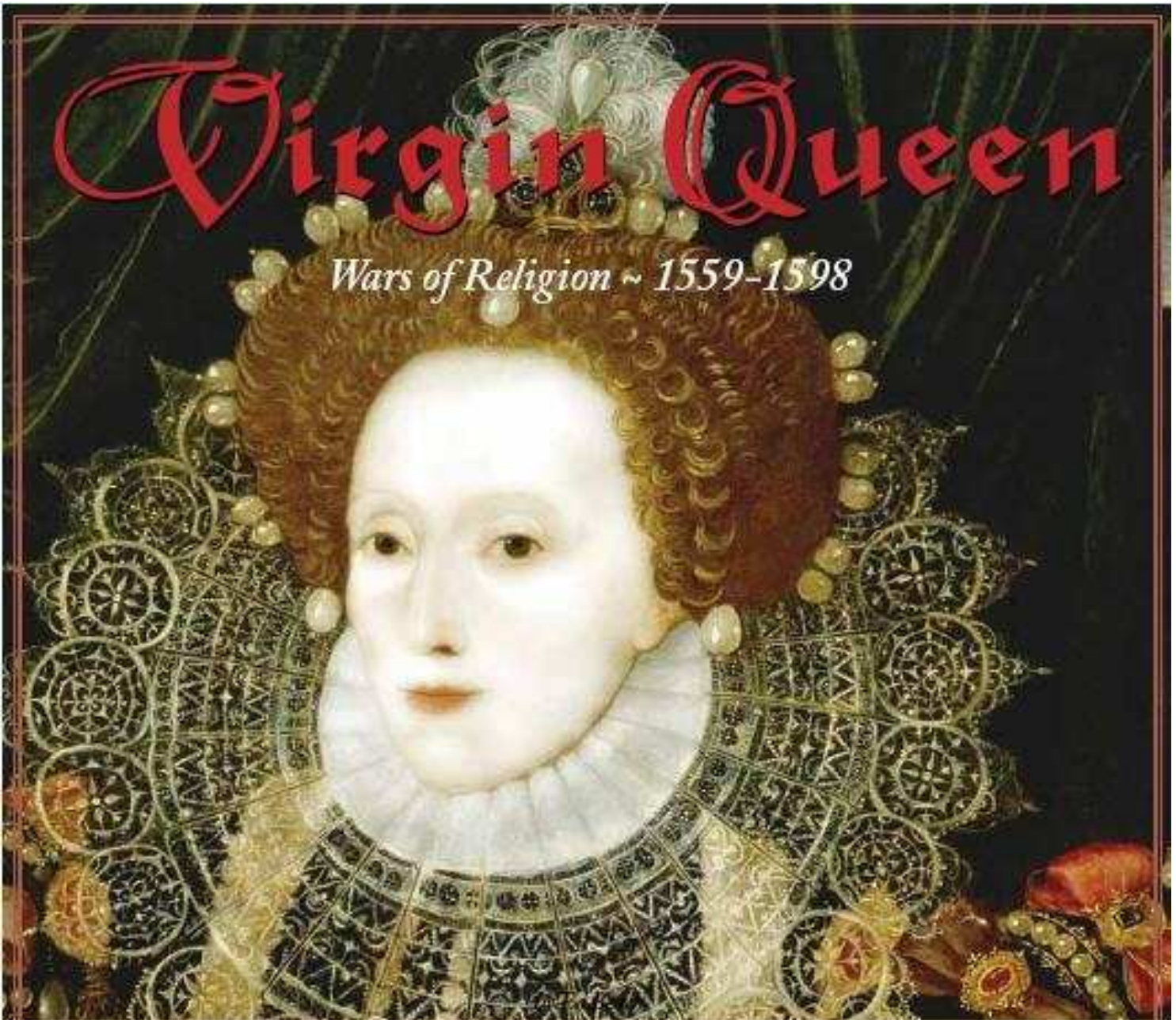


Virgin Queen

Wars of Religion ~ 1559-1598



LIVRET DE REGLES



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Table des Matières

1. INTRODUCTION	3	16.5 Piraterie dans le reste du Monde	24
2. PLAN DE JEU	3	16.6 Circumnavigation	25
2.1 Espace	3	16.7 Anvers and Rotterdam	25
2.2 Contrôle politique	3	17. CONSTRUCTION	26
2.3 Influence religieuse	4	17.1 Réserves de forces	26
2.4 Marqueurs de contrôle	4	17.2 Unités terrestres	26
2.5 Eléments en Europe	4	17.3 Unités navales	26
2.6 Eléments du reste du Monde	5	17.4 Expéditions	26
3 PUISSANCES ET DIRIGEANTS	5	17.5 Forteresses	27
3.1 Joueur	5	18. CONFLITS RELIGIEUX	27
3.2 Puissance	5	18.1 Principes de base	27
3.3 Dirigeant	6	18.2 Sermons de prédication	27
4. CARTES PUISSANCE	6	18.3 Suppression de l'hérésie	27
5. UNITES MILITAIRES	6	18.4 Rébellions	27
5.1 Chefs	6	18.5 Procédures religieuses	28
5.2 Capitaines corsaires	7	19. ESPIONNAGE	30
5.3 Unités terrestres	7	19.1 Collecte de renseignements	30
5.4 Unités navales	8	19.2 Infiltré opérationnel	30
6. CARTES ET TRESORS	8	19.3 Assassinat	31
6.1 Types de cartes	8	19.4 Rébellion Catholique Anglaise	31
6.2 Le paquet	9	20. HIVER	31
6.3 Trésors	10	20.1 Propagation de l'agitation des Morisques	31
7. SEQUENCE DE JEU	10	20.2 Défausse des trésors inutilisés	31
8. PHASE DISTRIBUTION DES CARTES	11	20.3 Marqueurs d'unités navales prêtées	31
8.1 Ajout de nouveaux personnages	11	20.4 Retour à la maison	32
8.2 Ajout de forteresses et de Jésuites	11	20.5 Marqueurs d'alliance des puissances majeures	33
8.3 Ajout de nouvelles cartes au paquet / Distribution des cartes	11	20.6 Remplacements	33
8.4 Rafranchissement des trésors / Evaluation des richesses du Nouveau-Monde	11	20.7 Marqueurs piraterie / Trésors	33
9. DIPLOMATIE	11	20.8 Réinitialisation de l'espionnage	33
9.1 Négociations	11	20.9 Réinitialisation de la diplomatie	33
9.2 Alliances	13	20.10 Formation de la Ligue Catholique	33
9.3 Rançons pour les chefs	13	21. MARIAGE	34
9.4 Déclarations de guerre	13	21.1 Evaluation des mariages	34
9.5 Guerre entre l'Angleterre et l'Espagne	14	21.2 PV Reine Vierge	34
10. DEPLOIEMENT DE PRINTEMPS	14	21.3 Vieillessement	34
11. LA PHASE ACTIONS	15	21.4 Mort d'un fiancé Royal	34
11.1 Actions	16	22. PATRONAGE	35
12. CONTROLE ET AGITATION	16	22.1 Artistes	35
12.1 Ligne de communication	16	22.2 Scientifiques	35
12.2 Espace non fortifié	16	23. PUISSANCES MAJEURES	36
12.3 Espace fortifié	17	23.1 Ottoman	36
12.4 Agitations	17	23.2 Espagne	36
12.5 Déportation	17	23.3 Angleterre	37
13. DEPLACEMENT	17	23.4 France	38
13.1 Procédure de déplacement terrestre	17	23.5 St-Empire	38
13.2 Interception	18	23.6 Protestant	38
13.3 Evitement de bataille	18	23.7 Cartes de guerre à l'étranger	38
13.4 Se retrancher derrière les fortifications	19	24. PUISSANCES MINEURES / INDEPENDANTS	39
14. BATAILLE RANGEE	19	24.1 Puissances mineures inactives	39
14.1 Retraite	20	24.2 Activation	39
15. SIEGE	20	24.3 Puissances mineures actives	39
15.1 Assaut	20	24.4 Désactivation	40
15.2 Forces de secours	21	24.5 Influence diplomatique	40
15.3 Briser un siège	21	24.6 Evaluation de l'influence diplomatique	41
16. AFFAIRES NAVALES	21	24.7 Centres indépendants et forteresses	41
16.1 Déplacement naval	21	25. VICTOIRE	41
16.2 Combat naval	23	25.1 Victoires automatiques	41
16.3 Transport naval	23	25.2 Points de victoire	41
16.4 Piraterie en Europe	24	25.3 Phase Détermination de la victoire	42

Virgin Queen

1. INTRODUCTION

Virgin Queen est un jeu pour deux à six joueurs basé sur les conflits militaires, politiques et religieux en Europe pendant les règnes d'Elisabeth I^{re} d'Angleterre et de Philippe II d'Espagne. Chaque joueur contrôle une ou plusieurs puissances majeures qui dominaient l'Europe à ce moment-là. Les puissances majeures représentées sont l'Empire Ottoman (raccourci dans ces règles à "Ottoman"), l'Espagne, l'Angleterre, la France, le Saint-Empire Romain Germanique (raccourci à "St-Empire") et le Protestant (représenté à la fois par les factions Huguenotes et Hollandaises).

2. PLAN DE JEU

La partie se joue sur un plan de 56 cm x 86 cm qui représente les secteurs du Monde critiques pour les dirigeants Européens à la fin du XVI^{ème} siècle. Le secteur principal représente l'Europe et est désigné sous le nom de "Europe" dans ces règles. Les cités et les villes qui ont joué un rôle important dans l'histoire de l'Europe pendant cette période sont représentées en Europe par des symboles carrés, circulaires ou à huit pointes appelés "espaces". Un réseau de lignes appelées "connections" relie ces espaces. Un espace connecté à un autre par l'une de ces lignes est un espace "adjacent". Certains de ces espaces sont également des ports (un symbole circulaire avec une ancre à l'intérieur). Les ports permettent l'accès à une série de zones appelées "zones de mer" (secteurs en bleu avec des frontières bleues pointillées).

A gauche et en bas du plan se trouve le secteur périphérique appelé "reste du Monde". Les villes portuaires coloniales significatives sont repérées sur le reste du Monde par des symboles triangulaires appelés "villages". Bien qu'il n'existe aucune liaison terrestre entre les villages, chaque village est considéré comme relié à la "zone d'océan" qui le borde. Les unités ne peuvent jamais se déplacer directement du reste du Monde à l'Europe (ou vice versa.)

Le statut politique et religieux de chaque espace est actualisé tout au long de la partie en utilisant des marqueurs de contrôle. Des informations détaillées à propos des marqueurs de contrôle et des éléments d'Europe et du reste du Monde sont fournies dans ce chapitre du livret de règles.

2.1 Espace

Chaque espace en Europe est soit fortifié, soit non-fortifié.













Espace fortifié : Un espace fortifié représente une cité (ou une ville) avec des murailles. Une puissance doit assiéger avec succès un espace fortifié pour gagner le contrôle politique de cette cité. Quatre unités terrestres amies, au maximum, peuvent rester dans un espace fortifié pour défendre cette cité contre un siège ennemi. Les espaces fortifiés servent également de quartiers d'hiver. Il existe deux différents types d'espace fortifié :

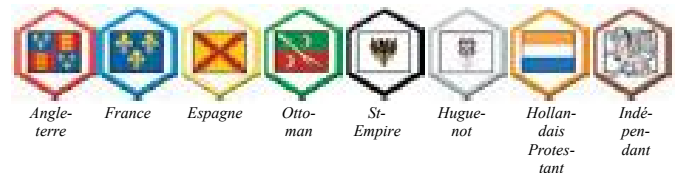
- **Centre** : Un centre est un espace fortifié représenté par un carré. Les centres sont les espaces les plus influents et les plus riches. Le contrôle d'un centre fait gagner à une puissance des points de victoire (PV) et des cartes. Chaque centre avec une double bordure carrée est une capitale. La puissance Espagnole a deux capitales (Madrid et Milan). Le St-Empire commence avec sa capitale à Vienne mais elle est transférée à Prague au milieu de la partie. La puissance Protestante n'a aucun capitale fixe (mais elle peut créer une capitale en France et une autre aux Pays-Bas en effectuant une action Rébellion dans une de ces régions). Les trois autres puissances ont chacune une capitale unique (Istanbul, Londres et Paris).

- **Forteresse** : Une forteresse est un espace fortifié représenté par un cercle à huit pointes. Les forteresses sont des villes possédant des murailles ainsi qu'une petite valeur économique. Elles n'apportent aux puissances ni PV supplémentaires ni cartes supplémentaires. Cependant, les solides défenses d'une forteresse obligent les puissances à assiéger l'espace pour en gagner le contrôle politique. Chaque joueur peut construire une forteresse sur un espace non fortifié pendant la partie (et l'Espagne peut en construire dans des villages du reste du Monde).

Espace non fortifié : Un cercle représente un espace non fortifié. Ces espaces représentent des cités (ou des villes) qui peuvent être contrôlées sans recourir au siège. Les forces de deux puissances qui sont en guerre doivent s'affronter dans une bataille rangée si jamais elles occupent simultanément le même espace non fortifié.

Espace d'origine : Chaque espace coloré en gris est indépendant et n'est aligné à aucune des puissances représentées dans le jeu. Chaque autre espace est un espace d'origine pour une puissance spécifique comme indiqué dans le tableau ci-dessous. On considère cette puissance comme la "puissance d'origine" de cet espace.

Puissance majeure	Echantillon	Description
Ottoman		vert foncé
Espagne		jaune
Angleterre		rouge
France		bleu foncé
St-Empire		noir
Protestant	 	blanc (en France) & orange (aux Pays-Bas)
Puissance mineure	Couleur des espaces d'origine	
Irlande		Vert clair
Papauté		Pourpre
Portugal		Bordeaux
Ecosse		Bleu clair
Venise		Rose



2.2 Contrôle politique

Le contrôle politique de chaque espace est suivi tout au long de la partie. Par défaut, chaque espace est sous le contrôle politique de sa puissance d'origine. Quand le contrôle politique change, un marqueur de contrôle est placé sur l'espace pour indiquer que le contrôle politique a changé pour une puissance autre que celle d'origine. Ces marqueurs de contrôle possèdent un code couleur spécifique à la puissance et un drapeau utilisé par cette puissance au XVI^{ème} siècle.

Espace contrôlé

Un espace qui est contrôlé par une puissance majeure ou mineure est un espace contrôlé. Les espaces contrôlés par une puissance sont :

- Les espaces d'origine non conquis par une autre puissance.
- Les espaces indépendants (gris) envahis par la puissance.
- Les espaces d'origine d'autres puissances capturés par la puissance.
- Les espaces d'origine des puissances mineures alliées.

Terminologie du contrôle

Ami : Le terme "ami" fait référence à tout élément du jeu (espace, unité, pile, formation) qui est contrôlé par la puissance active ou par un allié de cette puissance.

Ennemi : Le terme "ennemi" fait référence à tout élément du jeu qui est contrôlé par une puissance actuellement en état de guerre avec la puissance active.





Indépendant : Le terme "indépendant" fait référence à tout élément du jeu qui n'est pas contrôlé par une puissance majeure ou mineure. Les éléments du jeu indépendants ne sont jamais considérés comme étant des éléments amis ou ennemis pour quelque règle du jeu que ce soit.

EXEMPLES : Les unités indépendantes ne peuvent pas intercepter des forces qui se déplacent car seules des formations ennemies peuvent intercepter. Des unités indépendantes adjacentes n'interdisent pas aux espaces inoccupés et non fortifiés d'être contrôlés, une action qui est retirée en présence d'unités ennemies adjacentes.

2.3 Influence religieuse

La dénomination Chrétienne dominante (Catholique ou Protestante) de beaucoup d'espaces en Europe peut changer pendant la partie.

Régions de conflit religieux : Le fond du plan possède un code couleur pour indiquer les quatre régions où l'influence religieuse peut changer pendant la partie. Les espaces entourés par ces couleurs sont considérés comme étant à l'intérieur de ces régions. Les quatre régions de conflit religieux sont :

Région de conflit religieux	Couleur de la région	Couleur
Pays-Bas		orange
France		bleu foncé
Angleterre		rouge
Ecosse		bleu clair

Utilisez ces régions pour délimiter les espaces éligibles pour toutes les règles ou cartes qui spécifient qu'un événement a lieu "aux Pays-Bas", "en France", "en Angleterre" ou "en Ecosse".

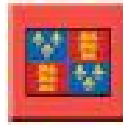
Espace Catholique : Un espace Catholique est repéré soit par l'absence d'un marqueur de contrôle sur un espace de couleur unie soit par un marqueur sur sa face de couleur unie. Chaque espace de couleur unie en dehors des quatre régions de conflit religieux est Catholique pour les tentatives de conversion dans les espaces adjacents (18.5).

Espace Protestant : Les espaces Protestants représentent les cités dans lesquelles la nouvelle croyance réformée est dominante. Un espace Protestant est repéré soit par l'absence d'un marqueur de contrôle sur un espace blanc avec une bordure de couleur soit par un marqueur de contrôle blanc avec une bordure de couleur. Chaque espace blanc avec une bordure de couleur en dehors des quatre régions de conflit religieux est Protestant pour les tentatives de conversion dans les espaces adjacents (18.5).

2.4 Marqueurs de contrôle

Les marqueurs de contrôle sont utilisés pour indiquer le contrôle politique et l'influence religieuse d'un espace. Le drapeau et la couleur des bords du marqueur indiquent le contrôle politique de l'espace. La couleur de l'intérieur du marqueur indique l'influence religieuse. Un côté du marqueur de contrôle est d'une couleur unie qui représente l'influence religieuse Catholique alors que l'autre côté du marqueur de contrôle possède des bords de couleur avec un intérieur blanc qui représente l'influence religieuse Protestante. Il y a deux formes de marqueurs de contrôle : Un marqueur carré pour les centres et un marqueur hexagonal pour tous les autres espaces. (Remarque que les marqueurs de contrôle Huguenots sont gris clair, légèrement différents de leurs espaces d'origine blancs. Ce changement de couleur est nécessaire, vous pouvez ainsi différencier les deux côtés de leurs marqueurs de contrôle).

Marqueurs carrés



Les marqueurs de contrôle carrés sont utilisés pour indiquer le statut des centres. Ces marqueurs sont déplacés entre les cartes puissances (chapitre 4) et le plan lorsqu'un centre est capturé ou perdu. Remarquez ces deux règles :

1. Chaque centre sur le plan doit contenir un marqueur de contrôle carré. *Exceptions* : Les centres indépendants qui ne sont pas actuellement sous le contrôle d'une puissance majeure et les centres des puissances mineures qui ne sont ni alliés à une puissance majeure ni capturés.
2. Chaque marqueur de contrôle carré doit être soit sur le plan soit sur la carte de la puissance appropriée.

Suivre ces deux règles garantit la mise à jour des cartes puissances avec les informations correctes quant au tirage de cartes et aux PV.

Marqueurs hexagonaux



Les marqueurs hexagonaux sont utilisés pour indiquer le statut des forteresses et des espaces non fortifiés. Chacun de ces marqueur est gardé en dehors de la partie jusqu'à ce qu'il soit nécessaire pour actualiser le statut politique ou religieux d'un espace. Aucun d'eux n'est jamais placé sur une carte puissance. Il n'y a aucune limite au nombre d'espaces qu'une puissance peut contrôler avec des marqueurs de contrôle hexagonaux. Si une puissance a utilisé tous ses marqueurs, improvisez avec des marqueurs inutilisés d'autres puissances.

2.5 Eléments en Europe

Espaces d'origine partagés

19 espaces ont deux couleurs d'origine : Une en haut et une en bas. Ces espaces servent d'espaces d'origine à deux puissances différentes. L'espace est initialement sous le contrôle de la puissance repérée en bas de l'espace (et cette puissance contrôle l'espace si aucun marqueur de contrôle n'est présent). Ainsi, chacun des 7 espaces d'origine partagés orange en haut et jaune en bas est initialement contrôlé par l'Espagne mais peut servir d'espace d'origine Hollandais si le joueur Protestant gagne plus tard le contrôle politique de cet espace. Chacun des 12 espaces d'origine partagés blanc en haut et bleu en bas est initialement contrôlé par la France mais peut également servir d'espace d'origine Huguenot.

Col

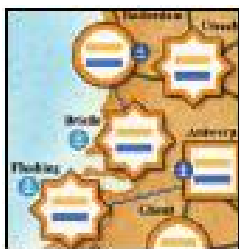
Une connexion symbolisée par des tirets représente un col. Il y a 4 cols à travers les Pyrénées entre l'Espagne et la France, 6 cols dans les Alpes près du nord de l'Italie et 7 cols dans les Balkans. Les formations d'unités terrestres passant par un col dépensent 2 points de commandement (PC) au lieu du coût habituel d'1 PC pour un déplacement via une connexion normale.

Les cols, également :

- bloquent le déploiement des unités terrestres au printemps,
- empêchent l'interception par une formation ennemie qui est adjacente à travers un col et
- annulent la capacité des unités terrestres à contrôler des espaces adjacents et à circonscrire l'agitation dans les espaces adjacents.

Les unités peuvent battre en retraite ou éviter une bataille à travers un col.

Voies navigables



Deux connexions en Europe ne sont ni des connexions normales ni des cols. Ce sont les connexions "voie navigable" entre Brielle et Rotterdam et entre Flushing et Anvers, chacune symbolisée par une ligne bleue ondulée. Seule la puissance contrôlant le port normal de ces connexions (Flushing ou Brielle) peut utiliser ce chemin pour le déplacement, l'interception, l'évitement de bataille, la ligne de communication ou le calcul de l'espace le plus proche. Toutefois, ces espaces toujours considérés comme reliés aux fins des tentatives de conversion (18.0). Voir 16.7 pour plus de détails sur le statut spécial d'Anvers et de Rotterdam.

Zones de mer

L'Europe contient 13 zones de mer réparties en deux groupes. 8 zones de mer sont des zones de la Mer Méditerranée et sont repérées avec du texte bleu :

Côte des Barbaresques	Golfe du Lion
Mer Tyrrhénienne	Mer Ionienne
Mer Adriatique	Mer Egée
Côte Nord-Africaine	Bassin Levantin

Les galions sont moins efficaces pour intercepter ou éviter la bataille dans des zones de la Mer Méditerranée.

Les 5 autres zones de mers (repérées avec du texte noir) sont les zones de mer de l'Atlantique :

Mer d'Irlande	Mer du Nord
Manche	Golfe de Gascogne
Océan Atlantique	

Les galères et les pirates sont moins efficaces quand ils combattent dans des zones de mer de l'Atlantique. Chaque galion doit être construit dans un port bordant une zone de mer de l'Atlantique.

Chaque frontière entre des zones de mer est repérée par une ligne de points bleus. Seuls les chefs navals et les unités navales peuvent occuper des zones de mer, chaque unité terrestre doit toujours finir chaque action dans un espace.

Port

La plupart (mais pas tous) des espaces près des côtes se comportent comme des ports, ce qui donne accès à une ou plusieurs zones de mer. Chaque port à accès unique possède un seul symbole ancre. Chaque port à double accès a deux ancres à côté de lui, une ancre dans chacune des deux zones de mer pouvant être atteinte à partir de cet espace.

Les zones de mer suivantes *ne* sont pas connectées :

- Mer Ionienne / Mer Tyrrhénienne (port à double accès : Messine)
- Côte des Barbaresques / Océan Atlantique (port à double accès : Gibraltar)

Néanmoins, si le port à double accès situé entre ces zones (Messine ou Gibraltar) est contrôlé par votre puissance, chaque unité navale peut entrer dans ce port à partir d'une zone pendant une action Déplacement naval et en sortir par l'une ou l'autre zone lors d'une action Déplacement naval ultérieure.

2.6 Eléments du reste du Monde

Zones d'océan : Les 10 zones bleues les plus foncées sur le plan sont les éléments principaux du reste du Monde et s'appellent les "zones d'océan". L'eau autour des Amériques est divisée en huit zones d'océan, les deux autres traversent le plan et représentent l'Océan Indien et le Pacifique Sud. Les expéditions menées par les capitaines corsaires (disponibles aux puissances Ottomane, Anglaise, Française, St-Empire et Protestante) et les patrouilles Espagnoles sont les seules unités qui peuvent jamais occuper des zones d'océan.



Alizés : Chaque frontière entre des zones d'océan est repérée par une ligne de points blancs. Cinq de ces frontières sont recouvertes d'une flèche bleu clair qui indique la direction des alizés dans cette partie des océans. Chaque expédition voyageant dans la direction opposée à la

flèche doit survivre à un lancer sur la Table Navigation pour accomplir ce déplacement.



Passages dangereux : Quelques couples de zones d'océan sont reliées par des voyages au-dessus de secteurs particulièrement dangereux du Monde pour les navigateurs du XVIème siècle (et un certain nombre de ces connexions est entre des secteurs qui ne sont pas physiquement adjacents sur le plan de *Virgin Queen*). Les expéditions

peuvent se déplacer à travers un de ces passages dangereux, mais elles doivent survivre à un lancer de navigation indépendamment de la direction du voyage.

3 PUISSANCES ET DIRIGEANTS

Ce chapitre définit les joueurs, les puissances et les dirigeants et fournit des informations de niveau élevé sur ces concepts du jeu.

3.1 Joueur

Un joueur est un participant humain au jeu *Virgin Queen*. Une partie de *Virgin Queen* peut être jouée avec deux à six joueurs. Indépendamment du nombre de joueurs, chacune des six puissances majeures joue un rôle pendant la partie. Dans une partie à moins de 6 joueurs, chacune des puissances Ottomane et St-Empire se déplace entre un état inactif et un état actif (où elle est contrôlée par un joueur spécifique pour un temps limité).

3.2 Puissance

Une puissance est une nation ou une cité-état présente dans le jeu. Les Huguenots et les rebelles Hollandais respectivement en France et aux Pays-Bas sont fusionnés dans une puissance Protestante unique. Il y a 11 puissances : 6 majeures et 5 mineures. Si le texte d'une règle ou d'une carte parle de "puissance" sans préciser "majeure" ou "mineure", il se rapporte à une puissance majeure.

Puissance majeure

Les puissances majeures sont l'Angleterre, la France, le St-Empire, l'Ottoman, le Protestant et l'Espagne. Chaque puissance majeure possède une "carte puissance" (chapitre 4) qui suit son statut vis-à-vis des actions permises, des tirages de cartes, des PV et du dirigeant actuel. La plupart des fonctions du jeu sont conduites, une puissance à la fois, dans l'ordre suivant (connu comme "**Ordre des Impulsions**") :

1. Ottoman
2. Espagne
3. Angleterre
4. France
5. St-Empire
6. Protestant

Puissance majeure activée

Dans une partie à moins de six joueurs, le statut diplomatique des puissances Ottomane et St-Empire est évalué pendant la partie. Le joueur dont la puissance gagne cette évaluation contrôle cette puissance jusqu'à ce que son statut diplomatique soit de nouveau évalué. Il y a quelques restrictions spéciales (et avantages) au joueur contrôlant une telle "puissance majeure activée" l'incitant à la jouer légèrement différemment d'une puissance majeure standard. Voir le chapitre "Parties de 2 à 5 joueurs" dans le livret de scénarios pour les détails.

Puissance mineure

Les puissances mineures sont l'Irlande, la Papauté, le Portugal, l'Ecosse et Venise. L'allégeance de ces états peut changer pendant la partie.

3.3 Dirigeant

Le dirigeant de chaque puissance majeure joue un rôle important pendant la partie, qu'il soit monarque (Espagne, Angleterre, France, St-Empire), sultan (Ottoman) ou groupe de chefs d'armée (Protestant). Le dirigeant initial de chaque puissance est imprimé à droite de sa carte puissance. Le dirigeant de trois puissances majeures (Ottoman, France, St-Empire) change pendant la partie comme résultat de cartes événements obligatoires (chapitre 6.1). Un dirigeant ultérieur entre en jeu quand un de ces événements obligatoires est résolu. Chacune de ces cartes est placée au-dessus du dirigeant imprimé sur la carte puissance de manière à ce que les caractéristiques du nouveau dirigeant soient visibles par tous les joueurs. Philippe II (Espagne), Elisabeth I^{re} (Angleterre), Henri III (France) et Rodolphe II (St-Empire) sont les derniers chefs pour ces puissances et ne sont jamais remplacés par un événement obligatoire. Cependant, chacun de ces quatre dirigeants peut être tué comme résultat d'un mariage (21.1) ou d'un assassinat (19.3, seulement Elisabeth et Henri). Dans ce cas, les caractéristiques du dirigeant de cette puissance sont spécifiées par les règles dans le chapitre 23 couvrant la mort de ce dirigeant.

Caractéristiques

Chaque dirigeant possède deux caractéristiques : Valeur administrative et bonus de cartes, comme indiqué ci-dessous.

Valeur administrative : La valeur administrative (ou "admin") d'un dirigeant évalue l'aptitude de ce dirigeant à conserver les ressources nationales afin qu'elles puissent être utilisées en cas de besoin. Une valeur administrative est toujours donnée en nombre de cartes que le dirigeant peut conserver d'un tour sur l'autre.

Bonus de cartes : Le bonus de cartes d'un dirigeant évalue si le dirigeant était exceptionnellement doué ou non pour mobiliser du soutien pour ses entreprises. Un bonus de cartes est normalement donné en nombre de cartes supplémentaires que l'on distribue à la puissance lorsqu'elle est dirigée par ce dirigeant. La seule exception est le bonus de cartes de Suleiman qui :

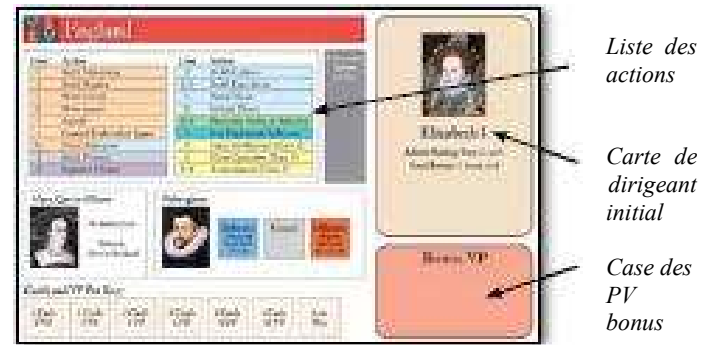
- permet au joueur Ottoman de conserver ses 2 cartes d'origine en main pour ce tour, et
- donne à l'Ottoman la carte Selim II au début du tour 2 si la carte est toujours dans le paquet.

Fonctions supplémentaires du dirigeant

Henri III de France et chaque membre du groupe de chefs d'armée Protestants impactent également la partie comme chefs d'armée. Voir chapitre 5.1. Cette fonction additionnelle de chef d'armée est entièrement séparée du rôle de ces personnages comme dirigeant d'une puissance majeure.

4. CARTES PUISSANCE

Le statut de chaque puissance majeure est consigné sur une carte puissance. Chacune des 6 cartes puissance contient les sections suivantes :



- Liste des actions** (en haut à gauche) : Une liste de toutes les actions possibles que cette puissance peut entreprendre pendant la Phase Actions (chapitre 11) incluant le coût en PC des actions. La liste des actions possibles diffère selon la puissance. La couleur de fond de chaque case de la liste indique le type de cette action.
- Carte de dirigeant initial** (en haut à droite) : Les caractéristiques du dirigeant initial de cette puissance, comme indiqué dans le chapitre 3.3.
- Case des PV bonus** (en bas à droite) : C'est une section de stockage pour les marqueurs indiquant que le joueur a gagné des PV bonus pour avoir obtenu au moins un des résultats indiqués dans la liste des PV bonus du chapitre 25.

La carte puissance contient également des informations personnalisées en bas à gauche. Bien que le format de cette section diffère pour chaque puissance, cette section montre toujours comment déterminer le nombre de cartes distribuées à cette puissance (avant que les bonus de cartes ne soient ajoutés) et le nombre de PV de base (avant que les PV spéciaux et les PV bonus ne soient ajoutés). Pour certaines puissances, cette section inclut également une ou plusieurs pistes ou cases spéciales spécifiques à la puissance, décrites de manière plus détaillée dans les chapitres 10, 20.6, 21.1 et 23.

5. UNITES MILITAIRES

Il existe quatre types d'unités militaires : Les chefs, les capitaines corsaires, les unités terrestres et les unités navales. Ce chapitre montre un exemple de chaque unité militaire et explique l'importance des valeurs numériques sur les marqueurs. Le nombre de marqueurs fournis constitue une limite absolue. Aucun autre ne peut être créé pour quelque raison que ce soit. La quantité fournie est représentative de l'ensemble des ressources humaines et financières de chacune des puissances pendant cette période. Les unités militaires utilisent la même couleur que les espaces d'origine de chaque puissance. (*Exceptions* : Les unités militaires Huguenotes sont gris clair pour correspondre à leurs marqueurs de contrôle, les unités militaires indépendantes sont marron, à la différence de leurs espaces gris sur le plan).

5.1 Chefs

Chaque chef est placé sur un socle en plastique afin que les joueurs puissent déterminer rapidement sa position actuelle sur le plan. (Des marqueurs chefs plats sont également fournis pour ceux qui préfèrent cette solution). Les informations numériques contenues sur le marqueur d'un chef diffèrent légèrement entre les chefs d'armée et les chefs navals. Chaque chef naval a un marqueur avec un fond bleu qui le distingue des chefs d'armée.

Chef d'armée



Valeur de combat : Le chiffre en haut du chef d'armée est sa valeur de combat. Les valeurs de combats élevées augmentent les chances de réussir une interception ou d'éviter une bataille et ajoutent des dés supplémentaires lors des assauts et des batailles rangées.

rangées.

Valeur de commandement : Le chiffre du dessous (qui apparaît toujours dans une case jaune) est la valeur de commandement du chef. Ce chiffre indique le nombre d'unités terrestres que le chef peut commander en même temps.



Chef par défaut : Chaque chef d'armée peut être retiré de la partie par l'événement UNTIMELY DEATH, l'assassinat (19.3) ou le résultat de mariage "Mari assassiné" (21.1). Si un de ces résultats fait que le dernier chef d'une puissance est retiré de la partie,

placez le marqueur carré de ce chef verso visible (Chef par défaut) et placez-le sur la piste des tours. Ce chef anonyme entrera en jeu lors d'un prochain tour si cette puissance n'a aucun chef nouvellement arrivé. Pour cette règle, chaque chef capturé est "en jeu" alors qu'un chef qui n'entre pas en jeu jusqu'à un prochain tour est "hors jeu". Les chefs Huguenot sont considérés d'une puissance différente des chefs Hollandais.

Formations

Une formation est un groupe d'unités terrestres situées dans un seul espace et qui fonctionne comme une seule entité en ce qui concerne les déplacements, les batailles rangées, les interceptions et les assauts. Un ou plusieurs chefs d'armée peuvent également être inclus dans la formation. Le nombre maximal d'unités terrestres au sein d'une formation dépend de la valeur de commandement de tous les chefs présents :

Chefs présents	Taille maximale de la formation
Aucun	4
1	Valeur de commandement du chef
2 ou plus	Somme des deux valeurs de commandement les plus élevées

Aucun chef d'armée n'est jamais compté lorsqu'on détermine la taille d'une formation. Les formations ne peuvent pas inclure d'unités de deux puissances majeures différentes. Elles peuvent inclure des unités d'une puissance majeure et d'une puissance mineure qui est actuellement alliée à cette puissance majeure.

EXEMPLE DE FORMATION : Les chefs du St-Empire Schwendi (valeur de commandement 8) et Zrinyi (valeur de commandement 6) sont empilés à Vienne avec 6 réguliers et 8 mercenaires. Le St-Empire dépense 1 PC pour déplacer une formation vers Pressburg. Si le St-Empire n'inclut aucun chef dans la formation, seules 4 unités terrestres peuvent se déplacer. Si le St-Empire n'inclut qu'un chef, le nombre de réguliers et de mercenaires doit être égal ou inférieur à la valeur de commandement de ce chef. Le joueur du St-Empire devra déplacer les deux chefs pour faire quitter Vienne à l'ensemble des 14 unités terrestres.

Chef naval



Valeur de combat : Le chiffre en haut du chef naval est sa valeur de combat. Les valeurs de combats élevées augmentent les chances de réussir une interception ou d'éviter une bataille et ajoutent des dés supplémentaires lors des combats navals.

Valeur de piraterie : Les chefs navals Ottomans Dragut et Uluch Ali possèdent une seconde valeur numérique. Ce chiffre (après le "P") est leur valeur de piraterie, indiquant le nombre de dés supplémentaires que le chef procure lorsqu'il est présent dans une zone de mer dans laquelle l'Ottoman initie un acte de piraterie.

5.2 Capitaines corsaires



Les capitaines corsaires sont des explorateurs et des pirates historiques qui naviguent à travers le reste du Monde pour essayer la piraterie, établir des colonies et essayer la circumnavigation du globe.

Chacun est ajouté au Nouveau-Monde par l'action Construction d'expédition (17.4). Chaque capitaine corsaire d'Angleterre (seulement) peut aussi servir comme chef naval en Europe. Chaque capitaine corsaire est toujours représenté par un marqueur plat double-face. Le recto du marqueur (le côté "Pleine force") est plus ou moins identique à celui d'un chef naval avec la valeur de combat du capitaine corsaire comme grand nombre en haut à gauche et la valeur de piraterie au milieu à gauche du marqueur. Chacun des capitaines corsaires de Sores et le Clerc est à la disposition du joueur Français ou Protestant : Celui qui construit en premier une expédition avec un de ces marqueurs a l'utilisation exclusive de ce capitaine jusqu'à ce qu'il revienne en Europe (quand il devient à nouveau disponible pour le premier joueur qui le recrute).

Valeur de navigation : Chaque capitaine corsaire possède une troisième valeur numérique indiquée après sa valeur de piraterie. Ce nombre (après le "N") est sa valeur de navigation, un modificateur de lancer de dé utilisé pour l'aider à survivre à des voyages traitres dans le reste du Monde.

Endommagé : Le verso d'un marqueur capitaine corsaire est le côté "Endommagé". Chaque capitaine corsaire est positionné de ce côté s'il prend des pertes suite à un lancer de navigation ou en initiant la piraterie. Le texte du côté endommagé décrit brièvement le bonus spécial de ce capitaine. (Voir le livret de scénarios pour une explication complète). Ce bonus est à la disposition de ce capitaine à tout moment, qu'il soit endommagé ou en pleine force.

5.3 Unités terrestres

Il y a trois types d'unités terrestres, chacun représenté par un marqueur rond. Les marqueurs d'unités terrestres existent en "dénominations" différentes (1, 2, 4 et 6) afin de faciliter l'empilement. Chaque dénomination n'est pas disponible pour chaque puissance. Chaque joueur peut gratuitement et à tout moment libérer des unités à petite dénomination en remplaçant plusieurs marqueurs (tous du même type et se trouvant dans le même espace) par un marqueur plus fort d'une force totale équivalente. Si, après avoir libéré des unités à petite dénomination où cela était possible sur le plan, il manque encore à la puissance des unités à petite dénomination pour "faire de la monnaie" de façon à satisfaire au résultat d'un combat ou d'une carte événement, cette puissance perd des unités supplémentaires dans l'espace où le combat ou l'événement a eu lieu jusqu'à ce qu'un nombre qui peut être représenté par les marqueurs disponibles soit atteint.



Les quatre dénominations des réguliers Espagnols

Réguliers : Chaque régulier a un symbole d'unité à plusieurs couleurs et une bande foncée de la couleur de sa puissance en bas du marqueur. La valeur numérique sur le marqueur indique le nombre de réguliers représentés par ce marqueur. Chaque puissance, majeure ou mineure, possède des réguliers.



Mercenaires : Chaque mercenaire a un symbole d'unité pleinement noir. Le fond est une version pâle de la couleur de sa puissance. La valeur numérique sur le marqueur indique le nombre de mercenaires représentés par ce marqueur. Chaque puissance majeure excepté l'Ottoman dispose de mercenaires.

Les unités mercenaires se trouvent au verso des réguliers pour ces puissances. Les mercenaires sont plus économiques à construire que les réguliers mais peuvent désertre à un moment-clé.



Cavalerie : Seul le joueur Ottoman possède des unités cavalerie. La valeur numérique sur le marqueur indique le nombre d'unités cavalerie représentées. Les unités cavalerie se trouvent au verso des réguliers Ottomans. La cavalerie apporte son aide dans les interceptions et les évitements de bataille mais est inefficace pendant les opérations de siège.

5.4 Unités navales

Des marqueurs rectangulaires sont utilisés pour représenter les unités navales. Chaque unité navale représente toujours un seul groupe de navires des forces navales. Il n'y a aucune dénomination pour les unités navales. La valeur numérique sur le marqueur indique le nombre de dés qu'elle lance dans le combat naval et le nombre de dégâts que l'ennemi doit infliger pour l'éliminer. La couleur autour du nombre montre quelle puissance possède l'unité. Suivant les indications du tableau ci-dessous, sept puissances reçoivent des unités navales. Quatre de ces puissances soutiennent deux types différents d'unités navales, le type d'une unité en jeu dépend du côté visible du marqueur. Chaque puissance avec des unités double face doit soigneusement considérer les propriétés uniques de chacun des quatre types d'unités navales quand elle décide quelles unités construire. Les restrictions à la construction d'une unité navale se trouvent en 17.3.

Puissance	Nombre unités	Recto	Verso
Ottoman	9	Galère	Pirate
Espagne	7	Galère	Galion
Angleterre	6	Galion	Galion de course
France	4	Galère	Galion
St-Empire	1	Galère	
Hollandais	2	Galion	
Huguenot	2	Galion	
Papauté	1	Galère	
Portugal	2	Galion	
Venise	1	Galère	



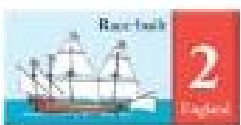
Galère : Les galères sont moins efficaces en combattant dans les zones de mer de l'Atlantique. Elles sont représentées par des navires bas avec des voiles blanches.



Pirate : Les pirates sont les seules unités navales qui peuvent initier la piraterie en Europe sans être en guerre avec la puissance cible. Ils sont moins efficaces en combattant dans les zones de mer de l'Atlantique. Ils sont représentés par des navires bas avec des voiles noires.



Galion : Les galions combattent aussi bien partout sur le plan mais sont pénalisés quand ils essaient d'intercepter ou éviter la bataille dans les zones de mer de la Méditerranée. Ils sont représentés par des navires hauts avec des voiles blanches.



Galion de course : Les galions de course sont équivalents aux galions sauf qu'ils prennent moins de dégâts en combattant dans les zones de mer de l'Atlantique. Ils sont représentés comme des galions bas.



Patrouille : Chaque patrouille peut être construite par l'Espagne dans une zone d'océan. Elle aide à protéger les villages du reste du Monde contre la piraterie.



Armada Espagnole : Une unité navale spéciale, "l'Armada Espagnole", n'est disponible que pour l'Espagne. Voir le chapitre 23.2.

6. CARTES AND TRESORS

Le système de jeu dans *Virgin Queen* est régi par un paquet de 112 cartes complété d'une réserve de 30 marqueurs trésors. Ce chapitre explique chacun des différents types de cartes et comment gérer l'ajout et la suppression de cartes du paquet. Il décrit également la gestion des trésors qui sont considérés comme une forme spécialisée de cartes avec des utilisations limitées.

6.1 Types de cartes

Il y a cinq types de cartes dans le jeu, comme décrit ci-dessous. A l'exception des cartes événement obligatoire, chaque carte peut être jouée soit comme un événement soit pour des PC. Les PC peuvent être utilisés pour effectuer des actions (chapitre 11) ou pour déclarer la guerre (chapitre 9.4). (Quand vous jouez une carte événement obligatoire, l'événement prend effet en premier, puis la puissance active reçoit 2 PC à dépenser en actions.) Si un joueur utilise une carte comme événement, il suit les instructions imprimées sur la carte. Certaines cartes ont plusieurs instructions alternatives séparées par le mot "OU" en lettres majuscules. Chacune de ces cartes offre au joueur l'option de la jouer de manières différentes. Quand une carte avec plusieurs instructions est jouée, seuls les conditions et les effets situés dans la partie de la carte choisie par le joueur s'appliquent.

Cartes d'origine

Chaque puissance possède une ou deux cartes d'origine disponibles à chaque tour. Le nombre exact varie en fonction de la puissance et du tour de jeu selon les règles pour ajouter de nouvelles cartes en jeu (6.2). A l'exception du joueur Ottoman tant que Suleiman est le dirigeant Ottoman, chaque puissance doit secrètement défausser des cartes d'origine jusqu'à ne plus en avoir qu'une pendant la Phase Déploiement de printemps au début de chaque tour. Une fois utilisée, chaque carte d'origine est placée sur la carte puissance appropriée (pas dans la défausse) pour montrer qu'elle n'est plus utilisable jusqu'à ce que les cartes soient distribuées au début du tour suivant. Aucune carte d'origine ne peut jamais être piochée de la main d'une puissance lorsqu'un tirage aléatoire est requis (par carte événement, accord diplomatique, espionnage ou piraterie) ou quand une carte spécifique est choisie (par carte événement ou espionnage). Si une puissance est forcée de révéler sa main, elle doit également montrer toutes les cartes d'origine qu'elle détient.

Cartes événement obligatoire

Chaque carte avec le nom de la carte en rouge et le mot "Obligatoire" imprimé dessus est une carte événement obligatoire. Un événement obligatoire doit être joué lors de la Phase Actions du tour dans lequel il est distribué. Quand il est joué, l'événement est toujours résolu en premier, puis la puissance qui le joue reçoit 2 PC à dépenser en actions. Aucun événement obligatoire ne peut jamais être conservé d'un tour sur l'autre. Un joueur ne peut pas passer pendant son impulsion lors de la Phase Actions si une carte événement obligatoire se trouve toujours dans sa main. Un événement obligatoire peut soit être retiré de la partie après avoir eu lieu soit rester dans le paquet d'un tour sur l'autre, lisez le texte de chaque carte avec soin après l'avoir jouée.

Cartes réponse

Chaque carte avec le nom de la carte en bleu et le mot "Réponse" imprimé dessus est une carte réponse. Une carte réponse est jouable comme événement lors de la Phase Actions pendant l'impulsion de n'importe quel joueur (y compris la votre). Jouer une carte réponse interrompt l'impulsion d'un joueur, une bataille ou une carte événement. Chaque joueur doit laisser un délai raisonnable pour qu'une carte réponse puisse être jouée par un autre joueur après chaque action, événement, combat naval ou assaut. Chaque carte réponse peut également être jouée pour des PC pendant l'impulsion du joueur si celui-ci ne souhaite pas utiliser la capacité spéciale de la carte pour interrompre un autre joueur.

Cartes combat

Chaque carte avec le nom de la carte en noir et le mot "Combat" imprimé dessus est une carte combat. Une carte combat n'est jouable comme événement que lors d'une bataille rangée, d'un assaut ou d'un combat naval auxquels participent des unités du possesseur de la carte. Une carte combat est jouée juste avant que cette bataille soit résolue. Chaque carte combat peut également être jouée pour des PC pendant l'impulsion du joueur si celui-ci ne souhaite pas utiliser la capacité spéciale de la carte lors d'un combat.

Cartes événement

Chaque autre carte du paquet est une carte événement. Le nom de ces cartes apparaît en noir, comme les cartes combat. Chacune de ces cartes est jouée comme événement pendant la Phase Actions lors de l'impulsion du joueur qui la possède. Elle peut également être jouée pour des PC pendant l'impulsion du joueur si celui-ci ne souhaite pas utiliser l'événement de la carte. Deux événements (GOUVERNANTE DE FRANCE et UNION OF ARRAS) ont des effets sur le jeu qui durent jusqu'à la fin du tour de jeu en cours. Un marqueur est fourni dans les planches de marqueurs pour chacun de ces événements. Placez le marqueur approprié sur la piste des tours quand l'une de ces deux cartes est jouée comme événement afin de rappeler aux joueurs que cet événement est en effet. Une carte événement a une utilisation spéciale comme événement qui ne peut être jouée que pendant le Segment Négociation de la Phase Diplomatie (LOUISE OF LORRAINE). Référez-vous à cette carte pour des détails sur son utilisation.



6.2 Le paquet

Les cartes disponibles pour chaque puissance à chaque tour consistent en ses cartes d'origine et un nombre variable de cartes distribuées à partir d'un paquet unique de cartes partagé par tous les joueurs. Le paquet est remélangé à chaque tour, après que les nouvelles cartes pour ce tour aient été ajoutées, et avant que les cartes ne soient distribuées à chaque puissance.

Ajout de cartes

Le coin en haut à droite de 39 cartes contient un numéro de tour ou l'expression "Quand la ligue Catholique se forme". Aucune de ces cartes n'est utilisée au tour 1. A la place, ajoutez-la au jeu au début de la Phase Distribution des cartes du tour indiqué sur la carte (ou le tour après que la Ligue Catholique a été formée). Chaque carte d'origine supplémentaire ajoutée lors d'un tour spécifique est directement donnée à la puissance appropriée, toutes les autres cartes entrant en jeu sont ajoutées au paquet (avant que les nouvelles mains soient distribuées).

Distribution des cartes

Chaque puissance reçoit le nombre de cartes indiqué dans la section en bas à gauche de sa carte puissance. Le nombre de cartes est déterminé par le nombre de marqueurs de contrôle carrés sur le plan. La dernière case découverte dans la section "Cartes et PV par centre" indique le nombre de cartes distribuées à cette puissance. Des cases sur une carte puissance peuvent également être recouvertes par des marqueurs agitation (chapitre 12.4) réduisant d'autant le nombre de cartes distribuées à la puissance. Si toutes les cases sont recouvertes, cette puissance reçoit toujours 1 carte de base.

Après le calcul des cartes à partir des marqueurs de contrôle carrés, ajoutez une carte supplémentaire si cette puissance reçoit une carte bonus de son dirigeant. Puis ajoutez et soustrayez des cartes du total de cette puissance comme indiqué par l'ensemble des marqueurs +1 Carte ou -1 Carte accumulés par cette puissance. Une fois que le total de cartes a été mis à jour, retirez chacun des marqueurs +1 Carte / -1 Carte sauf ceux des guerres étrangères encore en cours ou celui de la construction du canal de Suez.

Ces cartes nouvellement distribuées sont combinées avec les cartes d'origine et toutes les cartes inutilisées de la puissance au tour précédent pour former la "main" de la puissance pour le prochain tour.

Défausse et cartes retirées de la partie

Après qu'une carte a été jouée, elle est soit retirée de la partie soit placée dans une défausse unique utilisée par tous les joueurs :

Retirée de la partie : Une carte est retirée de la partie si elle est jouée comme événement et que le texte "A retirer du paquet si jouée comme événement" apparaît sur la carte ou si le texte "A retirer du paquet après [condition]" apparaît et que cette condition est satisfaite.

Défausse : Une carte est toujours placée dans la défausse si elle n'a pas le texte "A retirer du paquet...". Une carte événement avec ce texte est également placée dans la défausse si elle est jouée pour des PC plutôt que comme événement ou si la condition indiquée après "A retirer du paquet..." n'est pas satisfaite. Une des cartes du jeu (THE VIRGIN QUEEN) peut être échangée contre une carte choisie parmi celles qui se trouvent actuellement dans la défausse. Il y a quelques restrictions quant aux récupérations dans la défausse :

- Aucun événement obligatoire ne peut jamais être récupéré dans la défausse, et
- Une puissance ne peut jamais récupérer dans la défausse une carte qu'elle a joué comme carte événement, réponse ou combat plus tôt dans le tour. (Cette seconde restriction s'applique également à la récupération de GRAND TOUR et HOLY LEAGUE à partir de la défausse par les événements GOUVERNANTE DE FRANCE et PAPAL BULL).

Toutes les cartes de la défausse sont réincorporées dans le paquet lors de la Phase Distribution des cartes au début de chaque tour. Ces cartes sont combinées avec (a) les cartes qui n'ont pas été distribuées lors du tour précédent et (b) les nouvelles cartes entrant en jeu pour constituer le paquet pour le tour à venir.

6.3 Trésors



Les marqueurs trésors représentent les richesses entrant en Europe à partir des possessions du reste du Monde. Au début de la partie, placez tous les trésors dans une réserve avec le mot "Trésor" face visible ainsi la valeur de chaque trésor est cachée de la vue. Des trésors sont piochés de cette réserve à chaque fois que c'est nécessaire par des lancers pour les colonies et par les règles ci-dessous pour placer les trésors Espagnols et Portugais au début du tour. Quand des trésors sont dépensés pendant la partie, placez-les de côté avec leurs valeurs visibles pour former une défausse des trésors dépensés ce tour-ci. Ces marqueurs sont remélangés dans la réserve de trésors comme élément de l'étape finale de la Phase Distribution des cartes.

Trésors Espagnol et Portugais

Après avoir remis les trésors défaussés dans la réserve, l'Espagne pioche des trésors au hasard à partir de cette réserve pour compléter les rangées de trésors Espagnole et Portugaise (situées au-dessus de l'Afrique du Nord près du bas du plan). Remplissez toujours 4 des cases avec des trésors pour l'Espagne, ne remplissez la 5^{ème} case que si l'Espagne contrôle le village Philippines. Ces trésors Espagnols peuvent être regardés par le joueur Espagnol à tout moment. Ils seront remis dans la main Espagnole pendant la Phase Hiver si l'Espagnol peut se défendre contre les tentatives de piraterie dans le reste du Monde (16.5). Puis distribuez autant de trésors que nécessaire pour remplir les 3 cases de la rangée pour le Portugal. Les trésors Portugais ne peuvent être regardés par aucun joueur jusqu'à ce qu'ils soient capturés par la piraterie ou remis à la puissance contrôlant Lisbonne (20.7).

Prise en main des trésors

Les trésors entrent dans la main du joueur de l'Espagne une fois revenus en Europe par l'événement obligatoire TREASURE FLEET ou pendant la Phase Hiver. Les trésors entrent dans les mains des cinq autres puissances par des lancers de colonie réussis et quand les expéditions rentrent à la maison avec du butin capturé. Une fois en main, chaque trésor ne peut être regardé que par le joueur qui le contrôle. Ils sont dépensés pendant une impulsion plus ou moins de la même façon que les cartes jouées pour des PC. Voir le chapitre 11 pour une description complète de la façon de "jouer" des trésors. Ils peuvent également être utilisés pour payer des déclarations de la guerre (9.4).

Main mixte de cartes et de trésors

Des événements, une rançon, la piraterie en Europe et des résultats d'espionnage forcent un joueur à avoir une "carte" piochée au hasard dans sa main. Si un joueur a une main qui se compose de cartes et de trésors, la pioche au hasard pourrait être soit une carte soit un trésor bien que le texte se rapporte toujours à piocher une "carte". Le choix au hasard entre une carte et un trésor dépend du nombre de chacun des deux types d'éléments dans la main de la puissance cible :

- Si la cible a plus de cartes que de trésors, piochez au hasard parmi les cartes (ignorez les trésors)
- Si la cible a plus de trésors que de cartes, ou le même nombre, piochez au hasard parmi les trésors (ignorez les cartes).

7. SEQUENCE DE JEU

La partie dure au plus sept tours. Chaque tour couvre une période de cinq ou six ans. Chaque tour se compose de huit phases. La quatrième phase, la Phase Actions, est la plus gourmande en temps parce qu'elle comprend un nombre variable de manches pendant lesquelles chaque puissance joue une carte. On appelle "impulsion" le fait de jouer une carte de cette manière. Les joueurs utilisent la phase finale, la Phase Détermination de la victoire, pour évaluer si un joueur peut être déclaré vainqueur (ou si un nouveau tour est nécessaire)

Un résumé de la séquence de jeu peut-être trouvée ci-dessous :

# Phase	Chapitre
1 Phase Distribution des cartes	
Ajout de nouveaux personnages.....	8.1
Ajout de forteresses et de Jésuites.....	8.2
Ajout de nouvelles cartes au paquet.....	6.2
Mélange du paquet et distribution des cartes.....	6.2
Renvoi des trésors défaussés dans la réserve, distribution des nouveaux trésors, évaluation des richesses du Nouveau-Monde.....	6.3
2 Phase Diplomatie	
Segment Négociation.....	9.1
Négocier et annoncer les accords	
Segment Rançon.....	9.3
Payer la rançon (pioche d'une carte) pour récupérer le chef d'armée capturé	
Segment Guerre.....	9.4
Payer pour déclarer de nouvelles guerres	
3 Phase Déploiement de printemps.....	10
Chaque puissance place les chefs arrivés, choisit une carte d'origine et déplace une formation d'unités terrestres de la capitale vers un espace ami	
Positionnements additionnels de printemps pour des puissances spécifiques :	
- L'Espagne place des escortes de la Flotte des Indes	
- L'Angleterre affecte des capitaines corsaires en Europe	
- Préférence religieuse du St-Empire (tour 1)	
4 Phase Actions.....	11
Les puissances effectuent des impulsions dans cet ordre jusqu'à ce que toutes les puissances passent consécutivement : Ottoman, Espagne, Angleterre, France, St-Empire, Protestant.	
Une victoire militaire ou religieuse peut mettre fin à la partie	
5 Phase Hiver	
Propagation de l'agitation des Morisques.....	20.1
Défausse des trésors inutilisés.....	20.2
Marqueurs d'unités navales prêtées.....	20.3
Les chefs et les unités retournent dans des espaces fortifiés, en subissant éventuellement de l'attrition	
Marqueurs d'alliance des puissances majeures.....	20.5
Ajouter 1 régulier à chaque capitale contrôlée (le St-Empire a des options additionnelles).....	20.6
Retirez les marqueurs piraterie, ramenez les trésors Espagnols / Portugais.....	20.7
Réinitialisation de l'espionnage.....	20.8
Réinitialisation de la diplomatie.....	20.9
Evaluation de la formation de la Ligue Catholique.....	20.10
6 Phase Evaluation des Mariages	
Evaluation des Mariages.....	21.1
Attribution du PV Reine Vierge.....	21.2
Vieillessement Royal.....	21.3
7 Phase Patronage	
Evaluation des artistes.....	22.1
Evaluation des scientifiques.....	22.2
8 Phase Détermination de la victoire.....	25.3
Accorder les PV pour le contrôle de Paris et de l'Europe centrale	
Déterminer s'il y a un gagnant. S'il n'y en a pas, avancer le marqueur de tour et commencer un nouveau tour.	

8. PHASE DISTRIBUTION DES CARTES

La première phase est la Phase Distribution des cartes. A chaque tour, les joueurs utilisent cette phase pour ajouter de nouveaux personnages (chefs, capitaines corsaires, Royaux, artistes et scientifiques), des forteresses et des Jésuites (uniquement l'Espagne) et de nouvelles cartes au paquet. Distribuez les cartes et attribuez les trésors des colonies.

8.1 Ajout de nouveaux personnages

A partir du tour 2, de nouveaux personnages historiques entrent en jeu. Ces nouvelles unités sont des chefs d'armées ou des chefs navals, des capitaines corsaires, des Royaux, des artistes et des scientifiques. Référez-vous à la piste des tours pour trouver le nombre total de personnages de chaque type qui doivent entrer en jeu ce tour-ci.

Chefs



Référez-vous au livret de scénarios pour trouver quels chefs entrent en jeu pendant la Phase Distribution de cartes de ce tour. Uluch Ali entre en jeu à ce moment-là en remplacement de Dragut s'il a été tué par l'événement DRAGUT FALLS! au tour précédent. Les

chefs par défaut remplaçant des chefs d'armée éliminés pendant le tour précédent entrent également en jeu maintenant, mais seulement si la puissance correspondante n'a pas eu de chef d'armée nouvellement arrivé. Les chefs navals éliminés du jeu reviennent également maintenant. Placez le marqueur pour un chef arrivé sur la carte puissance appropriée. Il sera ajouté au plan pendant la Phase Déploiement de printemps de ce tour. (*Exception* : Les chefs d'armée Protestants ont l'option de rester sur la carte puissance jusqu'à ce qu'une rébellion se produise). Une puissance ne peut jamais avoir un chef par défaut en jeu en même temps qu'un chef d'armée standard. Si un chef par défaut pour une puissance est en jeu ou sur la piste des tours quand un chef d'armée standard arrive, retirez ce chef par défaut de la partie.

EXCEPTION : Le Duc de Guise entre pendant la Phase Hiver si la Ligue Catholique est formée (20.10). Il est le seul chef qui n'arrive pas dans la Phase Distribution des cartes.



Autres personnages

Chaque autre personnage historique arrivant pendant la Phase Distribution des cartes est placé sur le secteur approprié pour son type d'unité :

Capitaine corsaire	Réserve des forces disponibles à la construction pour sa puissance
Royal	Table Mariages Royaux
Artiste	Table Patronage (artistes actuellement disponibles)
Scientifique	Table Patronage (scientifiques actuellement disponibles)

Le tour d'entrée pour chaque Royal, chaque artiste et chaque scientifique est indiqué au verso de son marqueur. Le tour d'entrée pour chaque capitaine corsaire est indiqué dans le livret de scénarios.

Unités navales



Les unités navales éliminées lors d'un tour précédent reviennent également à cet instant dans la réserve des unités disponibles à la construction de chaque puissance.

8.2 Ajout de forteresses et de Jésuites



Pendant la Phase Distribution des cartes, l'Espagne place des marqueurs forteresse et Jésuite sur sa carte puissance pour limiter le nombre de ces éléments qu'elle peut ajouter à la partie au prochain tour.

Ajoutez des marqueurs à la carte puissance jusqu'à ce que l'Espagne atteigne les totaux suivants :

Forteresses :	1 (sauf si l'Espagne a le bonus de science Fortification côtière, alors 2).
Jésuites :	1 (sauf si l'événement ENGLISH COLLEGE, DOUAI a été joué, alors 2).

Remarquez que l'Espagne placera moins de marqueurs sur sa carte puissance si des marqueurs inutilisés restent du tour précédent.

8.3 Ajout de nouvelles cartes au paquet / Distribution des cartes

A partir du tour 2, de nouvelles cartes peuvent être ajoutées au paquet. Le paquet est alors mélangé et les cartes sont ensuite distribuées à chaque puissance comme il est décrit dans le chapitre 6.2.

8.4 Régénération des trésors / Recherche des richesses du Nouveau-Monde

Régénérez la réserve de trésors et piochez les trésors pour l'Espagne et le Portugal comme indiqué dans le chapitre 6.3. Puis, chaque puissance avec des colonies dans le reste du Monde peut recevoir des trésors. La puissance possédant au moins une colonie lance deux dés par colonie et consulte la colonne appropriée de la Table Colonies. Ajoutez 1 au lancer si la puissance possède le bonus de science Plantation. Les résultats de cette table sont expliqués ci-dessous :

Éliminée : Colonie éliminée (bien qu'elle puisse être réintroduite en jeu par une autre action Construction d'expédition). Déplacez immédiatement l'expédition de chaque capitaine corsaire qui a passé l'hiver ici vers la zone d'océan adjacente.

Aucun effet : Pas d'effet. Conservez cette colonie pour le prochain tour.

Trésor : Piochez immédiatement un trésor de la réserve et conservez cette colonie pour le prochain tour.

Trésor plus PV Virginia Dare : Piochez immédiatement un trésor de la réserve, conservez cette colonie pour le prochain tour et attribuez 1 PV bonus Virginia Dare à cette puissance.

9. DIPLOMATIE

La deuxième phase de chaque tour est la Phase Diplomatie.

9.1 Négociations

Le premier segment de la Phase Diplomatie permet aux joueurs de conduire des négociations secrètes, loin du plateau de jeu, avec un ou plusieurs adversaires. Plusieurs de ces discussions peuvent avoir lieu pendant le Segment Négociation d'un tour. Il s'agit du seul moment dans le tour où les joueurs peuvent passer des accords en privé. Toutes les autres discussions doivent avoir lieu en présence des autres joueurs. Les joueurs sont libres d'aborder des considérations stratégiques d'ordre général pendant les négociations. Les cartes et trésors de votre main peuvent être révélés aux autres joueurs si vous le souhaitez. Les joueurs peuvent aussi passer un ensemble limité d'accords qui modifie la position des unités, chefs, cartes ou marqueurs en jeu. Chacun de ces changements est considéré comme étant un "changement dans l'état actuel de la partie". Les seuls accords modifiant l'état de la partie autorisés sont :

- Deux puissances peuvent être d'accord pour mettre fin à la guerre qui les opposait. Terminez la guerre en enlevant le marqueur "En guerre" de la case appropriée de la Table Statut diplomatique.
Exception : Une fois qu'elles sont en guerre, l'Espagne et l'Angleterre ne peuvent jamais être d'accord pour la paix.
- Deux puissances peuvent former une alliance pour exactement un tour (chapitre 9.2), sauf si elles sont actuellement en guerre et qu'elles ne sont pas d'accord pour mettre fin à celle-ci (voir ci-dessus).
- Une puissance qui participe à une alliance peut prêter des unités navales et des chefs navals à l'autre puissance de cette alliance pour un tour (chapitre 9.2).
- Un chef d'armée capturé peut être libéré. Placez si possible ce chef d'armée dans sa capitale. Sinon, placez-le dans un centre d'origine ami.
- Une puissance peut céder le contrôle politique d'espaces qu'elle contrôle à une autre puissance majeure. Toutes les unités occupant ces espaces sont déportées (12.5). Cependant cet octroi d'un espace ne peut se produire que si une des conditions suivantes est vraie :
 - (a) l'espace est restitué à sa puissance d'origine,
 - (b) l'espace est en France et est échangé entre la France et le Protestant (dans l'un ou l'autre sens) ou (c) l'espace est aux Pays-Bas et est échangé entre l'Espagne et le Protestant (dans l'un ou l'autre sens).
- Une puissance peut permettre à une autre puissance de piocher au hasard jusqu'à deux cartes dans sa main. De telles cartes doivent toujours être choisies aléatoirement. Les joueurs ne peuvent pas s'échanger de cartes particulières. Lors d'un même tour, deux joueurs ne peuvent pas s'accorder l'un à l'autre le droit de piocher une carte. Dans un tour donné, un tel échange ne peut avoir lieu que dans un seul sens. (Rappelez-vous que les cartes d'origine sont ignorées lors du tirage aléatoire dans la main d'un joueur.)
- Une puissance peut accepter de donner à une autre puissance jusqu'à deux trésors aléatoirement piochés de sa main (en utilisant les mêmes règles que pour la pioche de cartes du paragraphe précédent).
- Chaque puissance sauf l'Ottoman peut accepter de donner à une autre puissance jusqu'à quatre mercenaires. Chaque puissance sauf l'Ottoman et le St-Empire peut recevoir des mercenaires de cette manière. Deux joueurs ne peuvent pas se donner réciproquement des mercenaires dans un même tour, un tel échange ne peut se produire que dans un sens pendant un tour donné. La puissance accordant des mercenaires enlève le nombre spécifié de mercenaires de n'importe quel espace unique ou combinaison d'espaces. Si le joueur du St-Empire accorde des mercenaires, il peut également enlever des mercenaires de la piste des mercenaires à louer sur sa carte puissance. La puissance recevant les mercenaires prend alors le même nombre de mercenaires de sa réserve de forces et les ajoute à sa capitale (ou les répartit comme il le souhaite entre ses capitales). Chaque capitale recevant des mercenaires doit être actuellement sur le plan, sans agitation et contrôlée par la puissance réceptrice. Les mercenaires à louer non accordés pendant les négociations sont perdus. Le joueur du St-Empire doit descendre le marqueur sur la case "O" de la piste sur sa carte puissance à la fin du Segment Négociation.
- Deux puissances peuvent accepter de marier un homme et une femme Royaux (chapitre 21). Empilez les cartes Royaux pour ces deux Royaux près de la Table Mariages Royaux. Ils sont considérés comme "fiancés" jusqu'à ce que leur mariage soit évalué pendant la Phase Evaluation des Mariages près de la fin du tour. (*Exception* : Si Mary Reine des Ecossois est la femme Royale, évaluez le mariage immédiatement). Une puissance peut également annoncer qu'un homme et une femme Royaux tous les deux sous le contrôle de sa puissance vont se marier, bien que ce soit moins avantageux qu'un mariage avec un Royal d'une autre puissance.

Restrictions :

- Des Royaux de deux puissances différentes ne peuvent pas accepter de se marier si ces deux puissances sont actuellement en guerre et n'acceptent pas de finir cette guerre (les puissances peuvent entrer en guerre plus tard pendant le tour. Si c'est le cas, le mariage n'est pas annulé).
- Deux Royaux de la même famille (indiqué par le "V" pour Valois sur certains Royaux Français ou le "H" pour Habsbourg sur tous les Royaux Espagnols) ne peuvent jamais accepter de se marier.
- Mary Reine des Ecossois ne peut pas faire partie d'un accord de mariage si elle est capturée en Angleterre.
- Aucun chef d'armée ne peut faire partie d'un accord s'il est actuellement capturé (cependant, il peut être capturé pendant le tour sans affecter le mariage).

Les joueurs devront se mettre d'accord sur une limite de temps pour le Segment Négociation avant que les discussions ne commencent. Les limites conseillées sont :

- 10 minutes dans le cas d'un jeu en face à face
- 48 heures dans le cas d'un jeu par correspondance

Quand cette limite de temps est atteinte (ou que les discussions sont terminées), chaque puissance (dans l'ordre des impulsions) déclare les accords qui ont été passés et qui vont provoquer un changement dans l'état de la partie. Les annonces peuvent être faites individuellement ou comme un groupe d'accords devant être ratifiés ensemble. Chaque puissance impliquée dans un accord et qui arrive plus tard dans l'ordre d'impulsion doit confirmer *tout* le contenu de cette déclaration quand c'est son tour dans l'ordre des impulsions. Si elle ne confirme pas l'accord en totalité, **aucun** des éléments de l'accord ne prend effet. Si l'accord est confirmé par toutes les parties, les joueurs changent immédiatement l'état de la partie en actualisant le statut diplomatique, en marquant et en déplaçant les unités navales prêtées, en rendant les chefs d'armée, en changeant le contrôle politique d'espaces, en piochant des cartes ou des trésors au hasard, en échangeant des mercenaires ou en empilant les cartes d'un couple Royal près de la Table Mariages Royaux.

Restrictions :

- Chaque accord inclus dans une annonce doit être possible au moment où on le déclare. Vous pouvez faire plus d'annonces qui peuvent être probablement acceptées (tant que chaque annonce individuelle est valide.) *[EXEMPLE : L'Angleterre a 2 mercenaires sur le plan. Il est valide pour l'Angleterre d'annoncer un accord où la France reçoit ces mercenaires et un autre accord où le Protestant les reçoit. Dans ce cas, la première puissance à confirmer l'accord rendra impossible pour une puissance postérieure de confirmer l'autre accord qui implique ces mêmes mercenaires.]*
- Les accords conditionnels (c'est-à-dire ceux où vous placez un préalable à un accord devant intervenir sur des actions diplomatiques de puissances venant après vous dans l'ordre d'impulsion) ne sont autorisés sous aucune forme. *[EXEMPLE : L'Angleterre ne peut pas annoncer un accord où elle donnerait 2 mercenaires à la France si la France acceptait de faire la paix avec l'Ottoman.]*

Accords non contraignants

La seule partie d'un accord contraignant entre des puissances est celle qui change l'état actuel de la partie. Comme des éléments tels une action diplomatique lors d'un tour futur, la promesse de jouer une carte ou un déplacement de troupes coordonné ne peut pas être exécuté à cet instant, ils ne changent pas l'état actuel de la partie et sont des exemples d'une partie non contraignante d'un accord. Les accords non contraignants peuvent être conclus à n'importe quel moment entre les joueurs mais ils ne sont jamais annoncés et les transgresser n'a jamais aucune répercussion sur les mécanismes du jeu (cela peut néanmoins avoir quelques répercussions sur votre table de jeu !).

9.2 Alliances

Les alliances sont des accords entre deux puissances majeures pour coopérer pendant un tour. Les alliances doivent être annoncées à tous les joueurs à la fin du Segment Négociation. Une puissance peut faire partie de plus d'une alliance dans le même tour. Il n'est pas nécessaire à deux puissances ou plus, chacune étant alliée avec la même puissance, d'être alliées. Les restrictions relatives à la création d'une alliance et les effets de celle-ci sont détaillées ci-dessous.

Restrictions

- Une alliance ne peut pas être créée si les deux puissances sont actuellement en guerre.
- L'Espagne et le Protestant ne peuvent jamais devenir alliés.
- La France peut s'allier avec l'Espagne ou le Protestant mais pas avec ces deux puissances pendant le même tour.

Effets

Une alliance apporte ces avantages :

- Les espaces contrôlés par l'une des puissances deviennent amis des deux puissances. Cela signifie que les unités terrestres peuvent pénétrer dans des espaces contrôlés par leurs alliés lors du déplacement et de la retraite.



○ Les unités navales (autres que les pirates, les patrouilles ou l'Armada Espagnole) peuvent être prêtées à un allié pour 1 tour. Un tel prêt doit être annoncé au même moment que l'alliance. Les unités navales ne peuvent pas être prêtées plus tard dans le tour. Lors d'un même tour, deux joueurs ne peuvent pas se prêter d'unités l'un à l'autre. Pendant un tour donné, un tel échange ne peut avoir lieu que dans un seul sens. Placez l'un des marqueurs "Prêtée" de la puissance bénéficiaire sur chacune des unités reçues. Ensuite, déplacez chaque unité prêtée vers le port contrôlé par la puissance bénéficiaire le plus proche en comptant chaque zone de mer traversée lors du déplacement comme un espace. Une unité navale prêtée est traitée comme n'importe quelle autre unité navale de la puissance bénéficiaire (elle se déplace, combat, bat en retraite et intercepte comme s'il s'agissait de l'une des unités navales de cette puissance). Les unités navales empilées dans un seul et même port n'ont pas besoin d'être prêtées comme un groupe complet. Un chef naval empilé avec les unités en prêt peut aussi être prêté à la puissance alliée. Une unité navale ne peut pas être prêtée s'il n'existe aucun chemin composé de zones de mer reliant le port qu'elle occupe à l'un des ports de la puissance bénéficiaire. Ce chemin ne peut pas inclure d'espace de port (comme Gibraltar).

- Si une pile d'unités terrestres appartenant à deux puissances majeures est attaquée, ces dernières combinent leurs unités et leurs chefs d'armée en une force défensive. L'une ou l'autre puissance peut faire battre en retraite ses unités et/ou ses chefs de l'espace (chaque puissance effectue séparément un lancer de dé pour déterminer si elle évite la bataille). Si des unités de deux puissances majeures défendent ensemble, les pertes dues aux batailles et aux assauts sont partagées par les puissances jusqu'à ce que l'une d'elles soit éliminée. Déterminez aléatoirement la puissance qui subit une perte en plus dans le cas d'un nombre impair de pertes.



Ajoutez un marqueur "Allié" dans la case de la Table Statut diplomatique qui sert de référence croisée à ces puissances. L'alliance est toujours terminée à la fin du tour. Les alliances n'autorisent pas les unités terrestres

des deux puissances à se déplacer, conduire des sièges, initier des assauts, intercepter ou éviter des batailles ensemble. En outre, les alliances ne créent pas de nouvel état de guerre avec une puissance tiers (c'est-à-dire qu'une puissance n'ajoute pas de marqueur "En guerre" aux ennemis de ses nouveaux alliés). Cependant, comme décrit ci-dessus, toutes les unités alliées s'ajouteront à la défense d'un espace même s'il n'y a qu'une seule puissance en défense en guerre avec l'attaquant.

9.3 Rançon pour les chefs

Le deuxième segment de la Phase Diplomatie permet à une puissance de récupérer un chef d'armée capturé dont le retour a été négocié dans le Segment Négociation. La puissance qui a capturé le chef d'armée pioche une carte (la rançon) au hasard de la main de la puissance demandant le retour du chef. Placez ce chef d'armée si possible dans sa capitale, sinon placez-le dans un centre d'origine ami. Un nombre quelconque de chefs d'armée peut être échangé contre une rançon dans ce segment. Cependant, il n'y a jamais obligation d'échanger un chef d'armée contre une rançon, une puissance peut choisir de le laisser indéfiniment en captivité.

9.4 Déclarations de guerre

Le troisième segment de la Phase Diplomatie permet à une puissance de déclarer la guerre à une ou plusieurs autres puissances, majeure ou mineure. Suivez la procédure de DdG ci-dessous, en l'accomplissant entièrement pour chaque puissance avant de démarrer la procédure pour la prochaine puissance dans l'ordre d'impulsion.

Procédure de déclaration de guerre (DdG)



1. DdG à des puissances majeures : Cette puissance annonce si elle souhaite ou pas déclarer la guerre à une ou plusieurs puissances majeures. Pour chaque déclaration, ajoutez un marqueur "En guerre" dans la case appropriée de la Table Statut diplomatique. Ces puissances sont maintenant en guerre jusqu'à ce qu'une paix soit convenue dans une future Phase Diplomatie.



2. DdG à des puissances mineures : Ce joueur annonce alors s'il souhaite que sa puissance déclare la guerre ou pas à une ou plusieurs puissances mineures. Pour chacune de ces déclarations, ajoutez un marqueur "En guerre" dans la case appropriée de la Table Statut diplomatique. La déclaration de guerre à une puissance mineure déclenche également l'évaluation du statut diplomatique de cette puissance mineure (permettant probablement à une puissance majeure d'intervenir au nom de cette puissance mineure, voir étape 4). Enfin, enlevez le marqueur d'influence de la puissance déclarante de la colonne de cette puissance mineure sur la Table Influence diplomatique, cette puissance majeure ne peut plus influencer cette puissance mineure pour le reste de la partie.

3. Paiement des coûts de DdG : Le joueur calcule maintenant le coût total en PC des déclarations qu'il a faites dans les étapes 1 et 2. Le coût de chaque déclaration se trouve au croisement de ces deux puissances sur la Table Statut diplomatique, utilisez le nombre indiqué dans la case appropriée. [Ce coût est variable quand l'Espagne déclare la guerre à l'Angleterre, voir 9.5]. Cette puissance doit jouer une ou plusieurs cartes ou trésors de sa main avec un total de PC égal ou supérieur au total de PC dépensés. Ces cartes et trésors sont placés dans les défausses appropriées comme si elles avaient été jouées pour des PC dans la Phase Actions (chapitre 11.0). Les cartes d'origine et les cartes événements obligatoires ne peuvent pas être utilisées pour déclarer la guerre.

4. Intervention au nom d'une puissance mineure : Si une ou plusieurs déclarations de guerre étaient dirigées contre une puissance mineure, évaluez le statut diplomatique de chaque puissance mineure comme indiqué dans 24.6 (si plus d'une puissance mineure était la cible d'une DdG, l'ordre de résolution est choisi par le joueur actif). Retirez la puissance déclarant la guerre et chaque puissance listée comme puissance "Désactivant" de celles prises en compte pendant cette évaluation de statut diplomatique. La puissance qui gagne cette évaluation de statut gagne le droit d'intervenir au nom de la puissance mineure. Ce joueur doit alors choisir une de ces options :

- **Intervention :** La puissance mineure devient un allié de la puissance qui a gagné l'évaluation de statut diplomatique. Cette puissance gagnante est maintenant en guerre avec la puissance majeure qui a déclaré la guerre à la puissance mineure (même si ces deux puissances avaient plus tôt déclaré une alliance pour le tour). Si les unités de ces puissances partagent un espace, déportez chaque unité qui n'est pas dans un espace que sa puissance contrôle (12.5).

- **Isolement** : Il y a renoncement au droit d'ajouter la puissance mineure en tant qu'allié. Cependant, la puissance qui a gagné l'évaluation de statut diplomatique évite d'entrer en guerre avec la puissance qui a déclaré la guerre. L'option d'intervenir passe maintenant à la puissance qui a fini deuxième dans l'évaluation de statut diplomatique. Si cette deuxième puissance choisit également l'isolement, la puissance mineure reste inactive sans puissance majeure alliée.

L'option choisie n'a aucune importance, chaque puissance perd son influence diplomatique sur cette puissance mineure (car elle a été remise à zéro pendant la procédure de statut diplomatique).

DdG lors de la Phase Actions

Les événements suivants peuvent placer deux puissances majeures en état de guerre pendant la Phase Actions :

- Les événements OTTOMAN TRIBUTE et HOLY ROMAN INTERCESSION.
- Une rébellion (18.4).
- Les troupes Espagnoles entrant en Ecosse ou en Irlande.
- Les troupes Anglaises entrant aux Pays-Bas.
- L'activation d'une puissance mineure.

Dans chacun de ces cas, ajoutez un marqueur En guerre dans la Table Statut diplomatique. Si des unités navales des deux puissances maintenant en guerre occupent la même zone de mer, livrez immédiatement une bataille navale entre les deux puissances avec comme attaquant la puissance qui joue d'abord dans l'ordre d'impulsion.

Restrictions aux déclarations de guerre

Il y a plusieurs restrictions qui s'appliquent aux déclarations de guerre. Certaines de ces restrictions s'appliquent tout le temps, d'autres s'appliquent seulement aux déclarations faites pendant le Segment Guerre de la Phase Diplomatie, comme indiqué ci-dessous.

Restrictions perpétuelles :

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à :

- Une puissance dont la case sur la Table Statut diplomatique indique "N/A", "Allié possible" ou "Seulement allié" comme coût d'une déclaration de guerre.
- Une puissance mineure qui est alliée à une puissance majeure (à la place, vous devez déclarer la guerre à la puissance majeure).
- Une puissance (majeure ou mineure) qui est actuellement votre alliée.
- Le Portugal si l'événement obligatoire DEATH OF KING SEBASTIAN n'a pas été encore joué.
- Un centre fortifié indépendant (Metz ou Florence) parce que ces centres indépendants peuvent être assiégés par n'importe quelle puissance sans devoir recourir à une DdG.

Restrictions lors de la Phase Diplomatie :

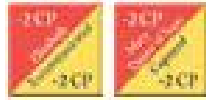
Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à :

- Une puissance avec laquelle vous avez fait la paix pendant la Phase Diplomatie en cours.
- Une puissance avec laquelle vous avez formé une alliance pendant la Phase Diplomatie en cours.

9.5 Guerre entre l'Angleterre et l'Espagne

La seule exception aux règles de déclaration de guerre énumérées ci-dessus est pour les déclarations de guerre entre l'Angleterre et l'Espagne. Ces deux puissances ont commencé la période représentée dans *Virgin Queen* comme alliés proches (Elisabeth et Philippe étaient belle-sœur et beau-frère) mais ont terminé les plus acharnés des ennemis. L'augmentation des tensions entre ces puissances signifie que le coût d'une déclaration de guerre entre ces puissances varie pendant la partie. Le coût commence à 5 PC. Les événements suivants réduisent ce coût :

- L'événement PAPAL BULL vaut à Elisabeth d'être excommuniée (soustrayez 2 PC),
- L'événement SCOTTISH LORDS REBEL vaut à Mary Reine des Ecosseis d'être capturée (soustrayez 2 PC),
- L'Angleterre choisit d'exécuter Mary Reine des Ecosseis après une tentative d'assassinat sur Elisabeth ou après une action Rébellion Catholique Anglaise (soustrayez 3 PC).



Des marqueurs sont fournis pour tracer le statut de Mary Reine des Ecosseis et montrer qu'Elisabeth a été excommuniée. Placez ces marqueurs si l'un des événements ci-dessus se produit ainsi le coût actuel de DdG entre ces puissances peut facilement être calculé. Le coût ne peut jamais descendre en-dessous de 1 PC.

Déclenchements immédiats de guerre

En bas à droite de la Table Statut diplomatique se trouve une liste d'événements qui déclenchent immédiatement un état de guerre entre l'Angleterre et l'Espagne. Si l'un de ces événements se produit, l'Angleterre et l'Espagne entrent immédiatement en guerre.

Unités Espagnoles entrant en Irlande ou en Ecosse

Comme exception aux règles normales des déplacements terrestres et navals, les unités Espagnoles ne peuvent pas entrer dans un espace d'origine des puissances mineures Irlande et Ecosse au début de la partie *quelle qu'en soit* la raison. Toutefois, quand le coût d'une DdG entre l'Angleterre et l'Espagne baisse à 3 PC ou moins, l'Espagne peut utiliser un déplacement pour faire entrer des unités terrestres ou navales dans les espaces d'origine de ces deux puissances. Toutes les conditions normales pour entrer dans un espace s'appliquent toujours (par exemple, l'espace doit être contrôlé par une puissance qui est alliée avec l'Espagne ou en guerre avec l'Espagne). Une unité Espagnole entrant dans un de ces espaces est un déclenchement immédiat de guerre (voir ci-dessus).

Pas de paix

Une fois en guerre, l'Angleterre et l'Espagne ne peuvent jamais faire la paix.

10. DEPLOIEMENT DE PRINTEMPS

La troisième phase de chaque tour est la Phase Déploiement de printemps. A ce moment-là, chaque puissance majeure entreprend une série d'activités pour se préparer à la prochaine Phase Actions. Quelques étapes de la procédure ne s'appliquent qu'à une puissance. Sautez celles qui ne s'appliquent pas à vous. Le premier joueur dans l'ordre d'impulsion accomplit toutes les étapes ci-dessous avant que le prochain joueur dans l'ordre d'impulsion ne commence ce processus.

Procédure de déploiement de printemps

1. Escortes de la Flotte des Indes : L'Espagne peut déplacer des galions de ports d'origine dans la case Escortes de la Flotte des Indes sur la carte de la puissance Espagnole ou vice versa (mais pas dans les deux sens dans le même tour). Pas plus de 2 galions peuvent être présents dans la case Escortes de la Flotte des Indes à tout moment.

2. Placement des capitaines corsaires Anglais : L'Anglais a plusieurs capitaines corsaires avec une valeur de combat de 1. Ces unités peuvent servir soit de capitaines corsaires sur le reste du Monde soit de chefs navals en Europe. A ce moment-là, le joueur Anglais prend chaque capitaine corsaire qu'il souhaite utiliser comme chef naval et le place sur une unité navale Anglaise dans un port d'origine Anglais. Chaque capitaine placé en Europe est considéré comme un chef naval pour le reste du tour. Les capitaines corsaires qui ont passé l'hiver dans une colonie Anglaise ne peuvent pas être déplacés maintenant.

3. Préférence religieuse du St-Empire : Si c'est le premier tour d'une partie à 6 joueurs, le joueur du St-Empire doit enregistrer sa préférence religieuse secrète. Voir 23.5.

4. Placement des chefs arrivés : Ajoutez maintenant les chefs d'armée et navals qui arrivent en jeu ce tour-ci. Chaque chef d'armée est placé dans n'importe quel espace d'origine fortifié sous contrôle ami. Chaque chef naval est placé dans n'importe quel port d'origine sous contrôle ami. Si aucun espace adéquat n'existe, le chef reste sur la piste des tours jusqu'au prochain tour. Le joueur Protestant a l'option de ne pas ajouter immédiatement ses chefs sur le plan et d'attendre à la place pour les ajouter pendant une action Rébellion. Si c'est le cas, placez-les sur la carte de la puissance Protestante pour montrer qu'ils sont éligibles pour entrer par l'intermédiaire d'une rébellion. Don John est placé soit comme chef d'armée soit comme chef naval. Il peut commuter de type de chef à tout moment pendant une impulsion Espagnole s'il occupe un espace de port sous contrôle ami.

5. Choix de la carte d'origine : Chaque puissance majeure a deux cartes d'origine différentes, bien que la seconde carte d'origine de plusieurs joueurs n'entre en jeu qu'après le tour 1. Si c'est un tour où votre puissance a plus d'une carte d'origine, une de ces deux cartes doit être secrètement défaussée à ce moment-là. (*Exception :* L'Ottoman n'a pas à défausser de carte d'origine quand Suleiman est dirigeant). Placez la carte d'origine dont vous ne voulez pas face cachée sur votre carte puissance. La carte que vous voulez utiliser pendant la Phase Actions de ce tour reste dans votre main. Les puissances majeures activées ne reçoivent jamais aucune carte d'origine, défaussez toutes les cartes d'origine de ces puissances à ce moment-là.

6. Déplacement de formation à partir de la capitale : Chaque puissance ayant une capitale (y compris les puissances majeures activées) peut déplacer une formation unique d'une de ses capitales vers un espace sous contrôle ami. Ce déplacement spécial ne coûte aucun PC. Les restrictions suivantes s'appliquent :

Restrictions:

- Seules les unités terrestres et les chefs d'armée qui commencent cette phase dans leur capitale peuvent utiliser le déploiement de printemps. L'Espagne et le Protestant peuvent utiliser le déploiement de printemps à partir de l'une de leurs capitales (mais pas des deux).
- La puissance doit être capable de tracer un chemin de n'importe quelle longueur depuis sa capitale vers l'espace de destination. Chaque espace terrestre sur le chemin doit être sous contrôle ami et aucun espace terrestre sur le chemin ne peut être en agitation. Le chemin peut également traverser une (seule) zone de mer en suivant un chemin partant d'un port sous contrôle ami situé sur cette zone de mer vers un autre.
- Le nombre d'unités terrestres dans la formation est limité par la valeur de commandement des chefs d'armée présents.
- Le chemin ne peut pas traverser de col.
- Si une autre puissance majeure possède des unités navales dans un port qui borde une zone de mer, même des unités navales d'une puissance alliée, le chemin ne peut pas traverser cette zone de mer (sauf si ces unités navales ont été prêtées pour ce tour à la puissance qui se déploie).
- Un maximum de 5 unités terrestres (plus les chefs d'armée) peut traverser une zone de mer pendant le déploiement de printemps.

11. LA PHASE ACTIONS

Pendant la Phase Actions, les puissances exécutent leurs impulsions dans l'ordre décrit dans le chapitre 3.2. La puissance qui débute une activité est appelée "puissance active" tout au long de ces règles. Chaque impulsion commence par exécuter en totalité l'une des trois activités suivantes :

- Jouer une carte pour des points de commandement (PC)
- Jouer une carte comme événement
- Passer

A moins que la puissance ait passé, elle peut alors prolonger son impulsion en jouant un trésor.

Jouer une carte pour des points de commandement (PC) : N'importe quelle carte, hormis les cartes d'événement obligatoire, peut être jouée pour des PC pendant une impulsion. Lorsqu'elle est jouée pour des PC, une carte rapporte un nombre de PC égal au nombre dans le bouclier situé en haut à gauche de la carte. Ces PC sont ensuite dépensés pour accomplir une ou plusieurs des actions listées dans le chapitre 11.1 ci-dessous. La carte jouée est placée dans la défausse et sera réutilisée dans les tours suivants. Rappelez-vous qu'une liste concise des actions qu'une puissance peut utiliser est indiquée en haut à gauche de sa carte puissance (chapitre 4) et que la couleur de fond derrière le nom de chaque action de cette liste rappelle le type de l'action. En jouant une carte pour des PC, chaque joueur doit noter les types des actions qu'il choisit (parce que les mêmes types d'action ne peuvent pas être répétés si l'impulsion est prolongée en jouant un trésor).

Jouer une carte comme événement : Les cartes événement obligatoire, les cartes d'origine, les cartes événement et certaines cartes réponse (mais jamais les cartes combat) peuvent être jouées comme événement lors de l'impulsion d'un joueur. **Remarque importante :** *Certains événements ne peuvent être joués que par les puissances spécifiées sur la carte ou si certaines conditions ont été remplies.* Lisez les effets imprimés sur la carte et exécutez-les immédiatement. Remarquez que certaines cartes événement (et toutes les cartes événement obligatoire) accordent des PC qui peuvent être utilisés avec cet événement. Ces PC sont dépensés pour accomplir n'importe lesquelles des actions listées dans le chapitre 11.1 ci-dessous. Après avoir été jouée comme événement, la carte est placée sur la défausse, sauf si le texte indique "A retirer du paquet si jouée comme événement", de telles cartes sont définitivement retirées de la partie. Les cartes VIRGIN QUEEN, GOUVERNANTE DE FRANCE et PAPAL BULL permettent à un joueur de récupérer la carte qu'il désire dans la défausse. Cependant, chaque carte ne peut être jouée qu'une seule fois comme événement dans un tour donné. Vous pouvez jouer un événement qui demande à une autre puissance d'effectuer une action (par exemple, une puissance peut jouer SEA BEGGARS pour permettre à la puissance Protestante de gagner le contrôle d'un espace, ajouter des unités ou exécuter une action Piraterie). Dans ce cas, le joueur indiqué sur la carte résout l'action, pas le joueur actif.

Passer : Plus tard pendant la Phase Actions, chaque puissance peut passer son impulsion. Une puissance ne peut jamais passer si :

- Sa carte d'origine n'a pas été jouée,
- Un événement obligatoire qui n'a pas été joué se trouve dans sa main, ou
- Elle a dans sa main un nombre de cartes supérieur à la valeur administrative de son dirigeant.

Une puissance doit passer s'il ne lui reste plus de carte dans la main. Une puissance détenant une ou plusieurs cartes et qui passe pendant une impulsion n'est pas obligée de continuer à passer. Cette puissance peut jouer l'une des cartes qu'elle détient quand c'est à nouveau son tour d'effectuer une impulsion dans la Phase Actions. La Phase Actions est terminée quand les 6 puissances ont passé consécutivement.

Prolongation de l'impulsion avec un trésor : Quand un joueur a joué une carte soit pour des PC soit comme événement, il peut prolonger l'impulsion en jouant également un trésor. Trois types de trésors sont résolus automatiquement quand ils sont joués :

- **Pioche de carte :** Défaussez le trésor puis piochez une carte du paquet. La carte doit être conservée pour une future impulsion.
- **Bonus de science :** Choisissez immédiatement un bonus de science non-revendiqué pour votre puissance comme si vous l'aviez gagnée par le patronage (22.2).
- **1 PV :** Placez ce trésor dans votre case bonus PV. Il ne va pas dans la défausse des trésors et ne reviendra pas en jeu.

Chaque autre trésor a une valeur en PC (de 1 à 5). Quand ils sont joués, ces PC sont dépensés pour effectuer des actions comme si vous jouiez une carte pour des PC. Cependant, les actions choisies doivent toutes être d'un type différent de ceux choisis si une carte a été jouée pour des PC plus tôt dans l'impulsion (aucune restriction équivalente n'existe si une carte a été jouée comme événement). Si l'impulsion est prolongée après avoir joué un événement obligatoire, les actions jouées dans la prolongation de l'impulsion doivent être de types différents des actions issues des 2 PC reçus de la carte événement obligatoire.

EXEMPLE : L'Espagne joue Morisco Revolt pour 3 PC pour commencer son impulsion. Elle construit un galion à La Corogne pour un coût de 2 PC puis dépense le dernier PC pour 1 point d'influence diplomatique sur la Papauté. L'Espagne prolonge alors son impulsion avec un trésor de 4 PC. Comme elle a choisit une action bleue (navale) en construisant le galion plus tôt dans le tour, elle ne peut pas choisir une de ces actions : Construction de galère ou de galion, mise à niveau de l'Armada, déplacement naval, initiation de piraterie. De même, l'Espagne ne peut pas acheter d'influence diplomatique car elle a déjà effectué cette action. Elle devra dépenser ces 4 PC pour des actions terrestres (marron), défense de piraterie (gris), religieuses (pourpre), patronage (vert) ou espionnage (jaune).

11.1 Actions

Chaque action dans le jeu coûte de 1 à 5 PC. Les règles exactes pour l'exécution de chaque action se trouvent dans les chapitres 12 à 19 et dans le chapitre 22. Quelques actions coûtent un nombre variable de PC (elles incluent les actions Construction d'expédition, Assassinat, Rébellion Catholique Anglaise, Patronage d'artiste et Patronage de scientifique). Dépenser un nombre plus élevé de PC pour ces actions augmente leurs chances de succès (ou permet à des colons d'être inclus avec une expédition). Les PC sont dépensés une action à la fois. L'action est ensuite exécutée jusqu'à son achèvement avant que les PC restants ne soient dépensés (c'est-à-dire que les actions ne sont pas précisées à l'avance). Les PC ne peuvent pas être accumulés d'une impulsion sur l'autre, ils doivent être dépensés (ou défaussés) au cours de l'impulsion dans laquelle la carte qui les a générés a été jouée. Une puissance peut choisir d'exécuter la même action coup-sur-coup dans la même impulsion. C'est communément le cas avec les actions Déplacement, ce qui permet aux unités de se déplacer de plusieurs espaces. C'est également fréquent quand on construit des unités (spécialement des mercenaires) et quand on joue des PC pour acheter de l'influence diplomatique.

EXCEPTION : Les actions Patronage d'artiste et Patronage de scientifique ne peuvent être effectuées par chaque puissance qu'une fois par tour.

12. CONTROLE ET AGITATION

Le contrôle politique des espaces peut changer suite à des actions (c'est-à-dire Contrôle d'espace non fortifié ou assaut victorieux), une négociation ou l'utilisation d'une carte événement. Une ligne de communication (LdC) à partir d'un espace d'origine fortifié est nécessaire pour initier des actions qui changent le contrôle d'un espace, les règles concernant les LdC sont donc incluses dans ce chapitre. Les espaces peuvent également entrer en agitation par l'utilisation d'une carte événement. Si une agitation est présente dans un espace, la plupart des avantages issus du contrôle de cet espace sont perdus. L'agitation est retirée via la même action que celle utilisée pour gagner le contrôle d'un espace non fortifié.

12.1 Ligne de communication

Une puissance possède une LdC vers un espace si elle peut tracer un chemin constitué d'espaces et de zones de mer jusqu'à cet espace, à partir d'un espace fortifié sous contrôle ami qui est un espace d'origine pour cette puissance ou pour l'un de ses alliés (ceci inclut même les espaces d'origine des puissances mineures alliées à votre puissance majeure). Tous les espaces sur le chemin (à l'exception de l'espace où se termine le chemin) doivent être :

- sous contrôle ami,
- libres d'unités ennemies (y compris les unités navales et les chefs), et
- vides d'agitation.

Une ou plusieurs zones de mer adjacentes peuvent constituer une partie de la LdC si chacune d'elles contient une unité navale amie. Le chemin doit être relié à ces zones de mer par le biais d'un port sous contrôle ami (hormis l'espace dans lequel se termine le chemin, qui peut être un port non ami). Une LdC est nécessaire pour les actions Assaut et Contrôle d'espace non fortifié.

12.2 Espace non fortifié

Une puissance peut dépenser 1 PC dans l'action Contrôle d'espace non fortifié pour gagner le contrôle politique d'un espace si les conditions suivantes sont toutes remplies :

Conditions :

- L'espace est indépendant ou contrôlé par une puissance ennemie.
- L'espace est non fortifié.
- La puissance active possède une LdC vers cet espace.
- Soit (a) des unités terrestres contrôlées par la puissance active occupent l'espace soit (b) des unités terrestres contrôlées par la puissance active sont adjacentes à l'espace et aucune unité terrestre ennemie n'en est adjacente. *[Concernant cette condition, deux espaces reliés par un col ne sont pas considérés comme adjacents.]*
- L'espace n'est pas occupé par des unités terrestres d'une autre puissance (sauf si ces unités sont des alliées de la puissance active).

REMARQUE : Dans le cas (b) ci-dessus, les unités terrestres contrôlées par la puissance active adjacentes à l'espace n'ont pas à posséder elles-mêmes de LdC, les conditions de LdC s'appliquent seulement à l'espace qui va être converti. Les unités conduisant un siège et celles assiégées doivent toutes être prises en considération lors de l'évaluation du cas (b).

Placez un nouveau marqueur de contrôle sur l'espace pour indiquer son nouveau propriétaire (sauf s'il revient à son propriétaire initial et qu'aucun marqueur n'est requis). Veillez à placer le nouveau marqueur sur la face correcte de façon à ce que l'influence religieuse reste inchangée. Si cet espace est un port qui contient des unités navales, ces dernières doivent immédiatement battre en retraite dans une zone de mer adjacente à ce port en suivant les instructions de l'étape 9 de la procédure de combat naval.

12.3 Espace fortifié

Le contrôle politique d'espaces fortifiés ne change que suite à une négociation (chapitre 9.1), un siège (chapitre 15), une rébellion (chapitre 18.4) et l'utilisation d'une carte événement. Reportez-vous au chapitre approprié pour plus de détails.

12.4 Agitation



Des marqueurs agitation sont placés sur des espaces à cause de tentatives de conversion Protestante et Catholique (chapitre 18) et de nombreux événements.

Quatre événements (HOMELAND UPRISING, MORISCO REVOLT, PURITANS et RISING OF THE NORTH) spécifient que des marqueurs doivent être placés dans des espaces inoccupés. Ce sont des espaces qui ne contiennent ni unités terrestres ni unités navales (ou chefs) d'aucune puissance. Toutes les autres causes d'agitation peuvent affecter des espaces occupés. L'agitation a les effets suivants :

Effets :

- Les unités ne peuvent pas utiliser le déploiement de printemps, battre en retraite ou éviter une bataille si cela les fait s'arrêter dans un espace en agitation ou traverser un tel espace.
- Aucune LdC ne peut être tracée à travers un espace en agitation.
- Aucune unité ne peut être construite dans un espace en agitation.
- Une tentative de conversion Protestante ne peut pas être initiée contre un espace adjacent si un espace en agitation est le seul espace sous influence religieuse Protestante adjacent à cet espace cible.
- Une tentative de conversion Catholique ne peut pas être initiée contre un espace adjacent si un espace en agitation est le seul espace sous influence religieuse Catholique adjacent à cet espace cible.
- L'espace n'est pas considéré comme étant Protestant lors du calcul des PV.
- Un centre en agitation n'est pas comptabilisé lors du calcul des PV gagnés et des cartes à distribuer. Placez un marqueur agitation supplémentaire sur une case centre de la carte de la puissance affectée pour chaque centre en agitation. Retirez ce marqueur quand l'agitation est supprimée de ce centre.
- Une forteresse en agitation ne lance pas de dé contre une tentative de piraterie dans une zone de mer adjacente.

Les espaces en agitation peuvent être la cible de conversions Catholique ou Protestante et de rébellions.

Supprimer l'agitation

Une puissance peut dépenser 1 PC dans l'action Contrôle d'espace non fortifié pour supprimer l'agitation dans un espace si au moins l'une de ces conditions est remplie :

- a. des unités terrestres contrôlées par la puissance active occupent l'espace,
- b. des unités terrestres contrôlées par la puissance active sont adjacentes à l'espace et aucune unité terrestre d'une puissance ennemie n'en est adjacente. *[Concernant cette condition, deux espaces reliés par un col ne sont pas considérés comme étant adjacents.]*

Supprimer une agitation ne nécessite pas de LdC vers l'espace concerné (contrairement à gagner le contrôle politique d'un espace non fortifié, qui requiert une LdC).

12.5 Déportation

Si le contrôle d'un espace change en raison d'une négociation, d'une intervention après DdG contre une puissance mineure, une rébellion ou le jeu d'une carte événement, les unités amies du propriétaire précédent de l'espace peuvent être déportées comme indiqué sur les cartes spécifiques et dans les chapitres des règles. Quand la déportation se produit, chaque unité terrestre et chaque chef d'armée occupant cet espace est placé dans l'espace fortifié le plus proche contrôlé par sa puissance ou dans sa capitale (si sous contrôle ami).

Chaque unité et chef naval est placé dans le port le plus proche contrôlé par sa puissance. Comptez chaque zone de mer comme un espace quand vous déterminez le chemin le plus court. Si deux espaces sont équidistants, l'espace est choisi par le joueur propriétaire.

13. DEPLACEMENT

Une puissance peut déplacer des unités terrestres soit avec l'action Déplacement de formation en terrain dégagé (1 PC) soit avec l'action Déplacement de formation à travers un col (2 PC). Tous les déplacements terrestres sont sujets à des restrictions par les règles sur les formations (chapitre 5.1). Le déplacement terrestre peut déclencher des tentatives d'interception par des formations ennemies. Les piles ennemies sont également autorisées à éviter des batailles et à se retrancher derrière des fortifications en réponse à des actions Déplacement.

13.1 Procédure de déplacement terrestre

Les restrictions suivantes limitent l'utilisation d'une action Déplacement.

Restrictions :

- Toutes les unités terrestres et les chefs d'armée qui vont être déplacés ensemble doivent commencer l'action dans le même espace et doivent être autorisés à se déplacer au sein d'une seule formation.
- Chaque formation peut toujours se déplacer dans un espace contrôlé par sa puissance ou dans un espace indépendant. Une formation ne peut se déplacer dans un espace contrôlé par une autre puissance que si, soit :
 - ◇ La puissance active est en guerre avec la puissance contrôlant l'espace de destination, ou
 - ◇ La puissance active est alliée avec la puissance contrôlant l'espace de destination.
- Les formations ne peuvent pas se déplacer dans un espace contenant des unités terrestres d'une autre puissance sauf si l'espace remplit une de ces conditions :
 - ◇ Toutes les unités dans l'espace sont des alliées de la puissance active (et il ne s'agit pas d'un espace fortifié où un allié assiège un autre allié),
 - ◇ Toutes les unités dans l'espace sont des ennemies de la puissance active (et il ne s'agit pas d'un espace fortifié où un ennemi assiège un autre ennemi),
 - ◇ C'est un espace contrôlé par une puissance ennemie et toutes les unités dans l'espace sont soit de cette puissance ennemie soit alliées à elle. Quand vous résolvez ce déplacement, traitez les unités déjà dans l'espace comme des "unités ennemies" pour toutes les règles. Les unités adjacentes d'une puissance avec des unités dans l'espace sont également considérées comme unités ennemies et peuvent intercepter dans l'espace si désiré.
 - ◇ C'est un espace fortifié assiégé où soit : (a) toutes les unités à l'intérieur des fortifications sont alliées à la puissance active et toutes les unités assiégeantes sont des ennemies de la puissance active ou (b) toutes les unités à l'intérieur des fortifications sont des ennemies de la puissance active et toutes les unités assiégeantes sont alliées à la puissance active.

Les réguliers indépendants dans un centre indépendant (chapitre 22.6) n'empêchent jamais l'entrée d'une formation, bien que cette formation puisse devoir combattre des troupes d'une puissance ennemie avant de pouvoir assiéger le centre indépendant.

- Aucun chef d'armée ou unité ne peut participer à une action Déplacement s'il faisait partie d'une formation qui a perdu une bataille rangée plus tôt dans l'impulsion.
- Aucun chef d'armée ou unité ne peut participer à une action Déplacement s'il occupe un espace fortifié ennemi que sa puissance a assiégé (chapitre 15) plus tôt dans l'impulsion.

- Un ou plusieurs chefs d'armée peuvent se déplacer sans accompagner d'unité terrestre tant qu'ils n'entrent pas dans un espace contrôlé par une puissance ennemie ou contenant des unités ennemies. Si un chef d'armée se trouve seul dans un espace non fortifié dans lequel des unités terrestres ennemies pénètrent suite à un déplacement, une retraite ou une interception ennemi, ce chef est capturé. Placez le chef capturé sur la carte puissance de l'ennemi. Il pourra être récupéré dans la Phase Diplomatie d'un prochain tour (voir chapitre 9).

Les deux actions Déplacement suivent la même procédure :

Procédure de déplacement terrestre

- 1. Indiquer la formation** : La puissance active indique quelle formation composée d'unités terrestres et de chefs d'armée sera déplacée.
- 2. Indiquer l'espace de destination** : La puissance active indique l'espace de destination du déplacement. La destination doit être adjacente à l'espace où se trouve actuellement la formation.
- 3. Dépenser des PC** : Deux PC sont dépensés si le déplacement se fait à travers un col, sinon le coût n'est que d'un PC.
- 4. Jouer des cartes réponse** : Les autres puissances peuvent jouer la carte réponse STORMS pour interrompre cette action Déplacement.
- 5. Conduire des interceptions** : Des interceptions (chapitre 13.2) peuvent avoir lieu si une pile ennemie est adjacente à l'espace de destination. Les interceptions peuvent ajouter des unités ennemies dans l'espace qui est investi. Une fois que toutes les interceptions ont été résolues, les unités terrestres et les chefs d'armées en déplacement sont placés dans l'espace de destination. Si une interception réussit, rendez-vous directement à l'étape 8 et résolvez une bataille rangée.
- 6. Eviter la bataille** : Si l'espace de destination contient des unités terrestres ennemies, toutes ou certaines d'entre elles peuvent tenter d'éviter la bataille (chapitre 13.3).
- 7. Se retrancher derrière les fortifications** : Si, après des tentatives ratées d'interception et pour éviter la bataille (s'il y a lieu), la pile ennemie située dans un espace de destination fortifié contient 4 unités ou moins, ces unités ennemies ont la possibilité de se retrancher derrière les fortifications (chapitre 13.4).
- 8. Résoudre une bataille rangée** : S'il reste encore des unités terrestres ennemies dans l'espace et qu'elles ne sont pas derrière des fortifications, une bataille rangée a alors lieu dans cet espace (chapitre 14).

13.2 Interception

Une puissance ennemie avec des unités terrestres adjacentes à un espace de destination d'une action Déplacement peut tenter d'intercepter la formation qui se déplace. Si plusieurs piles ennemies sont adjacentes à l'espace de destination, chacune peut tenter l'interception. Chacune de ces tentatives est annoncée et résolue avant d'annoncer et de résoudre une autre tentative. Si plusieurs piles appartenant à différentes puissances ennemies veulent toutes intercepter, résolvez les tentatives d'interception dans l'ordre des impulsions. Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette autre puissance est une alliée de la puissance qui a intercepté). Les formations appartenant à la puissance ayant réussi son interception peuvent néanmoins continuer de tenter d'intercepter depuis un nombre quelconque d'espaces adjacents.

Restrictions :

- Les formations se déplaçant à cause d'un évitement de bataille, d'une interception ou d'une retraite ne peuvent pas être interceptées.
- Les formations ne peuvent jamais intercepter à travers un col.
- Seules les unités d'une puissance qui est en guerre avec la puissance active peuvent intercepter.

- Les unités et les chefs d'armée qui ont déjà tenté d'intercepter un déplacement lors de cette même impulsion (que cela se soit soldé par un succès ou non) ne peuvent pas tenter d'intercepter une autre fois.
- Les unités et les chefs d'armée actuellement assiégés ne peuvent pas tenter d'intercepter. Si une force assiégeante sort d'un espace devant lequel un siège est mis, la pile précédemment assiégée ne peut pas intercepter la sortie de cet espace fortifié.
- Toutes les unités terrestres et tous les chefs d'armée affectés à l'étape 1 de la procédure d'interception (voir ci-dessous) doivent commencer l'action Déplacement dans le même espace et doivent être autorisés à se déplacer au sein d'une seule formation.
- Les chefs ne peuvent pas intercepter seuls à moins que l'espace de destination contienne des unités amies de ce chef.
- Les formations entrant dans un espace fortifié ami qui n'est pas assiégé ne peuvent pas être interceptées.
- Une formation entrant dans un espace qui contient déjà des unités terrestres ne peut être interceptée que si les unités qui interceptent appartiennent à la même puissance que les unités dans l'espace de destination ou à une puissance alliée aux unités dans l'espace de destination. Une telle interception n'est pas autorisée s'il y a des unités assiégées (de toute puissance) dans cet espace au début du déplacement de la formation active.
- Les unités ne peuvent pas intercepter en direction d'un espace contrôlé par une autre puissance, sauf si la puissance contrôlant l'espace est soit un ennemi soit un allié des unités qui interceptent.

Procédure d'interception

- 1. Indiquer la formation** : Une puissance qui intercepte avec des unités terrestres et/ou des chefs d'armée situés dans un espace adjacent à la destination du déplacement déclare quelle formation va tenter une interception. Cette formation n'est pas obligée d'inclure toutes les unités présentes.
- 2. Lancer les dés** : La puissance qui intercepte lance deux dés et ajoute à la somme de ces dés la meilleure valeur de combat des chefs d'armée présents dans la formation qui intercepte (s'il y en a). L'Ottoman ajoute 1 à ce résultat s'il y a au moins une unité cavalerie présente dans la formation qui intercepte. Une puissance autre que l'Ottoman soustrait 1 au résultat si elle tente d'intercepter une pile contenant de la cavalerie Ottomane. Une puissance avec le bonus de science Télescope ajoute 1. Si le résultat aux dés modifié est supérieur ou égal à 9, la tentative d'interception est réussie.
- 3. Placer dans l'espace de destination** : Si l'interception est réussie, la formation qui intercepte est placée dans l'espace de destination. Cette formation est traitée comme si elle était présente dans l'espace avant l'arrivée de la formation en déplacement. Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette puissance est une alliée de la puissance qui intercepte).
- 4. Répéter l'opération pour les autres formations** : Refaites les étapes 1 à 3 et résolvez les tentatives d'interception depuis un autre espace adjacent. Les tentatives supplémentaires depuis un espace déjà choisi dans l'étape 1 ne sont pas permises.
- 5. Résoudre la bataille rangée** : Si des interceptions ont été réussies, résolvez une bataille rangée (chapitre 14) dans l'espace de destination. Tous les unités de la puissance qui intercepte doivent participer à cette bataille, elles ne peuvent pas éviter la bataille ou se retrancher derrière des fortifications.

13.3 Eviter la bataille

Lorsqu'une puissance pénètre dans un espace contenant une pile d'unités terrestres ennemies, certaines ou la totalité de ces unités ennemies peuvent tenter de se déplacer vers un espace adjacent pour éviter la bataille. Si l'espace de destination contient des unités terrestres appartenant à plus d'une puissance majeure (qui sont alliées), chacune des puissances majeures peut, dans l'ordre des impulsions, annoncer et résoudre une tentative pour éviter la bataille.

Chacune de ces tentatives est annoncée et résolue avant toute autre tentative. Les puissances mineures alliées qui se trouvent dans cet espace évitent la bataille comme un groupe unique avec les unités de la puissance majeure à laquelle elles sont affiliées. Une puissance n'est jamais obligée d'essayer d'éviter une bataille, ceci est toujours optionnel.

Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance sauf si cette dernière est alliée à la puissance qui évite la bataille.
- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans un espace en agitation ou un espace contenant des unités ennemies.
- Les unités terrestres ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans l'espace qui vient juste d'être laissé vacant par la formation ennemie à laquelle les unités tentent d'échapper.
- Les unités et les chefs d'armée actuellement assiégés ne peuvent pas éviter la bataille.
- Les unités d'une puissance ne peuvent pas éviter la bataille si des unités de cette puissance ont, lors de cette action Déplacement, intercepté en direction de l'espace où a lieu la bataille.
- Un chef seul dans un espace ne peut pas éviter la bataille. (Si l'espace est non fortifié, il est capturé (13.1), si l'espace est fortifié, il doit se retirer à l'intérieur des fortifications).

Procédure pour éviter la bataille

1. Déclarer les tentatives : Chacune des puissances majeures ayant des unités terrestres dans l'espace de destination de l'action Déplacement déclare et résout (dans l'ordre des impulsions) une tentative pour éviter la bataille. Suivez les étapes 2 à 5 pour chaque puissance dans ce cas avant de passer à la suivante.

2. Désigner l'espace de destination : Cette puissance désigne un espace adjacent dans lequel les unités qui évitent la bataille vont tenter d'entrer. L'espace doit satisfaire aux restrictions listées ci-dessus.

3. Choisir les unités : La puissance choisit quelles unités terrestres et quels chefs d'armée vont tenter d'éviter la bataille. Le nombre total d'unités choisies peut excéder le nombre qui peut être déplacé au sein d'une seule formation. Un nombre quelconque d'unités peut être gardé à l'écart de la tentative pour éviter la bataille (vous pouvez même omettre toutes les unités terrestres pour faire éviter à un chef d'armée la bataille tout seul).

4. Lancer les dés : La puissance qui évite la bataille lance deux dés et ajoute à la somme de ces dés la meilleure valeur de combat des chefs d'armée présents dans la pile d'unités quittant l'espace (s'il y en a). La puissance Ottomane ajoute 1 à son résultat s'il y a au moins une unité cavalerie présente dans la formation qui tente d'éviter la bataille. Une puissance autre que l'Ottoman soustrait 1 au résultat si elle tente d'éviter une formation contenant de la cavalerie Ottomane. Une puissance avec le bonus de science Telescope ajoute 1. Si le résultat aux dés modifié est supérieur ou égal à 9, la tentative pour éviter la bataille est réussie. **Exception :** Si chacune des unités de la formation tentant d'éviter la bataille a déjà perdu une bataille rangée pendant cette impulsion, elle peut éviter la bataille automatiquement (aucun jet de dés n'est nécessaire).

5. Placer dans l'espace de destination : Si la tentative est réussie, les unités sélectionnées pour éviter la bataille sont placées dans l'espace adjacent choisi.

6. Répéter l'opération pour les autres formations : Refaites les étapes 2 à 5 pour chaque puissance restante ayant des unités dans l'espace de destination de l'action Déplacement.

13.4 Se retrancher derrière les fortifications

Les unités ennemies dans l'espace de destination peuvent se retrancher derrière les fortifications à l'étape 7 de la procédure de déplacement si les conditions suivantes sont toutes remplies :

- l'espace de destination est fortifié,

- la puissance ennemie (ou un allié de la puissance ennemie) contrôle l'espace de destination,
- il y avait 4 unités ou moins (plus un nombre quelconque de chefs d'armée) présentes dans l'espace après que les tentatives d'interception et pour éviter la bataille ont été résolues.

Une puissance n'est jamais obligée de se retrancher derrière ses fortifications, ceci est toujours optionnel. Si elles se retranchent, toutes les unités présentes doivent se retrancher ensemble. Si des unités appartenant à plus d'une puissance défendent l'espace quand la formation active y entre, c'est la puissance contrôlant l'espace qui décide de se retrancher ou non derrière les fortifications. Si les unités décident de se retrancher derrière les fortifications, une bataille rangée est évitée pour cette impulsion. Si la formation active possède plus d'unités que le nombre d'unités à l'intérieur des fortifications, ces fortifications font désormais l'objet d'un siège (chapitre 15). Si la formation active ne possède pas plus d'unités, il y a deux possibilités :

1. S'il reste des PC à jouer dans cette impulsion, la formation active peut dépenser 1 PC (ou 2 PC si le déplacement se fait par un col) pour continuer le déplacement dans un espace adjacent. [Cependant, si elles sont par la suite forcées de battre en retraite depuis ce nouvel espace dans l'espace fortifié, elles sont éliminées.]

2. Sinon, la formation active doit battre en retraite dans l'espace depuis lequel elle est entrée dans l'espace fortifié. Cette retraite ne coûte aucun PC mais doit obéir à toutes les restrictions listées dans le chapitre 14.1.

14. BATAILLE RANGÉE

Une bataille rangée a lieu suite à une action Déplacement dans un espace occupé par une formation ennemie ou à cause d'une interception réussie. Chaque puissance impliquée calcule le nombre de dés de bataille qu'elle devra lancer. On lance ensuite ce nombre de dés pour déterminer combien de "dégâts" sont infligés. Chaque dégat inflige une perte à l'adversaire. Le camp qui fait subir le plus de dégâts à son adversaire est le vainqueur et conserve l'espace. La force vaincue doit alors battre en retraite dans un espace adjacent.

Procédure de bataille rangée

1. Jouer les cartes de réponse : Les deux camps (en commençant par l'attaquant) bénéficient d'une dernière chance de jouer la carte réponse REITERS pour changer le nombre d'unités dans l'espace.

2. L'attaquant additionne les dés de bataille : Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans une bataille rangée. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre dans la formation en déplacement
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef le plus compétent de la force attaquante.

3. Le défenseur additionne les dés de bataille : Le joueur qui intercepte ou le joueur possédant la pile d'unités dans l'espace de destination est toujours considéré comme le défenseur dans une bataille rangée. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre en défense dans l'espace
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef le plus compétent de la force en défense
- 1 dé en tant que défenseur.

4. L'attaquant annonce les cartes de combat : L'attaquant annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille.

5. Le défenseur annonce les cartes de combat : Le défenseur annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille. Si plus d'une puissance majeure contrôle des unités en défense dans cet espace, chacune de ces puissances peut jouer des cartes de combat.

6. Lancer les dés : Les deux camps lancent leurs dés. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât.

7. Déclarer le vainqueur : Le camp qui inflige le plus de dégâts est déclaré vainqueur de la bataille. En cas d'égalité, le défenseur est déclaré vainqueur.

8. Appliquer les pertes : Chaque camp élimine une unité terrestre pour chaque dégât infligé par le camp adverse. Si les deux camps sont éliminés, celui qui a lancé le plus de dés conserve une unité. Si les deux camps sont éliminés et que tous deux ont lancé le même nombre de dés, le défenseur conserve une unité.

9. Capturer les chefs : Si un ou plusieurs chefs sont présents dans un camp qui a été complètement éliminé, ils sont capturés par l'ennemi. Placez un chef capturé sur la carte puissance de l'adversaire qui l'a vaincu. Il pourra être récupéré dans la Phase Diplomatie d'un prochain tour (voir chapitre 9).

10. Effectuer les retraites : Les unités de la puissance vaincue battent en retraite comme il est décrit en 14.1 (sauf si elles ont toutes été éliminées).

11. Déterminer s'il y a siège : Si la bataille a eu lieu dans un espace fortifié et que le joueur actif a gagné, évaluez si la formation active possède plus d'unités que n'en a le joueur vaincu à l'intérieur des fortifications. Si c'est le cas, cet espace fait désormais l'objet d'un siège (chapitre 15). Sinon, le joueur actif doit faire battre en retraite sa force comme il est spécifié dans le chapitre 15.3, Briser un siège.

14.1 Retraite

Toutes les unités et les chefs d'armée restants qui appartiennent à la puissance vaincue doivent battre en retraite. Si la bataille a eu lieu dans un espace fortifié et que la puissance contrôlant cet espace a perdu la bataille, alors jusqu'à quatre unités terrestres (à la discrétion de leur propriétaire) et un nombre quelconque de chefs d'armée peuvent se retrancher derrière les fortifications. La pile d'unités restant à l'extérieur des fortifications après un tel retrait (ou toutes les unités de la puissance vaincue si la bataille n'a pas eu lieu dans un espace fortifié) doit ensuite battre en retraite vers un espace adjacent unique choisi par le propriétaire de ces unités. Cet espace doit satisfaire à toutes les restrictions listées ci-dessous. Si aucun espace légal n'existe, *toutes les unités de cette pile sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé.*

Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans un espace en agitation ou un espace avec des unités ennemies.
- Les unités terrestres ne peuvent pas battre en retraite dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance sauf si celle-ci est une alliée de la puissance qui bat en retraite.
- Si le défenseur a perdu la bataille, ses unités ne peuvent pas battre en retraite dans l'espace à partir duquel l'ennemi est entré.
- Si la puissance active a perdu la bataille, l'espace choisi doit être l'espace à partir duquel cette formation est entrée dans la bataille.

15. SIEGE

Les unités terrestres situées dans un espace fortifié font l'objet d'un siège si elles se retranchent derrière les fortifications pendant le déplacement ennemi (chapitre 13.4) ou après une bataille rangée (chapitre 14.1) et que les unités terrestres ennemies dans cet espace sont en surnombre. Les unités terrestres assiégées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, intercepter ou éviter une bataille tant que le siège n'a pas été brisé (chapitre 15.3). (Les unités navales dans un port assiégé peuvent se déplacer). Remarquez qu'il est possible qu'un espace fortifié soit assiégé par deux puissances à la fois si ces puissances sont alliées, toutes deux en guerre avec la puissance contrôlant cet espace fortifié et que chacune d'entre elles possède plus d'unités dans l'espace que la puissance à l'intérieur des fortifications.

15.1 Assaut

Une puissance assiégeante peut dépenser 1 PC dans l'action Assaut/Guerre à l'étranger pour tenter de gagner le contrôle de l'espace, mais pas dans la même impulsion que celle pendant laquelle elle a mis le siège devant l'espace. Un espace ne peut être sujet qu'à un seul assaut par impulsion (néanmoins, une puissance peut lancer plusieurs assauts dans différents espaces lors de la même impulsion). Les assauts sont conduits par une formation unique d'unités et de chefs d'armée située dans le même espace que les fortifications.

Les conditions pour une action Assaut sont les suivantes :

Conditions :

- Les unités contrôlées par la puissance active doivent avoir mis le siège devant l'espace lors d'une impulsion précédente. Les espaces fortifiés vides doivent également faire l'objet d'un siège pendant une impulsion avant qu'un assaut puisse être lancé lors d'une impulsion ultérieure.
- La puissance qui lance l'assaut possède une LdC vers l'espace.
- La puissance contrôlant l'espace fortifié n'a pas d'unité navale dans une zone de mer adjacente.
- Si la puissance contrôlant l'espace fortifié possède une ou plusieurs unités navales dans cet espace, il y a plus d'unités appartenant à la puissance qui lance l'assaut dans la ou les zones de mer adjacentes.

Les pirates sont ignorés en ce qui concerne ces deux dernières conditions (blocus naval).

Procédure d'assaut

1. Indiquer la formation : Le joueur actif indique quelle formation d'unités terrestres et de chefs d'armée effectuera l'assaut. Toutes les conditions listées ci-dessus doivent être remplies à ce moment-là.

2. Jouer des cartes réponse : Les autres puissances peuvent jouer la carte réponse STORM pour interrompre cette action Assaut. Le joueur actif bénéficie d'une dernière chance de jouer la carte réponse REITERS pour changer le nombre d'unités dans l'espace.

3. Additionner les dés de bataille de l'attaquant : Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans un assaut. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

Si contre un espace fortifié sans unité terrestre en défense :

- 1 dé pour chaque unité terrestre dans la formation assaillante (les unités cavalerie sont ignorées)
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat qu'a le chef le plus compétent de la force assaillante.

Si contre un espace fortifié avec au moins une unité terrestre en défense (même si toutes les unités sont de la cavalerie) :

- 1 dé toutes les 2 unités terrestres dans la formation assaillante (les unités cavalerie sont ignorées), arrondir les fractions à l'entier supérieur.

- 1 dé pour chaque point de valeur de combat qu'a le chef le plus compétent de la force assaillante.

4. Additionner les dés de bataille du défenseur : Le joueur contrôlant l'espace est toujours considéré comme défenseur dans un assaut. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre en défense dans l'espace (les unités cavalerie sont ignorées)
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef le plus compétent de la force en défense
- 1 dé en tant que défenseur (2 si la puissance a le bonus de science Ravelin)

5. L'attaquant annonce les cartes combat : L'attaquant annonce les cartes combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur l'assaut.

6. Le défenseur annonce les cartes combat : Le défenseur annonce les cartes combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur l'assaut. Si plus d'une puissance majeure contrôle des unités en défense dans cet espace, chacune de ces puissances peut jouer des cartes combat.

7. Lancez les dés : Les deux camps lancent leurs dés et additionnent le nombre de dégâts qu'ils infligent. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât.

8. Appliquer les pertes : Chaque camp élimine une unité terrestre de sa pile d'unités dans l'espace pour chaque dégât infligé par le camp adverse. (Les unités cavalerie peuvent être prises pour satisfaire aux pertes.)

9. Assaut réussi : Si l'attaquant a infligé au moins 1 dégât, qu'aucune unité terrestre en défense ne reste dans l'espace et qu'au moins 1 unité attaquante a survécu à la bataille, l'assaut est réussi. L'attaquant gagne le contrôle politique de l'espace. Tous les chefs d'armée assiégés sont capturés. Placez chaque chef capturé sur la carte puissance de l'adversaire qui l'a vaincu. Il pourra être récupéré dans la Phase Diplomatie d'un prochain tour (voir chapitre 9). Si le défenseur possède des unités navales ou un chef naval dans l'espace, placez-les sur le prochain tour de la piste des tours. Lors d'un prochain tour, le chef reviendra en jeu et les unités navales pourront être reconstruites. La carte réponse SACK! (ou SPANISH FURY si cet assaut était à un centre) peut être jouée.

10. Assaut non réussi : S'il ne reste aucune unité terrestre attaquante, si l'attaquant n'a pas marqué au moins un dégât ou s'il reste au moins une unité terrestre assiégée, l'assaut est raté. Si le nombre d'unités terrestres assiégeantes excède toujours le nombre d'unités terrestres en défense, l'espace reste assiégé. Dans le cas contraire, la force attaquante doit battre en retraite comme il est décrit en 15.3. Si toutes les unités terrestres attaquantes sont éliminées, les chefs d'armée attaquants survivants sont déportés (12.5).

Si, plus tôt dans l'impulsion, des unités et des chefs ont rejoint une pile d'unités appartenant à la même puissance qu'eux et déjà en train d'assiéger un espace fortifié, ces unités et ces chefs qui viennent d'arriver peuvent participer à l'assaut et être inclus dans le calcul de l'étape 3 (à condition que la totalité du complément de forces attaquantes utilisé puisse se fondre dans une formation unique).

15.2 Forces de secours

Une formation amie des unités situées dans les fortifications peut entrer dans un espace fortifié devant lequel un siège est mis et initier une bataille rangée pour tenter de briser le siège. Dans cette situation "force de secours", les unités et les chefs d'armée à l'intérieur des fortifications et qui sont contrôlés par la même puissance majeure que la force de secours peuvent participer à la bataille rangée. Ces forces à l'intérieur des fortifications peuvent participer *même si le nombre total d'unités excède alors la taille permise pour une formation* (basée sur les chefs présents dans cet espace). Le joueur peut choisir de déduire de la bataille rangée des unités qui ont commencé l'impulsion dans les

fortifications s'il ne veut pas risquer de les perdre. Il y a trois résultats possibles à la situation de cette force de secours :

- Si le joueur actif gagne la bataille qui en résulte, les forces assiégeantes battent en retraite et le siège est brisé.
- Si le joueur actif perd la bataille mais que le nombre de dégâts enregistrés par les deux camps est *égal*, le joueur actif peut choisir de faire battre en retraite dans les fortifications toute unité ou chef d'armée ayant participé à la bataille (y compris les unités faisant partie de la force de secours qui est entrée dans l'espace). Le nombre total d'unités à l'intérieur des fortifications ne peut jamais dépasser 4 après une telle retraite. Toutes les autres unités attaquantes battent en retraite suivant le chapitre 14.1.
- Si le joueur actif perd la bataille et qu'il a infligé *moins* de dégâts que son adversaire, seules les unités qui ont commencé l'impulsion à l'intérieur des fortifications peuvent y retourner en battant en retraite. Toutes les autres unités attaquantes battent en retraite suivant le chapitre 14.1. Si toutes les unités attaquantes de la force de secours ont été éliminées, tout chef d'armée ayant attaqué au sein de la force de secours est capturé et il n'y a pas de retraite.

15.3 Briser un siège

Un siège est immédiatement brisé si la pile assiégeante ne contient plus davantage d'unités terrestres qu'il n'y en a dans les fortifications (les unités cavalerie sont incluses dans ce calcul). Ceci peut avoir lieu si une partie de la force assiégeante quitte l'espace suite à une action Déplacement, une interception réussie ou une tentative pour éviter la bataille réussie. Cela peut également avoir lieu si la pile assiégeante subit des pertes sévères lors d'un assaut, d'une bataille contre une force de secours ou à cause de l'utilisation d'une carte événement. Quand le siège est brisé, la pile doit battre en retraite dans n'importe quel espace adjacent qui remplit les conditions suivantes. Cette retraite ne coûte aucun PC. Si aucun espace légal n'existe, *toutes les unités de cette pile sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé*.

Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans un espace en agitation ou un espace avec des unités qui ne sont pas de (ou alliées à) la puissance qui bat en retraite.
- Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance sauf si cette puissance est une alliée de la puissance qui bat en retraite.

16. AFFAIRES NAVALES

Les unités navales se déplacent, combattent, interceptent et évitent les batailles dans les zones de mer et les ports du plan de la même manière que le font les unités terrestres dans les espaces du plan. Les unités navales fournissent également une capacité de transport permettant aux unités terrestres de traverser les zones de mer (tant que ce déplacement s'étale sur une seule impulsion). Les unités navales peuvent également initier la piraterie dans des zones de mer contre des ports ennemis (ou contre tout port dans le cas de pirates Ottomans). Les capitaines corsaires utilisent le déplacement naval pour traverser les zones d'océan du plan afin d'essayer de fonder des colonies, initier la piraterie dans le reste du Monde et tenter la circumnavigation du globe.

16.1 Déplacement naval

Une puissance peut déplacer des unités navales avec l'action Déplacement naval (1 PC). Contrairement au déplacement terrestre (où une action Déplacement n'autorise qu'une seule formation à se déplacer), l'action Déplacement naval autorise TOUTES les unités navales et les capitaines corsaires de cette puissance (et ses alliées parmi les puissances mineures activées et les flottes qui lui ont été prêtées) à accomplir un déplacement, où qu'elles se trouvent sur le

plan. Les unités navales en Europe et les capitaines corsaires et les patrouilles dans le reste du Monde peuvent chacun se déplacer sur la dépense du même PC. Le déplacement naval dans des zones de mer (mais pas des zones d'océan) peut déclencher des tentatives d'interception par les unités navales ennemies. Les unités navales ennemies dans des zones de mer sont également autorisées à essayer d'éviter la bataille en réponse aux actions Déplacement naval.

Tous les déplacements navals se font vers une position "adjacente". Chaque port est adjacent à une ou deux zones de mer, comme indiqué par le symbole d'ancre. Une zone de mer est adjacente à tous les ports ayant un symbole dans celle-ci et à toutes les zones de mer avec lesquelles elle partage une frontière de zone de mer commune. Chaque zone d'océan est adjacente à chaque zone d'océan qui partage une frontière commune de zone d'océan et à chaque zone d'océan à laquelle elle est reliée par un passage dangereux. Contrairement aux ports, les capitaines corsaires et les patrouilles ne peuvent pas entrer dans les espaces villages du reste du Monde. En outre, les zones d'océan et les zones de mer ne sont jamais adjacentes.

Les unités navales de deux puissances qui ne sont pas en guerre peuvent occuper la même zone de mer après un déplacement. (Les capitaines corsaires et les patrouilles peuvent occuper la même zone d'océan même si leurs deux puissances sont en guerre). Les tentatives d'interception, celles pour éviter la bataille et les combats navals ne sont déclenchés que contre des unités navales ennemies. Les déplacements navals doivent se conformer aux restrictions suivantes :

Restrictions :

- Les unités navales doivent toujours se déplacer vers une position adjacente. Les déplacements de la Mer Ionienne à la Mer Tyrrhénienne et de la Côte des Barbaresques à l'Océan Atlantique (ou vice-versa pour n'importe laquelle de ces combinaisons) ne sont pas permis car ces zones de mer ne sont pas adjacentes (voir Port dans le chapitre 2.5).
- Les unités navales ne peuvent se déplacer vers des ports contrôlés par un autre joueur que si des unités navales ennemies sont présentes dans ce port. (Cette restriction interdit les déplacements navals vers un port contrôlé par une puissance majeure alliée.)
- Les chefs navals doivent se trouver dans la même pile qu'une unité navale contrôlée par la même puissance à chaque fois que c'est possible. Les chefs navals peuvent accompagner toute unité navale qui se déplace depuis le port ou la zone de mer de ce chef naval. Si le déplacement naval conduit à vider le port ou la zone de mer dans laquelle se trouve le chef naval, alors ce chef naval doit accompagner une des unités navales qui s'en va.
- Aucune unité navale ne peut participer à un déplacement naval si elle faisait partie d'une pile d'unités navales qui a perdu un combat naval plus tôt dans l'impulsion.

Procédure de déplacement naval

1. Déclarer les déplacements navals : La puissance active annonce quelles unités navals et quels chefs navals seront déplacés et indique la destination pour chacune de ces unités. La destination de chaque unité doit être adjacente à sa position actuelle.

2. Exécuter le déplacement naval : La puissance active exécute tous les déplacements navals. L'ordre d'exécution n'est pas important car tous les déplacements sont considérés comme simultanés. Empilez la ou les unités qui viennent d'arriver dans le port, la zone de mer ou la zone d'océan de destination comme suit :

- **Si elles arrivent dans un port :** La ou les unités navales sont placées sous les unités terrestres et les chefs d'armée et sont orientées normalement (horizontalement).
- **Si elles arrivent dans une zone de mer contenant des unités amies :** La ou les unités navales sont placées sur les autres unités amies et sont orientées de la même façon que celles-ci.
- **Si elles arrivent dans une zone de mer sans unité amie :** La ou les unités sont placées dans la zone, orientées à 90 degrés (donc orientées verticalement).

- **Si elles arrivent dans une zone d'océan :** Si l'expédition a croisé un passage dangereux pour atteindre cette zone ou si elle s'est déplacée dans la direction opposée à la flèche des alizés, elle doit survivre à un lancer de navigation. Lancez deux dés et ajoutez la valeur de navigation du capitaine corsaire. Ajoutez 1 de plus si cette puissance a le bonus de science Projection cartographique. Le résultat modifié est alors localisé sur la Table Navigation. Les résultats sont :

Éliminé : Le capitaine corsaire est retiré de la partie. N'importe quelle colonie à bord est perdue (bien qu'elle puisse être ajoutée à une expédition construite plus tard pendant la partie), chaque butin (trésors de la piraterie) est immédiatement défaussé.

Endommagé : Une expédition intacte est positionnée du côté endommagé. Si l'expédition avait 2 trésors de butin de la piraterie, 1 trésor est perdu (au choix du joueur propriétaire). Si l'expédition était déjà endommagée, ce voyage est terminé, placez le capitaine corsaire sur la piste des tours pour entrer au prochain tour. N'importe quelle colonie à bord est perdue (bien qu'elle puisse être ajoutée à une expédition construite plus tard pendant la partie), chaque butin est immédiatement défaussé.

Si l'expédition a survécu à tout lancer de navigation requis, transporte une colonie et qu'il y a un espace village gris inoccupé (autre que les Philippines) relié à cette zone d'océan, la puissance active peut placer la colonie de cette expédition sur le village. Une fois placées, les colonies ne peuvent pas être déplacées.

3. Jouer des cartes réponse : Les autres puissances peuvent jouer la carte réponse STORMS pour interrompre cette action Déplacement naval.

4. Conduire des interceptions : Les piles d'unités navales qui sont orientées verticalement peuvent être interceptées par des unités navales ennemies situées dans une position adjacente. Si plusieurs piles sont adjacentes à l'espace de destination, une ou plusieurs unités navales (au choix du joueur propriétaire) de chaque pile peuvent tenter d'intercepter comme une seule pile. Chacune de ces tentatives est résolue séparément et le joueur propriétaire choisit l'ordre de ces tentatives. Si plusieurs piles de différentes puissances ennemies veulent toutes intercepter, résolvez les tentatives d'interception dans l'ordre des impulsions.

Restrictions :

- Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette autre puissance est une alliée de la puissance qui a intercepté).
- L'interception ne peut être tentée par une unité navale située dans une position contenant déjà des unités navales de la puissance active.
- L'interception ne peut pas être tentée dans un espace de destination qui contient une ou plusieurs unités navales ennemies hostiles à la puissance qui intercepte et qui sont encore orientées normalement.

La puissance qui intercepte lance deux dés et ajoute la valeur de combat de n'importe quel chef naval présent à la somme des dés. Soustrayez 1 de la somme si un galion, un galion de course ou l'Armada est présent dans les unités qui interceptent et que c'est une zone de la mer Méditerranée. Une puissance avec le bonus de science Télescope ajoute 1. Un résultat supérieur ou égal à 9 indique un succès. Dans ce cas, les unités navales qui interceptent sont placées dans l'espace de destination et sont orientées verticalement. Toutes les piles qui interceptent avec succès sont combinées en une seule pile (et combattront comme une force combinée dans le combat naval à l'étape 7 ci-dessous)

5. Éviter une bataille : Les unités navales ennemies situées dans les zones de mer (pas dans les ports) peuvent essayer d'éviter la bataille si ces deux conditions sont réunies (ces conditions concernent une zone de mer dans laquelle est entrée la puissance active à l'étape 2 et dans laquelle aucune interception n'a eu lieu à l'étape 4) :

- Toutes les unités navales ennemies sont orientées normalement.
- Les unités navales de la puissance active sont orientées verticalement.

Résolvez les tentatives pour éviter la bataille dans l'ordre des impulsions. La puissance ennemie tentant d'éviter la bataille désigne une position adjacente vers laquelle les unités navales vont essayer de se déplacer. Les ports adjacents doivent être contrôlés par la puissance qui évite la bataille, les zones de mer adjacentes ne peuvent pas contenir d'unités appartenant à une puissance en guerre avec la puissance qui évite la bataille. Toutes les unités navales de cette puissance situées dans la zone de mer doivent éviter la bataille ensemble. La puissance qui évite la bataille lance deux dés et ajoute la valeur de combat de n'importe quel chef naval présent à la somme des dés. Soustrayez 1 de la somme si un galion, un galion de course ou l'Armada est présent dans les unités qui évitent la bataille et que c'est une zone de la mer Méditerranée. Une puissance avec le bonus de science Télescope ajoute 1. Si le résultat modifié est supérieur ou égal à 9, la tentative pour éviter la bataille est réussie. Dans ce cas, les unités sont placées dans la position adjacente choisie.

6. Tourner les unités : Après que toutes les tentatives pour éviter la bataille ont été résolues, tournez normalement toutes les unités qui étaient orientées verticalement.

7. Conduire les combats navals : Si des unités navales de la puissance active et d'une puissance ennemie occupent la même zone de mer ou le même port, un combat naval a lieu à cet endroit. La puissance active résout les combats navals qui résultent du déplacement naval dans l'ordre qu'elle souhaite. Si plus d'une puissance ennemie est présente dans cette zone de mer, la puissance active choisit laquelle combattre en premier (les piles ennemies alliées ne sont pas combinées). Elle doit continuer à combattre les forces ennemies navales jusqu'à ce qu'elle perde un combat (et qu'elle batte en retraite) ou qu'elle ait combattu une fois chaque ennemi.

16.2 Combat naval

Un combat naval a lieu suite à une action Déplacement naval dans une zone de mer ou un port occupé par des unités navales ennemies ou à cause d'une interception réussie. Chaque puissance impliquée additionne ses dés de combat et lance ce nombre de dés pour déterminer combien de dégâts elle inflige. Les dégâts peuvent causer des pertes à l'adversaire. Le camp qui inflige le plus de dégâts est le vainqueur. Après le combat, les unités d'un camp doivent battre en retraite dans une position adjacente.

Procédure de combat naval

1. L'attaquant additionne les dés : Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans un combat naval. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer en fonction du tableau ci-dessous :

2. Le défenseur additionne les dés : Le joueur qui intercepte ou le joueur avec la pile d'unités ayant commencé l'action Déplacement naval dans la position de destination est toujours considéré comme le défenseur dans un combat naval. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer en fonction du tableau ci-dessous :

Dés lancés en combat naval

1 dé pour chaque pirate ou galère (si cette galère participe à un combat dans une zone de mer de l'Atlantique).
2 dés pour chaque galion, galion de course ou galère (si cette galère participe à un combat dans un port ou une zone de la mer Méditerranée).
2, 4, 6 ou 8 dés pour l'Armada Espagnole (23.2).
1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef naval le plus compétent dans la zone de mer ou le port.
1 dé en tant que défenseur, mais seulement si ce combat a lieu dans un port.

3. L'attaquant annonce les cartes combat : L'attaquant annonce les cartes combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur le combat.

4. Le défenseur annonce les cartes combat : Le défenseur annonce les cartes combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur le combat.

5. Lancer les dés : Les deux joueurs lancent leurs dés. Chaque camp additionne le nombre de dégâts qu'il a infligés. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât.

6. Jouer des cartes réponse : Si le combat a eu lieu dans une zone de la mer Méditerranée, n'importe quelle puissance peut jouer la carte réponse GALLESSES pour donner à un camp la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires.

7. Déclarer le vainqueur : Le camp qui inflige le plus de dégâts est déclaré vainqueur de la bataille. Dans le cas d'une égalité, le défenseur est déclaré vainqueur.

8. Appliquer les pertes : Chaque côté élimine 1 galère, galion ou galion de course pour chaque 2 dégâts infligés par le camp adverse. Le joueur perdant les unités choisit les unités qui sont éliminées si plus d'une sont présentes. Si l'Angleterre participait au combat avec des galions de course dans une zone de mer (pas un port), elle peut ignorer un dégât avec un "5" pour chaque galion de course impliqué dans le combat. Ces dégâts ne sont ignorés que pendant cette étape "Appliquer les pertes", ils comptent toujours pour déterminer le gagnant du combat dans l'étape 7. Si des dégâts restent contre l'Ottoman après application des dégâts aux galères, chaque dégât restant élimine 1 pirate. Les dégâts impairs restants du côté perdant éliminent 1 galère, galion ou galion de course supplémentaire. Les dégâts impairs restants du côté gagnant sont ignorés. Si les deux côtés sont éliminés, le côté qui a lancé le plus de dés conserve 1 unité. Si les deux côtés sont éliminés et que les deux côtés ont lancé le même nombre de dés, le défenseur conserve 1 unité.

9. Une puissance bat en retraite : Si le combat a eu lieu dans un port, l'attaquant bat en retraite vers une zone de mer reliée à ce port et qui est libre d'unités navales ennemies. (*REMARQUE* : L'attaquant bat en retraite qu'il ait ou non gagné la bataille.) Si le combat a eu lieu dans une zone de mer, le perdant bat en retraite dans un port adjacent sous son contrôle (libre d'unités navales ennemies) ou dans une zone de mer adjacente (également libre d'unités navales ennemies). S'il n'existe pas de position adéquate, les unités navales sont éliminées.

10. Placer les unités sur la piste de tours : Si un ou plusieurs chefs navals sont présents dans un camp qui a été complètement éliminé, ils sont placés sur le prochain tour de la piste des tours. Toutes les unités navales perdues dans le combat sont également placées sur la piste des tours. Lors d'un prochain tour, le chef reviendra en jeu et les unités navales pourront être reconstruites (8.1). (*Exception* : Une puissance avec le bonus de science Cale sèche fait revenir les unités navales dans sa réserve de forces immédiatement).

16.3 Transport naval

Si une puissance possède des unités navales dans une ou plusieurs zones de mer adjacentes, elle peut faire faire à ses unités terrestres un déplacement spécial à travers ces zones de mer. Ce déplacement spécial est appelé "transport naval" et est considéré comme un cas spécial de l'action Déplacement de formation en terrain dégagé.

Procédure de transport naval

1. Dépenser des PC et se déplacer : Il doit rester à la puissance active au moins 2 PC à dépenser dans la Phase Actions en cours. Si c'est le cas, une formation de 5 unités terrestres ou moins (plus les chefs d'armée) située dans un port peut se déplacer vers une zone de mer adjacente contenant des unités navales contrôlées par la puissance active. Ce déplacement coûte 1 PC et est considéré comme une action Déplacement de formation en terrain dégagé. Les unités se déplaçant par transport naval ne peuvent pas être interceptées en mer. Les autres puissances peuvent jouer la carte réponse STORMS pour interrompre le transport naval. Une formation assiégée ne peut pas être déplacée par transport naval.

2. Transport multizones : La puissance active continue ensuite de déplacer la formation vers une zone de mer ou un port adjacent au prix de 1 PC pour un tel déplacement. Les déplacements d'une zone de mer à une autre sont permis tant que la puissance possède une unité navale dans chaque zone de mer et suffisamment de PC pour ramener la formation dans un port avant la fin de l'impulsion. Les formations ne peuvent jamais finir une impulsion en mer. Vous devez terminer un transport naval avec une formation avant d'en commencer un autre plus tard dans l'impulsion.

3. Fin dans un port : Les formations terminent leur transport naval en se déplaçant dans un port adjacent à la dernière zone de mer dans laquelle elles sont entrées. Ce port doit se conformer aux restrictions suivantes :

- Le port ne peut pas contenir d'unité navale ennemie.
- Ce doit être un espace dans lequel la puissance pourrait entrer en utilisant le déplacement terrestre (c'est-à-dire que ce ne peut pas être un port d'une puissance avec laquelle la puissance active n'est ni alliée ni en guerre).

Traitez ce déplacement dans l'espace final comme s'il s'agissait d'une action Déplacement. Les unités ennemies peuvent intercepter, éviter la bataille, se retrancher derrière les fortifications ou rester et forcer une bataille rangée.

4. Transport naval et batailles rangées : Si la puissance active perd une bataille rangée dans l'espace de port à la fin d'un transport naval, toutes les unités transportées sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé.

16.4 Piraterie en Europe



Si une puissance a des unités navales dans une zone de mer, elle peut dépenser 2 PC dans l'action Initier la piraterie et cibler n'importe quelle puissance ennemie contrôlant un espace port adjacent à cette zone de mer. En outre, si l'Ottoman a des pirates dans une zone de mer, il peut initier la piraterie contre une puissance majeure active même si les deux puissances ne sont pas en guerre.

Procédure de piraterie en Europe

1. Annoncer la piraterie : Une puissance active déclare que ses unités navales dans une zone de mer initient la piraterie. Une puissance majeure contrôlant un ou plusieurs espaces ports reliés à cette zone de mer doit être désignée comme cible pour la piraterie. A moins que l'Ottoman initie la piraterie avec des pirates, les puissances active et cible doivent être en guerre. Chaque puissance ne peut initier la piraterie dans une zone de mer donnée qu'une fois par tour. Placez un des marqueurs "piraterie" de cette puissance dans cette zone comme rappel. Aucune zone de mer ne peut être la cible de piraterie par plus de deux puissances par tour et chaque puissance est limitée à trois actions Piraterie par tour (réparties entre toutes les zones de mer et d'océan).

2. Le joueur cible calcule les dés : La puissance cible calcule le nombre de dés qu'elle devra lancer en défense. Elle reçoit :

- 2 dés pour chaque unité navale (autre que l'Armada) de la puissance cible située dans la zone de mer où a lieu la piraterie (seulement possible si l'Ottoman initie la piraterie avec des pirates).
- 1 dé pour chaque unité navale (autre qu'un pirate ou l'Armada) de la puissance cible (ou d'une autre puissance en guerre avec la puissance active) dans un port ou une zone de mer adjacent à la zone de mer où a lieu la piraterie.
- 1 dé pour chaque forteresse contrôlée par la puissance cible (ou une autre puissance en guerre avec la puissance active) adjacente à la zone de mer où la piraterie se produit. Cette forteresse doit être adjacente à la zone où la piraterie se produit et ne peut pas être en agitation ou assiégée. (*REMARQUE : Ce dé concerne les forteresses, pas les espaces fortifiés, donc les centres ne vous confèrent pas ce dé supplémentaire.*)
- 1 dé si c'est une piraterie par l'Ottoman et que l'unité Chevaliers de St-Jean est dans un port adjacent à la zone où la piraterie se produit.

3. Lancer les dés contre les pirates : La puissance cible lance le nombre de dés calculé ci-dessus. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât. Les dégâts s'appliquent comme suit :

- a) Si l'Ottoman a initié la piraterie avec des pirates, commencez par éliminer 1 pirate pour chaque dégât.

b) Si des dégâts restent après l'étape (a), éliminez 1 unité navale de la pile de la puissance active pour chaque 2 dégâts infligés (les unités éliminées sont choisies par le joueur actif).

c) S'il reste exactement 1 dégât après l'étape (b), éliminez 1 unité navale supplémentaire (de nouveau choisie par le joueur actif).

4. Calcul des dés de piraterie : S'il reste une ou plusieurs unités navales de la puissance active dans la zone de mer après l'étape 3 (et qu'il reste au moins un pirate Ottoman s'il cible une puissance non ennemie), la puissance active lancera les dés pour la piraterie. Cette puissance reçoit le nombre de dés de base suivant :

- **1 dé :** S'il n'y a qu'une seule unité navale de la puissance active dans la zone de mer ou qu'un seul port appartenant à la puissance cible est relié à la zone
- **2 dés :** dans les autres cas

La puissance active ajoute ensuite la valeur de piraterie de tout chef naval présent dans la zone pour obtenir le nombre de dés final.

5. Lancer les dés de piraterie : Le joueur actif lance ce nombre de dés. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât. Pour chaque dégât infligé, la puissance cible doit choisir l'une des récompenses suivantes :

- a. Eliminer une unité navale dans (ou adjacente) à la zone de mer cible,
- b. Autoriser la puissance active à piocher au hasard et à conserver une carte de sa main (elle ne peut être jouée que lors d'une future impulsion),
- c. Accorder au joueur actif 1 PV pour piraterie ou
- d. Détériorer l'Armada Espagnole d'un niveau si l'Espagne était la cible de la piraterie et que l'Armada était dans (ou adjacente) à la zone de mer où la piraterie s'est produite.

On ne peut pas accorder au joueur actif le droit de piocher une carte s'il n'y a plus de carte à piocher dans la main de la puissance cible. La puissance cible doit toujours chercher à octroyer l'une de ces quatre récompenses pour chaque dégât. Il n'est pas permis de faire un choix sans bénéfice si un autre choix est possible. Si plus d'un dégât se produit pendant la même action Piraterie, la puissance cible doit diviser les dégâts aussi également que possible entre les récompenses valides (c'est-à-dire qu'une récompense ne peut pas être choisie une deuxième fois avant que toutes les récompenses possibles soient accordées au moins une fois).

16.5 Piraterie dans le reste du Monde



Si une puissance a un capitaine corsaire dans une zone d'océan, il peut dépenser 2 PC dans l'action Initier la piraterie et cibler l'Espagne ou le Portugal.

Procédure de piraterie dans le reste du Monde

1. Annoncer la piraterie : Une puissance active déclare que son capitaine corsaire dans une zone d'océan initie la piraterie contre l'Espagne ou le Portugal. La puissance cible doit contrôler un village adjacent à cette zone de mer. (*Remarque : Le village Nombre de Dios/Panama est relié à la fois à la Côte Mexicaine et à la Mer des Caraïbes.*) La puissance du capitaine corsaire n'a pas besoin d'être en guerre avec l'Espagne ou le Portugal pour initier cette piraterie et le Portugal peut être la cible à tout moment, même avant que l'événement DEATH OF KING SEBASTIAN en ait fait un plein participant à la partie (ou même si le Portugal est entré en jeu et est devenu un allié Espagnol). La seule restriction est que ni l'Angleterre ni la France ne peut pirater le Portugal si elle est actuellement alliée avec le Portugal. Chaque puissance ne peut initier la piraterie dans une zone d'océan donnée qu'une fois par tour. Placez un des marqueurs "piraterie" de cette puissance dans cette zone comme rappel. Aucune zone d'océan ne peut être la cible de piraterie par plus de deux puissances par tour et chaque puissance est limitée à trois actions Piraterie par tour (réparties entre toutes les zones de mer et d'océan).

2. Le joueur cible calcule les dés : La puissance cible calcule le nombre de dés qu'elle devra lancer en défense.

- **Portugal :** Si le Portugal est la cible, lancez 1 dé pour chaque village Portugais adjacent à cette zone d'océan.
- **Espagne :** Si l'Espagne est la cible, lancez 1 dé pour chaque patrouille dans la zone d'océan plus 1 dé pour chaque forteresse Espagnole dans un village directement relié à cette zone d'océan. Si aucune patrouille ou forteresse adéquate n'est présente, aucun dé n'est lancé.

3. Lancer les dés contre les pirates : Si la puissance cible reçoit 1 dé ou plus, elle exécute ce lancer. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât. Deux dégâts retirent un capitaine corsaire de la partie. Un dégât élimine également un capitaine corsaire s'il était endommagé quand la piraterie a été initiée. Si un dégât frappe un capitaine intact, positionner son marqueur du côté endommagé.

4. La capitaine corsaire calcule les dés de piraterie : Si le capitaine corsaire reste dans la zone d'océan après l'étape 3, la puissance active lancera les dés pour la piraterie. Cette puissance reçoit le nombre de dés de base suivant :

- **1 dé :** Si le capitaine corsaire est endommagé ou qu'un seul village de la puissance cible est relié à la zone
- **2 dés :** dans les autres cas

La puissance active ajoute ensuite la valeur de piraterie du capitaine corsaire aux dés de base pour obtenir le nombre de dés final.

5. Lancer les dés de piraterie : Le joueur actif lance ce nombre de dés. Chaque résultat "5" ou "6" est considéré comme un dégât. Pour chaque dégât infligé, le joueur Espagnol (même si le Portugal est la cible) doit choisir l'une des récompenses suivantes :

- a. Eliminer une patrouille dans la zone d'océan,
- b. Si l'Espagne est la cible, autoriser la puissance active à piocher au hasard et à conserver un des trésors Espagnols. Si l'Espagne a lancé au moins un dé pour la présence d'une forteresse reliée à cette zone d'océan, le joueur Espagnol choisit un trésor de la réserve disponible pour le cacher de ce tirage aléatoire.
- c. Si le Portugal est la cible, autoriser la puissance active à piocher au hasard et à conserver un des trésors Portugais.
- d. Accorder au joueur actif 1 PV pour piraterie.

On ne peut pas accorder au joueur actif un trésor si la rangée appropriée (Espagnole ou Portugaise) est vide (ou si la piraterie est contre l'Espagne, qu'une forteresse Espagnole est reliée à la zone d'océan et qu'il ne reste que 1 trésor Espagnol). La puissance cible doit toujours chercher à octroyer l'une de ces options pour chaque dégât. Il n'est pas permis de faire un choix sans bénéfice si un autre choix est possible. Si plus d'un dégât se produit pendant la même action Piraterie, l'Espagne doit diviser les dégâts aussi également que possible entre les récompenses valides (c'est-à-dire qu'une récompense ne peut pas être choisie une deuxième fois avant que toutes les récompenses possibles soient accordées au moins une fois).

6. Stockage du butin : Les trésors gagnés dans l'étape 5 sont placés sous le marqueur du capitaine corsaire. Les expéditions intactes peuvent transporter deux trésors, les expéditions endommagées seulement un. Si, après avoir reçu des trésors dans l'étape 5 (et en les combinant avec tous les trésors reçus par l'expédition pendant les tentatives de piraterie précédentes), le nombre total dépasse la capacité de stockage de l'expédition, le joueur propriétaire choisit quels trésors en excès sont défaussés.

7. Possible retour à la maison : Si un chemin de zones d'océan reliées peut être tracé de l'emplacement du capitaine corsaire vers une zone d'océan d'entrée pour sa puissance et que ce chemin ne croise aucun passage dangereux, il peut choisir de rentrer à la maison immédiatement. Si cette option est choisie, ajoutez tous les trésors du butin à la main de la puissance, placez le capitaine corsaire sur le

prochain tour de la piste des tours pour indiquer qu'il peut revenir en jeu au début du prochain tour. Si le capitaine corsaire choisit à la place de rester en mer, il doit attendre jusqu'à une prochaine tentative de piraterie ou la Phase Hiver pour avoir une autre occasion de rentrer à la maison.

16.6 Circumnavigation

Chaque capitaine corsaire peut effectuer une circumnavigation du globe en se déplaçant autour du plan dans l'une ou l'autre direction. 2 PV sont attribués au premier capitaine corsaire à effectuer une circumnavigation pendant la partie. 1 PV est attribué la deuxième fois que cela se produit. Attribuez immédiatement les PV, ajoutez les trésors du butin à la main du joueur et retirez le capitaine corsaire du plan si au moins une de ces conditions est remplie (ce n'est pas facultatif) :

- **Ottoman :** Si un capitaine corsaire revient dans l'Océan Indien pour la première fois *depuis la Côte de Guinée* après s'être initialement déplacé hors de l'Océan Indien vers le Pacifique Sud.
- **Ottoman :** Si un capitaine corsaire revient dans l'Océan Indien pour la première fois *depuis le Pacifique Sud* après s'être initialement déplacé hors de l'Océan Indien vers la Côte de Guinée.
- **Anglais, Français, Protestant :** Si un capitaine corsaire se déplace vers l'Atlantique Sud pour la première fois *depuis la Côte Chilienne* et que ce même capitaine a déjà navigué vers l'Océan Indien depuis la Côte de Guinée.
- **Anglais, Français, Protestant :** Si un capitaine corsaire se déplace vers la Côte de Guinée pour la première fois *depuis l'Océan Indien* et que ce même capitaine a déjà navigué vers la Côte Chilienne depuis l'Atlantique Sud.

16.7 Anvers et Rotterdam

Anvers et Rotterdam sont des ports intérieurs spéciaux identifiés par un symbole de port bleu foncé unique. En tant que ports intérieurs, ces villes possèdent un sous-ensemble des propriétés d'un espace de plein port. Ces propriétés spéciales sont :

- **Les unités navales sont interdites :** Aucune unité navale ne peut jamais entrer dans Anvers ou Rotterdam.
- **Transport naval :** Une puissance conduisant un transport naval à travers la Mer du Nord peut déplacer des unités directement d'Anvers ou de Rotterdam à la Mer du Nord (ou vice versa) pour 1 PC si le port relié à Anvers ou Rotterdam par la voie navigable (Flushing ou Brielle) est également sous le contrôle de la puissance active.
- **Assaut :** Un assaut ne peut être conduit contre Anvers ou Rotterdam que si la puissance assiégeante dans l'espace contrôle également le port relié à cet espace par la voie navigable. (*Exception :* Un assaut peut toujours être conduit si la puissance assaillante a des unités navales dans la Mer du Nord ou si la carte événement TREACHERY ou la carte combat SIEGE ENGINEERING est jouée).
- **Piraterie :** Anvers ou Rotterdam peut être la cible d'une tentative de piraterie si la puissance initiant la piraterie contrôle également le port relié à cet espace par la voie navigable.
- **Gueux de mer :** Anvers ou Rotterdam peut être la cible de l'événement SEA BEGGARS si le Protestant contrôle également le port relié à cet espace par la voie navigable.
- **Religion :** Anvers et Rotterdam sont toujours reliés à la Mer du Nord afin de permettre la conversion religieuse à travers une zone de mer (18.5) sans regarder quelle puissance contrôle le port relié par la voie navigable.

Voir 2.5 pour de plus amples informations sur le déplacement, l'interception, l'évitement de bataille et l'activité religieuse à travers une liaison par voie navigable menant à Anvers ou à Rotterdam.

17. CONSTRUCTION

Il y a un certain nombre d'actions qui permettent à chaque puissance de construire de nouvelles unités terrestres, unités navales, expéditions ou forteresses. Les nouvelles unités doivent être construites dans un espace d'origine de votre puissance qui est actuellement sous votre contrôle. (*Exceptions* : Les cartes FOREIGN VOLUNTEERS et REITERS permettent à des unités d'être construites dans un espace ami n'étant pas un espace d'origine). Aucune unité ne peut jamais être construite dans un espace en agitation.

17.1 Réserves de forces

Les marqueurs fournis avec le jeu pour chaque puissance sont volontairement limités pour refléter la main d'œuvre totale de ces puissances au cours de la période. Des unités ne peuvent être jamais construites en plus des marqueurs disponibles. Les joueurs peuvent échanger différentes dénominations de marqueurs à tout moment pour faciliter de nouvelles constructions [EXEMPLE : Si le joueur a manqué de marqueurs "1", il pourrait toujours construire dans un espace contenant 3 unités en remplaçant les unités par un marqueur "4".] Comme les unités navales de la plupart des puissances sont double-face, chaque joueur doit considérer soigneusement le type d'unité navale qu'il veut construire (par exemple, une puissance avec des galères et des galions pourrait diminuer ses possibilités de construire une flotte de galions si elle construit trop de galères).



Chevaliers de St-Jean : Ce marqueur est considéré comme un marqueur régulier Espagnol pour tout le jeu sauf :

- Il ne peut jamais être construit par une action Construction de régulier et
- Il ne peut être jamais déplacé de son espace actuel.

En fonction du scénario, il commence la partie avec 1 ou 2 unités. Si on élimine toutes les unités, le marqueur ne peut revenir sur le plan par le jeu de l'événement KNIGHTS OF ST. JOHN.

17.2 Unités terrestres

Les unités terrestres peuvent être construites dans tout espace d'origine ami qui n'est pas occupé par des unités ennemies. Les seules exceptions sont :

- comme indiqué par les cercles rouges avec une barre oblique diagonale, le joueur Ottoman ne peut pas construire d'unités terrestres à Alger ou Djerba/Tripoli,
- le joueur Espagnol ne peut pas construire d'unités terrestres à Oran ou Malte (identifiés par le même symbole) et
- les seules unités que le joueur Espagnol peut construire dans la région Néerlandaise de conflit religieux sont les Wallons. Les trois marqueurs réguliers Wallons représentent un sous-ensemble spécial de la réserve de forces Espagnole. Ils sont considérés comme des réguliers Espagnols pour tous les buts. La seule exception est la construction d'unité : Ils ne peuvent être construits que dans des espaces aux Pays-Bas et ce sont les seules unités Espagnoles qui peuvent être construites aux Pays-Bas.

Les joueurs Ottoman et du St-Empire peuvent également construire des unités sur une carte de guerre étrangère s'il en existe une active (23.7).

Réguliers : Chaque puissance peut dépenser 2 PC dans l'action Construction de régulier. Ajoutez 1 unité régulière sur la carte pour chaque action de ce type.

Mercenaires : Chaque puissance, à l'exception de l'Ottoman, peut dépenser 1 PC dans l'action Construction de mercenaire. Ajoutez 1 unité mercenaire sur le plan pour chaque action de ce type.

Cavalerie : L'Ottoman (seulement) peut dépenser 1 PC dans l'action Construction de cavalerie. Ajoutez 1 unité cavalerie sur la carte pour chaque action de ce type.

17.3 Unités navales

Les unités navales peuvent être construites dans n'importe quel port d'origine ami qui n'est pas occupé par des unités ennemies. Les unités navales perdues en combat ou assaut ne peuvent pas être reconstruites le tour dans lequel on les a éliminées. Quand une unité navale est perdue, placez-la sur le prochain tour de la piste des tours. Pendant la Phase Distribution des cartes (8.1), ces unités navales éliminées sont remises dans les réserves d'unités disponibles pouvant être construites par cette puissance. (*Exception* : Si une puissance a gagné le bonus de science Cale Sèche, elle peut immédiatement reconstruire les unités navales perdues de sa puissance majeure. Ces unités reviennent immédiatement dans la réserve de forces de la puissance quand elles sont éliminées).



Galère : L'Ottoman, l'Espagne, la France et le St-Empire peuvent dépenser 2 PC dans l'action Construction de galère. Ajoutez 1 galère sur le plan dans n'importe quel port d'origine à chaque fois que cette action est effectuée. La galère est le seul type d'unité que l'Espagne peut construire à Oran. L'Ottoman ne peut construire aucune galère à Alger ou Djerba/Tripoli. L'Espagne ne peut construire aucune galère dans les espaces de la région Néerlandaise de conflit religieux.



Pirate : L'Ottoman (seulement lui) peut dépenser 1 PC dans l'action Construction de pirate. Ajoutez 1 pirate sur le plan à chaque fois que cette action est effectuée. Chaque pirate peut être construit dans

n'importe quel port d'origine Ottoman y compris Alger et Djerba/Tripoli.



Galion : L'Espagne, l'Angleterre, la France et le Protestant peuvent dépenser 2 PC dans l'action Construction de galion. Ajoutez 1 galion à un port d'origine relié à une zone de mer Atlantique à chaque fois que cette action est effectuée. Si l'Angleterre établit un galion à Londres à partir du tour 3 et que le capitaine corsaire Hawkins est dans cet espace, placez le marqueur galion du côté galion de course. (Alternativement, les galions anglais existants peuvent être améliorés du côté galion de course par l'événement JOHN HAWKINS). L'Espagne ne peut construire aucun galion dans les espaces de la région Néerlandaise de conflit religieux.



Patrouille : L'Espagne peut dépenser 2 PC dans l'action Construction de patrouille. Ajoutez 1 patrouille à n'importe quelle zone d'océan reliée à un village sous contrôle Espagnol à chaque fois que cette action est effectuée.

17.4 Expéditions

L'Ottoman, l'Angleterre, la France et le Protestant peuvent dépenser 1 PC dans l'action Construction d'expédition de. Prenez un capitaine corsaire de votre puissance et ajoutez-le au plan. Il y a trois cas :

Capitaine corsaire Ottoman, Canal de Suez pas construit : Placez le capitaine corsaire dans l'Océan Indien du côté endommagé (verso).

Capitaine corsaire Ottoman, Canal de Suez construit : Placez le capitaine corsaire dans l'Océan Indien du côté normal (recto).

Capitaine corsaire Anglais, Français, du St-Empire ou Protestant : Placez le capitaine corsaire dans une des zones d'océan Atlantique Nord ou Côte de Guinée du côté normal (recto). Chaque capitaine corsaire avec un fond mi-orange et mi-bleu peut être construit par le Français ou le Protestant (celui qui commandite son voyage en premier). Le Testu ne peut pas être utilisé s'il a déjà été commandité comme scientifique ce tour-ci.



Chacune de ces puissances ayant un marqueur colonie qui n'est pas actuellement en jeu peut dépenser un PC additionnel (pour un coût total de 2 PC) pour ajouter une colonie à l'expédition. (*Exception* : L'Ottoman ne

peut ajouter une colonie que si le Canal de Suez a été construit). Placez la colonie sur le marqueur capitaine corsaire. Ne pas payer le PC additionnel si la puissance a gagné le bonus de science Plantation. Les règles pour les déplacements d'expéditions sur le reste du Monde peuvent être trouvées en 16.1.

17.5 Forteresses



Chaque puissance peut dépenser 2 PC dans l'action Construction de forteresse. Une forteresse peut être construite dans n'importe quel espace d'origine ami non fortifié en Europe s'il n'est pas occupé par des unités ennemies et si aucun marqueur forteresse n'existe (et s'il n'est pas en agitation). Quand vous ajoutez une forteresse en Europe, prenez-la de la réserve générale des marqueurs.

L'Espagne peut construire des forteresses dans le reste du Monde avec l'action Construction de forteresse si un marqueur forteresse est disponible sur la carte puissance Espagnole. Retirez ce marqueur de la carte puissance Espagnole et placez-le sur n'importe quel village du reste du Monde contrôlé par l'Espagne et qui ne contient pas déjà une forteresse.

18. CONFLITS RELIGIEUX

Le conflit pour les cœurs et les esprits religieux d'Europe commencé par Martin Luther en 1517 continue dans *Virgin Queen*, bien qu'il soit confiné à quatre régions (2.5) : Ecosse, Angleterre, Pays-Bas et France. Les joueurs Espagnol, Anglais, du St-Empire et Protestant gagnent (ou perdent) des PV basés sur les résultats de ce conflit. Les joueurs Espagnol, Français et Protestant peuvent gagner via une victoire automatique si le conflit religieux penche trop loin dans un sens.

Ce chapitre présente toutes les règles régissant le conflit religieux. Après un chapitre sur les principes de base, les règles ci-dessous couvrent les trois actions qui résultent du combat religieux (18.2 à 18.4). Elles sont suivies des procédures détaillées pour la résolution des tentatives de conversion Protestante, des tentatives de conversion Catholique et des rébellions.

18.1 Principes de base

Terminologie

Rappelez-vous que "l'influence religieuse" (Catholique ou Protestante, voir 2.3) de chaque espace dans les quatre régions de conflit religieux est repérée pendant toute la partie et n'est liée en aucune façon au contrôle politique de l'espace. Avec cela à l'esprit, voici une autre terminologie importante pour les conflits religieux.

Tentative de conversion Protestante : Une tentative de conversion Protestante est une étape à l'intérieur d'une action ou d'un événement religieux dans laquelle une puissance essaye de repositionner l'influence religieuse d'un espace de Catholique à Protestant. Bien que seuls l'Angleterre et le Protestant puissent initier des conversions Protestantes par des actions, n'importe quelle puissance peut initier des conversions si elle joue une carte événement qui autorise de telles tentatives.

Tentative de conversion Catholique : Une tentative de conversion Catholique est une étape à l'intérieur d'une action ou d'un événement religieux dans laquelle une puissance essaye de repositionner l'influence religieuse d'un espace de Protestant à Catholique. Bien que seules l'Espagne et la France puissent initier des conversions Catholiques par des actions, n'importe quelle puissance peut initier des conversions si elle joue une carte événement qui autorise de telles tentatives.

Dernier carré

Pendant la partie, l'influence religieuse des espaces dans chacune des quatre régions de conflit religieux permutera dans les deux sens entre

Catholique et Protestant. Cependant, en aucun cas, une action ou un événement ne peut enlever le dernier espace Catholique ou le dernier espace Protestant d'une de ces régions. Si la résolution d'un événement ou d'une action devait normalement changer l'influence de ce dernier espace, ce repositionnement est ignoré. On ne peut pas initier un événement ou une action qui produit des tentatives de conversion si aucun espace ne peut être repositionné par ces tentatives à cause de cette règle du dernier carré. Un espace en agitation peut être compté comme le dernier espace d'une religion particulière dans une région.

18.2 Sermons de prédication

L'Espagne ou le Protestant peut dépenser 2 PC dans l'action Sermon de prédication. Si l'Espagne entreprend l'action, elle a comme conséquence 5 tentatives de conversion Catholique en Angleterre. Si le Protestant entreprend l'action, il peut choisir de faire 5 tentatives de conversion Protestante en France, aux Pays-Bas ou en Ecosse (mais il ne peut pas faire de tentatives dans plus d'une région). Les tentatives de conversion Protestante et Catholique sont résolues selon 18.5.

18.3 Suppression de l'hérésie

L'Espagne, l'Angleterre ou la France peut dépenser 2 PC dans l'action Suppression de l'hérésie. Si l'Espagne entreprend l'action, elle a comme conséquence 5 tentatives de conversion Catholique aux Pays-Bas. Si l'Angleterre entreprend l'action, elle a comme conséquence 5 tentatives de conversion Protestante en Angleterre. Enfin, si la France entreprend l'action, elle a comme conséquence 5 tentatives de conversion Catholique en France ou en Ecosse (mais la France ne peut pas faire de tentatives dans plus d'une région). Les tentatives de conversion Protestante et Catholique sont résolues selon 18.5.

<i>Résumé des actions Sermon de prédication / Suppression de l'hérésie</i>			
Région	Sermon de prédication	Suppression de l'hérésie	
Angleterre	Espagne (pour des tentatives de conversion Catholique)	Angleterre	(pour des tentatives de conversion Protestante)
France	Protestant (pour des tentatives de conversion Protestante)	France	(pour des tentatives de conversion Catholique)
Pays-Bas	Protestant (pour des tentatives de conversion Protestante)	Espagne	(pour des tentatives de conversion Catholique)
Ecosse	Protestant (pour des tentatives de conversion Protestante)	France	(pour des tentatives de conversion Catholique)

18.4 Rébellions

Le Protestant peut dépenser de 2 à 5 PC dans l'action Rébellion afin de repositionner en France ou aux Pays-Bas des espaces ayant de l'influence religieuse Protestante vers le contrôle politique Protestant. L'action peut ajouter des unités Huguenotes ou Hollandaises dans certains de ces espaces et placer le Protestant en guerre avec la France ou l'Espagne. L'Espagne peut initier des rébellions en Angleterre par l'action Espionnage Rébellion Catholique Anglaise (19.4) ou l'événement RISING OF THE NORTH mais n'a aucune action Rébellion disponible comme le Protestant. La procédure détaillée des rébellions peut être trouvée en 18.5.

Restrictions:

- Si deux rébellions sont initiées pendant la même impulsion, elles doivent cibler des régions de conflits religieux différentes.
- Les rébellions sont impossibles en Ecosse.
- Des rébellions ne peuvent pas être initiées en France si le Protestant est actuellement allié avec la France.
- Une rébellion ne peut pas être initiée s'il n'y a aucun espace cible valide (voir procédure de rébellion, étape 1 en 18.5).

18.5 Procédures Religieuses

Unités et Religion

La présence d'unités terrestres et navales peut affecter si les tentatives de conversion peuvent probablement réussir ou sont automatiquement réussies. Ces effets sont appliqués en fonction de l'affiliation religieuse des unités, comme indiqué ci-dessous :

Les unités Protestantes sont :

- Les réguliers et unités navales Anglais
- Les réguliers et unités navales Hollandais
- Les réguliers et unités navales Huguenots
- Les réguliers Ecosais

Les unités Catholiques sont :

- Les réguliers et unités navales Espagnols
- Les réguliers et unités navales Français
- Les réguliers Irlandais
- Les réguliers et unités navales Papaux
- Les réguliers et unités navales Portugais
- Les réguliers et unités navales Vénitiens
- Les réguliers Wallons

Les unités non alignées sont :

- Les réguliers, cavaleries et unités navales Ottomans
- Les réguliers du St-Empire
- Les mercenaires de chaque puissance

Procédure de tentative de conversion Protestante

Toutes les tentatives de conversion Protestante résultant d'une action unique ou d'un événement sont résolues ensemble en utilisant la procédure suivante :

1. Lancer des dés : Lancez un dé pour chaque tentative de conversion générée par cet action ou événement. (Remarquez que le premier dé n'est pas lancé aléatoirement pour les conversions issues des événements CALVINIST ZEAL, BELGIC CONFESSION et HUGUENOT LENT. A la place, ce dé est automatiquement placé sur "6".)

2. Ajustement des dés : Si ces tentatives de conversion sont issues de BELGIC CONFESSION, changez chaque résultat de l'étape 1 de "3" en "4". Si ces tentatives de conversion sont issues de ICONOCLASTIC FURY, changez chaque résultat "5" en "6".

3. Elimination des manqués : Chaque résultat "2" et "3" est un coup manqué. Ces dés peuvent être ignorés pour le reste de cette procédure.

4. Attribution des marqueurs agitation : Si au moins un "1" a été obtenu sur un dé pendant l'étape 1, un espace en agitation sera produit par cette tentative de conversion. Prenez maintenant un marqueur agitation, l'agitation sera placée pendant l'étape 7. (Si ces tentatives sont issues de ICONOCLASTIC FURY, prenez un marqueur agitation pour chaque résultat "1"). Vous pouvez annuler un marqueur agitation si vous êtes disposé à ramener un résultat de "6" à "5".

5. Affectation des conversions majeures : Tout résultat de "6" est une conversion majeure. Pour chaque conversion majeure vous pouvez soit :

- Conserver le résultat pour l'étape 6 ainsi il pourra convertir un espace possédant une unité Catholique ou un Jésuite, ou
- Repositionner un espace vers l'influence religieuse Protestante pour élargir votre "région de base" avant que des conversions additionnelles ne se produisent pendant l'étape 6. Chaque espace repositionné doit remplir chacune des trois conditions de conversion Protestante indiquées dans le tableau suivant.

Conditions de conversion Protestante

- L'espace est dans la(les) région(s) de conflit(s) religieux cible(s) pour cette action ou cet événement.
- L'espace est adjacent à un espace sous influence religieuse Protestante (même à travers un col) ou est un port relié à une zone de mer qui contient d'autres ports sous influence religieuse Protestante. L'espace ou le port adjacent ne peut pas être en agitation et doit avoir été Protestant *au début de cette étape de la procédure*.
- L'espace cible ne contient ni unité Catholique ni Jésuite.

6. Affectation des conversions restantes : Tout résultat de "4" ou "5" est une conversion mineure. Pour chaque conversion mineure, repositionnez un espace qui remplit chacune des trois conditions de conversion Protestante vers l'influence religieuse Protestante. Chaque résultat "6" conservé dans l'étape 5 est une conversion majeure. Pour chaque conversion majeure, repositionnez un espace qui remplit les deux premières conditions de conversion vers l'influence religieuse Protestante. Vous pouvez ignorer la troisième condition avec les conversions majeures, vous permettant de repositionner des espaces avec des unités Catholiques ou des Jésuites présents.

7. Ajout de l'agitation : Ajoutez chaque marqueur agitation récupéré dans l'étape 4 sur le plan. L'espace est choisi par la puissance ayant effectué les tentatives de conversion. Ce doit être un espace converti pendant cette action ou événement. Ignorez le placement des marqueurs excessifs si vous avez plus de marqueurs agitation que d'espaces convertis.

EXEMPLE : C'est la première impulsion Protestante du scénario de tournoi. Aucune unité ou marqueur de contrôle n'a changé de position depuis la préparation de la partie. Le joueur Protestant joue la carte HUGUENOT LENT pour l'événement : "Effectuez 8 tentatives de conversion Protestante qui peuvent affecter des espaces en France. Le premier dé est automatiquement un "6", les autres sont lancés aléatoirement".

ETAPE 1 : Le joueur Protestant commence par placer un dé sur la table avec le côté "6" au-dessus, prend alors sept autres dés en main et les lance. (Il n'a besoin de prendre aucune décision concernant l'endroit en France où il voudrait effectuer des conversions jusqu'à après que les dés aient été lancés.) Les résultats sont 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, plus le 6 qui a été mis de côté.

ETAPE 2 : Ignorée (ce n'est pas un des deux événements indiqués dans cette étape).

ETAPE 3 : Les deux dés avec "2" et "3" sont enlevés de la table car ces coups manqués sont ignorés.

ETAPE 4 : Un seul marqueur agitation est pris par le Protestant pour être placé dans l'étape 7 (bien qu'il y ait plus d'un résultat "1").

ETAPE 5 : Le Protestant a 2 conversions majeures à affecter, une pour chacun des résultats "6". Il décide qu'il veut convertir Paris, ainsi il décide de conserver un dé pour l'étape 6 (qui sera utilisé sur Paris) et utilise l'autre pour élargir sa "région de base" vers Paris. Orléans est repositionné vers l'influence religieuse Protestante.

ETAPE 6 : Le "6" qui a été conservé pendant l'étape 5 est utilisé pour repositionner Paris vers l'influence religieuse Protestante. Le Protestant dispose de deux conversions mineures qui peuvent repositionner des espaces sans unité Catholique : Il choisit de convertir Bourges et Dijon.

ETAPE 7 : Le marqueur agitation doit maintenant être placé à Orléans, Paris, Bourges ou Dijon puisque ce sont les espaces qui ont été convertis. Paris est choisi pour l'agitation, forçant le joueur Français à mettre également un marqueur agitation sur sa carte puissance pour indiquer qu'un de ses centres est en agitation.

Le plan ressemble maintenant à ça :



Procédure de tentative de conversion Catholique :

Toutes les tentatives de conversion Catholique résultant d'une action unique ou d'un événement sont résolues ensemble en utilisant la procédure suivante.

1. Lancer des dés : Lancez un dé pour chaque tentative de conversion générée par cet action ou événement. (Remarquez que le premier dé n'est pas lancé aléatoirement pour les conversions issues des événements COUNCIL OF TROUBLES, INDEX OF PROHIBITED BOOKS, TRIDENTINE CATECHISM et ENGLISH RECUSANTS. A la place, ce dé est automatiquement placé sur "6".)

2. Elimination des manqués : Chaque résultat "2" et "3" est un coup manqué. Ces dés peuvent être ignorés pour le reste de cette procédure.

3. Attribution des marqueurs agitation : Si au moins un "1" a été obtenu sur un dé pendant l'étape 1, un espace en agitation sera produit par cette tentative de conversion. Prenez maintenant un marqueur agitation, l'agitation sera placée pendant l'étape 6. Vous pouvez annuler un marqueur agitation si vous êtes disposé à ramener un résultat de "6" à "5".

4. Affectation des conversions majeures : Tout résultat de "6" est une conversion majeure. Pour chaque conversion majeure vous pouvez soit :

- Conserver le résultat pour l'étape 6 ainsi il pourra convertir un espace possédant une unité Protestante, ou
- Repositionner un espace vers l'influence religieuse Catholique pour élargir votre "région de base" avant que des conversions additionnelles ne se produisent pendant l'étape 5. Chaque espace repositionné doit remplir chacune des trois conditions de conversion Catholique indiquées dans le tableau suivant.

Conditions de conversion Catholique

- L'espace est dans la(les) région(s) de conflit(s) religieux cible(s) pour cette action ou cet événement.
- L'espace est adjacent à un espace sous influence religieuse Catholique (même à travers un col) ou est un port relié à une zone de mer qui contient d'autres ports sous influence religieuse Catholique. L'espace ou le port adjacent ne peut pas être en agitation et doit avoir été Catholique au début de cette étape de la procédure.
- L'espace cible ne contient aucune unité Protestante.

5. Affectation des conversions restantes : Tout résultat de "4" ou "5" est une conversion mineure. Pour chaque conversion mineure, repositionnez un espace qui remplit chacune des trois conditions de conversion Catholique vers l'influence religieuse Catholique. Chaque

résultat "6" conservé dans l'étape 5 est une conversion majeure. Pour chaque conversion majeure, repositionnez un espace qui remplit les deux premières conditions de conversion vers l'influence religieuse Catholique. Vous pouvez ignorer la troisième condition avec les conversions majeures, vous permettant de repositionner des espaces avec des unités Protestantes présentes.

6. Ajout de l'agitation : Ajoutez chaque marqueur agitation récupéré dans l'étape 3 sur le plan. L'espace est choisi par la puissance ayant effectué les tentatives de conversion. Ce doit être un espace converti pendant cette action ou événement. Ignorez le placement des marqueurs excessifs si vous avez plus de marqueurs agitation que d'espaces convertis.

Procédure de rébellion

1. Spécifier l'espace cible et les PC dépensés : Choisissez l'espace cible et le nombre de PC que vous dépensez pour cette action Rébellion (pour les actions Rébellion, c'est de 2 à 5 PC). Dépenser des PC additionnels fournit plus de dés dans la rébellion, permet à plus d'espaces de passer sous contrôle Protestant et place plus de réguliers dans l'espace cible si la rébellion réussit. L'espace cible doit répondre à ces exigences :

- Il doit être en France ou aux Pays-Bas.
- Il doit être sous contrôle politique Français (si l'espace est en France) ou contrôle politique Espagnol (si l'espace est aux Pays-Bas).
- Il doit être sous influence religieuse Protestante.
- L'espace ne peut pas être actuellement assiégé (mais il peut être en agitation).

2. Résolution de la rébellion : S'il n'y avait aucune unité Catholique dans l'espace cible, la rébellion est automatiquement réussie, passez à l'étape 3. Sinon lancez les dés pour voir si la rébellion peut éliminer toutes les unités Catholiques dans l'espace cible. Lancez un dé pour chaque PC dépensé plus un dé additionnel si la cible est un espace d'origine Protestant. Chaque résultat de "5" ou "6" est considéré comme un dégât. La puissance contrôlant l'espace élimine une unité Catholique sous son contrôle de l'espace pour chaque dégât infligé (rappelez-vous que les unités Catholiques sont soit des réguliers soit des unités navales mais pas des mercenaires). Si, après que ces pertes sont appliquées, au moins une unité Catholique sous le contrôle de cette puissance reste, la rébellion échoue. Sautez le reste de cette procédure.

3. Déportation des unités : Chaque chef et unité non Catholique dans l'espace cible est déporté (12.5). Chaque unité Catholique dans l'espace cible qui est contrôlée par une puissance autre que le propriétaire de l'espace est également déportée.

4. Contrôle des espaces : Repositionnez le contrôle politique de l'espace cible vers le contrôle politique Protestant. Chaque espace additionnel adjacent à l'espace cible et dans la même région de conflit religieux peut également être repositionné vers le contrôle politique Protestant s'il est à la fois sous influence religieuse Protestante et sans aucune unité Catholique. Toutefois, le nombre total d'espaces repositionnés dans cette étape ne peut jamais dépasser le nombre de PC dépensés pour cette action. Chaque unité qui est dans un de ces espaces et qui n'est pas contrôlée par le Protestant est déportée.

5. Dotation de réguliers : Si la rébellion est en France, ajoutez 1 régulier Huguenot à l'espace cible pour chaque 2 PC dépensés. Si la rébellion est aux Pays-Bas, ajoutez 1 régulier Hollandais à l'espace cible pour chaque 2 PC dépensés. Le nombre de réguliers reçus est limité par le nombre de marqueurs Protestants.

6. Mise à jour de l'état de guerre : Si cette rébellion est en France et que le Protestant n'est pas actuellement en guerre avec la France, ajoutez un marqueur En guerre dans la case pour ces puissances sur la Table Statut diplomatique. Si cette rébellion est aux Pays-Bas et que le Protestant n'est pas actuellement en guerre avec l'Espagne, ajoutez un marqueur En guerre dans la case pour ces puissances sur la Table Statut diplomatique.

7. Ajout d'une capitale Protestante : Si le Protestant n'a aucune capitale désignée pour cette région de conflit religieux (et que sa capitale n'est pas sur la piste des tours parce qu'elle a été capturée plus tôt ce tour-ci), il peut en ajouter une au plan à ce moment-là (23.6). L'espace choisi doit être sous contrôle politique Protestant et doit être un espace fortifié (mais ce n'est pas nécessairement un centre). Ça n'est pas nécessairement l'espace cible choisi dans l'étape 1. Ajoutez un marqueur capitale à l'espace.

8. Ajout d'un chef militaire : S'il y a un chef militaire Protestant pour cette région de conflit religieux disponible pour entrer en jeu, le Protestant peut ajouter ce chef à l'espace cible choisi dans l'étape 1.

EXEMPLE : C'est l'impulsion Protestante et l'est de la France ressemble à ceci :



Le joueur Protestant joue une carte de 3 PC.

ETAPE 1 : Le Protestant choisit Lyon comme espace cible et affecte chacun des 3 PC à cette rébellion.

ETAPE 2 : Lyon n'est pas un espace d'origine Huguenot, ainsi seulement trois dés sont lancés. Le Protestant obtient 1, 2, 5, assez bon pour un dégât. La seule unité Catholique présente est un régulier Français, ainsi elle est éliminée. La rébellion réussit puisque toutes les unités Catholiques ont été éliminées.

ETAPE 3 : Les deux mercenaires français sont déportés (vers l'espace fortifié et contrôlé par le Français le plus proche ou Paris, la capitale Française). Orléans est choisi.

ETAPE 4 : Le Huguenot gagne le contrôle de Lyon et de jusqu'à 3 espaces adjacents sous influence religieuse Protestante en France. Des marqueurs de contrôle Huguenots sont placés de leur côté d'influence religieuse Protestante sur Dijon et Clermont.

ETAPE 5 : Un régulier Huguenot est placé à Lyon.

ETAPE 6 : La France et le Protestant sont maintenant en guerre (s'ils ne le sont pas déjà).

ETAPE 7 : Si la capital Huguenote n'était pas sur le plan, elle pourrait être placée à Lyon. Toutefois la capitale est déjà à La Rochelle, ainsi cette étape est ignorée.

ETAPE 8 : Si le Huguenot avait un chef militaire disponible pour entrer en jeu, il pourrait être placé à Lyon. Toutefois Coligny et Navarre sont déjà sur la carte, ainsi cette étape est ignorée.

A la fin de la rébellion le plan ressemble maintenant à ceci :



19. ESPIONNAGE

Commençant au tour 3, les guerres de religion prennent un caractère plus méchant, permettant à toutes les puissances d'initier des actions considérées comme de l'espionnage. (Aucune des actions mentionnées dans ce chapitre des règles ne peut être utilisée pendant les tours 1 ou 2.) Chaque puissance reçoit 4 nouveaux marqueurs dans sa réserve de forces au début du tour 3 :

- Deux marqueurs "informateur"
- Un marqueur "assassinat utilisé"
- Un marqueur "clé de chiffrement" (l'utilisation est décrite sur la carte événement CIPHER KEY)

Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer l'affectation des atouts de renseignement de cette puissance, comme indiqué dans les chapitres ci-dessous.

19.1 Collecte de renseignements

Chaque puissance peut dépenser 2 PC dans l'action Collecte de renseignements. Le joueur actif lance le nombre de dés d'attaque indiqué sur la colonne Collecte de renseignements de la Table Espionnage (deux dés de base plus l'éventuel bonus indiqué). Des dégâts sont marqués sur "5" et "6". Consultez le bas de la colonne Collecte de renseignements pour déterminer le résultat de l'opération de renseignement. Si un informateur est neutralisé, repositionnez son marqueur du côté verso. Cet informateur est renvoyé à sa puissance propriétaire pendant la Phase Hiver. Si un Jésuite est neutralisé, enlevez le marqueur Jésuite du plan, il peut revenir en jeu pendant une future Phase Distribution des cartes si l'Espagne a une case Jésuite disponible sur sa carte puissance.

19.2 Infiltré opérationnel



Chaque puissance peut dépenser 2 PC pour ajouter un opérationnel en jeu. Quand un informateur est ajouté, son marqueur est placé dans la case "Informateurs vous espionnant" de la carte puissance de la cible prévue. Vous ne pouvez ajouter un informateur avec cette action que si vous avez un informateur non neutralisé dans votre réserve de forces ou un que vous êtes disposé à déplacer d'une carte puissance vers une autre. Vous ne pouvez pas ajouter un informateur si vous en avez déjà un sur la carte puissance de la cible (que cet informateur existant soit neutralisé ou pas). Quand un informateur espionne, les activités d'espionnage initiées contre la puissance cible reçoivent des dés additionnels.

L'Espagne peut également utiliser cette action pour ajouter un Jésuite au plan s'il en reste au moins un sur la carte puissance Espagnole. Enlevez le marqueur Jésuite de la carte puissance et placez-le dans n'importe quel espace en Angleterre (pas plus d'un par espace). Un Jésuite aide à promouvoir la cause Catholique (18.5 et 19.4). Aucun Jésuite ne peut être placé dans une autre région de conflit religieux que l'Angleterre et un Jésuite ne peut se déplacer que quand la carte GOD'S SECRET AGENTS est jouée comme événement.

19.3 Assassinat



Chaque puissance peut, une fois par tour, dépenser de 2 à 4 PC dans l'action Assassinat afin d'essayer de retirer de la partie un chef d'armée nommé (ou Elisabeth I^{re}). Un chef doit servir comme chef d'armée et être sur le plan pour être désigné comme cible pour l'assassinat (c'est-à-dire que ni les chefs d'armée Protestants hors du plan, ni les chefs d'armée capturés, ni les chefs d'armée par défaut ni Don John s'il sert comme chef naval ne sont éligibles). Dépenser plus de PC permet au joueur actif de lancer plus de dés (augmentant ses chances de succès). Le joueur actif lance le nombre de dés d'attaque indiqué sur la colonne Assassinat de la Table Espionnage. Calculer alors le nombre de dés à lancer par le joueur défenseur de la même façon. Chaque camp lance ses dés, des dégâts sont marqués sur "5" et "6". Consultez le bas de la colonne Assassinat pour déterminer le résultat. Si la cible est tuée, la puissance qui a assassiné gagne 1 PV. Après résolution de l'action, placez le marqueur "Assassinat utilisé" de la puissance active sur la piste des tours pour vous souvenir que cette puissance ne peut pas faire une autre tentative d'assassinat jusqu'au prochain tour.

19.4 Rébellion Catholique Anglaise

Une fois par tour, l'Espagne peut dépenser de 3 à 5 PC dans l'action Rébellion Catholique Anglaise (en supposant qu'elle n'a pas déjà initié un assassinat ce tour-ci, placez le marqueur "Assassinat utilisé" de l'Espagne sur la piste des tours quand vous jouez cette action). Dépenser plus de PC permet au joueur actif de lancer plus de dés (augmentant ses chances de succès). Le joueur Espagnol lance le nombre de dés d'attaque indiqué sur la colonne Rébellion Catholique Anglaise de la Table Espionnage. Calculer alors le nombre de dés à lancer par l'Angleterre de la même façon. Chaque camp lance ses dés, des dégâts sont marqués sur "5" et "6". Consultez le bas de la colonne Rébellion Catholique Anglaise pour déterminer le résultat. Un résultat de "6 Conversions Catholiques suivi d'une rébellion de 4 PC (en Angleterre)" est résolu comme suit :

1. Conversions Catholiques : Le joueur Espagnol effectue 6 conversions Catholiques qui peuvent affecter des espaces en Angleterre (18.5).

2. Désignation de l'espace cible : Choisissez l'espace cible qui doit répondre à ces exigences :

- Il doit être en Angleterre
- Il doit être sous contrôle politique Anglais
- Il doit sous influence religieuse Catholique
- L'espace ne peut pas être actuellement assiégé ou en agitation

3. Résolution de la rébellion : S'il n'y a aucune unité Protestante dans l'espace cible, la rébellion est automatiquement réussie, passez à l'étape 4. Sinon, lancez les dés pour voir si la rébellion peut éliminer toutes les unités Protestantes dans l'espace cible. Lancez 5 dés. Chaque résultat de "5" ou "6" est considéré comme un dégât. L'Angleterre élimine de l'espace une unité Protestante sous son contrôle pour chaque dégât réussi (rappelez-vous que les unités Protestantes sont soit des réguliers soit des unités navales mais pas des mercenaires). Si après que ces pertes sont appliquées, une ou plusieurs unités Protestantes restent sous contrôle Anglais, la rébellion échoue. Sautez le reste de cette procédure.

4. Déportation des unités : Chaque unité non Protestante dans l'espace cible est déportée (12.5). Chaque unité Protestante dans l'espace cible qui est contrôlé par une puissance autre que l'Angleterre est également déportée.

5. Contrôle des espaces : Passez le contrôle politique de l'espace cible au contrôle politique Espagnol. Chaque espace additionnel adjacent à l'espace cible peut également passer au contrôle politique Espagnol s'il est à la fois sous influence religieuse Catholique et sans unité Protestante. Toutefois, le nombre total d'espaces récupérés dans cette étape ne peut jamais dépasser 4. Chaque unité dans ces espaces qui n'est pas contrôlée par l'Espagne est déportée.

6. Dotation de réguliers : Ajoutez 2 réguliers Espagnols à l'espace cible si c'est permis par le nombre de marqueurs Espagnols.

7. Mise à jour de l'état de guerre : Ajoutez un marqueur En guerre dans la case Espagne / Angleterre sur la Table Statut diplomatique (s'il n'y en a pas déjà un).

20. HIVER

La cinquième phase de chaque tour est la Phase Hiver, qui débute immédiatement après la dernière impulsion des manches d'actions. Lors de cette phase, tous les joueurs accomplissent les activités suivantes dans cet ordre :

- Propagez l'agitation auprès de l'unité des Morisques
- Défaussez les trésors inutilisés
- Retirez les marqueurs d'unités navales prêtées
- Retournez les unités navales dans le port le plus proche
- Retournez les chefs et les unités dans les espaces fortifiés (ils subissent de l'attrition s'il n'y a pas de chemin dégagé jusqu'à un tel espace)
- Retirez les marqueurs d'alliance des puissances majeures
- Ajoutez 1 régulier à chaque capitale sous contrôle ami (ou des mercenaires si désiré par le joueur du St-Empire)
- Retirez tous les marqueurs piraterie
- Renvoyez les trésors du Nouveau Monde
- Réinitialisez les marqueurs espionnage
- Réinitialisez le statut diplomatique
- Évaluez la formation de la Ligue Catholique

Chacune de ces activités de la Phase Hiver peut être entreprise simultanément par tous les joueurs pour accélérer la partie.

20.1 Propagation de l'agitation des Morisques



Si l'unité Morisco est en jeu, le joueur Ottoman place des marqueurs agitation sur 2 espaces inoccupés à moins de 2 espaces de cette unité.

20.2 Défausse des trésors inutilisés

Défaussez chaque trésor restant dans la main de chaque joueur (ceux qu'il n'a pas pu dépenser pendant la Phase Actions).

20.3 Marqueurs d'unités navales prêtées

Retirez chaque marqueur Prêtée des unités navales. Chacune de ces flottes retourne dans un port contrôlé par la puissance à laquelle elle appartient lors d'une prochaine étape, pas dans un port contrôlé par la puissance à laquelle elle a été prêtée.

20.4 Retour à la maison

Chaque unité navale retourne maintenant dans un port comme décrit ci-dessous. Immédiatement après que les unités navales sont revenues dans des ports, chaque unité terrestre est déplacée dans un espace fortifié.

Retour des unités navales à la maison

Chaque unité navale doit être placée dans le plus proche port contrôlé par sa puissance majeure. Si plusieurs ports se trouvent à la même distance, le joueur propriétaire choisit n'importe lequel de ces ports équidistants (en séparant une pile entre plusieurs ports s'il le désire). Les unités navales retournant à la maison à cet instant ne peuvent pas être interceptées, n'effectuent pas de combat naval si elles se déplacent à travers des unités ennemies, ne subissent jamais d'attrition et peuvent retourner dans un port qui était assiégé au début de la phase. Chaque chef naval situé dans une zone de mer doit retourner dans un port avec une des unités ayant commencé cette phase dans la même zone de mer. La seule exception est Don John qui a également l'option de se transformer en chef d'armée et de retourner vers une des capitales Espagnoles.

Retour des unités terrestres à la maison

Chaque unité terrestre située soit dans un espace non fortifié soit dans un espace fortifié non contrôlé par sa puissance majeure doit retourner dans un espace fortifié contrôlé par sa puissance (avec une limite de 4 par espace sauf pour les capitales). Chaque unité terrestre déjà située dans un espace fortifié contrôlé par sa puissance a la possibilité de retourner dans sa capitale d'origine. Les unités terrestres déjà situées dans leur capitale d'origine sont les seules à être interdites de déplacement pendant cette phase (toutes les autres unités terrestres ont au moins la possibilité d'être déplacées à ce moment-là). Les unités terrestres se déplacent selon la procédure indiquée ci-dessous. Toutes les unités se déplaçant entre deux mêmes espaces sont déplacées en pile. Déterminez un chemin ouvert de n'importe quelle longueur et composé d'espaces terrestres ou de zones de mer adjacents de la localisation actuelle de la pile jusqu'à sa destination. Pour éviter de perdre des unités à cause de l'attrition, chaque espace situé sur le chemin (excepté l'espace où débute le chemin) doit être :

- Sous contrôle ami
- Sans agitation.

Remarquez que, contrairement à la détermination des LdC (chapitre 12.1), les unités ennemies sont ignorées à ce moment-là. De plus, les chemins peuvent être tracés à travers un nombre quelconque de zones de mer sans unité navale amie présente dans la zone de mer. Comme les alliances sont effectives jusqu'à la fin de la prochaine étape de la Phase Hiver, les unités terrestres peuvent tracer un chemin à travers des espaces contrôlés par des puissances alliées. Si un tel chemin n'existe pas, la pile subit de l'attrition, perdant la moitié de ses unités (arrondies par excès). La puissance à laquelle elles appartiennent choisit quelles unités sont perdues du fait de l'attrition.

Procédure de retour à la maison des unités terrestres

Chaque puissance accomplit les étapes suivantes pour évaluer le statut de toutes ses unités terrestres. Cette procédure peut être accomplie simultanément par toutes les puissances.

1. Evaluation des violations d'empilement : Examinez toutes les unités terrestres qui sont empilées dans des espaces fortifiés contrôlés par votre puissance (autres que votre capitale d'origine). Pour chaque espace fortifié de ce type qui contient plus de 4 unités, votre puissance doit retourner les unités en excès vers votre capitale (chaque unité de puissance mineure pourrait également optionnellement retourner vers un centre d'origine de la puissance mineure). Chaque autre unité terrestre dans ces espaces a aussi l'option de retourner dans sa capitale d'origine (ou un centre mineur pour une unité de la puissance mineure) si elle le désire même si elle n'est pas en surempilement. La pile subit de l'attrition (voir ci-dessus) si son chemin doit traverser ou se terminer dans un espace en agitation ou pas sous contrôle ami.

2. Retour des unités : Maintenant, examinez chaque unité terrestre située dans un espace non fortifié ou dans un espace fortifié non contrôlé par votre puissance majeure. Chacune de ces unités doit soit :

- Retourner dans sa capitale d'origine (ou un centre mineur pour une unité de la puissance mineure), ou
- Retourner dans l'espace fortifié contrôlé par votre puissance le plus proche (mais pas si cela devait placer plus de 4 unités terrestres dans cet espace). L'espace le plus proche est toujours calculé en utilisant un chemin direct vers la destination sans regarder quelle puissance contrôle chacun des espaces traversés.

Le joueur peut diviser une pile à ce moment-là en choisissant de déplacer certaines unités vers l'espace fortifié le plus proche et de retourner le reste dans sa capitale d'origine (ou un centre de la puissance mineure). Si plus de 1 espace fortifié est "le plus proche" (c'est-à-dire qu'ils sont équidistants de la position actuelle de la pile), le joueur peut déplacer des unités dans chacun de ces espaces tant que la limite de 4 unités terrestres est respectée. Chaque pile se déplaçant pendant cette phase subit de l'attrition (voir ci-dessus) si son chemin doit traverser ou se terminer dans un espace en agitation ou pas sous contrôle ami.

3. Retour des chefs d'armée : Si un espace contenant un chef d'armée est vidé pendant cette procédure, ce chef d'armée doit soit accompagner une des unités terrestres quittant cet espace dans tout déplacement pour toute la durée de l'hiver ou retourner dans la capitale de la puissance.

Il y a trois exceptions aux règles de cette procédure :

1. CAPITALE SOUS CONTROLE ENNEMI : Si la capitale d'une puissance est actuellement contrôlée par une puissance ennemie, aucune de ces unités terrestres ne peut retourner dans la capitale. Chaque unité qui doit normalement être obligée de retourner dans sa capitale est à la place éliminée.

2. UNITES ESPAGNOLES : Comme le joueur Espagnol possède deux capitales d'origine, ses unités peuvent retourner dans l'une ou l'autre de ces capitales pendant la procédure de retour à la maison des unités terrestres.

3. UNITES HUGUENOTES / HOLLANDAISES : Bien que le joueur Protestant puisse avoir deux capitales, chacune de ses unités doit retourner soit vers la capitale Huguenote soit vers la capitale Hollandaise suivant son type (Huguenot ou Hollandais). Voir 23.6 pour des détails.

Capitaines corsaires retournant à la maison

Chaque capitaine corsaire en Europe est replacé dans la réserve de forces d'une puissance, il peut revenir en jeu pendant le déploiement de printemps ou une action Construction d'expédition d'un prochain tour.

Chaque capitaine corsaire sur le reste du Monde retourne soit dans une des colonies de sa puissance soit dans sa zone d'océan d'entrée sur le plan (Océan Indien pour chaque capitaine corsaire Ottoman, soit Atlantique Nord soit Côte de Guinée pour chaque capitaine corsaire des autres puissances). Vous ne pouvez retourner un capitaine vers une colonie ou une zone d'entrée que s'il peut tracer un chemin de zones d'océan de son emplacement actuel vers cette destination qui ne croise aucun passage dangereux. Si un capitaine revient dans une zone d'entrée, enlevez-le du plan et ajoutez tous les trésors accumulés par l'expédition à la main du joueur propriétaire, il peut revenir en jeu dans un prochain tour. Chaque marqueur colonie qu'il a pu avoir porté est également disponible au début du prochain tour. Si un capitaine ne peut pas atteindre une colonie ou une zone d'entrée sans croiser de passage dangereux, il reste dans sa zone d'océan actuelle mais doit immédiatement effectuer un autre lancer de navigation (16.1).

20.5 Marqueurs d'alliance des puissances majeures



Retirez tous les marqueurs Allié entre puissances majeures de la Table Statut diplomatique. Chaque alliance déclarée pour ce tour pendant la Phase Diplomatie est terminée, chaque alliance avec une puissance mineure créée par l'utilisation d'une carte événement reste effective.

20.6 Remplacements



Chaque puissance ajoute maintenant 1 régulier dans sa capitale si celle-ci se trouve sous contrôle ami et vide d'agitation. L'Espagne et le Protestant évaluent chacune de leurs capitales et peuvent recevoir un régulier dans chaque capitale si cet espace est contrôlé et pas en agitation. La seule exception est le St-Empire qui peut choisir entre deux solutions pour recevoir les réguliers dans sa capitale. Les autres options sont soit (a) ajouter 2 mercenaires du St-Empire à sa capitale soit (b) déplacer le marqueur mercenaires à louer sur sa carte puissance de la case "0" vers la case "4". Cette dernière option peut être choisie même si la capitale du St-Empire est contrôlée par une autre puissance. Ce choix fournit au joueur du St-Empire la garantie diplomatique maximum de conclure des accords au prochain tour.

20.7 Marqueurs trésors/piraterie



Retirez du plan tous les marqueurs piraterie à ce moment-là. Puis, chaque trésor encore dans la rangée de trésors Espagnole est ajouté à la main Espagnole. Si le Portugal est entré en jeu, un trésor pioché au hasard parmi ceux restant dans la rangée de trésors Portugaise est attribué à la puissance majeure contrôlant Lisbonne (s'il y en a une).

20.8 Réinitialisation de l'espionnage

Informateurs neutralisés : Renvoyez chaque informateur neutralisé dans la réserve de forces de son propriétaire et repositionnez-le recto visible (côté non neutralisé).

Tentatives d'assassinat : Renvoyez chaque marqueur "Assassinat utilisé" sur la piste des tours à son propriétaire.

Walsingham : Si le marqueur Walsingham est dans la case "Offensif" ou la case "Défensif", remettez-le dans la case "Inutilisé"

20.9 Réinitialisation de la diplomatie



Chaque marqueur influence dans une case "Évalué ce tour-ci" de la Table Influence diplomatique est remis à sa valeur par défaut. Les valeurs par défaut sont repérées par les cases de couleur pâle qui correspondent aux couleurs des marqueurs de contrôle de chaque puissance. Si aucune case de couleur n'existe pour une puissance, le marqueur de cette puissance est placé dans la case "0".

20.10 Formation de la Ligue Catholique

A la fin de la Phase Hiver des tours 3 à 6, les joueurs doivent évaluer si la position Huguenote en France est assez forte pour justifier la formation de la Ligue Catholique (un groupe réactionnaire emmené par Henri de Guise et soutenu par l'Espagne dont le but était de chasser les Huguenots de France). Une fois que la Ligue Catholique a été formée, sautez cette étape dans toutes les Phases Hiver suivantes.

Evaluation de la formation

La formation est automatique si le joueur Protestant contrôle 3 centres en France. Si le Protestant a moins de 3 centres et 5 espaces d'origine Français ou moins (incluant tous les centres) sous contrôle politique, la Ligue Catholique n'est pas formée, réévaluez au prochain tour. Dans tous les autres cas, lancez 1 dé et ajoutez le nombre obtenu au nombre d'espaces d'origine Français sous contrôle politique Protestant. Si le résultat est 12 ou plus, la Ligue Catholique est formée.

Procédure de formation de la Ligue Catholique

Suivez ces étapes après que la ligue est formée :

1. Choix des espaces de la Ligue Catholique : Le joueur Espagnol choisit Reims et 2 autres espaces d'origine Français non fortifiés qui ne sont pas des espaces d'origine Huguenots (c'est-à-dire, les espaces pleinement bleus). Ces espaces sont immédiatement placés sous contrôle politique Espagnol et sont placés sous influence religieuse Catholique (si ce n'est pas déjà fait). Si une forteresse a été construite à Reims, toutes les unités présentes là sont déportées (12.5).

2. Réduction des forces Françaises : Comptez le nombre de réguliers Français sur le plan et divisez par 3 (arrondi par excès). Le joueur Français doit enlever autant de réguliers du plan. Répétez cette procédure pour les mercenaires Français.

3. Ajout des unités Espagnoles : Le joueur Espagnol ajoute maintenant autant de réguliers et de mercenaires Espagnols que le joueur Français en a éliminés à Reims. Placez une forteresse et le chef d'armée Duc de Guise également dans cet espace. Si le joueur Espagnol n'a pas reçu au moins 4 réguliers pendant cette étape, augmentez le nombre de réguliers reçus afin qu'il y en ait exactement 4 à Reims.

4. Statut de guerre : L'Espagne est maintenant placée en guerre avec la France et le Protestant. Bien que l'Espagne puisse discuter avec ces deux joueurs pendant la prochaine Phase Diplomatie du tour suivant, aucun accord ne peut être annoncé entre ces deux joueurs et l'Espagne (assurant effectivement un état de guerre pour au moins un tour). Cette restriction aux annonces est levée après cette Phase Diplomatie.



Le Duc de Guise ne peut pas se déplacer, intercepter, battre en retraite ou éviter la bataille si cela le faisait quitter la région Française de conflit religieux. Si les règles pour le retour des chefs d'armée en hiver forçait le Duc de Guise à quitter la région Française de conflit religieux, il est retiré de la partie à la place. Pour cette règle la région Française de conflit religieux inclut également Metz.

21. MARIAGE



Chaque puissance sauf l'Ottoman a un groupe de Royaux pour lesquels des mariages peuvent être arrangés. Chaque Royal est représenté à la fois par un marqueur carré et une carte double-face. Utilisez le marqueur sur la Table Mariages pour indiquer sa valeur d'éligibilité Royale actuelle. La carte fournit des informations sur le bonus de mariage de ce Royal et peut être utilisée comme aide quand vous arrangez un mariage pour ce Royal pendant la Phase Négociation.

Pendant la Phase Evaluation des Mariages, les couples Royaux qui ont accepté de se marier pendant la Phase Diplomatie de ce tour voient jusqu'à quel point leur union a fonctionné. Cette même procédure est également utilisée pour évaluer un mariage avec Mary Reine des Ecosais pendant la Phase Diplomatie (puisque ses mariages sont évalués immédiatement après ses fiançailles).

21.1 Evaluation des Mariages

Pour évaluer un mariage, chaque puissance lance un dé et ajoute la valeur d'éligibilité *actuelle* de son Royal qui s'est marié. Si les deux Royaux sont de la même puissance, seule la plus haute des deux valeurs d'éligibilité est utilisée. Ajoutez 2 de plus au lancer Royal Français si le marqueur Festivités de mariage a été ajouté au mariage. La somme de la mariée est alors ajoutée à la somme du marié pour arriver au total final pour le mariage, utilisez ce total pour rechercher le résultat du mariage sur la Table Mariages Royaux. Retirez les deux Royaux de la partie (*Exception* : Les Royaux ne sont pas retirés si le résultat est "Annulation de dernière minute", de même Guillaume d'Orange n'est retiré que s'il réalise un résultat qui rapporte des PV au Protestant). Au lieu de retirer un Valois Royal de la partie, placez-le sur la carte puissance Française pour marquer le bonus de 1 PV gagné.

Explication des résultats de la Table Mariages Royaux

Les résultats sur la Table Mariages Royaux peuvent inclure des récompenses en PV et des changements de cartes reçues au prochain tour (+1 ou -1). Ces résultats s'appliquent à toutes les puissances impliquées dans le mariage, même le St-Empire dans une partie à 4 ou 5 joueurs. Il y a trois résultats avec des implications additionnelles :

- **Retour dans la réserve, pas de bonus** : Le mariage est annulé comme si il n'avait jamais été conclu. Les deux Royaux peuvent se marier dans un prochain tour (bien qu'ils doivent subir le vieillissement plus tard dans cette phase).
- **Mort de l'épouse (dans un accouchement)** : Ce résultat n'affecte la récompense d'aucun bonus. Si la femme Royale était Mary Reine des Ecosais, elle est retirée de la partie comme si elle avait été exécutée (mais sans l'impact sur les PV). Si la femme Royale était Elisabeth I^{re}, appliquez les effets indiqués dans 23.3.
- **Mari assassiné** : Ce résultat n'affecte la récompense d'aucun bonus. Si le mari était Philippe II, Charles IX, Henri III ou Rodolphe II, appliquez les effets indiqués dans le chapitre 23. Si le mari était un chef d'armée, retirez-le de la partie (et ajoutez un chef par défaut à la piste des tours s'il était le seul chef d'armée pour cette puissance).

Bonus du mariage

Chaque Royal dans le jeu a un attribut spécial qui affecte la partie quand il se marie (en supposant que le résultat de son mariage n'était pas "Annulation de dernière minute").

Les bonus suivants affectent l'évaluation du mariage :

- Relance du plus grand dé (Don Carlos)
- Relance du plus petit dé si désiré (Anne d'Autriche)

Ces bonus ont comme conséquence des actions qui sont effectuées par une puissance juste après que ce mariage Royal est évalué :

- Ajout d'influence (Lord Darnley, Mary Reine des Ecosais)
- Suppression d'hérésie (Elisabeth d'Autriche)
- Sermon de prédication (Comte d'Arran)

Ces bonus spécifient qu'un marqueur est ajouté à la partie et qui affecte les prochains tours :

- Marqueur +1/-1 Carte (Anne de Saxe, Charles II, Louise de Coligny, Henri de Navarre, Philippe II s'il n'épouse pas Elisabeth de Valois au tour 1, ne s'applique qu'au scénario de campagne)
- +1 lancer de patronage (Isabella Clara Eugenia)
- Perte de bonus de patronage de carte d'origine (Rodolphe II)

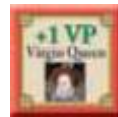
Ces bonus accordent des PV :

- +1 PV par tour pour ne pas se marier (Elisabeth I^{re})
- +1 PV pour chaque mariage (tous les Royaux Valois)

Enfin, il y a un ensemble de bonus spéciaux :

- Le bonus de Leicester affecte le processus de vieillissement (21.3,
- Le bonus de Guillaume d'Orange peut lui permettre de revenir en jeu au prochain tour avec éligibilité Royale 2 si son mariage actuel n'a pas rapporté de PV au Protestant.

21.2 Attribution du PV Reine Vierge



Si Elisabeth I^{re} d'Angleterre est encore célibataire et disponible sur la Table Mariages, attribuez un bonus Reine Vierge de 1 PV au joueur Anglais. Jusqu'à 5 PV de ce type peuvent être gagnés pendant la partie.

21.3 Vieillessement Royal

Chaque tour les Royaux célibataires vieillissent (et deviennent moins désirables pour le mariage dans les prochains tours). Après évaluation des mariages, déplacez la valeur d'éligibilité de toutes les Royales féminines célibataires d'une case vers le bas dans la Table Mariages. Le temps n'est pas aussi important pour les Royaux masculins, chacun d'eux a une chance de préserver sa bonne apparence en lançant un dé unique. Sur un résultat de 5 ou de 6, sa valeur d'éligibilité est inchangée (autrement elle baisse de 1).

21.4 Mort d'un fiancé Royal

Six Royaux peuvent mourir entre le moment où ils acceptent de se marier pendant la Phase Diplomatie et l'heure d'évaluer le succès de cette union pendant la Phase Evaluation des Mariages (Charles IX et Leicester peuvent mourir à cause d'événements obligatoires, Elisabeth I^{re}, Henri III, Henri de Navarre et Guillaume d'Orange peuvent mourir d'assassinat). Dans cette situation, le mariage est fini juste comme si le résultat "Retour dans la réserve, pas de bonus" s'est produit, bien que le Royal mort est naturellement retiré de la partie.

22. PATRONAGE

Chaque joueur peut commanditer un artiste et un scientifique par tour. Pendant la Phase Patronage, chaque joueur évalue s'il a gagné des PV ou des bonus de science pour leurs travaux.

22.1 Artistes



Chaque puissance peut, une fois par tour, dépenser de 2 à 4 PC dans l'action Patronage d'artiste. Après le choix du nombre de PC à dépenser,

choisissez un artiste au hasard parmi ceux disponibles pour vous ce tour-ci, même si ça inclut des artistes de différents types (auteur, peintre ou architecte). Placez l'artiste choisi dans la case appropriée du côté Arts de la Table Patronage en fonction du nombre de PC dépensés pour cette action. Le travail de cet artiste sera évalué à la fin du tour. Une puissance ne peut pas entreprendre cette action si elle n'a aucun artiste actuellement disponible. Un artiste commandité par les événements PAPAL BULL, PATRON OF THE ARTS ou COMMISSIONED FROM ITALY compte comme l'artiste autorisé par puissance et par tour. Les artistes d'Italie ne peuvent être commandités que si un de ces trois événements est joué, jamais en dépensant uniquement des PC dans l'action Patronage d'artiste.

Evaluation

Pendant la Phase Patronage, les joueurs évaluent le travail de chaque artiste commandité pendant le tour. Pour évaluer un artiste, lancez 2 dés et ajoutez la valeur de l'artiste et tous les modificateurs issus des PC dépensés, du marqueur du St-Empire "Centre culturel de Prague" et d'être marié à Isabella Clara Eugenia. Procédez les artistes commandités ce tour-ci dans l'ordre décroissant des valeurs imprimées sur les marqueurs (en cas d'égalité, d'abord l'artiste de la puissance la plus tôt dans l'ordre d'impulsion). Si le résultat est :

6 ou moins : Aucun PV n'est gagné et cet artiste sort du jeu. Retirez son marqueur de la partie.

7 ou 8 : Cet artiste n'a rien réalisé de notable ce tour-ci. Retirez l'artiste de la partie s'il a une valeur de 1. Sinon, remettez-le dans la réserve des artistes disponibles (il peut ainsi être utilisé pour une action Patronage d'artiste dans un prochain tour).

9 : Cet artiste n'a rien réalisé de notable ce tour-ci. Remettez-le dans la réserve des artistes disponibles.

10 ou plus : Si possible, des PV sont gagnés par cet artiste (qui sort du jeu). Les prix en PV gagnés par les artistes sont limités par les marqueurs PV encore en jeu et le type de l'artiste (auteur, peintre, ou architecte). Un artiste ne peut réclamer une récompense de 2 ou 3 PV que s'il a à la fois réalisé un résultat assez haut pour cette récompense et qu'il y a un marqueur disponible correspondant au type de l'artiste. S'il n'y a aucun marqueur disponible égal à la récompense en PV réalisée par l'artiste, il doit se contenter du meilleur marqueur PV disponible qui ne dépasse pas la récompense en PV indiquée par la Table Patronage. Remarquez que les marqueurs artiste 1 PV peuvent être réclamés par des artistes de n'importe lequel des trois types. Si aucun marqueur PV ne peut être réclamé par ce lancer, remettez l'artiste dans la réserve des artistes disponibles.

22.2 Scientifiques



Chaque puissance peut, une fois par tour, dépenser de 2 à 4 PC dans l'action Patronage de scientifique. Après le choix du nombre de PC à dépenser, choisissez un scientifique au hasard parmi ceux disponibles pour vous ce tour-ci. Placez le scientifique choisi dans la case appropriée du côté Science de la Table Patronage en fonction du nombre de PC dépensés pour cette action. Le travail de ce scientifique sera évalué à la fin du tour. Une puissance ne peut pas entreprendre cette action si elle n'a aucun scientifique actuellement disponible. Un scientifique commandité par les événements PAPAL BULL, PATRON OF THE ARTS ou COMMISSIONED FROM ITALY compte comme le scientifique autorisé par puissance et par tour. Les scientifiques d'Italie ne peuvent être commandités que si un de ces trois événements est joué, jamais en dépensant uniquement des PC dans l'action Patronage de scientifique. Si aucun marqueur PV ou bonus ne peut être réclamé par ce lancer, renvoyez le scientifique dans la réserve des scientifiques disponibles.

Evaluation

Pendant la Phase Patronage, les joueurs évaluent le travail de chaque scientifique commandité pendant le tour. Pour évaluer un scientifique, lancez 2 dés et ajoutez la valeur du scientifique et tous les modificateurs issus des PC dépensés, du marqueur du St-Empire "Centre culturel de Prague", du bonus de science Observatoire et d'être marié à Isabella Clara Eugenia. Procédez les scientifiques commandités ce tour-ci dans l'ordre décroissant des valeurs imprimées sur les marqueurs (en cas d'égalité, d'abord le scientifique de la puissance la plus tôt dans l'ordre d'impulsion). Si le résultat est :

6 ou moins : Aucun PV n'est gagné et ce scientifique sort du jeu. Retirez son marqueur de la partie.

7 ou 8 : Ce scientifique n'a rien réalisé de notable ce tour-ci. Retirez le scientifique de la partie s'il a une valeur de 1. Sinon, remettez-le dans la réserve des scientifiques disponibles (il peut ainsi être utilisé pour une action Patronage de scientifique dans un prochain tour).

9 : Ce scientifique n'a rien réalisé de notable ce tour-ci. Remettez-le dans la réserve des scientifiques disponibles.

10 ou plus : Si possible, des PV et/ou un bonus de science sont gagnés par ce scientifique (qui sort du jeu). Les résultats de lancer modifiés de 10-12 ou 13-14 permettent au joueur de choisir comment diviser la récompense entre PV et bonus. Une récompense en PV gagnée par les scientifiques est limitée par les marqueurs PV science encore en jeu. S'il n'y a aucun marqueur disponible égal à la récompense en PV gagnée, le joueur doit se contenter du meilleur marqueur PV disponible qui ne dépasse pas la récompense en PV spécifiée. Si aucun marqueur PV ne peut être réclamé par ce lancer, un bonus doit être choisi. Les bonus sont également limités : Une fois qu'une puissance gagne un bonus de science, aucune autre puissance ne peut obtenir la même technologie. Chaque joueur doit réclamer un bonus qui peut être utile à sa puissance, on ne permet pas à un joueur de choisir un bonus de science uniquement pour la dénier aux autres puissances. (Voir le livret de scénarios pour des explications complètes concernant les bonus de science).

Le Testu



Le scientifique Français Le Testu est également capitaine corsaire. Si un résultat autre que 9 est obtenu en évaluant son travail comme scientifique, retirez également de la partie le marqueur capitaine corsaire. De même, s'il est éliminé dans le reste du Monde comme capitaine corsaire, n'oubliez pas de retirer également le marqueur scientifique.

23. PUISSANCES MAJEURES

Ce chapitre identifie les règles qui s'appliquent spécifiquement à l'une des puissances majeures.

23.1 Ottoman

Canal de Suez



Le Grand Vizir Sokollu Mehmed Pasha a fait commencer les travaux d'excavation sur les sites actuels du canal de Suez et du canal Volga-Don. Dans *Virgin Queen*, le joueur Ottoman a la capacité de développer le plan de Mehmed et d'achever le canal de Suez.

Construction : Une des options de la carte d'origine GRAND VIZIER est de jouer pour une tentative d'achever le canal de Suez. Lancez un dé : Un résultat de 6 ou plus indique que le canal est construit. Conservez une trace des essais ratés en déplaçant le marqueur vers la droite sur la carte puissance de l'Ottoman. La possibilité d'achèvement augmente d'un point avec chaque tentative. Les chances peuvent également être augmentées (de 2 points) si l'Ottoman gagne le bonus de science Excavation.



Avantages : Si le canal est construit, déplacez le marqueur Canal de Suez dans la case "Construit". Le joueur Ottoman bénéficie de ces avantages :

- Un bonus de 2 PV est gagné.

- L'Ottoman reçoit un marqueur +1 Carte pour le reste de la partie (placez-le dans la case Canal de Suez "Construit" sur la carte puissance de l'Ottoman).
- Les expéditions de l'Ottoman sont placées dans l'Océan Indien du côté pleine force quand le canal de Suez est construit (17.4) et il peut maintenant inclure des colonies.

Révolte des Morisques



L'événement Morisco Revolt génère des agitations dans des espaces d'origine Espagnols et ajoute un marqueur unité spécifique marqué "Morisco" au plan. Les restrictions suivantes s'appliquent à cette unité :

- Elle ne peut être ajoutée que par cet événement, elle ne peut pas être construite en dépensant des PC.
- Elle ne peut être jamais se déplacer à plus de 2 espaces de Grenade.
- Elle ne se déplace jamais pendant la Phase Hiver.
- On élimine cette unité si elle assiège un espace fortifié ennemi au début d'une Phase Hiver.

23.2 Espagne

Trésors et Flotte des Indes

Comme indiqué dans le chapitre 6, quatre ou cinq trésors sont placés sur la rangée de trésors Espagnole au début de chaque tour. Ces trésors sont menacés à chaque tour par les pirates du reste du Monde qui peuvent se voir attribuer un trésor de cette rangée pour une piraterie réussie (16.5). Pour protéger plus efficacement ces trésors, l'Espagnol peut affecter 1 ou 2 galions pour escorter la Flotte des Indes pendant le déploiement de printemps (10).

Procédure d'attaque de la Flotte des Indes

Suivez cette procédure quand vous résolvez l'événement obligatoire TREASURE FLEET :

1. Ajout des richesses : Piochez un trésor additionnel de la réserve et ajoutez-le à la rangée de trésors Espagnole.

2. Choix des trésors : Pendant cette étape, le joueur Espagnol passe en revue la rangée de trésors Espagnole et en choisit un certain nombre pour essayer de les ramener en Europe. Il doit choisir 3 trésors si deux

galions sont affectés comme escortes de la Flotte des Indes, sinon il en choisit 2. Si trop peu de trésors sont présents, la rangée de trésors est alors choisie en entier.

3. Détermination de la zone d'attaque : La Flotte des Indes Espagnole apparaît dans un emplacement aléatoire. Lancez un dé pour déterminer la zone d'océan :

Lancer de dé	Emplacement
1-2	Atlantique Nord
3-4	Antilles
5	Mer des Caraïbes
6	Côte Mexicaine (si les Philippines sont Espagnoles, sinon Mer des Caraïbes)

Le joueur Anglais peut choisir de relancer ce dé une fois si une expédition Anglaise est dans une de ces zones et qu'un informateur Anglais espionne l'Espagne. S'il n'y a aucune expédition dans la zone d'attaque, l'étape 4 est sautée.

4. Résolution des attaques : Chaque expédition dans la zone d'attaque peut initier la piraterie sur les trésors choisis sans aucun coût en PC. Si plus d'une puissance a une expédition ici, résolvez les attaques dans l'ordre d'impulsion. Plusieurs expéditions de la même puissance attaquent dans l'ordre choisi par le joueur propriétaire. Une expédition lance 1 dé de base si elle est endommagée, 2 si elle est en pleine force. Ajoutez la valeur de piraterie du capitaine corsaire pour obtenir le nombre final de dés. La Flotte des Indes se défend avec 1 dé de base plus 1 dé additionnel pour chaque galion de l'escorte. Chaque résultat de "5" ou "6" est considéré comme un dégât. Soustrayez le nombre de dégâts infligés par la Flotte des Indes du nombre de dégâts infligés par l'expédition. Si le résultat est positif, l'expédition est victorieuse. Le nombre résultant est le nombre de fois où l'expédition peut :

- piocher au hasard un des trésors choisis dans l'étape 2, ou
- vous attribuer 1 PV pour la piraterie, ou
- éliminer un galion escortant la Flotte des Indes.

Les récompenses sont choisies par le joueur contrôlant l'expédition qui doit diviser les dégâts aussi également que possible entre les récompenses disponibles. Chaque trésor capturé est stocké comme butin comme décrit dans la procédure de piraterie dans le reste du Monde. Si le résultat est négatif, appliquez ce nombre de dégâts à l'expédition. Si le résultat est 1 dégât et que le capitaine corsaire n'était pas précédemment endommagé, il est maintenant endommagé. Dans tous autres cas, éliminez l'expédition (et défaissez tout son butin).

5. Gain de trésors par L'Espagne : Les trésors choisis dans l'étape 3 qui n'ont pas été piochés par des expéditions dans l'étape 4 sont maintenant ajoutés à la main de l'Espagne.

6. Possible retour à la maison : Chaque expédition non éliminée peut optionnellement retourner à la maison (en utilisant l'étape 7 de la procédure de piraterie dans le reste du Monde (16.5).

Armada Espagnole



Placement initial : L'Espagne peut construire une unité navale spéciale pendant la partie, l'Armada Espagnole, grâce au jeu de sa carte d'origine SPANISH ARMADA. L'Armada ne peut être construite qu'à Séville, La Corogne ou Lisbonne (l'espace doit être sous contrôle Espagnol et sans agitation). Il y a deux marqueurs pour l'Armada : Un qui indique une force de 2 ou 4 (selon le côté visible) et un autre qui indique une force de 6 ou 8. La force indique combien de dés l'Armada lance en combat, combien de dégâts elle peut absorber en tout et combien d'unités terrestres elle peut transporter.

Amélioration de l'Armada : L'Espagne reçoit des PC pour améliorer l'Armada des cartes SPANISH ARMADA et ARMADA INDULGENCE (mais peut également dépenser des PC d'autres cartes ou trésors et les investir dans l'Armada). Chaque groupe de 3 PC dépensés peut améliorer l'Armada de un niveau. Remplacez le marqueur Armada actuel par celui qui a une force supérieure de 2. L'Armada peut être améliorée à une force maximum de 8. L'armada doit être dans un port à Séville, La Corogne ou Lisbonne pour recevoir une amélioration. Elle peut être améliorée même si elle a pris des pertes plus tôt dans le tour ou si elle est entrée dans le port plus tôt dans l'impulsion.

Unités terrestres et l'Armada : Les PC de la carte d'origine SPANISH ARMADA (ou d'autres cartes) peuvent être utilisés pour construire des réguliers ou des mercenaires Espagnols directement sur l'Armada si elle se trouve dans un port d'origine Espagnol (ou à Lisbonne). Quand l'Armada est dans un espace port, les unités terrestres et les chefs d'armée peuvent être librement déplacés entre cet espace en Europe et l'Armada tant que la capacité de charge actuelle de l'Armada n'est pas dépassée. Des unités terrestres dans le même espace que l'Armada et qui ont perdu une bataille rangée plus tôt dans l'impulsion peuvent être placées sur l'Armada et se déplacer avec elle dans cette même impulsion, elles sont simplement interdites d'effectuer une action Déplacement (la même restriction de 13.1 qui s'applique à toutes les unités terrestres qui ont perdu une bataille rangée). Les unités terrestres et les chefs d'armée déjà sur l'Armada peuvent y rester pendant la Phase Hiver (mais les unités ne peuvent pas se déplacer sur l'Armada à ce moment-là).

Déplacement : L'Armada se déplace comme n'importe quelle autre unité navale (c'est-à-dire quand un déplacement naval est acheté pour 1 PC). L'Armada peut se déplacer, intercepter ou éviter la bataille en même temps qu'une pile d'autres unités navales Espagnoles comme si c'était une autre unité dans cette pile.

Combat : En combat, l'Armada lance le nombre de dés indiqué par sa force. Si une pile navale Espagnole prend des pertes, l'armada peut être détériorée pour satisfaire ces pertes. Chaque groupe de 2 pertes appliquées à l'Armada la détériore de un niveau (arrondir les pertes par excès si l'Espagne doit absorber un nombre impair de pertes avec l'Armada). Si, après l'application des pertes, l'Armada ne peut plus héberger toutes les unités terrestres à bord, on élimine les unités terrestres en excès. Si l'Armada est éliminée (en étant détériorée quand elle a une force de 2), placez le marqueur Armada force 2 sur la piste des tours. Elle peut être reconstruite par l'Espagne dans un prochain tour.

Transport naval : Si l'Armada est dans une zone de mer, une formation d'unités terrestres et de chefs d'armée peut dépenser 1 PC pour se déplacer entre l'armada et un espace de port adjacent. Ce port doit se conformer à toutes les règles de l'espace final d'un transport naval (16.3). Si un tel déplacement concerne une formation dirigée par un chef d'armée Espagnol, il peut violer la limite habituelle de 5 unités par déplacement de transport naval tant que le nombre d'unités sur l'Armada ne dépasse jamais la force actuelle de l'Armada. Les unités terrestres arrivant sur l'Armada peuvent arrêter leur déplacement de transport naval sur l'Armada. (C'est une exception à la règle habituelle de transport naval qui exige que les unités terrestres finissent un déplacement de transport sur un espace terrestre). Cette capacité spéciale de transport naval de l'Armada est distincte des déplacements de transport naval habituels par les unités navales Espagnoles. De tels déplacements de transport navals standard devront être payés avec des PC additionnels et être soutenus par des unités navales Espagnoles additionnelles.

Blocus naval : Prenez la *force* de l'Armada et divisez-la par 2. L'Armada compte comme autant d'unités navales pour le blocus naval au moment d'initier un assaut.

Prêt interdit : L'Armada *ne* peut *pas* être prêtée à une autre puissance par accord diplomatique.

Double capitale

L'Espagne possède 2 capitales dans le jeu : La capitale officielle (Madrid) et le centre de ses opérations militaires (Milan). Ces avantages lui permettent de :

- Retourner à la maison dans l'une ou l'autre capitale lors de la Phase Hiver, et
- Ajouter 1 régulier dans chaque capitale lors de la Phase Hiver.

Malgré la double capitale, l'Espagne n'est toujours autorisé à effectuer qu'un seul déplacement lors de la Phase Déploiement de printemps.

Mort de Philippe II

Si Philippe II est assassiné, les effets sont les suivants :

- L'Espagne passe à aucun bonus de carte et valeur Admin 1.

23.3 Angleterre


Carte d'origine Virgin Queen

La carte d'origine VIRGIN QUEEN de l'Angleterre a deux utilisations possibles. D'abord, elle peut être utilisée comme indiqué dans les chapitres 6.2 et 11 pour rechercher une carte dans la défausse. La deuxième utilisation s'applique si Elisabeth a accepté de se marier pendant la Phase Diplomatie de ce tour. Dans cette situation, l'Angleterre peut jouer la carte d'origine VIRGIN QUEEN pour interrompre le mariage à la dernière minute (préservant la capacité de l'Angleterre à gagner 1 PV Reine Vierge à la fin du tour). Si Elisabeth "quitte" son prétendant de cette façon, la puissance du marié reçoit une compensation. Cette puissance lance sur la Table Quitté par Elisabeth et applique le résultat immédiatement. Les mercenaires reçus doivent être placés dans un espace où cette puissance est éligible pour construire des unités. La puissance peut diviser les PC entre les mercenaires et l'influence diplomatique comme elle le souhaite si le résultat "Dépensez X PC en influence diplomatique et/ou en mercenaires" est indiqué.

Mary Reine des Ecosais

En tant qu'ancienne Reine de France, Reine d'Ecosse, héritière potentielle du trône d'Angleterre et point de rassemblement pour les Catholiques Européens, Mary Reine des Ecosais a un impact important sur les conflits de cette période. Le statut de Mary est dans un de ces trois états pendant la partie :

- **Vivante en Ecosse** : Mary entre en jeu au tour 2 quand son marqueur Royal est ajouté à la partie. A ce moment-là, elle est Reine d'Ecosse et à la disposition du joueur Français qui peut l'utiliser dans des négociations de mariage. Cet état est indiqué par l'absence d'un marqueur pour Mary sur la carte puissance Anglaise. Le jeu de l'événement obligatoire SCOTTISH LORDS REBEL déclenche un changement du statut de Mary hors de cet état.

-  **Capturée en Angleterre** : Si la résolution de SCOTTISH LORDS REBEL fait devenir l'Ecosse un allié Anglais ou Protestant, son statut devient alors Capturée en Angleterre. Replétez ce changement en ajoutant le marqueur Capturé pour Mary à la carte puissance Anglaise. Quand Mary est capturée, l'Angleterre peut choisir de l'exécuter après une tentative d'assassinat manquée sur Elisabeth I^{re} ou une rébellion Catholique Anglaise manquée. L'exécuter coûte 1 PV à l'Angleterre mais évite les modificateurs positifs de Mary à de telles actions.

- **Morte** : Si Mary est exécutée par l'Angleterre, repositionnez le marqueur pour Mary du côté "Exécutée -1 PV" et placez-le dans la case Anglaise de bonus PV. Si Mary est morte la carte MARY QUEEN OF SCOTS n'est jouable que pour les PC et aucun dé supplémentaire n'est accordé pour la présence de Mary pendant les tentatives d'assassinat contre Elisabeth ou les rébellions Catholiques Anglaises.

Mort d'Elisabeth I^{re}

Si Elisabeth meurt pendant un accouchement ou assassinée, les effets sont les suivants :

- Elisabeth est retirée de la réserve de mariage si elle y est toujours présente.
- La carte d'origine VIRGIN QUEEN est indisponible pour le reste de la partie.
- L'Angleterre passe à aucun bonus de carte et valeur Admin 1.
- Mary Reine des Ecossais doit être immédiatement exécutée par l'Angleterre si elle est actuellement capturée en Angleterre (- 1 PV pour l'Angleterre).
- Chaque tentative de rébellion Catholique Anglaise plus tard dans ce même tour peut ajouter le modificateur pour Mary Reine des Ecossais capturée en Angleterre.

23.4 France

Contrôle de Paris

La puissance Française a la capacité de gagner des PV spéciaux juste en maintenant le contrôle politique et l'influence religieuse de l'espace de Paris. Attribuez le bonus PV à la France (ou l'Espagne ou le Protestant) comme indiqué dans 25.3.

Mort de Charles IX

Si Charles IX est assassiné, les effets sont les suivants :

- La France passe à aucun bonus de carte et valeur Admin 0. Cet effet dure jusqu'à ce que l'événement obligatoire Henri III soit déclenché, faisant d'Henri III le nouveau dirigeant de la France.

Mort d'Henri III

Si Henri III meurt par meurtre ou assassinat, les effets sont les suivants :

- Henri III est retiré de la réserve de mariage s'il y est toujours présent.
- Le chef d'armée Henri III est retiré de la partie.
- La France passe à aucun bonus de carte et valeur Admin 1.

23.5 St-Empire

Maître de l'Europe centrale

Le St-Empire a la capacité de gagner des PV spéciaux en maintenant le contrôle politique de trois centres en Europe Centrale. Pendant la Phase Détermination de la victoire, évaluez si Prague, Vienne et Buda sont tous sous contrôle du St-Empire et sans agitation. Si cette condition est vraie, prenez un marqueur bonus PV Maître de l'Europe centrale et ajoutez 1 PV au score actuel du St-Empire.

Préférence religieuse secrète

Les empereurs du St-Empire de la période (Maximilien II et Rodolphe II) étaient bien plus disposés à la foi Protestante que la plupart des autres dirigeants Habsbourg du XVIème siècle. Beaucoup ont cru que ces dirigeants étaient si proches des Protestants qu'ils ont préféré la foi de la réforme au Catholicisme. Dans *Virgin Queen*, le joueur du St-Empire choisit une préférence religieuse en secret qui peut lui permettre de marquer des PV additionnels.

Procédure : Pendant le déploiement de printemps du premier tour du scénario (après que les négociations se sont produites), le St-Empire enregistre secrètement (sur du papier) sa préférence religieuse : Protestant, Catholique ou Neutre. Ce choix reste secret jusqu'à ce que le joueur du St-Empire ait besoin d'annoncer son choix pour (a) gagner assez de PV pour gagner la partie ou (b) ajouter des PV à son score pour empêcher une victoire par domination d'une autre puissance. Une telle déclaration est faite pendant la Phase Détermination de la victoire. Le montant de PV spéciaux gagnés est indiqué dans la colonne appropriée pour le St-Empire de la section "PV spéciaux par puissance" de l'affichage des PV.

Changement de capitale



Quand l'événement obligatoire RUDOLF II est joué et que Rodolphe devient dirigeant, le joueur du St-Empire doit déplacer sa capitale de Vienne à Prague. Transférez le marqueur capitale du St-Empire vers l'espace de Prague pour indiquer le changement. Prague sera la capitale du St-Empire pour le reste de la partie.

Mort de Rodolphe II

Si Rodolphe II est assassiné, les effets sont les suivants :

- Le St-Empire passe à aucun bonus de carte et valeur Admin 1.

23.6 Protestant

Huguenots par rapport à Hollandais

Les éléments Protestants du jeu (marqueurs de contrôle, chefs d'armée et unités militaires) sont divisés en composants Huguenots (gris clair) qui sont principalement utilisés en France et en composants Hollandais (orange) qui sont principalement utilisés aux Pays-Bas.

Marqueurs de contrôle hexagonaux : Bien qu'il soit recommandé que des marqueurs de contrôle Hollandais soient utilisés pour marquer les espaces aux Pays-Bas et des marqueurs de contrôle Huguenots soient utilisés pour marquer les espaces en France, ces marqueurs sont totalement interchangeables et peuvent être utilisés comme souhaité pour indiquer le contrôle des espaces autres que les centres n'importe où sur le plan.

Marqueurs de contrôle carrés : A l'inverse, l'utilisation des marqueurs de contrôle carrés par le Protestant doit exactement suivre ces règles :

- **Amsterdam, Anvers et Bruxelles** : N'utilisez que les marqueurs de contrôle carrés Hollandais de la rangée supérieure de la carte puissance Protestante pour marquer le contrôle de ces trois espaces. Le contrôle de chacun de ces centres vaut 3 PV. Le contrôle de ces centres n'aide pas le Protestant à gagner par victoire militaire.
- **Tous les autres centres** : Utilisez les marqueurs de contrôle carrés Huguenots de la rangée inférieure de la carte puissance Protestante pour marquer le contrôle de n'importe quel autre centre hormis les trois énumérés ci-dessus. Le contrôle de chacun de ces centres vaut 2 PV. Le contrôle de 5 centres en dehors des Pays-Bas donne une victoire militaire au Protestant.

Le joueur Protestant reçoit plus de cartes au début du tour s'il a un équilibre de centres à l'intérieur et à l'extérieur des Pays-Bas, comme indiqué par les deux rangées de marqueurs de contrôle sur sa carte puissance :

- **0 centre dans l'une ou l'autre rangée** : 4 cartes
- **Au moins 1 centre dans chaque rangée** : 5 cartes
- **Au moins 2 centres dans chaque rangée** : 6 cartes
- **Au moins 3 centres dans chaque rangée** : 7 cartes

Chefs d'armée : Chaque chef Huguenot entre en jeu dans un espace d'origine fortifié contrôlé par le Protestant en France pendant soit le déploiement de printemps soit une action Rébellion en France. Chaque chef Hollandais entre en jeu dans un espace d'origine fortifié contrôlé par le Protestant aux Pays-Bas pendant soit le déploiement de printemps soit une action Rébellion aux Pays-Bas. Une fois placé, chaque chef d'armée Protestant peut mener aussi bien les unités Huguenotes qu'Hollandaises (même une pile d'unités mélangées des deux factions). Pendant la procédure de retour à la maison d'unités terrestres à chaque tour, le joueur Protestant peut choisir pour chaque chef d'armée de l'enlever du plan et de le placer sur la carte puissance Protestante. Ces chefs d'armée deviennent éligibles pour revenir en jeu pendant le déploiement de printemps ou une prochaine rébellion.

Division de la réserve de forces : La réserve de forces de la puissance Protestante est divisée en unités Huguenotes et Hollandaises. Ces réserves de forces sont distinctes : Les unités terrestres et navales Huguenotes doivent être construites dans des espaces d'origine Huguenots (blanc). Les unités terrestres et navales Hollandaises doivent être construites dans des espaces d'origine Hollandais (orange). Les unités Hollandaises et Huguenotes peuvent être groupées ensemble dans une formation unique pour se déplacer et combattre et peuvent passer l'hiver dans n'importe quel espace fortifié contrôlé par le Protestant. Toutefois, il y a des distinctions entre les deux types d'unités lors du déplacement en hiver vers une capitale (voir ci-dessous).

Capitales



Le joueur Protestant peut avoir deux capitales dans la partie : Une pour les unités Huguenotes en France et une pour les unités Hollandaises aux Pays-Bas. Cependant, il n'y a aucun emplacement fixe pour ces capitales. A la place, le joueur Protestant peut désigner une capitale pour chacune de ces factions pendant une rébellion dans cette région (18.5, procédure de rébellion, étape 5). Cet espace sert maintenant de capitale aux chefs d'armée et aux unités de cette faction pendant les Phases Déploiement de printemps et Hiver et si des unités sont déportées (12.5). Il ne peut être utilisé comme capitale ni pour des unités de l'autre faction (c'est-à-dire qu'aucune unité Huguenote ne peut utiliser la capitale Hollandaise et vice versa) ni pour des unités d'une puissance mineure alliée du Protestant (comme les unités Ecosaises). La capitale reste dans cet espace à moins que l'espace soit capturé par une autre puissance majeure. Placez le marqueur capitale sur la piste des tours à ce moment-là, il pourra revenir en jeu pendant une rébellion lors d'un prochain tour. (*Exception* : La capitale Huguenote peut également se déplacer à cause du jeu de l'événement PARIS IS WORTH A MASS).

23.7 Cartes de guerre à l'étranger



Les cartes événements WAR IN PERSIA et WAR WITH POLAND obligent le joueur Ottoman ou le joueur du St-Empire à détourner des unités terrestres et/ou des chefs d'armée hors du plan pour résoudre une guerre à l'étranger. Quand ces événements sont joués, placez la carte événement sur le plan près des espaces d'origine de la puissance affectée. Cette puissance choisit alors de 3 à 8 unités terrestres de n'importe quel emplacement du plan (sauf un espace assiégé) et déplace ces unités sur la carte. Les unités peuvent être choisies dans plusieurs piles et dans différents espaces. Un chef d'armée peut être choisi dans n'importe quel emplacement et être aussi déplacé sur la carte. La puissance jouant l'événement spécifie alors la force de l'armée étrangère, utilisez toutes les unités terrestres indépendantes disponibles pour représenter ces unités étrangères (ajoutez des unités des puissances mineures disponibles s'il n'y a pas assez d'indépendants disponibles). Si l'armée étrangère commence avec 5 unités, le joueur Ottoman ou le joueur du St-Empire recevra 1 PV Vainqueur de guerre quand les unités étrangères seront éliminées, placez un marqueur Vainqueur de guerre sur la carte de guerre étrangère pour rappeler ce fait aux joueurs. Pour résoudre la guerre, le joueur Ottoman ou le joueur du St-Empire doit dépenser 1 PC dans l'action Guerre à l'étranger pour chaque tentative de résolution. Une bataille rangée s'ensuit ensuite entre les unités de la puissance majeure et les unités indépendantes sur la carte. La bataille est résolue exactement comme une bataille rangée qui aurait lieu sur le plan, hormis qu'il n'y a pas de défenseur pour recevoir le dé supplémentaire et qu'il n'y a pas de retraite. Si toutes les unités indépendantes sont éliminées, la guerre à l'étranger est terminée. Chaque unité de la puissance majeure restant sur la carte est replacée dans sa capitale (ou dans n'importe quel autre centre d'origine ami si sa capitale est occupée par des unités ennemies). Si les unités indépendantes n'ont pas toutes été éliminées, la puissance majeure devra payer une nouvelle action Guerre à l'étranger lors d'une impulsion future. Le joueur Ottoman ou le joueur du St-Empire reçoit une carte de moins s'il combat dans une guerre étrangère pendant la Phase Distribution des cartes (utilisez un

marqueur -1 Carte comme rappel). La puissance majeure peut construire de nouvelles unités terrestres directement sur une carte de guerre étrangère dans laquelle elle combat. Cependant, une puissance majeure ne peut jamais avoir plus de 8 unités en même temps sur une carte de guerre étrangère. Aucune unité de puissance majeure sur une carte de guerre étrangère ne peut retourner à la maison (même dans la Phase Hiver) jusqu'à ce que la puissance ait éliminé toutes les unités indépendantes dans la guerre étrangère. L'événement POLISH ROYAL ELECTION termine n'importe quelle guerre étrangère entre la Pologne et le St-Empire. Si un tel événement est en cours, terminez la guerre comme si toutes les unités indépendantes avaient été éliminées par une action Guerre à l'étranger.



24. PUISSANCES MINEURES / INDEPENDANTS

Les cinq puissances mineures, Irlande, Papauté, Portugal, Ecosse et Venise peuvent être des associés importants de plusieurs puissances. Chaque puissance mineure possède deux états : Actif et inactif. Chaque puissance mineure peut commencer dans l'un ou l'autre de ces états comme indiqué dans la préparation de la partie du scénario.

24.1 Puissances mineures inactives

A l'état inactif, les forces d'une puissance mineure se comportent comme suit :

- Elles ne se déplacent pas de leur espace actuel.
- Elles n'interceptent pas et n'évitent pas les batailles.
- Si il y a 4 unités terrestres ou moins dans un espace, elles se retrancheront toujours derrière les fortifications et essayeront de résister à un siège si l'on entre dans leur espace.
- Si il y a 5 unités terrestres ou plus, elles tiendront le terrain et effectueront une bataille rangée. Si elles perdent cette bataille rangée, ne faites pas battre en retraite les unités comme habituellement. A la place, elles conservent jusqu'à 4 unités, qui se retranchent derrière les fortifications, toutes les autres unités en excès sont éliminées.
- Les unités navales inactives restent dans leur port et se défendent si ce port est attaqué.

24.2 Activation

On appelle "activation" le fait de faire passer une puissance mineure de l'état inactif à l'état actif. Chaque puissance mineure ne peut être activée que par trois puissances majeures différentes, comme indiqué par les entrées des lignes Activant au bas de la Table Influence diplomatique.

Les puissances mineures peuvent être activées des façons suivantes :

- Un événement a provoqué l'évaluation du statut diplomatique de la puissance mineure (elle est évaluée par la procédure dans 24.6). La puissance gagnante obtient d'activer cette mineure comme son nouvel allié si elle listée comme puissance "Activant" en bas de la Table Influence diplomatique.
- Une puissance majeure a déclaré la guerre à cette puissance mineure et une puissance majeure différente est intervenue selon l'étape 4 de la procédure de déclaration de guerre (9.4).

Procédure d'activation

1. Placement du marqueur "Allié" : Ajoutez un marqueur "Allié" dans la case située à l'intersection de ces puissances sur la Table Statut diplomatique.

2. Déclarations de guerre : Une puissance actuellement en guerre avec cette puissance mineure a la possibilité de déclarer immédiatement la guerre (sans coût de PC) à la puissance majeure qui active cette puissance mineure. Cette puissance ne peut déclarer la guerre que si aucune des "restrictions perpétuelles" listées dans le chapitre 9.4 ne s'applique. Si la puissance choisit de déclarer la guerre, ajoutez un marqueur "En guerre" dans la case appropriée de la Table Statut diplomatique. Si la puissance refuse de déclarer la guerre, toutes les unités de cette puissance qui occupent des espaces contrôlés par cette puissance mineure sont déportées (12.5).

3. Placement des marqueurs de contrôle carrés : Enlevez chaque marqueur de contrôle de chaque centre de cette puissance mineure où le marqueur de contrôle appartient à une puissance majeure qui était éligible pour activer cette puissance mineure pendant cette évaluation de statut. Chaque centre de cette puissance mineure qui n'a maintenant aucun marqueur de contrôle sur lui est alors identifié par un marqueur de contrôle carré de la puissance qui l'active.

4. Placement des marqueurs de contrôle hexagonaux : Enlevez chaque marqueur de contrôle de chaque espace non centre de cette puissance mineure où le marqueur de contrôle appartient à une puissance majeure qui était éligible pour activer cette puissance mineure pendant cette évaluation de statut. Chaque espace non centre de cette puissance mineure qui n'a maintenant aucun marqueur de contrôle sur lui est alors identifié par un marqueur de contrôle hexagonal de la puissance qui l'active.

5. Enlèvement des marqueurs "En guerre" : Retirez chaque marqueur "En guerre" situé dans la colonne de cette puissance mineure sur la Table Statut diplomatique (la diplomatie de cette puissance mineure est désormais contrôlée par la puissance majeure avec qui elle s'est alliée).

6. Ajout des rebelles Irlandais : Si vous avez évalué le statut de l'Irlande, éliminez chaque unité terrestre présente dans l'espace Ulster, ajoutez une forteresse à cet espace (s'il n'y en pas déjà une) et ajoutez 3 unités terrestres Irlandaises là. L'Irlande devient une puissance mineure alliée à la puissance qui a gagné la procédure de statut diplomatique. Si Dublin est sous le contrôle d'une autre puissance majeure, ce nouvel allié de l'Irlande peut immédiatement déclarer la guerre à cette puissance majeure sans aucun coût en PC. (*Exception* : Si c'est l'Espagne qui déclare la guerre à l'Angleterre, le coût actuel en PC pour déclarer la guerre entre l'Angleterre et l'Espagne doit être de 3 ou moins pour que cette déclaration de guerre gratuite soit autorisée). Enfin, la puissance maintenant alliée à l'Irlande peut exécuter un déplacement de formation en terrain dégagé gratuit qui est limité au déplacement d'une formation d'Ulster à Dublin (un tel déplacement doit être autorisé en fonction du statut diplomatique actuel avec la puissance contrôlant Dublin).

24.3 Puissances mineures actives

Activer une puissance mineure apporte les avantages suivants :

- Les unités militaires et les chefs navals de cette puissance mineure sont traités exactement de la même manière que les unités et les chefs navals de la puissance majeure. Désormais, ils se déplacent, combattent, battent en retraite évitent la bataille et affectent les tentatives de conversion Protestante/Catholique voisines exactement comme les autres unités de cette puissance majeure. (La seule différence est que les unités de cette puissance mineure n'ont pas d'impulsion ou de carte à eux.)

- Les unités militaires de la puissance mineure possèdent une caractéristique supplémentaire pendant la Phase Hiver. Ces unités peuvent également retourner dans un centre d'origine de cette puissance mineure comme s'il s'agissait d'une capitale supplémentaire. Les unités de la puissance majeure alliée ne jouissent pas de cette possibilité.
- La puissance majeure contrôlant peut utiliser l'action Construction de régulier pour construire un régulier de cette puissance mineure dans un des espaces d'origine de cette dernière (en supposant qu'un régulier non construit soit disponible).
- Si la puissance mineure est la Papauté, Venise ou le Portugal, la puissance majeure contrôlant peut utiliser l'action Construction de galère ou Construction de galion pour construire une unité navale de cette puissance mineure dans l'un des ports d'origine de cette dernière (en supposant qu'une unité non construite soit disponible).

24.4 Désactivation

On appelle "désactivation" le fait de faire passer une puissance mineure de l'état actif à l'état inactif.

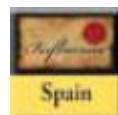
Les puissances mineures ne peuvent être désactivées que d'une seule façon :

- Un événement a causé l'évaluation du statut diplomatique de la puissance mineure et la puissance listée comme puissance "Désactivant" en bas de la Table Influence diplomatique a gagné cette évaluation.

Désactivez une puissance mineure en utilisant la procédure suivante :

- Retirez le marqueur "Allié" de la case située à l'intersection de ces puissances sur la Table Statut diplomatique.
- Tous les marqueurs de contrôle de cet ex-allié de la puissance mineure sont retirés des espaces d'origine de la puissance mineure.
- Les unités des autres puissances sont déportées si elles occupent un des espaces d'origine de cette puissance mineure auquel on vient de retirer un marqueur de contrôle. Déplacez les unités terrestres vers l'espace fortifié sous contrôle ami le plus proche et les unités navales vers le port sous contrôle ami le plus proche.
- Ensuite, chaque unité terrestre de la puissance mineure retourne dans le plus proche espace d'origine fortifié de cette puissance mineure sous contrôle ami. S'il n'y a pas d'espace fortifié adéquat disponible, retournez-la dans l'espace non fortifié le plus proche. S'il n'existe pas d'espace adéquat, l'unité terrestre est éliminée.
- Chaque chef naval et chaque unité navale de la puissance mineure retourne dans le port d'origine le plus proche sous contrôle ami de cette puissance mineure. Si aucun port adéquat n'existe, les unités navales sont éliminées et les chefs navals sont placés sur la piste des tours.

24.5 Influence diplomatique



Chaque puissance peut dépenser 1 PC dans l'action Achat d'influence diplomatique. L'influence peut être affectée à n'importe quelle puissance qui liste la puissance active soit dans la ligne Activant soit dans la ligne Désactivant en bas de la Table Influence diplomatique. Avancez le marqueur influence de la puissance active de 1 case. Aucune influence ne peut être achetée si le marqueur influence d'une puissance est déjà sur la case "9". Aucune influence ne peut non plus être achetée si les marqueurs influence de cette puissance sont dans la case "Évalué ce tour-ci".

24.6 Evaluation du statut diplomatique

Le statut diplomatique d'une puissance est évalué soit après le jeu d'une carte événement soit après une déclaration de guerre (9.4). Évaluez le statut de la puissance en utilisant la procédure ci-dessous. Le statut diplomatique ne peut être évalué qu'une fois par tour pour chaque puissance. Ignorez une seconde occurrence d'un tel événement s'il se produit alors que tous les marqueurs influence pour cette puissance sont dans la case "Évalué ce tour-ci".

Procédure de statut diplomatique

1. Détermination des puissances en compétition : Chaque puissance majeure listée soit comme Activant soit comme Désactivant concourt pour le contrôle de la puissance dont le statut diplomatique est évalué.

2. Lancer de dé : Chaque puissance majeure en lice lance un dé unique et calcule son total final en ajoutant ses points d'influence (le cas échéant) sur la puissance cible au résultat du dé. La France ajoute 2 à son lancer si on évalue l'Ecosse et que 3 espaces d'origine Ecossais sont sous influence religieuse Catholique, le Protestant ajoute 2 à son lancer si on évalue l'Ecosse et que 3 espaces d'origine Ecossais sont sous influence religieuse Protestante.

3. Détermination du gagnant : La puissance avec le total le plus élevé dans l'étape 2 gagne. En cas d'égalité, la gagnante est la puissance la plus en haut dans la liste des puissances Activant en bas de la Table Influence diplomatique.

4. Activation : Si le gagnant est listé comme puissance Activant et n'a pas actuellement cette puissance comme alliée, désactivez la puissance de son allié actuel (le cas échéant) puis activez-la comme alliée de la puissance gagnante. Si la puissance activée est l'Ottoman ou le St-Empire (dans une partie à 4 ou 5 joueurs), référez-vous au livret de scénarios pour des instructions sur les puissances majeures activées.

5. Désactivation : Si le gagnant est listé comme puissance Désactivant, désactivez la puissance de son allié actuel (le cas échéant)

6. Réinitialisation de l'influence : Chaque marqueur influence de la colonne de cette puissance de la Table Influence diplomatique est placé dans la case "Évalué ce tour-ci". Chacun sera remis dans sa position par défaut pendant la Phase Hiver de la fin du tour.

24.7 Centres indépendants et Forteresses

Deux centres (Metz et Tunis) et une forteresse (Florence) se trouvent dans des espaces indépendants. Florence et Tunis commencent avec un statut politique indépendant dans le scénario de campagne. Seule Florence commence indépendante dans le scénario de l'Armada. Comme pour les autres espaces indépendants, les unités de n'importe quelle puissance peuvent entrer dans ces centres à n'importe quel moment. Les réguliers indépendants dans ces centres ne peuvent pas se déplacer, ils se défendent simplement contre toute puissance qui vient à les attaquer (tout comme une puissance mineure inactive, chapitre 24.1). Ces réguliers ne peuvent pas être reconstruits pendant la partie (mais ils peuvent revenir en jeu grâce à la carte événement CITY STATE REBELS). Dès qu'un de ces espaces fortifiés est capturé par une puissance majeure, cette cité-état ne sera plus indépendante. De tels espaces seront contrôlés par l'une ou l'autre des puissances majeures pour le reste de la partie, sauf s'ils retrouvent un statut indépendant par l'utilisation de la carte événement CITY STATE REBELS.

25. VICTOIRE

Il y a six manières de gagner la partie, comme expliqué ci-dessous. Les trois premières, victoires militaire, religieuse et rébellion Catholique ont lieu immédiatement dans la Phase Actions quand la condition appropriée est déclenchée. La victoire survient généralement lors de la dernière phase du tour, la Phase Détermination de la victoire, typiquement par l'accumulation de points de victoire (PV) par chaque puissance. Les trois types de victoire qui peuvent survenir lors de cette phase sont les victoires standard, par domination et par limite de temps

25.1 Victoires automatiques

Les victoires militaires, religieuses et rébellion Catholique sont des victoires immédiates et mettent instantanément fin à la partie lors de la Phase Actions. La partie est terminée même si le tour n'a pas atteint la Phase Détermination de la victoire.

Victoire militaire

Si une puissance vient à gagner le contrôle de suffisamment de centres pour que la case Victoire automatique de sa carte puissance soit découverte pendant la Phase Actions, elle remporte immédiatement une victoire militaire. Aucun de ces espaces ne doit contenir de marqueur agitation. Notez qu'une victoire militaire ne s'applique pas si un joueur révèle sa case Victoire automatique pendant la Phase Diplomatie (quand les accords et agréments de paix sont conclus) à moins que cette case soit encore révélée quand la Phase Actions commence.

Victoire religieuse

Si la puissance Protestante parvient à étendre son influence religieuse sur 50 espaces, elle remporte immédiatement une victoire religieuse Protestante. Aucun de ces espaces ne doit contenir de marqueur agitation. Si le nombre d'espaces Protestant descend à 9, une victoire religieuse Catholique s'est produite. S'il y a un maximum de 3 espaces Protestants combinés en France et en Ecosse, le joueur Français gagne, sinon c'est une victoire religieuse Catholique de l'Espagne.

Victoire rébellion Catholique

Si jamais le joueur Espagnol réalise 4 dégâts de plus que le joueur Anglais dans une rébellion Catholique Anglaise, l'Espagne gagne une victoire rébellion Catholique immédiatement. La conspiration des poudres a réussi à mettre un monarque Catholique sur le trône de l'Angleterre.

25.2 Points de victoire

Comme les victoires militaires et religieuses sont rares, la victoire se décide habituellement par accumulation de PV. Chaque puissance gagne des PV comme indiqué dans la section en bas à gauche de sa carte puissance. Le total de PV actuel d'une puissance est la somme des ses PV de base, PV spéciaux et bonus PV.

Base

Les PV de base de chaque puissance sont déterminés par le nombre de centres qu'elle contrôle. Attribuez les PV de la dernière case visible sur sa carte puissance. Veillez à marquer une case avec un marqueur agitation pour chaque centre actuellement en agitation. Chaque case avec un marqueur agitation n'est pas considérée comme "libre" lors du calcul des PV de base. Si tous les espaces sont recouverts, cette puissance a 0 PV de base. Le joueur Protestant calcule ses PV de base comme suit : Prenez le nombre de PV de la ligne la plus en bas "Centres en France" et ajoutez 3 PV pour chaque centre qu'il contrôle aux Pays-Bas

Espaces Protestants

Quatre puissances gagnent des PV spéciaux selon le nombre d'espaces sous influence religieuse Protestante dans les quatre régions de conflit religieux. Ajustez le marqueur Espaces Protestants sur la piste Espaces Protestants de la carte Conflit Religieux à chaque fois qu'une action ou un événement fait augmenter ou diminuer le nombre d'espaces sous influence Protestante. Les espaces en agitation ne sont jamais inclus dans le compte des espaces Protestants. En fonction de la rangée sur laquelle le marqueur se trouve, les joueurs peuvent lire sur la droite le long de cette rangée pour déterminer le compte de PV actuel pour l'Espagne, l'Angleterre et le Protestant à partir de la situation religieuse actuelle. Le total du St-Empire est également déterminé en regardant à droite du marqueur Espaces Protestants. Cependant, comme seul le joueur du St-Empire sait quelle préférence religieuse secrète (23.5) il a choisie, il garde ce total secret. C'est seulement quand il a assez de PV pour gagner la partie (ou qu'il a besoin d'ajouter des PV pour empêcher une victoire par domination d'une autre puissance) qu'il révèle sa préférence religieuse et ajoute ces PV à ses PV.

PV spéciaux

Les PV spéciaux reçus par chaque puissance sont les suivants :

Ottoman

Aucun : Aucun PV spécial n'est possible pour l'Ottoman.

Espagne

Espaces Protestants : Regardez à droite le long de la rangée actuelle occupée par le marqueur Espaces Protestants jusqu'à ce que vous arriviez à la colonne marquée "Espagne". Attribuez le nombre de PV indiqué comme PV spéciaux pour l'Espagne.

Angleterre

Espaces Protestants : Regardez à droite le long de la rangée actuelle occupée par le marqueur Espaces Protestants jusqu'à ce que vous arriviez à la colonne marquée "Angleterre". Attribuez le nombre de PV indiqué comme PV spéciaux pour l'Angleterre.

France

Mariage des Valois : 1 PV après que chacun des cinq Royaumes Valois se marie.

St-Empire

Espaces Protestants : Regardez à droite le long de la rangée actuelle occupée par le marqueur Espaces Protestants jusqu'à ce que vous arriviez à la colonne marquée "St-Empire". Attribuez le nombre de PV indiqué comme PV spéciaux pour le St-Empire mais seulement après que sa préférence religieuse a été révélée.

Protestant

Espaces Protestants : Regardez à droite le long de la rangée actuelle occupée par le marqueur Espaces Protestants jusqu'à ce que vous arriviez à la colonne marquée "Protestant". Attribuez le nombre de PV indiqué comme PV spéciaux pour le Protestant.

Bonus

Les PV bonus sont attribués aux joueurs quand les résultats suivants surviennent dans la partie :

- PV piraterie
- PV patronage reçus par les scientifiques ou les artistes
- PV assassinat (1 PV pour chaque réussite)
- Circumnavigation (2 PV pour le premier, 1 PV pour le second)
- Reine Vierge (1 PV par tour où elle est restée célibataire)
- PV mariage par résultat positif sur la table
- PV Virginia Dare d'une colonie
- PV Chypre pour le contrôle Ottoman de Chypre
- PV Canal de Suez (2 PV s'il est construit)
- PV Vainqueur de guerre pour les guerres étrangères gagnées
- PV contrôle de Paris
- PV Maître de l'Europe centrale
- PV des événements LORD OF THE NETHERLANDS, POLISH ROYAL ELECTION, DUTCH REVOLT et ENTERPRISE OF ENGLAND

Il y a deux récompenses possibles de bonus PV qui diminuent vos PV :

- Marchand d'esclaves (-1 PV)
- Mary Reine des Ecosais exécutée (-1 PV)

25.3 Phase Détermination de la victoire



Lors de la Phase Détermination de la victoire, attribuez d'abord des PV pour le contrôle de Paris et d'Europe centrale. Mettez à jour le total de PV de chaque puissance sur la piste des PV. Puis toutes les puissances évaluent si l'un des trois types de victoire a été atteint. Si, après avoir évalué les victoires standard et par domination, il n'y a toujours pas de vainqueur, et que ce n'est pas encore le tour 7, avancez le marqueur sur la piste des tours d'une case et commencez un nouveau tour.

PV Paris

Si Paris est contrôlé par la France, l'Espagne ou le Protestant et pas en agitation, la puissance contrôlant peut gagner un bonus de 1 ou 2 PV comme indiqué ci-dessous :

France : Gagnez 2 PV si Paris est sous contrôle politique Français, que c'est le tour 5, 6 ou 7 et que Charles IX ou Henri III est le dirigeant Français. Si Paris est sous contrôle Français mais que les autres conditions ne sont pas remplies, gagnez alors 1 PV à la place.

Espagne : Gagnez 2 PV si Paris est sous contrôle politique Espagnol, que c'est le tour 5, 6 ou 7 et que le Duc de Guise est à Paris. Si Paris est sous contrôle Espagnol mais que les autres conditions ne sont pas remplies, gagnez alors 1 PV à la place.

Protestant : Gagnez 2 PV si Paris est sous contrôle politique Protestant, que c'est le tour 5, 6 ou 7 et que Henri de Navarre est à Paris. Si Paris est sous contrôle Protestant mais que les autres conditions ne sont pas remplies, gagnez alors 1 PV à la place.

PV Europe centrale

Attribuez 1 PV Maître de l'Europe centrale au St-Empire pour chaque tour dans lequel il contrôle Prague, Vienne et Buda (et qu'aucun de ces espaces n'est en agitation).

Victoire standard

Si une des puissances a atteint 25 PV ou plus, la partie se termine par une victoire standard. La puissance avec le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur. Si deux puissances ou plus sont à égalité pour le total le plus élevé, la puissance qui avait le total le plus élevé lors du tour précédent est déclarée vainqueur. Si les puissances étaient à égalité lors de ce tour précédent, continuez à rebours, un tour à la fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité. Les joueurs devront noter le total de PV de chaque puissance à la fin de chaque tour sur la feuille d'enregistrement de la victoire (au dos du livret).

Victoire par domination

Si, lors de la Phase Détermination de la victoire, le total de PV d'une puissance est inférieur à 25 mais est d'au moins 5 PV supérieur à celui de chacune des autres puissances, cette puissance remporte une victoire par domination. Cette victoire ne peut avoir lieu que dans la Phase Détermination de la victoire à partir du tour 4. N'évaluez pas s'il y a une victoire par domination aux tours 1, 2 et 3.

Victoire par limite de temps

Si aucun joueur n'a gagné à la fin du tour 7, décernez la victoire à la puissance ayant le total de PV le plus élevé à ce moment-là. Si deux puissances ou davantage sont à égalité pour le total le plus élevé, la puissance qui avait le total le plus élevé lors du tour précédent est déclarée vainqueur. Si les puissances étaient à égalité lors de ce tour précédent, continuez à rebours, un tour à la fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité. Une victoire par limite de temps ne peut avoir lieu que lors de la Phase Détermination de la victoire à la fin du tour 7.

Crédits

CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT DU JEU : Ed Beach

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

PLAN : Mark Mahaffey

MARQUEURS : Rodger MacGowan, Mark Simonitch et Charles Kibler

ORGANISATION DES REGLES : Charles Kibler

TESTEURS EN CHEF : Ed Beach, Steve Caler, Dave Cross, Jay Czarnecki, Robert Davidson, Jim Henderson, Steve Nixon, Pepper Page, Justin Rice

TESTEURS : Tito Autrey, Mark Ballinger, Matthew Barratt, Scott Bauer, Matthew Beach, Uli Blennemann, Stan Buck, Martin Burke, Alberto Buj, Peter Card, John Charbonneau, Tim Cheong, John Clark, Denis Cobrousev, Steve Cole, Bryan Collars, Charles Dancause, Chip Dickerson, Ted Drozd, Ben Elzingacheng, Jim Ferguson, Greg Forster, Esben Flachs, David Fox, Dan Gallagher, Edgar Gallego, Mark Greenwood, Robin Griller, Jeff Gringer, Jeff Grossman, Rich Hamel, Chris Hancock, Russ Hewson, Allen Hill, Nathan Hill, Jason Johns, Tom Johnston, Yuri Kalinin, Tom Kassel, Zbigniew Kordylewski, Mark Mahaffey, Jeromey Martin, Ronald Mayer-Opificius, Mike Metcalf, Brad Merrill, Dennis Mishler, Javier Morilla, Ivan Mostinckx, David Paradise, Jeff Pattison, Yan Poirier, Bill Peeck, Nat Pendleton, Jeremiah Peterson, Jim Pyle, Henry Rodriguez, John Rogers, Tim Rogers, Dave Rubin, Barry Setser, Andrei Shlepov, Don Stone, Vesa Teras, Joel Tamburo, Ian Thompson, Kristian Thy, Hugo Torres, Jose Luis Villarig, Larz Welo, Jacob Wikman, Eugene Yumagulov

RELECTURE : Matthew Beach, Jay Czarnecki, Ted Drozd, Allen Hill, Jeff Gringer, Russ Hewson, Jeremiah Peterson, Justin Rice, Kristian Thy, Jose Luis Villarig

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

TRADUCTION EN FRANCAIS : Didier Duchon

Composants

Une boîte complète de *Virgin Queen* comprend :

- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios
- 5 planches de marqueurs
- 6 cartes puissance
- 1 plan
- 112 cartes à jouer (paquet principal)
- 22 cartes Royaux
- 2 cartes Aide de jeu identiques
- 1 carte Patronage
- 1 carte Influence diplomatique
- 1 carte Espaces Protestants
- 1 carte Mariages Royaux
- 10 dés

Virgin Queen - Feuille d'enregistrement de la victoire

TOUR	Ottoman	Espagne	Angleterre	France	St-Empire	Protestant
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Enregistrez les PV à la fin de chaque tour pour chaque puissance dans les cases ci-dessus.

Virgin Queen - Feuille d'enregistrement de la victoire

TOUR	Ottoman	Espagne	Angleterre	France	St-Empire	Protestant
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Enregistrez les PV à la fin de chaque tour pour chaque puissance dans les cases ci-dessus.

