Empires of the Middle Ages

Seconde Edition – Decision Games – 2004
Edited rules (Version 1.1 – 15/9/2021)

DESIGN CREDITS

First Edition:
Game Design and Research: James F. Dunnigan
Physical Systems and Graphics: Redmond A. Simonsen
Development, Design, and Research: Anthony F. Buccini, Redmond A. Simonsen
Rules Editing: Brad Hessel
In-House Testing: Joe Tysliava, Bart Campbell, Darrel Esakof, Jason Winfield, John Zmirak
Blindtesting: Richard Atwood, Blue Grass Wargamers, Robert Sacks, Sam Hutchens III
Production: Dave Engler, Ted Koller, Colleen McAvoy, Manfred F. Milkuhn, Michael E. Moore, P. J. Snyder, Bob Ryer.

Second Editon:
Additional game development: Joseph Miranda
Final Rules Editing: Ty Bomba
In-House Testing: Ty Bomba, Dr. Christopher Cummins, Joseph Miranda and Joe Youst
Special Thanks to Rick Heli
Maps: Joe Youst
Production: Larry Hoffman and Callie Cummins
© 2004 Decision Games, Inc; Bakersfield CA

Cette version des règles a été compilée, rassemblée et éditée par Marco S. Sozzi (2021). Empires of the Middle Ages est un jeu exceptionnel, qui souffre d'une organisation quelque peu déficiente des règles, comportant des erreurs, des incohérences, des ambiguïtés, ainsi qu'un manque d'intégration complète de la 2e édition des règles d'expansion (y compris les tables et les tableaux). Cette réécriture tente de résoudre ces problèmes, en profitant du travail précédent de plusieurs contributeurs.
Aucune revendication "officielle" n'est faite, les crédits sont dus aux auteurs originaux et les erreurs restantes sont de ma responsabilité.
Commentaires et suggestions sont bienvenus (contact: user Thasaidon on Boardgamegeek).

Original formatting by Lewis Goldberg (2016).
Information from online community forums is included (Elliot Wilen 1992, Will Walker 1994, Rick Heli 2002), as well as official (2004) and semi-official errata (Dave Van Cleef 1994), and the rules rewrite by Mark Ynys-Mon (2007).

Les règles facultatives sont marquées [O] ; les parties relatives aux règles de la Deuxième Edition Expansion sont marquées [E] et renumérotées pour respecter la mise en forme.

TABLE OF CONTENTS

1. INTRODUCTION
2. DEFINITION DES TERMES
3. MATERIEL
4. PREPARATION DU JEU
5. DESCRIPTION GENERALE
6. SEQUENCE DE JEU
7. NATURE D'UN EMPIRE
8. CHEFS
9. TENTATIVES
10. CONQUÊTE
11. PILLAGE
12. DIPLOMATIE
13. DEFENSE
14. FORTIFICATION
15. REGENCE
16. OR, TAXATION & PILLAGE
17. TROUBLES & REBELLION
18. REVENDICATIONS
19. CARTES EVENEMENT
20. GRANDE DIPLOMATIE
21. EXIL
22. EXCOMMUNICATION & CONVERSION RELIGIEUSE
23. SCHISME ET CROISADES [O]
24. PILLARDS & MAGNATS [O]
25. COLONISATION [O]

26. CONDITIONS DE VICTOIRE

SCENARIOS

27. CHARLEMAGNE ET L'EMPIRE FRANC
28. MILLENNIUM, 976-1075 ap J.C
29. LE TEMPS DES CROISADES, 1136-1200 ap J.C
30. DEFAITE A L'EST, 1201-1300 ap J.C
31. CRÉPUSCULE DU MOYEN-ÂGE, 1386-1465 ap J.C

32. LE GRAND SCENARIO

RÈGLES D'EXTENSION DE LA DEUXIÈME ÉDITION

33. ARMEES [E]
34. FLOTTES [E]
35. MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

36. CARTES ÉVÉNEMENT PROVISOIRE ET DE CHEF [E]

TABLES ET TABLEAUX

1.0 INTRODUCTION

Empires of the Middle Ages simule le déroulement de l'histoire de l'Europe médiévale à l'échelle continentale. La période couverte par le jeu s'étend de 771, époque du règne de Charlemagne, à 1465, date de l'effondrement définitif de l'Empire byzantin. *Empires of the Middle Ages* est un jeu multi-joueurs dans lequel chaque joueur contrôle un royaume ou un empire historique. Le jeu comprend un "Grand Scénario", qui couvre toute la période de 771 à 1465, ainsi que plusieurs scénarios plus courts, chacun couvrant une période de 50 à 100 ans. Les scénarios plus courts peuvent être joués à deux ou à six joueurs. Il existe également un scénario en solitaire. Le Grand Scénario devrait être joué par six joueurs, mais il peut être joué par moins.

2.0 DEFINITION DES TERMES

Région. La carte d'*Empires of the Middle Ages* est divisée et Régions Maritimes et en Régions Terrestres. Chaque Région Terrestre contient le nom et les caractéristiques de base de cette Région. Chaque Région Maritime ne contient que le nom. L'action du jeu est centrée sur le maintien, l'acquisition et la perte de Régions Terrestres (souvent appelées uniquement Régions), que les joueurs accomplissent par le biais de diverses Tentatives.

Armée [E]. Un pion représentant une force militaire professionnelle au-delà des contingents féodaux.

Revendication. Une Revendication représente le droit légal d'un joueur à la propriété d'une Région. Si, à la fin d'un scénario, un joueur possède à la fois une Région et une Revendication sur cette Zone, il reçoit un bonus de points de victoire. Si un joueur a une Revendication sur une Région, il reçoit des avantages lorsqu'il mène certaines Tentatives contre celle-ci. Revendications et Liens peuvent coexister.

Marqueurs de Civilisation. Des pions qui améliorent certaines Tentatives ou d'autres fonctions du jeu dans les Régions où ils sont placés.

Points de Colonisation. Une indication chiffrée de l'état actuel d'une tentative de colonisation (section 25).

Valeur de Colonisation. Une représentation chiffrée de la capacité d'une Région à coloniser ou à être colonisée, égale à la somme de son Niveau Social et de sa population (section 25).

Conquête. Une Tentative par laquelle un joueur peut capturer une Région indépendante ou une Région appartenant à un autre joueur.

Facteur de Conversion. Chiffre représentant la difficulté à obtenir une conversion religieuse : elle est égale à la différence entre le facteur de Force de Conviction et le facteur de Capacité de Prosélytisme (section 22.2 et table 22.3).

Facteur de Force de Conviction. Une représentation chiffrée de la capacité d'une religion à résister à la conversion dans une Région (section 22.2 et table 22.3).

Région Mère. Dans les descriptions des scénarios, une Région du royaume de chaque joueur est désignée comme étant sa Région Mère. La Région Mère est la Région d'origine des chefs d'empire et par conséquent les caractéristiques linguistiques et religieuses de ces chefs sont considérées comme étant celles de la Région Mère d'origine. Les caractéristiques linguistiques et religieuses d'un chef sont utilisées pour déterminer le Facteur Efficacité de celui-ci lorsqu'il entreprend une Tentative dans ou contre une Région.

Défense. Une Tentative par laquelle un joueur réduit les chances de succès d'un ennemi qui tente de conquérir ou de piller une Région.

Diplomatie. Une Tentative par laquelle un joueur peut établir un Lien Diplomatique entre la dynastie de son chef et une Région. Les Liens Diplomatiques confèrent divers avantages pour entreprendre des Tentatives et sont le principal moyen par lequel un joueur peut obtenir des Revendications.

Facteur Efficacité. Le Facteur Efficacité est une représentation chiffrée de la capacité d'un leader à accomplir une tâche dans une situation particulière, utilisée pour déterminer les résultats d'une Tentative. Le Facteur Efficacité est basé sur la Stature de Chef du joueur qui entreprend la Tentative et est modifié en fonction de conditions particulières et des caractéristiques des Régions impliquées. La Stature de Chef, modifiée pour une situation donnée, produit le Facteur Efficacité du chef.



Empire. Les Régions Terrestres qu'un joueur contrôle à un moment donné constituent son empire. Les Régions que chaque joueur contrôle au début de la partie sont mentionnées dans le scénario.

Tentatives. Certaines activités volontaires qu'un joueur peut entreprendre. Un joueur entreprend une Tentative en annonçant l'activité particulière qu'il souhaite réaliser, puis en jouant une Carte Année pour déterminer son succès. Il existe six types de Tentatives : Conquête ; Défense, Diplomatie, Pillage, Fortification ou Mobilisation [E] et Régence.



Evènement. Une situation qui peut se produire de manière aléatoire au début d'un tour de joueur, décrite sur une Carte Événement et qui modifie la situation du jeu.

Flotte [E]. Un pion représentant les forces navales qui permet d'augmenter la portée des Tentatives à travers les Régions Maritimes.

Fortification. La construction de fortifications dans une Région réduit la probabilité de réussite des conquêtes ou pillages dans cette Région. Les fortifications réduisent également les chances qu'une Région se rebelle ou entre dans un état de troubles. Elles peuvent être construites grâce à une Tentative de Fortification ou de Mobilisation [E].

Or & Taxation. Pour entreprendre toute autre Tentative que Régence ou Pillage, il faut dépenser une certaine quantité d'or qui représente l'argent dans le jeu. L'or peut également être utilisé comme un outil diplomatique

dans les parties multi-joueurs. Les joueurs obtiennent de l'or en taxant les Régions de leurs empires et en pillant les Régions étrangères.

Langage, Religion, Population. La langue, la religion et la population des Régions sont indiquées sous le nom de chaque Région de la carte. Ces caractéristiques s'ajoutent ou se soustraient à la Stature d'un chef lorsqu'il s'agit de déterminer le Facteur Efficacité d'un chef pour une Tentative impliquant cette Région.

Stature du Chef. La force d'un chef, c'est-à-dire sa capacité à mener à bien diverses activités, dépend de sa valeur de Stature. Chaque chef possède trois valeurs de Stature, qui indiquent ses compétences dans les domaines militaire, administratif et diplomatique. Il existe cinq niveaux de Stature du Chef : 1 (incompétent), 2, 3, 5, et 9 (brillant). La Stature d'un chef est la base pour déterminer son Facteur d'Efficacité vis-à-vis de toute Tentative qu'il entreprend. Les joueurs doivent parfois redéfinir la Stature de leur chef par un test de Stature de Chef. Les valeurs initiales de Stature de Chef sont indiquées dans les scénarios.

Mobilisation. Le nom de la Tentative qui remplace la Fortification dans les Règles d'Extension [E].

Pillage. Une Tentative par laquelle un joueur peut réduire la valeur du Niveau Social d'une Région voisine, indépendante ou ennemie, et éventuellement acquérir un ou plusieurs points d'or.

Valeur de Vulnérabilité à la Peste. Probabilité pour qu'une Région soit touchée par la Peste lorsqu'une Carte Evénement Épidémic est tirée. Elle est égale à la somme du Niveau Social actuel de la Région et de la valeur de sa population (voir 19.1).

Tour du Joueur. La partie d'un tour de jeu pendant laquelle un seul joueur effectue ses actions.

Pillage. Une forme spéciale de taxation par laquelle un joueur peut obtenir plus d'or d'une Région que ce qui serait normalement possible. Contrairement à la taxation normale, le pillage affecte négativement le Niveau Social de la Région concernée et augmente la probabilité qu'elle se rebelle.

Facteur de Capacité de Prosélytisme. Chiffre qui représente la capacité d'une religion à convertir des Régions (section 22.2 et table 22.3).

Valeur de Rebellion. La probabilité qu'une zone se rebelle (voir 17.22).

Round. Un Round represente 5 ans.

Régence. Une Tentative par laquelle un joueur essaie de sortir une Région d'un état de troubles par le biais de l'administration, diminuant ainsi considérablement la possibilité de rébellion, et/ou d'augmenter la valeur du Niveau Social d'une Région.



Marins. Une population (Région) apte à naviguer en mer (voir 9.53).

Niveau Social. Une représentation chiffrée de l'état relatif de la situation sociale et économique d'une Région donnée. Le Niveau Social peut changer de façon répétée en fonction des actions des joueurs et des événements. Le Niveau Social d'une Région affecte directement la plupart des actions impliquant cette Région. Le Niveau Social de chaque Région est indiqué sur la carte par une valeur (Niveau Social Normal) ou par un marqueur.

Niveau Social Normal. La valeur de départ par défaut du Niveau Social d'une Région est indiquée sur la carte par un nombre entre crochets. Sauf indication contraire dans les scénarios, chaque Région commence la partie avec cette valeur de Niveau Social. Il ne peut jamais être augmenté de plus de deux au-dessus de sa Norme. Le Niveau Social Normal ne limite pas la baisse du Niveau Social d'une Région.

Taxation. L'action volontaire par laquelle de l'or peut être obtenu, une fois par tour, à partir des Régions de son propre empire.

Lien. Un Lien Diplomatique représente une liaison basée sur des liens familiaux ou des accords diplomatiques entre un empereur et la puissance dirigeante locale dans une Région spécifique. Les Liens peuvent également augmenter ou diminuer la valeur de rébellion d'une Région et peuvent être utilisés pour obtenir des Revendications. Les Liens et les Revendications peuvent coexister.

Tour. Un tour de jeu représente normalement 25 ans.

Troubles & Rébellion. Dans certaines circonstances, une Région peut entrer dans un état de troubles ou de rébellion. Lorsqu'une Région est en état de troubles, les capacités du joueur propriétaire à y entreprendre des Tentatives et à y taxer sont entravées par le risque accru de rébellion. Lorsque la Région d'un joueur est en rébellion, le joueur y perd le contrôle et la Région devient indépendante.

Carte Année. Une carte qui est révélée par un joueur pour déterminer le résultat d'une Tentatives et les tests de Stature de Chef à effectuer.

3.0 MATERIEL

3.1 LA CARTE

La carte du jeu *Empires of the Middle Ages* montre toute l'Europe, à l'exception du nord de la Scandinavie et des marches continentales orientales. Sont également représentés sur la carte l'Asie mineure, le nord du Levant et certaines parties de la côte méditerranéenne africaine. Les contours géographiques de la carte ont un à un système de coloration, qui désigne les caractéristiques ethniques et géographiques importantes pour le jeu des Régions.

Errata de la Carte:

Anatolia lire: 407E EO 0 [+1]

Armenia lire: 705E EO 2 [–1]

Brittany lire: 604R RC 0 [–1]

3.1.1 Il y a deux types de Régions représentées sur la carte : Les Régions Terrestres et les Régions Maritimes.

Toutes les Régions Maritimes sont identiques en termes de caractéristiques et d'effets sur le jeu et elles ne changent jamais ; elles sont simplement marquées du nom de la Région. Les Régions Terrestres possèdent un certain nombre de caractéristiques qui peuvent changer au cours du jeu. Les caractéristiques initiales d'une Région Terrestre (sauf si elles sont modifiées par le scénario) sont notées sous son nom sur la carte, comme le montre la figure 3.1.2. Toute modification de ces caractéristiques au cours de la partie est indiquée par l'utilisation de marqueurs. Dans certains scénarios, certaines Régions commencent la partie avec des caractéristiques différentes de celles indiquées sur la carte : ces modifications sont indiquées dans les scénarios. Les Régions Terrestres peuvent appartenir à l'empire d'un joueur (comme indiqué par la présence d'un marqueur de couleur Niveau Social), être indépendantes (marqueur blanc ou pas de marqueur) ou contrôlées par un magnat (marqueur blanc et pion magnat). Les Régions Maritimes n'appartiennent jamais à quelqu'un (mais peuvent contenir des Flottes).

3.1.2 Exemple de Région

Par exemple, sous le Wessex est marqué "213R RC 2 [+2]". Le premier nombre et la première lettre identifient la Région (tout comme son nom) et sont différents pour chaque Région sur la carte; les deux premiers chiffres sont communs à toutes les Régions partageant la même langue (par exemple 21 pour l'anglo-saxon), qui est



Les codes alphabétiques suivants indiquent la religion de la Région : RC (Catholique Romain), EO (Orthodoxe Oriental), M (Musulman), P (Païen). Le chiffre suivant indique le facteur de population (positif ou négatif) et le dernier chiffre (entre parenthèses) est le Niveau Social Normal de la Région.

3.1.3 Les frontières par lesquelles les Régions Terrestres sont reliées entre elles indiquent la contiguïté géographique. Seules les Régions directement reliées par une frontière partagée représentent des Régions adjacentes. Les Régions dont les frontières ne se rejoignent que par des points ne sont pas considérées comme adjacentes ou connectées de quelque manière que ce soit pour le jeu.

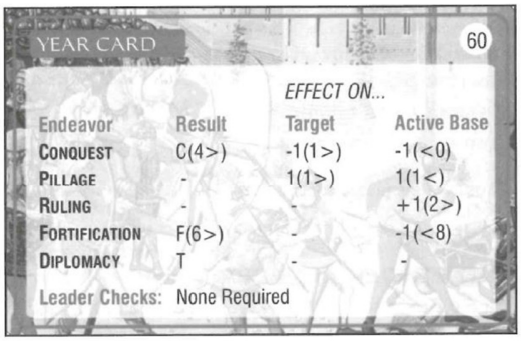
3.1.4 Kiev. La Région de Kiev est considérée comme étant reliée à la Région de la Mer Noire.

3.1.5 Certaines Régions Terrestres séparées par de l'eau ont des flèches à double sens qui les relient. On considère que ces Régions sont directement limitrophes les unes des autres. Les étroites étendues d'eau intermédiaires sont ignorées pendant les déplacements et pour toutes les Tentatives.

3.2 LES CARTES ANNEES

56 Cartes Année sont fournies, formant ensemble un seul jeu. Ces cartes sont utilisées pour déterminer les résultats de Tentatives.

3.21 Exemple de Carte Année



Chaque Carte Année contient des codes alphanumériques pour l'effet des cinq types de Tentatives, et des codes numériques indiquant si un Test de Chef est nécessaire, ou la mention "None Required" dans le cas contraire ; ces codes sont expliqués dans les sections Tentatives correspondantes.

3.3 CARTES EVENEMENTS

Il y a également **164** Cartes Événements fournies avec le jeu. Seuls les numéros **01** à **56** sont utilisés dans le jeu standard. Les numéros **113** à **220** sont marqués d'un "P" ou d'un "L". Il s'agit de Cartes Événement provisoire utilisées uniquement avec les règles d'**Extension de la Seconde Édition** ([E], section 36). Notez que les Cartes Événement forment leur propre paquet, distinct de celui des Cartes Année. Certaines Cartes Événement sont marquées "HOLD". Elles peuvent être gardées en main pour être jouées lorsque le joueur qui les détient veut en tirer profit. Toutes les autres Cartes Événement sont jouées et leurs effets appliqués dès qu'elles sont tirées.

3.4 TABLEAUX, TABLES & AFFICHAGES

Diverses aides ont été fournies avec le jeu afin de simplifier et d'illustrer certaines fonctions du jeu. Il s'agit notamment de la Table des Troubles et Rébellions (17.5), du Résumé des Valeurs de Rébellion (17.22), de la Table de Changement de Stature de Chef (8.3), du Tableau des Facteurs de Conversion (22.3), du Tableau du Schisme (23.2), du Calendrier d'Activité des Pillards (24. 4), Table d'Apparition des Magnats (24.91), Matrices des Magnats (24.92), Table d'Apparition des Magnats Syriens (24.93), Table de Pillage (11.3), Résumés du Facteur Efficacité (9.35), et la Table de Modificateurs Religion/Langue (9.34). Voir les feuilles séparées d'aide aux joueurs.

3.5 LES PIONS

3.51 La plupart des pièces de jeu en carton - ou "pions" - sont utilisés comme marqueurs pour enregistrer les changements de statut des Régions. Il existe six ensembles de pions de couleurs différentes utilisés par les joueurs pour indiquer le statut de leurs domaines (jaune, vert, rouge, bleu, bleu clair, crème). Les couleurs ne sont pas liées à des empires spécifiques et les joueurs peuvent choisir librement leur couleur comme ils le souhaitent. Il existe également des marqueurs neutres (blancs). Notez que le nombre de pions fournis n'est en aucun cas une limite dans le jeu. Bien qu'il soit peu probable que le besoin s'en fasse sentir, les joueurs doivent se sentir libres de compléter la réserve de pions avec des marqueurs de fortune.

Trois marqueurs sont nécessaires pour indiquer le Round actuel sur la carte : les joueurs peuvent utiliser n'importe quel marqueur de leur choix à cet effet.

3.52 Résumé des Types de Pions

Voir les illustrations suivantes ("Statut social" signifie "Niveau Social").





3.6 INVENTAIRE DU MATERIEL

Deux cartes, quatre planches de pions, 220 cartes à jouer (année et événement), les présentes règles et les cartes d'aide au joueur. Si des pièces sont endommagées ou manquantes, veuillez contacter : Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390, ou par internet :

www.decisiongames.com
en utilisant le formulaire de service.

4.0 PREPARATION DU JEU

Afin d'accélérer le processus d'apprentissage des règles, les joueurs sont encouragés à jouer une partie d'essai tout en lisant les règles. Le scénario Charlemagne (section 27) constitue la meilleure partie d'introduction en raison de sa relative simplicité. Lorsque les joueurs se sentent suffisamment familiers avec les règles pour entreprendre une partie à plusieurs joueurs, ils devraient alors examiner les scénarios décrits dans les sections 28 à 31. Le nombre de joueurs est un élément important à prendre en compte pour décider du scénario à jouer ; bien que la plupart des scénarios puissent accueillir différent nombre de joueurs, chacun a un nombre optimal. Le nombre optimal, maximal et minimal de joueurs pour chaque scénario y est précisé.

Une fois que les joueurs ont décidé du scénario à jouer, ils doivent décider quel empire chacun contrôlera. Chaque joueur reçoit alors une série de pions de couleur, qui lui serviront de marqueurs pendant la partie. L'emplacement de la Région Mère et la Stature initiale du Chef de chaque empire, ainsi qu'une liste de toutes les Régions de chaque empire, sont indiqués dans les scénarios.

1. Chaque joueur place son marqueur de Niveau Social de Région Mère dans la Région indiquée sur la carte. Le marqueur est placé dans la Région Mère, indiquant la valeur de Niveau Social égale à la norme de Niveau Social de la Région, sauf si la description du scénario indique le contraire.
2. Chaque joueur place un de ses marqueurs de Niveau Social sur chacune de ses Régions pour indiquer leur valeur de Niveau Social, égale à la Norme de Niveau Social de la Région, sauf indication contraire dans le scénario. La présence de ces marqueurs sert également à indiquer que le joueur possède/contrôle la Région.
3. Chaque joueur place un pion Tentative sur sa Région Mère et trois marqueurs de Stature de Chef, portant les numéros de Stature appropriés, sur sa Case Stature de Chef, sur un côté convenablement choisi de la carte.
4. Chaque joueur place un nombre approprié de marqueurs d'or sur sa Feuille Trésor. Ce nombre est de 12 par défaut, sauf si le scénario indique le contraire.
5. Chaque joueur place sur la carte les marqueurs de fortification, de Lien Diplomatique et de Revendication comme indiqué par le scénario.
6. Les joueurs placent des marqueurs de Niveau Social indépendants (blancs) sur toutes les Régions Terrestres non comprises dans les empires des joueurs, auxquelles le scénario attribue des valeurs de Niveau Social différentes de leur norme.
7. Si des Régions sont indiquées dans le scénario comme ayant des caractéristiques différentes de celles imprimées sur la carte, les joueurs doivent y placer les marqueurs appropriés.
8. Trois marqueurs (des pions inutilisés) sont placés aux positions appropriées sur la Piste des Suivis de Tours de Jeu sur la carte pour indiquer le Round auquel le scénario commence. Cela correspond au Tour de Jeu et au Round de 5 ans auquel appartient l'année de départ du scénario. Par exemple, pour un scénario commençant en 1136, les jetons seront placés dans les cases "1100", "25" et "3", le 3e tour comprenant les années de 1136 à 1140 incluses (le 1er tour comprend les années 1 à 5, le 2e tour les années 6 à 10, le 3e tour les années 11 à 15 et ainsi de suite, à ajouter aux valeurs indiquées par les marqueurs de Siècle et de Tour de Jeu).
9. Les paquets de Cartes Année et Evénements sont mélangés séparément.

5.0 DESCRIPTION GENERALE DU JEU

La structure de la séquence d'activités dans *Empires of the Middle Ages* comporte quatre niveaux : le "Tour de Jeu", le "Round", le "Tour du Joueur", et "Jouer une Carte d'Année". Chaque scénario est joué selon un nombre déterminé de Rounds, indiqué dans le scénario.

Chaque Tour de Jeu correspond à 25 ans et se compose de cinq Rounds. Dans chaque Round de 5 ans, il y a autant de Tours de Joueurs qu'il y a de joueurs. Pendant chaque Tour de Joueur, l'un des participants joue tout ou partie de ses cinq Cartes Année. Jouer une Carte Année représente, pour chaque joueur, les activités d'une année civile.

Au début de chaque Tour de Jeu, les joueurs doivent déterminer quelles forces de Pillards [O], s'il y en a, seront actives pendant ce Tour de Jeu. Les Pillards (voir 24.1-24.5) ne sont contrôlés par aucun joueur ; ils suivent les procédures décrites dans les règles. Après que les joueurs ont déterminé le statut des forces des Pillards, le premier Round peut commencer, et si des pillards sont actifs, un des joueurs effectue leurs actions. Ensuite, les joueurs déterminent si un magnat [O] sera activé durant le premier Round et, si c'est le cas, l'un des joueurs réalise les actions de ce magnat (voir 24.6-24.9). Ensuite, les joueurs peuvent effectuer des actions de croisade [O] (voir 23.3) et enfin déterminer l'ordre dans lequel ils joueront leurs Tours de Joueurs, en fonction des Statures de leurs chefs.

Une fois l'ordre de jeu du Round déterminé, cinq cartes Année sont distribuées, face cachée, à chaque joueur. Le premier joueur commence alors son Tour de Joueur en piochant une carte Événement et en effectuant éventuellement l'action décrite sur celle-ci (obligatoirement si ce n'est pas une carte "HOLD"). Pendant son Tour de Joueur, un joueur peut entreprendre jusqu'à cinq Tentatives. Il peut tenter de conquérir, de piller ou d'établir des Liens Diplomatiques avec des Régions en dehors de son empire ; il peut aussi tenter de fortifier, de créer des forces militaires [E] ou d'améliorer économiquement ses propres Régions. Chaque action individuelle nécessite le jeu d'une carte Année et la plupart nécessitent une dépense d'or. En plus d'entreprendre des Tentatives, un joueur peut également tenter de collecter de l'or en taxant les régions de son empire.

Lorsque le premier tour de joueur est terminé, le deuxième joueur effectue son Tour de Joueur, entreprenant jusqu'à cinq Tentatives et collectant éventuellement de l'or de son empire. Le premier Round se poursuit de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué son Tour de Joueur. Les Rounds suivants sont joués de la même manière que le premier : les joueurs effectuent éventuellement les actions des pillards, des magnats et des croisades, déterminent l'ordre des Tours de Joueurs, puis exécutent ces tours dans cet ordre.

Après cinq Rounds, un Tour de Jeu est terminé : chaque joueur aura tiré 5 Cartes Evénement et joué 25 Cartes Année au total.

Le jeu se déroule selon le nombre de Rounds spécifié dans le scénario joué. A la fin du dernier Tour de Jeu, les joueurs établissent qui a gagné. Le vainqueur est le joueur qui a le plus amélioré la situation de son empire.

6.0 SEQUENCE DE JEU

Empires of the Middle Ages se joue en Tours de Jeu successifs. Chaque Tour de Jeu, qui représente 25 ans, se compose de cinq Rounds. Au début de chaque Tour de Jeu, certaines activités spéciales sont entreprises. Un Tour de Jeu commence directement avant le déroulement d'un Round représentant les marques du siècle, du quart de siècle, du demi-siècle et des trois quarts de siècle. Par exemple, les Tours de Jeu débutent avant les Rounds commençant en 1101, 1126, 1151 et 1176. Un Tour de Jeu est toujours commencé au début d'une partie, même si le premier Tour de Jeu d'un scénario comporte moins de cinq Rounds. Par exemple, le premier Tour de Jeu du scénario 1136 (section 29) ne comprend que trois Rounds, car un deuxième Tour de Jeu commence avant le Round 1151.

L'unité structurelle principale des activités dans *Empires of the Middle Ages* est le Round. Chaque Round représente le passage de 5 années. Les joueurs commencent chaque Round en mélangeant le paquet de Cartes Année et en distribuant cinq d'entre elles, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs ne peuvent examiner aucune de leurs Cartes Année avant de les retourner, une par Tentative, pour déterminer son résultat. Les joueurs procèdent ensuite à la séquence de jeu. Tous les événements de la partie doivent se dérouler strictement dans l'ordre dicté par la " Séquence du Tour de Jeu " donnée ci-dessous.

SEQUENCE DU TOUR DE JEU

I. SEQUENCE CARTE ÉVÉNEMENT

Toutes les Cartes Événements défaussées et/ou inutilisées sont reformées en un seul paquet et le paquet est mélangé. Les cartes "HOLD" encore en possession des joueurs ne sont pas remises dans le paquet (voir section 19). Notez que les Cartes Evénement ne sont mélangées qu'une seule fois par Tour de Jeu, et non pas à chaque Round. Cela signifie, par exemple, qu'un groupe donné de Régions ne peut subir qu'une seule Famine par Tour de Jeu de 25 ans.

II. SEQUENCE THÉOLOGIE/POLITIQUE [O]

Les joueurs déterminent le statut des églises Chrétiennes comme décrit dans les règles pour le schisme [O] (voir 23.1).

III. LES ROUNDS

A. Premier Round

1. Phase de Distribution des Cartes Années

Les joueurs mélangent le jeu de Cartes Année et cinq sont distribuées face cachée à chaque joueur, qui ne peuvent pas les regarder.

2. Phase de Détermination de la Croisade [O]

Les joueurs déterminent s'il y aura une croisade durant ce Round (voir 23.3). Notez qu'il ne peut y avoir qu'une seule croisade par Tour de Jeu.

3. Phase des Pillards [O]

Les joueurs déterminent quels pillards, s'il y en a, sont actifs pendant le Round en cours, en testant le Tour de Jeu auquel appartient le Round sur la table d'Activité des Pillards, et éventuellement en lançant un dé pour déterminer si des vols de sarrasins ont lieu (voir 24.43). S'il y a une force de pillards active, les joueurs déterminent quelles Régions doivent être attaquées par ces pillards et exécutent ensuite ces attaques (voir 24.1-24.5).

4. Phase des Magnats [O]

Les joueurs déterminent si un magnat apparaît durant ce Round, en consultant la Table d'Apparition des Magnats et éventuellement en se référant à la Table indiquée des Magnats. Si un magnat apparaît, sa localisation, sa Stature et ses intentions sont déterminées et ses activités sont menées (voir 24.6-24.9).

5. Phase des Croisades [O]

Si, pendant la Phase de Détermination des Croisades, les joueurs ont établi qu'il y aura une croisade pendant le Round en cours, les joueurs dont les chefs sont Catholiques Romains mènent cette croisade comme décrit en 23.3.

6. Phase de Détermination de l'Initiative

Pendant cette phase, les joueurs déterminent l'ordre dans lequel les Tours de Joueurs seront joués. Le joueur qui a le plus haut total de Stature de Chef (c'est-à-dire la somme de ses trois Statures), annonce à quelle position dans le Round il va jouer (premier, deuxième ou autre). En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le plus de Régions a le choix. S'il y a encore une égalité, les joueurs doivent lancer un dé et celui qui obtient le meilleur résultat choisit. Une fois que le joueur au rang le plus élevé a choisi la position de son tour, les autres joueurs continuent à choisir leurs position dans l'ordre des totaux des valeurs de Stature de leurs chefs, jusqu'à ce que le joueur au rang le plus bas se retrouve avec la position restante. Les joueurs doivent marquer l'ordre de jeu de chaque tour sur une feuille de papier ou utiliser des dés de couleur à cet effet.

7. Tour du Premier Joueur

Le joueur qui a choisi de passer en premier lors de la Phase de Détermination de l'Initiative devient actif et commence son Tour de Joueur en déplaçant éventuellement ses armées [E], puis tire une (ou deux, si les joueurs l'ont décidé [E]) Carte Événement de la pioche. Si la carte qu'il reçoit n'est pas une carte "HOLD", il doit immédiatement la retourner et appliquer les effets indiqués (qui peuvent être nuls si les conditions écrites sur la carte ne s'appliquent pas). Si la carte indique une durée d'année qui n'inclut pas l'année jouée, elle est retirée du jeu et est sans effet. Si la carte est une carte "HOLD", le joueur peut l'utiliser ou la conserver pour une utilisation ultérieure, comme il le souhaite, à condition de ne pas dépasser la limite du nombre de cartes en main, auquel cas il doit en défausser une.

Le joueur doit alors entreprendre au moins une Tentative. Il annonce aux autres joueurs la Tentative. Si une activité de Conquête ou de Pillage concerne une Région appartenant à l'empire d'un autre joueur, le joueur actif doit laisser à ce joueur l'opportunité d'annoncer s'il va entreprendre une Tentative de Défense (à condition qu'il ait une Carte Année pour le faire). Le joueur actif joue alors sa première Carte Année en la retournant. Si un autre joueur a annoncé une Tentative de défense, il joue également une de ses Cartes Année. Les résultats de la Tentative sont appliqués immédiatement, tout comme les tests de Stature demandés par la carte. Le joueur actif peut ensuite continuer à jouer ses quatre Cartes Année restantes ou il peut les réserver pour des Tentatives de Défense pendant les tours des autres joueurs.

A tout moment pendant son Tour de Joueur, le joueur actif peut collecter de l'or en taxant les Régions de son empire. C'est-à-dire que le joueur peut taxer ses Régions avant de tirer sa Carte Événement ou de jouer une Carte Année, après avoir joué les cinq ou à n'importe quel moment entre les deux. Toutes les Régions qu'un joueur a l'intention de taxer pendant son Tour de Joueur doivent cependant être taxées en même temps, avant que sa prochaine Carte Année ne soit jouée ; une fois qu'un joueur a arrêté de taxer, il ne peut plus taxer aucune autre Région plus tard pendant son Tour de Joueur.

A la fin de son tour, le joueur actif doit soit entretenir soit éliminer chacune de ses armées et flottes [E].

8. Tour du Deuxième Joueur

Le second joueur, déterminé lors de la Phase de Détermination de l'Initiative, tire une Carte Événement, joue une ou plusieurs de ses cinq Cartes Année et éventuellement collecte des impôts.

9. Tours des Joueurs Suivants

Les joueurs restants effectuent leurs Tours de Joueur dans l'ordre déterminé.

A la fin du dernier Tour de joueur, tous les joueurs qui ont encore des Cartes Année non jouées doivent les retourner face visible et effectuer les tests de Stature requis (voir 8.22). Le passage de cinq ans est alors enregistré sur la Piste de Suivi des Tours en avançant le marqueur "Round" à la position suivante.

10. Phase d'Enregistrement de Colonisation [O]

Les joueurs qui tentent actuellement de coloniser des Régions enregistrent maintenant tout changement dans leur total de Points de Colonisation (voir section 25).
Toutes les Cartes Année jouées sont remélangées.

B à E. Du deuxième au cinquième Round.

Les joueurs effectuent la séquence d'actions décrite dans l'ordre ci-dessus pour les Rounds restants du Tour de Jeu. Afin de simplifier le jeu, les joueurs peuvent convenir - avant le début de la partie - de ne jouer la phase des Pillards que pendant le premier Round de chaque Tour de Jeu.

F. Fin du Tour de Jeu

25 ans sont passés, représentant la fin d'un Tour de Jeu, qui sont enregistrés sur la Piste de Suivi des Tours de Jeu (sur la carte), en avançant les marqueurs de quart de siècle/siècle et éventuellement de siècle en conséquence.

7.0 NATURE D'UN EMPIRE

Au début du jeu, chaque joueur reçoit un domaine impérial composé d'une ou plusieurs Régions. Les objectifs de base du joueur sont de maintenir et d'améliorer son empire, et éventuellement de l'agrandir. Le joueur tente d'atteindre ces objectifs en engageant son chef dans diverses Tentatives qui lui permettent de renforcer ses propres Régions et d'affaiblir ou de conquérir celles de ses voisins ou des indépendants. Le joueur finance ses Tentatives principalement par la taxation de ses propres Régions.

Chaque Région possède quatre caractéristiques de base qui influencent le résultat de toute Tentative la concernant. Ces caractéristiques sont : la religion, la langue, la population et le Niveau Social. Parmi ces caractéristiques, seul le Niveau Social changera fréquemment au cours de la partie. La religion et la langue ne sont modifiées que dans des circonstances extraordinaires et les valeurs de population ne changent jamais. Les changements de toute caractéristique d'une Région sont marqués par des pions sur la Région. Enfin, une Région de l'empire de chaque joueur, appelée la Région Mère du joueur, a des propriétés spéciales.

7.1 NIVEAU SOCIAL

Le Niveau Social d'une Région détermine directement la résolution de toute Tentative impliquant cette Région. Le Niveau Social d'une Région influence également le potentiel de rendement fiscal de la Région. Le Niveau Social d'une Région peut être réduit soit à la suite de tentatives infructueuses du joueur propriétaire pour fortifier ou développer économiquement la Région, soit à la suite de tentatives réussies d'autres joueurs de conquérir ou de piller cette Région (voir sections 10 et 11), soit par le jeu de Cartes Événement.

7.11 Le Niveau Social de chaque Région peut descendre jusqu'à -3, quelle que soit la Norme de Niveau Social de la Région. Les résultats qui indiquent une diminution du Niveau Social d'une Région dont la Norme de Niveau Social est de -3 sont ignorés. Aucun or ne peut être obtenu d'une Région dont le Niveau Social est de -3.

7.12 Le Niveau Social d'une Région ne peut jamais être augmenté de plus de deux points au-dessus de sa Norme de Niveau Social. Si un joueur entreprend une Tentative dans une Région dont le Niveau Social est à ce niveau, tout résultat indiquant une augmentation du Niveau Social est ignoré.

Note. *Une Région dont la Norme de Niveau Social est de +2 peut atteindre +4 : comme il n'y a pas de marqueur +4, utilisez un +3 et un +1.*

7.13 Le Niveau Social d'une Région peut être augmenté par une Tentative de Régence du joueur (voir 15.0) et

peut également être réduit par une Tentative de Régence ou de Fortification (Mobilisation [E]) (voir 14.0).

7.14 L'augmentation ou la diminution du Niveau Social d'une Région est indiquée par le résultat de la Tentative sur la Carte Année jouée. Un tel changement est toujours indiqué comme une augmentation ou une diminution du Niveau Social.

7.15 Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Conquête, de Pillage ou de Diplomatie, le Niveau Social de la Région d'où l'opération est lancée (qui dans le cas d'une Tentative de Diplomatie est la Région Mère) est ajouté à la Stature de Chef pour déterminer le Facteur Efficacité. De même, lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Fortification (Mobilisation [E]) dans l'une de ses Régions, le Niveau Social de cette Région est ajouté à la Stature de Chef du joueur pour déterminer Le Facteur Efficacité (voir 9.5).

7.16 Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Conquête, de Pillage ou de Diplomatie, le Niveau Social de la Région contre laquelle la Tentative est dirigée est soustrait de la Stature de Chef de ce joueur lors de la détermination du Facteur Efficacité (voir 9.5).

7.17 Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Régence sur l'une de ses Régions, le Niveau Social de la Région ciblée affecte toujours négativement le Facteur Efficacité du chef : la valeur absolue (sans tenir compte de son signe) du Niveau Social de la Région ciblée est soustraite de la Stature administrative du chef. Par exemple, un chef ayant une valeur administrative de trois la verra réduite à un si le Niveau Social de la Région ciblée est de +2 ou de -2.

7.2 RELIGION

La religion de la majorité de la population d'une Région est indiquée sur la carte. Quatre religions sont représentées dans le jeu : le paganisme, l'Islam, le Christianisme et le Christianisme hérétique. Le Christianisme est divisé en deux Églises : l'Église Catholique Romaine et l'Église Orthodoxe Orientale.

7.21 Religion : Relations entre Chef et Régions

Trois relations religieuses sont possibles

- Le chef et la Région peuvent être de religions différentes et ils modifient les valeurs de rébellion et les Facteurs Efficacité des Tentatives dirigées dans cette Région. (par exemple, Musulman et Chrétien, ou Chrétien et Chrétien hérétique).
- Le Chef et la Région peuvent être d'églises Chrétiennes différentes (c'est-à-dire Catholique Romain et Orthodoxe Orientale).
- Le Chef et la Région peuvent être de la même religion et/ou église (par exemple, tous deux Musulmans ou tous deux Catholiques Romains).

7.22 La religion de chaque Région païenne est considérée comme différente des religions de toutes les autres Régions, y compris les Régions païennes.

7.23 La religion d'une Région ne peut être changée que par un processus de conversion (voir 22.2).

7.3 LANGUES & GROUPES LINGUISTIQUES

Bien que les communautés ecclésiastiques et intellectuelles de l'Europe de l'Est et de l'Ouest soient liées par leurs églises et leurs langues respectives, comme le latin, ces liens n'ont pas permis de surmonter les différences culturelles souvent fortes entre les nombreux groupes ethniques du continent. Les similitudes et les différences culturelles coïncidaient dans une large mesure avec les similitudes et les différences de langue. Dans *Empires du Moyen Âge*, la langue principale des habitants de chaque Région est indiquée par la couleur de la Région et un identifiant numérique. De plus, chaque langue a été assignée à un groupe de langues étroitement liées ("Groupe Linguistique"). Vous trouverez ci-dessous une liste des groupes linguistiques et des langues du jeu, ainsi qu'une liste des Régions appartenant à chacun d'eux. Notez que dans certains cas, une "langue" donnée est en fait un sous-groupe comprenant deux ou plusieurs langues étroitement liées.

GROUPE LINGUISTIQUE ROMAIN (1xx)

North Italic (11x): Verona, Venice, Lombardy, Tuscany, Rome, Corsica

South Italic (12x): Naples, Apulia, Sicily, Sardinia

Langue d'Oc (13x): Burgundy, Provence, Toulouse, Aquitaine, Aragon, Valencia

Langue d'Oil (14x): Ile de France, Normandy, Champagne, Anjou

Iberian (15x): Leon, Portugal, Castille, Cordova, Granada

Vlach (16x): Wallachia

GROUPE LINGUISTIQUEGERMANIC (2xx)

Anglo-Saxon (21x): Wessex, Mercia, Northumbria

Low Frankish (22x): Friesland, Flanders

Old Saxon (23x): Saxony, Brandenburg

Old High German (24x): Franconia, Lorraine, Bavaria, Austria, Switzerland, Swabia

Old Norse (25x): Denmark, Sweden, Norway

GROUPE LINGUISTIQUE SLAVE (3xx)

West Slavonic (31x): Poland, Pomerania, Bohemia, Silesia, Volhynia

East Slavonic (32x): Novgorod, Muscovy, Smolensk, Ryazan, Kiev

South Slavonic (33x): Croatia, Serbia, Bulgaria, Macedonia

GROUPE LINGUISTIQUE HELLENIC (4xx)

Greek: Greece, Constantinople, Adrianople, Trebizond, Asia, Cilicia

GROUPE LINGUISTIQUE BALTE (5xx)

Toutes les Langues Baltes : Lithuania, Prussia, Livonia

GROUPE LINGUISTIQUE CELTE (6xx)

Toutes les Langues Celtes : Ireland, Scotland, Wales, Brittany

LANGUES NON-INDO-EUROPEENNES (7xx)

Hungary, the Steppes, Khazar, Georgia, Anatolia, Syria, Jerusalem, Armenia (L'Arménien est en fait une langue indo-européenne, mais il n'a qu'une lointaine parenté avec les autres langues d'Europe).

Les scénarios peuvent indiquer que certaines Régions ont une langue différente de celle indiquée sur la carte : les joueurs peuvent utiliser un jeton ou un marqueur pour l'indiquer.

7.31 Langue : Relations Chef-Région

Trois relations linguistiques sont possibles entre un chef et une Région et elles modifient les valeurs de rébellion et les Facteurs Efficacité des Tentatives dirigées vers cette Région.

- Le chef et la Région peuvent être de langues non apparentées (par exemple, le Grec et le Vieux Saxon).
- Le chef et la Région peuvent être de langues apparentées (par exemple, l'Italien du Nord et l'Ibérique).
- Le Chef et la Région peuvent être de la même langue (par exemple, tous deux Baltes). Les langues appartenant au même groupe linguistique sont apparentées, sauf dans les cas mentionnés au point 7.32.

7.32 Chaque Région non Indo-Européenne n'est pas linguistiquement liée à aucune autre Région.

7.33 La langue d'une Région ne peut être modifiée que par la colonisation [O] (section 25).

7.4 POPULATION

La taille de la population de chaque Région, par rapport à la taille des populations des autres Régions, est indiquée sur la carte par des nombres positifs et négatifs. La population n'a aucun effet sur la valeur de rébellion d'une Région et modifie les Tentatives de la manière suivante (voir 9.35) :

7.41 Effet de la Population sur le Pillage

La valeur de la population d'une Région contre laquelle un joueur entreprend une Tentative de Pillage en dehors de son empire est ajoutée à la Stature de Chef pour déterminer le Facteur Efficacité.

7.42 Effet de la Population sur la Fortification (et la Mobilisation [E])

La valeur de la population d'une Région dans laquelle un joueur entreprend une Tentative de Fortification (Mobilisation [E]) dans son empire est ajoutée à la Stature de Chef pour déterminer le Facteur Efficacité.

7.43 Effet de la Population sur la Conquête

La population n'a aucun effet sur la détermination du Facteur Efficacité d'une Tentative de Conquête. Cependant, si la Région ciblée par une Tentative de Conquête a une valeur de population positive, le joueur actif doit réussir un nombre de Tentatives de Conquête contre cette Région égal à cette valeur pour la conquérir entièrement (voir 10.3)

7.5 REGIONS MERES

La Région Mère de chaque empire est le point d'origine de la maison souveraine de cet empire, c'est aussi le siège du gouvernement impérial. Par conséquent, les caractéristiques linguistiques et religieuses du chef d'un empire sont celles de la Région Mère de l'empire et ne changent jamais pendant la partie (sauf en cas d'excommunication, voir 22.1). De plus, chaque Région d'un empire doit être reliée (voir 7.51) à la Région Mère pour pouvoir être taxée et utilisée comme base ou cible des Tentatives du chef d'empire. La Région Mère est la seule Région de l'empire qui n'est jamais sujette aux troubles et à la rébellion pendant la taxation et peut donc être taxée sans risque (sections 16 et 17).

7.51 Un joueur ne peut jamais taxer ou entreprendre une Tentative (en dehors de la Diplomatie) dans une Région de son empire qui n'est pas reliée à la Région Mère de son empire, soit directement par une frontière, soit par une chaîne de Régions Terrestres mutuellement reliées ("ligne de communications"), qui font toutes partie du même empire. Une telle chaîne de Régions peut également inclure un maximum de deux Régions Maritimes (sauf si des navigateurs sont impliqués, auquel cas la limite est de trois, voir 9.53, ou si des flottes [E] sont présentes, voir 34.3). Il n'y a pas de limite au nombre de Régions Terrestres qui peuvent être incluses.

7.52 Si la Région Mère de l'empire d'un joueur est perdue, le joueur doit immédiatement désigner une autre Région pour être le nouveau siège de sa cour. Le joueur peut choisir la nouvelle Région Mère parmi celles de son empire ayant la même langue et la même religion que le chef du joueur. Pour signifier le changement de siège d'une cour, le joueur remplace le marqueur de Niveau Social de la Région désignée par le marqueur de Niveau Social de la Région Mère de même valeur. La nouvelle Région Mère est traitée en tous points comme une Région Mère normale.

7.53 Si la Région Mère d'un joueur est conquise et qu'aucune Région de son empire ne possède la même langue et la même religion que le chef, ce dernier est contraint à l'exil (section 21).

7.54 Si un joueur qui a été forcé de déplacer sa cour reconquiert plus tard sa Région Mère initiale (telle que désignée par le scénario), il peut replacer sa cour à son emplacement initial. Il doit décider de le faire immédiatement après la reconquête, avant de jouer une autre carte Année.

7.55 Un joueur peut (et dans certains cas doit) relocaliser sa cour immédiatement après avoir résolu les effets d'une Carte Événement "Leader dies heirless". Une cour ne peut pas être relocalisée à d'autres moments que ceux indiqués en 7.52, 7.54, 7.55.

8.0 CHEFS

Chaque joueur est représenté dans le jeu par un pion Tentative, qui représente le dirigeant individuel de l'empire du joueur. Chaque dirigeant possède trois valeurs de Stature qui indiquent ses compétences dans les domaines militaire, administratif et diplomatique. Il existe cinq niveaux : 1 (incompétent), 2, 3, 5, et 9 (brillant). Chaque fois qu'un chef entreprend une Tentative, le niveau de Stature approprié est utilisé comme base pour déterminer le Facteur Efficacité du chef. Le niveau de Stature d'un chef change périodiquement, en fonction de l'accession d'un nouveau monarque sur le trône ou de changements significatifs dans les capacités du monarque au pouvoir.

Dans les descriptions du scénario, le chef de chaque joueur se voit attribuer une valeur de Stature pour ses capacités de combat, d'administration et de diplomatie. Les joueurs placent trois marqueurs de valeur de Stature portant les niveaux appropriés sur les Tableaux de Stature de Chef imprimés sur le bord de la carte. Chaque fois qu'un joueur entreprend une Tentative, il détermine le Facteur Efficacité de son chef en ajoutant et en soustrayant à sa valeur de Stature certains modificateurs (voir 9.5). Les relations entre la langue et la religion d'un chef et celles d'une Région font partie de ces modificateurs (voir 9.34).

Un test de Stature de Chef (voir 8.2) sera occasionnellement demandé par des Cartes Année ou Événement.

8.1 STATURES DU CHEF

8.11 Stature en Combat

Lorsqu'un chef entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage, sa Stature en combat est utilisée pour déterminer son Facteur Efficacité. De plus, lorsqu'un chef entreprend une Tentative de Défense, sa Stature en combat est déduite du Facteur Efficacité du chef attaquant (voir 13.0).

8.12 Stature Administrative

Chaque fois qu'un chef entreprend une Tentative de Régence ou de Fortification (Mobilisation [E]), sa valeur de Stature administrative est utilisé pour déterminer son Facteur Efficacité.

8.13 Stature Diplomatique

Lorsqu'un chef entreprend une Tentative de Diplomatie, sa valeur de Stature diplomatique est utilisée pour déterminer son facteur Efficacité.

8.2 TESTS DE STATURE

Les tests de Stature de Chef peuvent être demandés par le jeu des Cartes Événement ou des Cartes Année.

Les instructions figurant sur une Carte Événement sont appliquées immédiatement lorsqu'elle est tirée ou lorsqu'elle est jouée dans le cas d'une carte "HOLD".

La mention "Leader Checks" apparaît au bas de chaque Carte Année. La plupart d'entre elles indiquent "None Required" ; cependant, certaines comportent des chiffres, indiquant la valeur de Stature des chefs concernés. Un joueur qui, en effectuant une Tentative, retourne une Carte Année comportant des chiffres, compare la valeur de Stature utilisée pour cette Tentative aux chiffres indiqués sur la carte. Si la valeur de Stature figure parmi ceux-ci, le joueur doit effectuer un test de Stature de Chef, après que les résultats de la Tentative ont été obtenus. Exemple : si un joueur entreprend une Tentative de Conquête avec un chef dont la valeur de Stature en combat est "3", et qu'il joue une Carte Année sur laquelle apparaît "Leader Check : 1, 2, 3", ce joueur devra effectuer un test de Stature de Chef (voir 8.3).

8.21 Lorsqu'une Carte Année est jouée pour résoudre une Tentative, un test de Stature de Chef n'est requis que si la valeur de la Stature utilisée pour apparaît sur la carte. Les valeurs des deux autres Statures ne sont pas prises en compte pour déterminer si un test est nécessaire.

8.22 Si, à la fin d'un Round, un joueur découvre une indication de test de Stature sur une Carte qu'il n'a pas utilisée pendant ce Round, il détermine s'il doit effectuer un test de Stature de Chef en comparant les chiffres à la valeur de sa Stature administrative uniquement. Ainsi, un test de Stature est nécessaire uniquement si le niveau de Stature administrative est indiqué sur la carte, tandis que les niveaux de Stature en combat et diplomatique sont laissés de coté.

8.23 Chaque fois qu'il joue une carte qui lui demande de tester les valeurs de Stature de son chef, le joueur doit effectuer le test indiqué. Il est possible qu'un joueur doive vérifier les valeurs de Stature de son chef plusieurs fois au cours d'un même Round. Un joueur n'effectue pas de test de Stature à moins qu'une carte ne l'y oblige.

8.3 TABLE DE CHANGEMENT DE STATURE DE CHEF

(Voir les tables et tableaux)

8.31 Un test de Stature de Chef nécessite trois jets de deux dés et la consultation de la table de Changement de Stature de Chef (8.3) dans la colonne correspondant à la valeur de Stature actuel du chef. Le premier jet de dé détermine si la valeur de combat du chef change. Le deuxième jet de dé détermine si la valeur d'administration du chef change et le troisième détermine si la valeur diplomatique change.

8.32 Les résultats des tests de Stature prennent immédiatement effet (après la résolution de la Tentative en cours, si c'est ce qui a provoqué le test) et concernent toutes les Tentatives suivantes.

9.0 TENTATIVES

Les règles de cette section traitent de toutes les Tentatives collectivement et en termes généraux ; les règles spécifiques à chaque Tentative particulière sont présentées dans les sections 10 à 15.

Les Tentatives sont des actions qu'un joueur peut entreprendre afin de renforcer et d'étendre son empire.

Il y a six Tentatives : Conquête, Pillage, Défense, Fortification (Mobilisation [E]), Régence et Diplomatie.

Les Tentatives sont dirigées d'une Région ("Région de base") dans l'empire du joueur actif vers une autre ou la même Région ("Région cible"), qui peut faire partie du même empire, de l'empire d'un autre joueur ou être indépendante. La Défense, la Régence et la Fortification (Mobilisation [E]) sont des Tentatives intérieures, dont les Régions cibles appartiennent au joueur qui les réalise. La Conquête, le Pillage et la Diplomatie sont des Tentatives extérieures, dont les Régions cibles n'appartiennent pas au joueur qui les réalise, à l'exception peut-être de la Diplomatie.

Entreprendre une Tentative nécessite toujours de jouer une Carte Année et souvent de dépenser de l'or. Le Facteur Efficacité, associé aux résultats inscrits sur les Cartes Année, est le moyen par lequel les résultats de la Tentative sont déterminés. L'une des trois valeurs de Stature de Chef sert de base pour déterminer le Facteur Efficacité d'une Tentative, en fonction de sa nature. La Conquête, le Pillage et la Défense dépendent de la Stature en combat. La Régence et la Fortification (Mobilisation [E]) dépendent de la Stature administrative. La Diplomatie dépend de la Stature Diplomatique.

Les joueurs entreprennent à la suite des Tentatives pendant leur Tour de Joueur selon la procédure suivante :

1. Au début du Round, le joueur reçoit cinq Cartes Année. Il ne peut pas examiner ces cartes avant de les avoir jouées pour une Tentative ou, si elles sont inutilisées, à la fin du Round. Si un joueur, avant son Tour de Joueur, a utilisé des Cartes Année pour des Tentatives de Défense, le nombre de cartes restantes limite le nombre de Tentatives dont il dispose pendant ce Round.
2. Le joueur actif place son pion Tentative dans la Région de base appropriée.
3. Le joueur actif détermine le Facteur Efficacité de son chef pour la Tentative entreprise.
4. Le joueur annonce à ses adversaires la Tentative qu'il entreprend et le facteur Efficacité de son chef. Si le joueur actif entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage contre une Région adverse, il doit laisser à l'adversaire la possibilité de décider s'il veut jouer une Tentative de Défense.
5. Le joueur actif paie la quantité d'or requise pour la Tentative en retirant le nombre approprié de marqueurs or pour les remettre dans la réserve de jeu. Si un adversaire joue une Tentative de Défense, il paie également le coût requis.
6. Le joueur actif retourne une Carte Année. Si une Tentative de Défense a été décidée, l'adversaire retourne aussi une de ses Cartes Année, dans le seul but d'un éventuel test de Stature de Chef.
7. Le joueur actif compare le Facteur Efficacité finale de son chef (en tenant compte de toute déduction résultant du jeu d'une Tentative de Défense) avec les résultats de cette Tentative indiqués sur la Carte Année.
8. Tous les résultats sont immédiatement reportés sur la carte par un ajustement des marqueurs.
9. Si les cartes jouées nécessitent un test de Stature, l'un ou l'autre ou les deux joueurs concernés testent les valeurs de Stature de leur chef.
10. Le joueur actif peut entreprendre une Tentative pour chacune de ses Cartes Année restantes, en répétant les étapes ci-dessus.
11. Il n'y a pas de limitation des types de Tentative pendant un Round : un joueur peut entreprendre n'importe quelle combinaison de Tentatives, y compris le même type de Tentative cinq fois de suite s'il le désire (et s'il est par ailleurs dans les conditions pour le faire).

9.1 RESTRICTIONS DES TENTATIVES

9.11 Une Carte Année doit être jouée pour chaque Tentative entreprise. Inversement, pour chaque Carte Année jouée, une seule Tentative peut être entreprise.

9.12 Chaque joueur actif doit jouer au moins une Carte Année pendant son propre Tour de Joueur. Les quatre autres cartes peuvent être réservées pour une utilisation ultérieure en tant que Tentative de Défense ou simplement ne pas être jouées. Les cartes qui ne sont pas jouées à la fin du Round doivent être retournées avant le début du Round suivant pour déterminer si elles nécessitent des tests de Stature de Chef (voir 8.22). Un joueur ne peut jamais jouer plus de cinq Cartes Année pendant un même Round.

9.13 Un joueur ne peut entreprendre des Tentatives de Conquête, de Pillage, de Diplomatie, de Fortification (Mobilisation [E]) et de Régence que pendant son propre Tour. Seules les Tentatives de Défense peuvent être entreprises pendant le tour d'un autre joueur. En dehors de cette restriction, il n'y a aucune limite à l'ordre des Tentatives qu'un joueur peut entreprendre.

9.14 La Région de base d'une Tentative doit toujours être une Région qui appartient au joueur actif et qui est reliée à sa Région Mère (voir 7.51). Les effets des Régions maritimes sont décrits en 9.5.

9.15 Pour toutes les Tentatives, à l'exception de la Diplomatie, toute Région cible qui appartient au joueur actif doit également être reliée à la Région Mère. Les Croisades [O] (23.3) et l'Exil (21) font exception à cette règle. La présence de Régions Maritimes affecte le coût de la Tentative et le Facteur Efficacité comme décrit en 9.5.

9.16 La Région cible d'une Tentative de Conquête ou d'un Pillage doit partager une frontière avec la Région de base ou y être reliée par une chaîne de Régions Maritimes (voir 9.5), la seule exception sont les raids Magyar (voir 24.32).

9.17 Une Tentative de Diplomatie peut être dirigée contre n'importe quelle Région de la carte, indépendamment du nombre et du type de Régions entre la Région de base et la cible. La Région de base pour une Tentative de Diplomatie est toujours la Région Mère du joueur.

9.18 Un joueur ne peut pas entreprendre une Tentative pour laquelle le Facteur Efficacité final de son chef, après tous les ajustements, est inférieur à zéro. S'il s'avère que le Facteur Efficacité est inférieur à zéro après que la Carte Année a été jouée, seuls les résultats indiqués sur la carte qui sont préjudiciables au joueur actif sont appliqués.

9.19 Si un joueur utilise l'une de ses Régions en état de troubles comme base pour une Tentative extérieure ou comme cible pour une Tentative intérieure et que le résultat de cette Tentative fait baisser le Niveau Social de la Région, celle-ci est sujette à une possible rébellion (section 17).

9.2 FACTEURS EFFICACITE & TENTATIVES

Sur les Cartes Année, les résultats de la Tentative sont indiqués pour être appliqués selon que le Facteur Efficacité du joueur actif est égale, supérieure ou inférieure au chiffre indiqué sur la carte. En général, plus le facteur Efficacité du chef d'un joueur est élevée, plus il est probable que les résultats de la Tentative lui soient favorables.

9.3 FACTEUR EFFICACITE & PROCEDURE DE DETERMINATION

Le Facteur Efficacité d'un chef doit être déterminé pour chaque Tentative entreprise pendant le tour d'un joueur. Chaque fois qu'un Facteur Efficacité est déterminée, le chiffre de base de ce facteur est la valeur de Stature de Chef du joueur actif utilisé pour la Tentative entreprise. La Stature de combat est utilisée pour la Conquête, le Pillage et la Défense ; la Stature administrative est utilisée pour la Régence et la Fortification (Mobilisation [E]) ; la Stature diplomatique est utilisée pour la Diplomatie.

Les modifications apportées par les diverses caractéristiques de la Région dans chaque situation sont ensuite ajoutées ou soustraites de la valeur de Stature du Chef, comme décrit dans les règles spécifiques de chaque Tentative. Les joueurs doivent noter que les caractéristiques de la Région n'affectent pas toujours de la même manière le Facteur Efficacité des différentes Tentatives. Des résumés des facteurs affectant chaque Tentative sont fournis par des tables et des tableaux. Ces résumés sont utilisés de la manière suivante.

1. Additionnez tous les chiffres relatifs aux facteurs décrits à la Section A. Gardez cette somme.
2. Additionnez tous les chiffres relatifs aux facteurs décrits à la Section B. Gardez cette somme.
3. Soustrayez la somme de la Section B de la somme de la Section A. Cette différence est le Facteur Efficacité du chef.

Note. *Des modificateurs négatifs et positifs peuvent apparaître ; rappelez-vous que l'addition d'un nombre négatif signifie la soustraction de la valeur absolue de ce nombre : par exemple, (+4) + (-2) = (+2), et que la soustraction d'un nombre négatif signifie l'addition de la valeur absolue de ce nombre : par exemple, (+2) - (-2) = (+4).*

9.31 Le Facteur Efficacité d'un chef doit être déterminé chaque fois qu'un joueur entreprend une Tentative, sauf lorsqu'il entreprend une Tentative de Défense qui n'affecte que le Facteur Efficacité du chef du joueur actif attaquant (voir section 13).

9.32 Si, lorsqu'on entreprend une Tentative, il y a deux Régions Maritimes ou plus dans la chaîne entre la Région de base et la Région cible (pour une Tentative extérieure sauf Diplomatie), ou dans la chaîne entre la Région de base/cible et la Région Mère du joueur actif (pour une Tentative intérieure), le Facteur Efficacité du chef est divisée par deux (et arrondie à l'entier supérieur) avant de déterminer le résultat, après toutes les autres modifications (voir 9.5), à l'exception de celles dues à l'or (voir 9.33). Si la chaîne de Régions passe par une Région peuplée de marins, les effets de cette règle peuvent être réduits (voir 9.53).

9.33 Le joueur actif peut volontairement augmenter le Facteur Efficacité de son chef pour n'importe quelle Tentative, sauf lorsqu'il construit des armées ou des flottes dans une Tentative de Mobilisation [E], en dépensant de l'or en plus du coût ordinaire de la Tentative. Un point d'efficacité est obtenu pour chaque point or supplémentaire dépensé. Ainsi, si un joueur dépense trois points or en plus du coût obligatoire d'une Tentative, il augmente de +3 le Facteur Efficacité de son chef pour cette Tentative. Si un joueur décide d'augmenter son Facteur Efficacité en dépensant de l'or, il doit annoncer le montant qu'il dépense lorsqu'il entreprend la Tentative et ne peut pas en changer plus tard. Les points ajoutés par cette méthode ne sont pas soumis à la réduction de moitié due à la présence de Régions Maritimes (9.32).

9.34 Tableau de Modification dû à la Religion et à la Langue

(Voir tables et tableaux)

9.35 Résumé du Facteur Efficacité

(Voir tables et tableaux)

9.4 RESULTATS D'UNE TENTATIVE

Une liste de résultats pour chaque Tentative, sauf la Défense, est imprimée sur chaque Carte Année. Lorsqu'il joue une Carte Année, le joueur compare les résultats indiqués pour la Tentative qu'il entreprend avec son Facteur Efficacité. Plus d'un résultat peut s'appliquer dans certains cas et chacun est traité séparément. Si le Facteur Efficacité du joueur est dans la fourchette indiquée pour un résultat, ce résultat est appliqué immédiatement. Ce qui suit résume les résultats de Tentative trouvés sur les Cartes Année. Les résultats sont traités plus en détail dans les sections traitant des Tentatives spécifiques.

+1 (# >): le Niveau Social de la Région cible ou de la Région de base active (selon la colonne dans laquelle le résultat apparaît) est augmenté d'un niveau (deux niveaux en présence d'une Université [E], voir 35.34), à condition que le Facteur Efficacité du joueur actif soit égale ou supérieure au nombre (#) indiqué entre parenthèses et que la limite du Niveau Social ne soit pas dépassée (voir 7.12). Exemple:

un résultat de "+1 (3 >)" nécessiterait un Facteur Efficacité de trois ou plus pour être appliqué.

–1 (# >): identique à +l (# >), sauf que le Niveau Social de la Région affectée est réduit d'un niveau, s'il n'est pas déjà à -3 (voir 7.11).

–1 (< #): identique à –l (# >), sauf que le Facteur Efficacité du joueur actif doit être égal ou inférieur au nombre entre parenthèses. Exemple : un résultat de "-1 (< 1)" nécessite un Facteur Efficacité de 1 ou moins pour être appliqué.

G (# >): le joueur actif peut recevoir de l'or après avoir consulté la Table de Pillage (11.3), à condition que son Facteur Efficacité soit égal ou supérieur au nombre entre parenthèses.

F (# >): une fortification est construite, ou bien une armée/flotte [E], à condition que le Facteur Efficacité du joueur actif soit égal ou supérieur au nombre entre parenthèses.

C (# >): un résultat de conquête est obtenu, à condition que le Facteur Efficacité du joueur actif soit égal ou supérieur au nombre indiqué entre parenthèses.

T (# >): un Lien Diplomatique est établi, à condition que le Facteur Efficacité du joueur actif soit égal ou supérieur au nombre entre parenthèses

T/C (# >): une conquête diplomatique est obtenue, à condition que le Facteur Efficacité du joueur actif soit égal ou supérieur au nombre entre parenthèses ; sinon, un Lien Diplomatique est établi. Un seul résultat est autorisé. Si une conquête diplomatique est obtenue, un Lien Diplomatique n'est pas établi.

Note. *Tout résultat sur une Carte Année qui n'est pas accompagné d'un chiffre entre parenthèses est un résultat automatique, quelle que soit le Facteur Efficacité du joueur.*

9.5 EFFETS DES REGIONS MARITIMES

Les Régions Maritimes modifient le coût et/ou le Facteur Efficacité d'un chef pour toutes les Tentatives, sauf la Diplomatie.

9.51 Si une Région Maritime est incluse dans la chaîne de Régions reliant la Région Mère du joueur actif et la Région cible pour toute Tentative entreprise, à l'exception de la Diplomatie, le coût en or de cette Tentative est augmenté d'un point. S'il y a deux Régions Maritimes, le coût est augmenté de deux or. Normalement, il ne peut y avoir plus de deux Régions Maritimes dans une telle chaîne de Régions, sauf en présence de marins (voir 9.53 et 9.54) ou de flottes [E] (section 34).

9.52 Si plus d'une Région Maritime est incluse dans la chaîne de Régions reliant la Région Mère du joueur actif et la Région cible lors d'une Tentative, à l'exception de la Diplomatie, le Facteur Efficacité du chef pour cette Tentative est réduite (voir 9.32). Si son facteur Efficacité est positif, il est réduit de moitié et le reste est perdu. Si son facteur Efficacité est négatif, utilisez une fois et demie le Facteur Efficacité, en arrondissant au chiffre supérieur (plus négatif) (-1 devient -2, -2 devient -3, -3 devient -5 etc.). Cette division en deux est effectuée après que tous les autres modificateurs ont été appliqués, à l'exception de ceux dus à la dépense d'or supplémentaire, qui ne sont pas concernés.

9.53 Les Régions de Venise, Lombardie, Constantinople, Norvège, Suède et Danemark sont peuplées de marins et sont indiquées comme telles sur la carte. La description d'un scénario peut indiquer que d'autres Régions sont habitées par des marins (les joueurs peuvent vouloir marquer ces Régions avec un pion pour aider à s'en souvenir). Lorsqu'un joueur trace une chaîne de Régions entre sa cour et une Région cible en passant par une Région de marins et que cette chaîne comprend une ou plusieurs Régions Maritimes directement reliées à cette Région de marins, les effets énumérés en 9.51 et 9.52 sont remplacés par 9.54. Un joueur peut tracer une chaîne comprenant jusqu'à trois Régions Maritimes directement reliées à une Région de marins.

9.54 Il n'y a pas d'augmentation du coût de l'or pour entreprendre une Tentative à travers une Région de marins et une Région Maritime directement adjacente. Si la chaîne de Régions comprend deux Régions Maritimes adjacentes qui suivent immédiatement une Région de marins, le coût en or de cette Tentative est augmenté d'une unité, mais le facteur Efficacité du chef n'est pas réduit de moitié. Si la chaîne de Régions comprend trois Régions Maritimes adjacentes qui suivent immédiatement une Région de marins, le coût en or de cette Tentative est augmenté de deux, et le Facteur Efficacité du chef est divisé par deux comme décrit en 9.52.

Notez que la présence de flottes [E] modifie le nombre de Régions Maritimes pour lesquelles des pénalités s'appliquent (voir 34.3).

10.0 CONQUÊTE

La conquête est une Tentative extérieure contrôlée par la Stature en combat d'un chef, par laquelle un joueur peut devenir propriétaire d'une Région indépendante ou d'une Région appartenant à un autre joueur, dans les limites de la règle 9.16. Lorsqu'une Région est entièrement conquise, elle fait partie de son empire à tous égards. Pour conquérir entièrement une Région dont la valeur de population est inférieure ou égale à 1, le joueur n'a besoin que d'une seule Tentative de conquête réussie. Une Région dont la valeur de population est supérieure à 1 n'est entièrement conquise que si le joueur a obtenu un nombre de résultats de conquête réussis contre cette Région égal à sa valeur de population ("conquête multiple", voir 10.3). En plus d'un résultat de conquête, une Tentative de Conquête peut provoquer un changement dans le Niveau Social de la Région de base et/ou des Régions cibles.

10.1 COÛTS TENTATIVE DE CONQUÊTE

Au moins deux or sont dépensés chaque fois qu'un joueur entreprend une Tentative de Conquête. Si la ligne de communication entre la Région Mère du joueur actif et la Région cible comprend des Régions Maritimes, des coûts supplémentaires peuvent être engagés (voir 9.5). Un joueur peut choisir de dépenser de l'or supplémentaire afin d'augmenter le Facteur Efficacité de son chef (voir 9.33).

10.2 RÉSULTATS DE LA CONQUÊTE

Trois résultats possibles d'une Tentative de Conquête figurent sur les Cartes Année.

C (Conquête): la Région cible a été partiellement ou totalement conquise par le joueur actif. Si elle a été entièrement conquise, elle fait partie de son empire et le joueur actif retire le marqueur de Niveau Social de la Région et le remplace par un des siens. Si la Région entièrement conquise contient des fortifications, ces fortifications sont réduites ou retirées (voir 14.4). Toute armée ou flotte [E] dans la Région cible est retirée, tandis que les marqueurs de civilisation [E] sont traités selon 35.22. Un marqueur de troubles est placé sur la Région conquise (section 17).

−1 (Le Niveau Social de la Région Cible a Baissé): le Niveau Social de la Région cible est réduit d'un niveau, s'il n'est pas déjà -3 (voir 7.11); le marqueur de Niveau Social de la Région est remplacé pour indiquer le changement. Si des armées [E] sont présentes, le joueur en défense peut choisir de retirer une armée au lieu de réduire le Niveau Social de la Région.

−1 (Le Niveau Social de la Région de Base a Diminué): le Niveau Social de la Région de base du joueur actif est réduit d'un niveau, s'il n'est pas déjà -3 (voir 7.11); le marqueur de Niveau Social de la Région est remplacé pour indiquer ce changement. Si des armées [E] sont présentes, le joueur actif peut choisir de retirer une armée au lieu de réduire le Niveau Social de la Région. Si la Région était en état de troubles, un test de troubles/rébellion doit être effectué (section 17).

10.3 PROCEDURE DE CONQUÊTE MULTIPLE

Pour conquérir entièrement une Région dont la valeur de population est supérieure à un, un joueur doit obtenir un nombre de résultats de conquête réussis contre cette Région égal à la valeur de population de la Région. Le joueur entreprend normalement des Tentatives de Conquête contre la Région. Si le joueur obtient un résultat "C" contre la Région, il place un de ses marqueurs de conquête partielle "1" sur la frontière de la Région par laquelle l'attaque est arrivée. Pour chaque résultat successif "C" qu'il obtient, il ajuste la valeur du marqueur pour indiquer le nombre de résultats de ce type qu'il a obtenus contre cette Région. Lorsque le joueur atteint un nombre de résultats "C" contre la Région égal à la valeur de sa population, il retire le marqueur de conquête partielle et le remplace le marqueur de Niveau Social de la Région par un des siens et pose également un marqueur de troubles (section 17).

10.31 Lors de la conquête d'une Région dont la valeur de population est supérieure à un, les Tentatives de Conquête individuelles n'ont pas besoin d'être effectuées successivement, ni au cours du même Round ou Tour de Jeu. Ainsi, une Région peut rester partiellement conquise indéfiniment.

10.32 Lors de la conquête d'une Région avec une valeur de population supérieure à un, un joueur peut utiliser n'importe laquelle de ses Régions appropriées comme base pour des Tentatives de Conquête contre cette Région, c'est-à-dire qu'il n'est pas obligé d'effectuer toutes les conquêtes partielles à partir de la même Région de base. Un marqueur de conquête partielle doit être placé pour chaque résultat "C", pour indiquer le nombre de résultats obtenus à partir de n'importe quelle Région de base du joueur. Lorsque la somme des résultats "C" obtenus à partir de toutes les Régions de base du joueur est égale à la valeur de la population de la Région partiellement conquise, cette Région est entièrement conquise.

10.33 Le propriétaire d'une Région qui a été partiellement conquise par d'autres joueurs peut toujours utiliser cette Région comme base pour des Tentatives extérieures et comme cible pour des Tentatives intérieures. Cependant, lorsqu'il le fait, son Facteur Efficacité est réduite d'un nombre égal au nombre total de résultats "C" obtenus contre cette Région. Ceci s'applique également au joueur qui entreprend une Tentative de Défense dans une Région partiellement conquise.

10.34 Un joueur qui possède une Région partiellement conquise peut taxer cette Région normalement.

10.35 Un joueur qui n'a que partiellement conquis une Région ne peut pas utiliser cette Région comme base pour des Tentatives extérieures, ni comme cible pour des Tentatives intérieures.

10.36 Un joueur peut annuler le résultat "C" d'un ennemi contre l'une de ses Régions partiellement conquises. Il le fait en entreprenant une Tentative de Conquête contre la Région ennemie qui a obtenu le résultat "C", en utilisant la Région partiellement conquise comme base. La Tentative est résolue normalement (mais voir 10.33). Si le joueur obtient un résultat "C", un résultat "C" ennemi contre la Région du joueur actif est retiré, sans qu'aucun autre résultat n'affecte la Région attaquée. Ce n'est que lorsque tous les résultats "C" ennemis d'une Région ennemie donnée sont retirés qu'une Région amie partiellement conquise peut être utilisée comme base pour conquérir réellement la Région ennemie et infliger des résultats "C" à la Région de l'adversaire.

10.37 Si une Région de base est conquise après avoir été utilisée pour infliger des résultats "C" à une Région ennemie partiellement conquise, tous les résultats obtenus à partir de cette Région de base sont supprimés.

10.38 Si deux joueurs tentent simultanément de conquérir une Région dont la valeur de population est supérieure à un, chaque joueur doit tenter d'obtenir un nombre de résultats "C" égal à la valeur de population de la Région (c'est-à-dire que les résultats "C" de différents joueurs ne sont pas combinés). Le premier joueur qui y parvient prend possession de la Région et les marqueurs de conquête partielle des autres joueurs sont alors retirés.

11.0 PILLAGE

Le Pillage est une Tentative extérieure gérée par la Stature en combat d'un chef, par laquelle un joueur peut diminuer le Niveau Social d'une Région indépendante ou d'une Région appartenant à un autre joueur, avec les limitations de la règle 9.16, et éventuellement obtenir de l'or ce faisant. Une Tentative de Pillage ne peut pas être entreprise contre une Région dont le Niveau Social est de -3.

11.1 COÛTS TENTATIVE DE PILLAGE

Un joueur n'a pas besoin de dépenser d'or pour entreprendre une Tentative de Pillage, sauf si la ligne de communication entre la Région Mère du joueur actif et la Région cible comprend des Régions Maritimes (voir 9.5). Un joueur peut choisir de dépenser de l'or supplémentaire afin d'augmenter le Facteur Efficacité de son chef (voir 9.33).

11.2 RESULTATS DU PILLAGE

Il y a trois résultats possibles d'une Tentative de Pillage indiqués sur les Cartes Année.

−1 (Le Niveau Social de la Région Cible a Baissé) : le Niveau Social de la Région cible est diminué d'un niveau, s'il n'est pas déjà -3 (voir 7.11) et le marqueur de Niveau Social de la Région est remplacé pour indiquer le changement. Si des armées [E] sont présentes, le joueur en défense peut choisir de retirer une armée au lieu de réduire le Niveau Social de la Région (voir 33.23). Si un marqueur de civilisation [E] est présent dans la Région cible, le joueur attaquant peut choisir de le retirer au lieu de réduire le Niveau Social de la Région (voir 35.24), et gagne un or.

−1 (Le Niveau Social de la Région de Base a Diminué) : le Niveau Social de la Région de base du joueur actif est diminué d'un niveau, s'il n'est pas déjà -3 (voir 7.11) et le marqueur de Niveau Social de la Région est remplacé pour indiquer le changement. Si des armées [E] sont présentes, le joueur actif peut choisir de retirer une armée au lieu de réduire le Niveau Social de la Région. Si la Région était en état de troubles, un test de troubles/rébellion doit être effectué (section 17).

G (Le joueur Actif peut Recevoir de l'Or) : le joueur qui a entrepris la Tentative de Pillage doit déterminer combien d'or il a obtenu, le cas échéant. Pour ce faire, il lance un dé et compare ce résultat avec celui de la Table de Pillage.

11.3 TABLE DE PILLAGE

(Voir tables et tableaux)

12.0 DIPLOMATIE

La diplomatie est une Tentative extérieure qui dépend de la Stature diplomatique d'un chef et par laquelle un joueur peut établir un Lien Diplomatique entre sa cour et une autre Région. Cela représente des liaisons basées sur des liens familiaux ou des accords diplomatiques entre un empereur et l'élite dirigeante locale dans une Région spécifique. Les Liens Diplomatiques sont principalement utiles pour obtenir des revendications sur des Régions (section 18), bien qu'ils servent également d'outils offensifs et défensifs par leur effet sur les troubles et la rébellion (section 17). Une Tentative de Diplomatie peut également permettre à un joueur de conquérir une Région. La Tentative de Diplomatie est la seule Tentative pour laquelle la valeur de Stature diplomatique d'un chef est utilisée. Plusieurs caractéristiques spéciales distinguent la Diplomatie des autres Tentatives extérieures.

12.1 CARACTERISTIQUES PARTICULIERES DES TENTATIVES DIPLOMATIQUES

12.11 La Région de base pour une Tentative de Diplomatie doit toujours être la Région Mère du joueur actif (exception : l'Exil, section 21).

12.12 La Région cible d'une Tentative de Diplomatie peut être n'importe quelle Région de la carte (exception : les Régions Mères), quelle que soit la distance. Aucune chaîne de Régions connectées entre la cible et la base d'une Tentative de Diplomatie ne doit être prise en compte et les Régions Maritimes n'ont donc aucun rôle.

12.13 Un joueur peut établir un Lien Diplomatique avec n'importe quelle Région, qu'elle fasse partie de son empire ou non, ou avec l'empire d'un autre joueur.

12.14 Un joueur ne peut jamais avoir plus d'un Lien Diplomatique avec une Région donnée à un moment donné. Si un joueur a un Lien Diplomatique avec une Région, il peut toujours entreprendre une Tentative de Diplomatie avec cette Région dans l'espoir d'obtenir un résultat "C". Tout nouveau résultat "T" sera cependant ignoré.

12.15 Un nombre quelconque de joueurs peuvent avoir des Liens Diplomatiques simultanés avec la ou les mêmes Régions.

12.16 Un joueur ne peut jamais entreprendre une Tentative de Diplomatie avec une Région qui sert actuellement de Région Mère à un autre joueur, ni avec la Région Mère d'un magnat [O].

12.17 Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Diplomatie avec une Région appartenant à un joueur adverse, la valeur de Stature diplomatique du joueur adverse est automatiquement soustraite du Facteur Efficacité du chef du joueur actif. Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Diplomatie envers une Région indépendante (ou contrôlée par un magnat [O]), à l'exception de Venise, trois est soustrait du Facteur Efficacité du chef du joueur (le chef de la Région est supposé avoir une capacité diplomatique moyenne). Lorsqu'on entreprend une Tentative de Diplomatie envers une Région de Venise indépendante (ou contrôlée par un magnat [O]), cinq est soustrait du

Facteur Efficacité (les Vénitiens ont toujours été capables de maintenir leur indépendance). Le Niveau Social de la Région cible est également soustrait du Facteur Efficacité.

12.2 COÛTS DES TENTATIVES DIPLOMATIQUES

Un joueur doit dépenser au moins un or pour chaque Tentative de Diplomatie entreprise. Les coûts supplémentaires dus aux Régions Maritimes ne sont jamais appliqués lors d'une telle Tentative ; cependant, un joueur peut choisir de dépenser de l'or supplémentaire afin d'augmenter le Facteur Efficacité de son chef (voir 9.33).

12.3 RESULTATS DES TENTATIVES DIPLOMATIQUES

Une Tentative de Diplomatie peut avoir deux résultats possibles, en plus de n'avoir aucun effet :

T (Création d'un Lien Diplomatique): Si un joueur obtient un résultat "T", il a réussi à former un Lien Diplomatique entre son empire et la Région cible. L'existence de ce lien est indiquée par le placement d'un marqueur Lien Diplomatique de la couleur du joueur sur la Région.

C (Conquête Diplomatique de la Région Cible): la Région cible a été conquise par le joueur actif et le marqueur Niveau Social de la Région est immédiatement remplacé par un marqueur appartenant au joueur actif. Notez qu'une conquête diplomatique n'inclut pas ou n'implique pas de Lien Diplomatique. Si la Région cible appartient déjà au joueur, il établit un Lien Diplomatique à la place (ce qui peut mener automatiquement à une Revendication dans ce cas, voir section 18).

T/C (# >): une conquête diplomatique est obtenue si le Facteur Efficacité du joueur actif est égale ou supérieure au nombre entre parenthèses et si la Région cible n'appartient pas déjà au joueur ; sinon, un Lien Diplomatique est établi (dans le cas où la Région appartient déjà au joueur, cela peut automatiquement conduire à une Revendication, voir section 18). L'un ou l'autre résultat s'applique : si une Conquête Diplomatique est obtenue, aucun Lien Diplomatique n'est établi.

12.31 Quand un joueur obtient un résultat "C" (conquête diplomatique) en jouant une Tentative de Diplomatie, la conquête est totale, quelle que soit la valeur de la population de la Région. De plus, la Région n'entre pas en état de troubles et les fortifications ne sont pas réduites, comme c'est le cas lorsqu'une Région est conquise au moyen d'une Tentative de Conquête. Toute armée ou flotte [E] présente dans la Région est éliminée, tandis que la règle 35.22 s'applique aux marqueurs de civilisation [E].

12.32 Si, par le biais d'une Tentative de Diplomatie, un joueur actif dont le chef est Chrétien, conquiert une Région appartenant à un adversaire dont le chef est également Chrétien, l'adversaire peut contester cette conquête en demandant des pourparlers diplomatiques (voir 20.4).

12.4 EFFETS DES LIENS DIPLOMATIQUES

12.41 En général, un joueur ne peut obtenir une Revendication sur une Région qu'après avoir établi un Lien Diplomatique avec celle-ci, bien que les moyens utilisés peuvent varier en fonction du statut de la Région concernée. Les procédures pour obtenir des Revendications sont décrites en détail dans la section 18.

12.42 Les Liens Diplomatiques modifient les valeurs de rébellion (section 17) de la manière suivante :

- La valeur de rébellion d'une Région est réduite de deux si le joueur qui la possède a un Lien Diplomatique avec cette Région.
- La valeur de rébellion d'une Région d'un joueur est augmentée de deux si un ou plusieurs de ses adversaires ont un Lien Diplomatique avec cette celle-ci. Un adversaire peut cependant renoncer temporairement à l'effet de son lien sur la valeur de rébellion de la Région du joueur, s'il le souhaite, en le déclarant avant le lancé des dés. Si plus d'un adversaire a un lien avec la Région, chaque adversaire doit renoncer à l'effet de son lien pour qu'il n'y ait pas d'augmentation de la valeur de rébellion de la Région du joueur.

12.43 Un Lien Diplomatique ne peut être rompu que par le jeu de certaines Cartes Événement (section 19) ou si le joueur qui l'a établi décide de le retirer. Il n'y a pas de limite à la durée d'un Lien Diplomatique.

13.0 DEFENSE

La Tentative de Défense est une Tentative intérieure contrôlée par la Stature en Combat d'un chef, par laquelle un joueur peut réduire le Facteur Efficacité d'un adversaire qui entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage contre l'une des ses Régions. La Tentative de Défense est la seule Tentative qui peut être entreprise pendant le tour d'un autre joueur. Un joueur doit annoncer son intention d'entreprendre une Tentative de Défense avant que l'adversaire qui entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage n'ait joué sa Carte Année et il doit avoir lui-même une Carte Année inutilisée disponible (et l'or requis) pour le faire. La séquence des événements est la suivante :

1. Le joueur actif annonce qu'il entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage.
2. Le joueur attaqué annonce qu'il entreprend une Tentative de Défense.
3. Le joueur attaquant annonce le Facteur Efficacité final de son chef pour la Tentative qu'il entreprend. Une fois que le joueur attaquant l'a fait, il ne peut plus changer ce facteur en dépensant plus d'or.
4. Le joueur en défense annonce le nombre d'or supplémentaire qu'il dépense, le cas échéant, pour diminuer le Facteur Efficacité du chef du joueur attaquant. L'or supplémentaire est ajouté au niveau de Stature en combat du chef en défense et le total est soustrait du Facteur Efficacité de l'attaquant.

5. Les deux joueurs retournent une Carte Année et les effets sont appliqués selon 13.22 et 13.23.

13.1 COUTS ET RESTRICTIONS DES TENTATIVES DE DEFENSE

13.11 Au moins un point d'or doit être dépensé chaque fois qu'un joueur entreprend une Tentative de Défense. Si la ligne de communication entre la Région Mère du joueur en défense et la Région qu'il défend comprend des Régions Maritimes, des coûts supplémentaires peuvent être engagés (voir 9.5). Un joueur peut choisir de dépenser de l'or supplémentaire afin de réduire davantage le Facteur Efficacité de son adversaire (voir 9.33).

13.12 Un joueur ne peut jamais effectuer plus de quatre Tentatives de Défense au cours d'un Tour (car il doit avoir une Carte Année pour effectuer au moins une Tentative pendant son propre tour).

13.13 Une Tentative de Défense nécessite l'utilisation d'une Carte Année. Par conséquent, si un joueur a utilisé ses cinq Cartes Année pendant son propre Tour de Joueur et que ce joueur est ensuite attaqué pendant le Tour de Joueur de son adversaire, il ne pourra pas entreprendre de Tentative de Défense.

13.2 EFFETS DES TENTATIVES DE DEFENSE

13.21 En jouant une Tentative de Défense en réponse à une Tentative de Conquête ou de Pillage d'un adversaire, un joueur diminue le Facteur Efficacité de l'adversaire d'un nombre égal à la Stature en combat du chef du joueur, plus tout or supplémentaire dépensé.

13.22 Les résultats de Tentative sur une Carte Année jouée par un joueur en défense sont ignorés. Cependant, si jouer une Tentative de Défense fait tomber le Facteur Efficacité de l'attaquant en dessous de zéro, l'attaquant doit quand même jouer sa Carte Année et tout résultat favorable à l'attaquant est ignoré.

13.23 Si une Carte Année indique un test de Stature de Chef, utilisez la Stature en combat du défenseur pour déterminer si un test doit réellement être effectué. Effectuez le test immédiatement après que les résultats de la Tentative de l'attaquant aient été appliqués.

14.0 FORTIFICATION

La Tentative de Fortification (ou Mobilisation en utilisant les règles d'extension [E]) est une Tentative intérieure contrôlée par la Stature administrative d'un chef, par laquelle un joueur peut construire des fortifications dans une de ses Régions (ou créer des armées et des flottes en utilisant les règles d'extension).

L'utilisation de cette Tentative pour construire des fortifications est décrite ici, tandis que l'utilisation alternative pour créer des armées ou des flottes est décrite dans les sections 33-34.

Notez que le Facteur Efficacité d'une Fortification (ou Mobilisation [E]) est affectée par le niveau de population de la Région. Lorsqu'il y a des fortifications dans une Région, le Facteur Efficacité de tout joueur qui mène une Tentative de Conquête ou de Pillage contre cette Région est réduite d'un nombre égal à la force des fortifications. De plus, la valeur de rébellion d'une Région dans laquelle se trouvent des fortifications est réduite d'un nombre égal à la force de ces fortifications. Lorsque des fortifications sont construites dans une Région dans laquelle il n'y a pas de fortifications, un marqueur de fortification est placé sur la Région, indiquant une force de fortification de deux. La force des fortifications d'une Région peut être portée à trois en jouant avec succès une autre Tentative de Fortification. La force des fortifications d'une Région ne peut jamais dépasser trois. Une Région ne peut avoir que des fortifications appartenant à un seul joueur ou des fortifications indépendantes (blanches).

14.1 COÛTS DE LA TENTATIVE DE FORTIFICATION

Au moins deux points or doivent être dépensés chaque fois qu'un joueur entreprend une Tentative de Fortification. Si la ligne de communication entre la Région Mère du joueur actif et la Région cible comprend des Régions Maritimes, des coûts supplémentaires peuvent être engagés (voir 9.5). Un joueur peut choisir de dépenser de l'or supplémentaire afin d'augmenter le Facteur Efficacité de son chef (voir 9.33).

14.2 RÉSULTATS DE LA FORTIFICATION

Il y a deux résultats possibles pour une Tentative de Fortification, en plus de l'absence de résultat :

F (Fortification Construite): le joueur actif a réussi à construire des fortifications dans la Région cible ou à améliorer celles qui existent déjà. Un marqueur de fortification est placé ou retourné dans la Région. Si vous utilisez les Règles d'Extension [E] et que vous utilisez cette Tentative pour construire des armées ou des flottes, ce résultat indique que vous avez réussi.

−1 (Région cible Niveau Social Diminué): le Niveau Social de la Région cible est diminué d'un niveau, s'il n'est pas déjà -3 (voir 7.11) et le marqueur de Niveau Social de la Région est ajusté pour indiquer ce changement. Si la Région était en état de troubles, un test de troubles/rébellion doit être effectué (section 17).

14.3 EFFETS DES FORTIFICATIONS

14.31 Le Facteur Efficacité d'un joueur est réduit de la force de la fortification de la Région cible (deux ou trois) lorsqu'il entreprend une Tentative de Conquête ou de Pillage contre celle-ci. Ceci s'applique également lorsqu'un joueur mène une conquête de conversion sur l'une de ses propres Régions (voir 22.2).

14.32 La valeur de rébellion d'une Région est réduite par la force des fortifications présentes (deux ou trois).

14.4 DESTRUCTION DES FORTIFICATIONS

14.41 Lorsqu'un joueur, au moyen d'une Tentative de Conquête, conquiert entièrement une Région contenant des fortifications, il retire tout marqueur de fortification ennemi de force trois et le remplace par un des siens indiquant une force de deux, tandis que les marqueurs de fortification de force deux sont simplement retirés et non remplacés.

14.42 Lorsqu'un joueur, au moyen d'une Tentative de Diplomatie, conquiert une Région contenant des fortifications, il remplace tout marqueur de fortification dans cette Région par un de ses propres marqueurs, la force des fortifications restant la même.

14.43 Un joueur peut à tout moment réduire volontairement la force des fortifications de ses propres Régions pendant son propre Tour de Joueur.

15.0 REGENCE

La Tentative de Régence est une Tentative intérieure relevant de la Stature administrative d'un chef, par laquelle un joueur peut tenter d'augmenter le Niveau Social de ses Régions ou d'y faire cesser les troubles. De plus, une Régence réussie retire tout marqueur de troubles dans la Région, réduisant ainsi considérablement les chances que la Région se rebelle (section 17). Avec les règles d'extension, cette Tentative peut aussi être utilisée pour tenter de construire des marqueurs de civilisation [E] (voir 35.1) : la présence de marqueurs de civilisation dans une Région peut modifier l'efficacité et les résultats d'une Tentative de Régence et dans certains cas permettre de la réaliser sur plusieurs Régions simultanément (voir 35.3).

15.1 COÛTS D'UNE TENTATIVE DE REGENCE

Un joueur ne dépense pas de points or pour entreprendre une Tentative de Régence visant à améliorer le Niveau Social d'une Région ; cependant, si la ligne de communication entre la Région Mère du joueur actif et la Région cible comprend des Régions Maritimes, des coûts en or peuvent être engagés (voir 9.5). Un joueur peut augmenter son Facteur Efficacité pour une Tentative de Régence utilisée dans ce but en dépensant de l'or (voir 9.2). Le Niveau Social de la Région cible (qu'il soit positif ou négatif) réduit toujours le Facteur Efficacité (voir 7.17).

Dans le cadre des règles d'extension, la présence de palais [E] permet d'utiliser plusieurs Régions comme cibles (35.33).

Lorsque vous jouez selon les règles d'extension, une Tentative de Régence utilisée pour construire un marqueur de civilisation [E] coûte quatre pièces d'or et la dépense d'or supplémentaire pour augmenter le Facteur Efficacité n'est pas autorisée (35.1).

15.2 RESULTATS D'UNE TENTATIVE DE REGENCE

Il y a deux résultats possibles d'une Tentative de Régence, en plus de l'absence de résultat.

+1 (Niveau Social Augmenté de la Région Cible): le Niveau Social de la Région cible est augmenté d'un niveau (deux niveaux en présence d'une Université [E], voir 35.34), sans dépasser son maximum (voir 7.12) et le marqueur de Niveau Social de la Région est ajusté pour indiquer ce changement.

−1 (Région cible Niveau Social Diminué): le Niveau Social de la Région cible est diminué d'un niveau, s'il n'est pas déjà à -3 (voir 7.11) et le marqueur de Niveau Social de la Région est ajusté pour indiquer ce changement. Si la Région était en état de troubles, un test de troubles/rébellion doit être effectué (section 17).

15.3 RÉPRIMER LES TROUBLES

Lorsqu'un joueur entreprend une Tentative de Régence dans une Région en état de troubles (section 17), le marqueur de troubles est immédiatement retiré du registre de cette Région si le joueur obtient un résultat "+1" (indépendamment du Facteur Efficacité) ou aucun résultat ; dans le premier cas, le Niveau Social peut également être augmenté (en fonction du Facteur Efficacité, sauf s'il est déjà au maximum, voir 7.12). Ainsi, le marqueur de troubles d'une Région ne reste en place que si le résultat de la Tentative de Régence est "-1", auquel cas un test de rébellion est également nécessaire (voir section 17). Notez que cela peut être une raison d'effectuer une Tentative de Régence sur une Région qui est déjà à son niveau Social maximum.

16.0 OR, TAXATION & PILLAGE

Le numéro imprimé sur chaque pion or indique la quantité d'or qu'il représente, en coupures de 1, 5, 25 et 100. Les marqueurs d'une valeur peuvent être échangés librement contre des marqueurs d'autres valeurs, sur une base équivalente. Au début de la partie, chaque joueur reçoit 12 points or, qui sont placés sur son Tableau de Trésor, sur le bord de la carte.

Les joueurs doivent dépenser des points or afin d'entreprendre certaines Tentatives et comme outil diplomatique. Au cours du jeu, les joueurs obtiennent de l'or principalement en taxant leurs propres Régions. Ils peuvent également obtenir de l'or en pillant les Régions ennemies et en négociant sur le plan diplomatique. L'or dépensé est remis dans la réserve de marqueurs or inutilisés.

16.1 TAXATION

Pendant son Tour de Joueur, un joueur peut taxer les Régions de son empire qui ont un Niveau Social positif. Un joueur peut commencer à taxer à tout moment pendant son Tour de Joueur, avant ou après avoir tiré une Carte Événement, avant d'avoir joué des Cartes Année, après les avoir toutes jouées ou à tout moment intermédiaire. Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il allait taxer ses Régions, il doit taxer toutes les Régions qu'il a l'intention de taxer pendant ce Tour de Joueur avant de jouer une autre Carte Année.

Le Niveau Social d'une Région détermine la quantité maximale d'or que l'on peut en tirer par le biais de la taxation, sauf en cas de présence d'un marqueur de civilisation Commerce [E] (voir 35.32). Un joueur peut obtenir un nombre de points or égal ou inférieur au Niveau Social de la Région taxée (un maximum de trois dans une Région avec un Niveau Social de +3). Les Régions dont le Niveau Social est négatif ne peuvent pas être taxées normalement ; elles doivent être pillées pour rapporter de l'or (voir 16.2). La séquence de taxation est la suivante :

1. Le joueur actif annonce qu'il commence à taxer pour son Tour et nomme la Région qu'il a l'intention de taxer en premier et le nombre de points or qu'il tentera d'en tirer.
2. Le joueur actif détermine la valeur de rébellion de la Région qu'il taxe (voir 17.2).
3. Le joueur lance deux dés et compare le résultat avec ceux imprimés sur la Table des Troubles et Rébellions. Si aucun résultat (-) ou résultat de troubles (U) est indiqué sur la table, la Région a été taxée avec succès. Si un résultat de rébellion (R) est indiqué sur la table, le marqueur de Niveau Social de la Région est immédiatement remplacé par un marqueur de Niveau Social indépendant (blanc) de même valeur et le joueur n'obtient pas d'or ; dans ce cas, la Région n'appartient plus à l'empire du joueur.
4. Le joueur actif effectue les étapes 1 à 3 pour chacune de ses Régions qu'il souhaite taxer pendant ce Tour de joueur.
5. Le joueur annonce qu'il a fini de taxer et reprend son jeu de Cartes Année (ou permet au tour du joueur suivant de commencer).

16.11 La taxation est volontaire. Un joueur n'est jamais obligé de taxer une de ses Régions.

16.12 Un joueur ne peut taxer que les Régions de son empire qui ont un Niveau Social positif et qui sont connectées à la Région Mère du propriétaire (voir 7.51).

16.13 Un joueur ne peut taxer ses Régions que pendant son propre Tour et à chaque Round, et toutes en même temps pendant ce Tour. En d'autres termes, un joueur ne peut pas taxer certaines Régions, entreprendre une Tentative, puis taxer d'autres Régions au cours du même Tour.

16.14 Chaque Région ne peut être taxée qu'une seule fois pendant un Tour de Joueur donné. Il n'y a cependant aucune restriction sur le nombre de Tours de Joueurs pendant lesquels une Région donnée peut être taxée.

16.15 Chaque fois qu'un joueur taxe une Région, il peut tenter d'obtenir de cette Région un nombre de points or égal ou inférieur à son Niveau Social, au choix. Ainsi, un joueur peut taxer une Région dont le Niveau Social est de + 3 pour un, deux ou trois points or (ou ne pas la taxer du tout, bien sûr).

16.16 Pour chaque point or qu'un joueur tente d'obtenir d'une Région par le biais de la taxation, un point est ajouté à la valeur de rébellion de cette Région (voir 17.2).

16.17 Un joueur peut toujours taxer sa Région Mère sans risque de troubles et de rébellion. Ainsi, lorsqu'un joueur taxe sa Région Mère, il n'a pas besoin de déterminer la valeur de rébellion de la Région ni de faire un test sur la Table des Troubles et Rébellions. En effet, lors de chacun de ses Tours, un joueur peut automatiquement collecter un nombre de points or égal au Niveau Social de sa Région Mère, si le Niveau Social de sa Région Mère est positif.

16.2 SACCAGE

Le pillage est une forme spéciale d'imposition par laquelle un joueur peut essayer d'obtenir plus d'or d'une Région que ce qui serait normalement possible. Alors qu'un joueur ne peut normalement taxer que les Régions de son empire qui ont un Niveau Social positif (comme décrit en 16.1), un joueur peut piller n'importe quelle Région de son empire, sauf si son Niveau Social est -3. Ainsi, les Régions qui ont une valeur négative ou nulle de Niveau Social peuvent être pillées, mais ne peuvent pas être taxées. Pendant un Tour de Joueur donné, une Région avec un Niveau Social positif peut être soit taxée, soit pillée, mais pas les deux. Une Région ne peut être pillée qu'une seule fois par le joueur propriétaire pendant chacun de ses Tours de Joueur et uniquement pendant la séquence de taxation de ceux-ci. Le pillage a des effets négatifs sur le statut des troubles de la Région (section 17).

Pendant la séquence taxation, le joueur actif indique la Région qu'il a l'intention de piller, puis suit la procédure suivante :

1. Le Niveau Social de la Région pillée est immédiatement réduit d'un niveau et la diminution est signalée par un marqueur de Niveau Social de la Région (c'est pourquoi une Région avec un Niveau Social de -3 ne peut pas être pillée).
2. Si la Région à piller n'est pas en état de troubles,

   elle y entre immédiatement, ce qui est indiqué en plaçant un marqueur de troubles dans la Région. Si la Région pillée était déjà en état de troubles, on vérifie immédiatement s'il y a rébellion (section 17) ; si la Région se rebelle, elle devient immédiatement une Région indépendante et la tentative de saccage échoue. Pour déterminer la valeur de rébellion d'une Région en état de troubles qui est pillée, on suppose que le joueur tente d'obtenir trois points or, de sorte que 3 est ajouté à la valeur de rébellion en plus des 5 dus à l'état de troubles.
3. Si la Région n'est pas devenue indépendante à la suite d'un test de rébellion à l'étape 2, le joueur détermine la quantité d'or qu'il a obtenue en pillant la Région, par un lancé de dé sur la table de pillage.

17.0 TROUBLES & REBELLION

Les troubles et rébellion représentent la résistance à l'autorité du chef d'un empire. Il y a un certain nombre de circonstances dans lesquelles la Région d'un joueur peut entrer dans un état de troubles et un certain nombre de circonstances dans lesquelles une Région peut se rebeller. Quand la Région d'un joueur est en état de troubles, les chances que la Région se rebelle sont accrues. Lorsqu'une Région d'un joueur se rebelle, elle devient indépendante et le joueur en perd la propriété. Voici une liste des circonstances dans lesquelles une Région peut être en état de troubles ou se rebeller. Notez que les effets des diverses circonstances sur les procédures de troubles et de rébellion diffèrent :

Taxation: Lorsqu'un joueur taxe une de ses Régions (voir 16.1), il doit déterminer la valeur de rébellion de la Région et effectuer un test de troubles/rébellion dans cette Région (voir 16.1).

Pillage: Lorsqu'un joueur pille une Région (voir 16.2) qui n'est pas en état de troubles, cette Région entre automatiquement en état de troubles. Lorsqu'un joueur pille une Région qui est en état de troubles, il doit déterminer la valeur de rébellion de la Région et y effectuer un test de troubles/rébellion.

Tentative Échouée: Lorsqu'un joueur utilise une de ses propres Régions en proie à des troubles comme base d'une Tentative extérieure ou comme cible d'une quelconque Tentative et que celle-ci donne un résultat de Niveau Social "-1" pour la Région (même s'il n'est pas réduit car il est déjà au niveau minimum de -3), le joueur doit immédiatement déterminer la valeur de rébellion de la Région et y effectuer un test de troubles/rébellion.

Régions Nouvellement Conquises : Lorsqu'un joueur conquiert entièrement une Région au moyen d'une Tentative de Conquête, cette Région entre automatiquement en état de troubles. Lorsque le joueur remplace le marqueur de Niveau Social de la Région conquise par l'un des siens, il place également un marqueur de troubles dans la Région (sauf si la Région était déjà en état de troubles).

Régions non Reliées à la Cour: lorsque la ligne de de communication entre la Région d'un joueur et la Région Mère du joueur est rompue (c'est-à-dire qu'elle n'est plus conforme aux exigences de 7.51), la Région entre automatiquement en état de troubles si elle n'y était pas déjà.

Carte Evènement "Leader Dies Heirless": Ces cartes exigent que certaines ou toutes les Régions de l'empire d'un joueur entrent en état de troubles et qu'elles soient immédiatement testées pour la rébellion (voir 19.1).

17.1 EFFETS DES TROUBLES ET DES RÉBELLIONS

17.11 Lorsqu'une Région entre dans un état de troubles, un marqueur de troubles y est placé. Une Région en état de troubles qui est pillée ou utilisée comme base ou cible d'une Tentative, entraînant une réduction du Niveau Social de cette Région, doit subir un test de troubles/ rébellion.

17.12 Lorsqu'une Région en proie à des troubles subit un test de troubles/rébellion, la valeur de rébellion de la Région est augmentée de cinq (voir 17.2) pour ce test.

17.13 Une Région en proie à des troubles peut être utilisée normalement comme base ou cible d'une Tentative. En d'autres termes, les troubles n'affectent pas la résolution d'une Tentative. Cependant, si la Tentative entraîne une baisse du niveau social de la Région, celle-ci doit subir un test de troubles/rébellion.

17.14 Une Région en proie aux troubles peut être taxée normalement ou pillée. Les troubles n'affectent pas la résolution de la taxation ou du pillage, ils augmentent seulement les chances de rébellion lors du test de troubles/rébellion suivant.

17.15 Lorsqu'une Région d'un joueur se rebelle, cette Région ne fait plus partie de son empire. Le marqueur de Niveau Social de la Région est remplacé par un marqueur de Niveau Social indépendant (blanc). Si la Région était en troubles lorsqu'elle s'est rebellée, le marqueur de troubles est retiré. S'il y avait des fortifications dans la Région lorsqu'elle s'est rebellée, leur force est réduite de trois à deux, ou de deux à zéro (donc le marqueur de fortification est retiré). Sauf indication contraire, les Revendications ne sont pas perdues à cause d'une rébellion.

17.2 VALEURS DE REBELLION

17.21 Lorsque la Région d'un joueur doit faire l'objet d'un test de troubles/rébellion, le joueur doit d'abord déterminer la valeur de rébellion de la Région, en faisant les modifications appropriées à la valeur de rébellion de base de zéro. Les modifications apportées à la valeur de rébellion de base sont décrites ci-dessous et un résumé est fourni sur une Feuille de Résumé :

- Chaque point or qu'un joueur tente d'obtenir d'une Région ajoute 1 à sa valeur de rébellion.
- La valeur de rébellion d'une Région est diminuée par la force des fortifications qui s'y trouvent.
- - Si le joueur qui possède une Région a un Lien Diplomatique avec celle-ci, la valeur de rébellion de la Région est réduite de 2.
- - La valeur de rébellion d'une Région est augmentée de 2 si des Liens Diplomatiques de joueurs différents de celui qui la possède sont présents, sauf si ces joueurs renoncent à cet effet (voir 12.42). Ce modificateur est de +2 quel que soit le nombre de liens et de joueurs inamicaux.
- La valeur de rébellion d'une Région est augmentée de 5 si elle est en troubles.
- - La valeur de rébellion d'une Région est augmentée si elle n'est pas de la même langue que son dirigeant : de 1 si elle est d'une langue apparentée et de 2 si elle est d'une langue non apparentée.
- - La valeur de rébellion d'une Région est augmentée si elle n'est pas de la même église et de la même religion que son dirigeant : de 1 si elle est d'une église différente et de 2 si elle est d'une religion différente.
- La valeur de rébellion d'une Région est augmentée de 1 si elle partage des frontières avec une Région indépendante ayant la même langue et la même religion, quel que soit le nombre de ces Régions.

- Les Revendications n'affectent pas la valeur de la rébellion, seuls les Liens Diplomatiques le font.

17.22 Résumé de la Valeur de Rébellion

(Voir tables et tableaux)

17.3 TESTS DES TROUBLES/RÉBELLION

Pour effectuer un test de troubles/rébellion pour une Région, déterminez sa valeur de rébellion, lancez deux dés et croisez ce résultat avec la colonne de valeur de rébellion appropriée sur la Table de Troubles & Rébellion.

17.4 RÉSULTATS DU TABLEAU DES TROUBLES ET RÉBELLION

Il y a trois résultats possibles à un test de rébellion :

U (Troubles): la Région contrôlée entre en état de troubles. Si la Région était déjà en état de troubles, elle le reste et il n'y a pas d'effet supplémentaire. Lors d'un test causé par une taxation, le joueur obtient l'or. Lors d'un test causé par le pillage d'une Région en état de troubles, la quantité d'or obtenue est déterminée par un jet de dé sur la table Pillage/Saccage.

R (Rébellion): la Région contrôlée se rebelle et devient immédiatement indépendante. Si le résultat est obtenu lors d'un test causé par une taxation ou un pillage, aucun or n'est obtenu.

− (Pas d'Effet): il n'y a pas de changement de statut de la Région. Si la Région est taxée, l'or est obtenu. Si la Région était en troubles et pillée, la quantité d'or obtenue est déterminée par un jet de dé sur la table Pillage/Plunder.

17.5 TABLE DE TROUBLES & REBELLION

(Voir tables et tableaux)

18.0 REVENDICATIONS

Un élément essentiel de la vie politique de l'Europe médiévale était l'arrangement féodal entre un empereur ou un roi et ses lieutenants. Dans de nombreux cas, le contrôle d'un empereur sur un royaume ou un duché donné était fondé sur sa prétention à la fidélité de son roi ou de son duc. Ces prétentions prenaient différentes formes, allant de simples serments et allégeances héréditaires à des liens dynastiques compliqués. Des litiges naissaient souvent de revendications contestées et conflictuelles et, de fait, nombre des luttes les plus longues et les plus sanglantes de l'Europe médiévale se produisaient lorsque deux souverains revendiquaient les mêmes terres.

Un joueur qui a une revendication sur une Région y place un de ses marqueurs de Revendication. Au cours de la partie, les joueurs tentent de maintenir les Revendications qu'ils possèdent et de gagner des Revendications sur d'autres Régions. Les joueurs obtiennent des Revendications par le biais de Liens Diplomatiques et par les résultats de certaines Cartes Événement. Si, à la fin d'une partie, un joueur possède à la fois une Région et une Revendication sur celle-ci, il reçoit un bonus de points de victoire (voir 26.0). Un nombre illimité de joueurs peut Revendiquer la même Région ; cependant, chaque joueur ne peut jamais avoir plus d'une Revendication sur une même Région.

Voici une liste des moyens par lesquels les joueurs obtiennent des Revendications.

1. Au début de la partie, chaque joueur place un marqueur de Revendication dans chaque Région que son chef a historiquement revendiquée, comme indiqué dans le scénario. Notez qu'un joueur peut avoir des Revendications sur des Régions qu'il ne possède pas/contrôle (et il peut posséder/contrôler des Régions sur lesquelles il n'a pas de Revendication). Plusieurs joueurs peuvent avoir une Revendication sur la même Région.
2. Lorsqu'un joueur possède une Région sur laquelle aucun joueur n'a de Revendication, il peut automatiquement obtenir une Revendication, soit en formant un Lien Diplomatique avec la Région par le biais d'une Tentative Diplomatique, soit en jouant une Carte Événement "Recognition of Claim". Il doit alors placer un marqueur de Revendication dans la Région. Notez qu'un joueur ne peut obtenir une Revendication sur une Région qu'il possède de cette manière que si aucun autre joueur n'a de Revendication sur cette Région, mais sans tenir compte du fait que d'autres joueurs ont des Liens Diplomatiques avec cette Région ; cela peut aboutir à ce que le joueur obtienne une Revendication lorsqu'un autre chef ayant une Revendication sur la même région meurt sans héritier (perdant ainsi sa Revendication). Notez également que le joueur peut obtenir la possession et former un Lien Diplomatique dans l'un ou l'autre ordre afin d'obtenir automatiquement une Revendication (c'est-à-dire que prendre possession d'une Région avec laquelle on a déjà un Lien Diplomatique donne une Revendication immédiate).
3. Lorsqu'un joueur possède une Région sur laquelle un ou plusieurs autres joueurs ont des Revendications, ce joueur peut obtenir une Revendication sur la Région par l'une des deux méthodes suivantes :
   (a) en établissant un Lien Diplomatique avec la Région par le biais d'une Tentative de Diplomatie (s'il n'en a pas déjà un), puis en jouant une Carte Événement "Recognition of Claim", ou
   (b) en établissant un Lien Diplomatique avec la Région par le biais d'une Tentative de Diplomatie (s'il n'en a pas déjà un) et en recevant ensuite une décision favorable lors de pourparlers pour la résolution d'une Revendication (voir 18.2).
4. Lorsqu'un joueur a un Lien Diplomatique avec une Région, il peut obtenir une Revendication sur celle-ci en jouant une Carte Événement "Dynastic Inheritance". Notez qu'un joueur peut toujours obtenir une Revendication de cette manière, que d'autres joueurs aient également des liens ou des Revendications sur la Région.
5. Lorsqu'une Région Musulmane Ibérique change de religion suite à sa conquête par un chef chrétien (voir 22.27), si le joueur conquérant a déjà un Lien

Diplomatique avec la Région, il reçoit également immédiatement une Revendication sur la Région.

L'obtention d'une Revendication n'affecte pas la présence présente ou future de Liens Diplomatiques par tout joueur, y compris celui qui a obtenu la Revendication ; les Revendications et les Liens Diplomatiques peuvent coexister dans la même Région.

18.1 RESTRICTIONS AUX REVENDICATIONS

18.11 Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une Revendication pour une Région donnée.

18.12 Il n'y a aucune restriction quant au nombre de Régions sur lesquelles un joueur peut avoir des Revendications, ni simultanément ni dans le temps. Le nombre de pions dans le jeu n'est pas limité.

18.13 Il n'y a aucune restriction quant au nombre de joueurs qui peuvent avoir des Revendications sur la même Région, simultanément ou non.

18.14 Un joueur ne peut jamais posséder une Revendication sur une Région dont la religion diffère de celle de son chef. Notez que cette interdiction ne s'applique que s'il y a une différence de religion ; si le chef du joueur est d'une église chrétienne, alors que la Région est de l'autre église chrétienne, le joueur peut posséder une Revendication sur cette Région. La seule exception à cette règle est la règle 23.34, qui permet dans certaines circonstances au joueur byzantin d'avoir des Revendications sur la Syrie et Jérusalem .

18.2 RESOLUTION DES REVENDICATIONS EN POURPARLERS

Bien qu'un souverain puisse personnellement revendiquer la fidélité d'une Région, sa revendication ne signifie pas grand-chose si l'église ou ses pairs ne la reconnaissent pas. Dans le jeu, lorsqu'un joueur demande des pourparlers diplomatiques pour régler une revendication, il cherche à obtenir une reconnaissance publique de la légalité de sa revendication. Comme les autres pourparlers du jeu, la résolution d'une Revendication se fait par vote, chaque joueur disposant d'un nombre de voix égal à la Stature diplomatique de son chef (voir 20.5), éventuellement affectée par certaines Cartes Événement. La question à trancher lors de la résolution d'une Revendication est de savoir si le joueur qui a demandé la résolution doit recevoir une Revendication sur la Région. Les joueurs sont censés voter sur la base de leur intérêt personnel, plutôt que sur la base du mérite intrinsèque de la Revendication.

19.0 CARTES EVENEMENT

Les Cartes Événement provoquent certaines situations sur lesquelles les joueurs n'ont que peu ou pas de contrôle. Le jeu comprend deux types de cartes : celles qui doivent être jouées immédiatement lorsqu'elles sont tirées, représentant des événements sur lesquels les joueurs ont peu ou pas de contrôle et celles (marquées "HOLD") qui peuvent être gardées en main, sans les révéler aux autres joueurs, jusqu'à ce que le joueur souhaite les jouer ; certaines de ces cartes sont défaussées lors de leur utilisation, tandis que d'autres sont conservées. L'effet de chaque carte est décrit sur la carte elle-même et dans les notes fournies dans cette section.

En cas de litige, les instructions sur les cartes ont la priorité sur les règles du jeu.

La pile de Cartes Événement est mélangée au début de la partie. Au début de chaque Tour de Joueur et à chaque Round, le joueur tire une carte de la pioche ou deux si les joueurs sont d'accord [E]. Si la carte tirée n'est pas une carte "HOLD", elle est immédiatement placée face visible à côté de la pile de Cartes Événement et toute action décrite est immédiatement appliquée, le cas échéant. Si la carte est une carte "HOLD", le joueur peut la garder en sa possession et récolter les bénéfices qui en découlent quand il le souhaite, plutôt que de la jouer immédiatement. Toutes les cartes jouées et les cartes "HOLD" défaussées sont placées face visible dans une pile à côté de la pile de Cartes Événement. Au début de chaque Tour de Jeu (25 ans), les cartes défaussées sont replacées dans la pile, qui est ensuite mélangée. Les cartes "HOLD" encore en possession des joueurs ne sont pas remises dans la pile au début du Tour de Jeu.

19.1 CARTES EVENEMENT

Une carte non "HOLD" doit toujours être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée de la pioche. La carte est retournée et placée à côté de la pile de Cartes Événement non jouées. Les effets de la Carte Événement doivent être appliqués immédiatement (c'est-à-dire avant que le joueur n'entreprenne une Tentative ou une taxation). Notez que les Cartes Événement n'affectent pas nécessairement l'empire du joueur qui a tiré la carte.

Voici une liste annotée des différents types de Cartes Événement.

Year of Plenty. Il existe neuf de ces cartes. Chacune d'entre elles énumère un certain nombre de Régions, dont les Niveaux Sociaux sont augmentés d'un point lorsque la carte est jouée (sous réserve des limitations de 7.12). Ces cartes représentent les événements naturels qui stimulent l'économie d'une Région, comme de bonnes récoltes et une bonne pêche. La présence d'un marqueur de civilisation Universitaire [E] fait que l'augmentation du Niveau Social est de deux au lieu d'un (toujours sous réserve des limitations ci-dessus).

Year of Famine. Il existe neuf de ces cartes, chacune d'entre elles correspondant à une des cartes "Year of Plenty". Les Niveaux Sociaux des Régions indiquées sur ces cartes sont réduits d'un point (sous réserve des limitations de 7.11) lorsque la carte est jouée. Ces cartes représentent les catastrophes naturelles qui affectent négativement l'économie d'une Région.

Epidemic (or Plague). Il existe deux de ces cartes.

Lorsqu'un joueur tire une carte "Epidémic", les Niveaux Sociaux de toutes les Régions de l'empire de ce joueur qui ont une valeur de population positive sont immédiatement réduits d'un niveau (sous réserve des limitations de 7.11). Dans certaines circonstances, l'épidémie est supposée être la "peste noire" (peste bubonique), dont les effets diffèrent grandement de ceux d'une épidémie ordinaire. Les circonstances dans lesquelles cette dernière se produit sont les suivantes :

(a) une carte "Epidémic" est tirée au cours de l'année 1200 ou de tout Round ultérieur, et

(b) qu'une ou plusieurs des Régions touchées sont reliées à l'une des Régions Maritimes suivantes : Mer Égée, Mer Ionienne, Mer Adriatique, Mer Tyrrhénienne ou Méditerranée Occidentale.

Si ces deux conditions sont remplies, les résultats habituels de la carte sont ignorés et les règles suivantes s'appliquent à la place :

1. La Peste Noire apparaît à Constantinople et le Niveau Social de cette Région est réduit de deux niveaux (sous réserve des limitations de 7.11).
2. Les joueurs déterminent la route par laquelle la peste va se propager. La peste ne se propage que dans les Régions dont la Valeur de Vulnérabilité à la Peste est de 1 ou plus, ce qui correspond à la somme du Niveau Social actuel de la Région et de la valeur de sa population.
3. La peste se propage de Constantinople à chaque Région vulnérable avec laquelle elle partage une frontière terrestre, ou qui en est séparée par une seule Région Maritime.
4. Enfin, la peste se propage automatiquement à Venise.
5. Le Niveau Social de chaque Région à laquelle la peste se propage est réduit de deux (sous réserve des limitations de 7.11).
6. La peste se propage ensuite à partir de chaque Région affectée de façon similaire ; c'est-à-dire que la peste se propage d'une Région affectée à chaque Région vulnérable avec laquelle elle partage une frontière ou à laquelle elle est reliée par une seule Région Maritime. Les Niveaux Sociaux de toutes les Régions touchées sont réduits de deux niveaux (toujours sous réserve des limitations de 7.11).
7. La peste ne se propage jamais vers une Région dont la Valeur de Vulnérabilité à la Peste est inférieure à un, ni vers une Région traversant deux Régions Maritimes ou plus, ni par voie terrestre à travers une Région non vulnérable à la peste.
8. Une Région ne peut être affectée par la peste qu'une seule fois. De plus, la Peste Noire ne peut survenir qu'une seule fois au cours d'une partie. Toute carte "Epidémic" future tirée est traitée normalement.

Note. *La principale raison de la propagation de la peste est la renaissance du commerce à la fin du Moyen Âge. Les rongeurs porteurs de l'infection sont sans doute arrivés en Europe en tant que passagers clandestins sur les navires de commerce de la Mer Noire (la bien nommée). Une fois la maladie apparue dans les centres de commerce de l'est, ce n'était qu'une question de semaines avant qu'elle ne se propage aux centres plus à l'ouest. La renaissance du commerce, en plus d'avoir entraîné l'arrivée de la peste, avait auparavant provoqué une formidable croissance des villes, qui constituaient un terrain propice au désastre pathologique. Les deux facteurs les plus importants dans la propagation de la maladie étaient donc la présence du commerce et une forte densité de population : d'où la Valeur de Vulnérabilité à la Peste. Les règles employées pour la propagation de la maladie reflètent les routes commerciales. Enfin, si l'effet sur le Niveau Social ne devrait pas nécessiter d'explication, on peut se demander pourquoi il n'y a pas de diminution des valeurs de population dans les Régions touchées. Cette omission est intentionnelle et repose sur le fait que, comme une grande partie de l'Europe a été si intensément touchée, les densités de population sont restées proportionnellement relativement similaires dans toutes ses Régions - du moins suffisamment pour nous permettre d'éviter d'avoir à ajouter davantage de données au jeu.*

Outbreak of Heresy. Il n'existe qu'une seule carte.

La carte n'a de sens que si elle est tirée par un joueur dont le chef est chrétien et dont l'empire a au moins une Région Chrétienne en troubles. Si un joueur qui ne correspond pas à cette description tire la carte, elle est simplement défaussée. La carte affecte le jeu de la manière suivante :

1. Le joueur qui la tire détermine quelles sont ses Régions qui sont devenues hérétiques en examinant les Régions Chrétiennes de son empire qui sont en conflit. Parmi celles-ci, celle dont la somme du Niveau Social et de la valeur de population est la plus élevée devient hérétique. En cas d'égalité, lancez un dé ; la Région ayant obtenu le résultat le plus élevé devient hérétique. L'hérésie ne peut pas éclater dans la Région Mère du joueur.

2. La Région hérétique devient automatiquement indépendante et un marqueur "Heresy" est placé sur elle. Une Région Chrétienne hérétique n'est plus considérée comme étant de religion chrétienne (voir 7.2).

3. Le joueur qui a tiré la carte doit conquérir la Région hérétique pendant son Tour de Joueur actuel, ou l'hérésie se propage à la fin de son Tour à toutes les Régions Chrétiennes (de n'importe quelle appartenance et de n'importe quelle église) qui partagent une frontière terrestre avec la Région hérétique et qui ont la même langue que celle-ci. Les Régions dans lesquelles une hérésie se propage deviennent indépendantes et se voient attribuer un marqueur "Heresy". L'hérésie ne peut jamais se propager dans la Région Mère d'un joueur et un foyer d'hérésie donné ne se propage qu'une seule fois.

4. Une Région hérétique reste hérétique jusqu'à ce qu'elle soit reconvertie au christianisme (voir 22.2).

Note. *Le raisonnement derrière la détermination de la Région qui devient hérétique ne peut pas impliquer des causes historiques car, dans un jeu de cette échelle, de telles subtilités doivent être oubliées. La règle suit cependant un précédent historique dans la mesure où les principales hérésies en Europe sont toutes apparues dans des Régions populeuses, prospères et en plein bouleversement politique. Parmi ces hérésies, on peut citer les albigeois et les vaudois provinciaux, les "Pauperes Lombardi", les hussites de Bohème et les Lollards Anglais. Le plus souvent, les hérésies devaient être combattues par des moyens militaires.*

Leader Dies Heirless. Il y en a cinq. Chacune d'entre elles amène le joueur qui l'a tirée à effectuer immédiatement un test de Stature de Chef (voir 8.2). Si le chef a été excommunié (22.1), le nouveau ne l'est pas. Le joueur doit également retirer tous ses marqueurs de Lien Diplomatique de la carte et il doit également retirer toute revendication qu'il a sur des Régions qu'il ne possède pas (mais seulement après que tous les tests de troubles/ rébellion ont été effectués). Les cartes provoquent également des troubles et des rébellions ; cependant, chacune des cartes diffère quant aux Régions qu'elle affecte.

Trois de ces cartes font entrer en état de troubles toutes les Régions de l'empire du joueur qui ont une langue différente de celle de son chef. Deux de ces cartes font entrer toutes les régions de l'empire du joueur, y compris la Région Mère, dans un état de troubles. Dans les deux cas, le joueur doit vérifier si chaque Région de son empire est en état de rébellion, y compris les Régions qui étaient en état de troubles avant que la carte ne soit tirée. Le joueur effectue les tests de rébellion normalement, à une exception près : lorsqu'un résultat "sans effet" (-) est obtenu sur la Table des Troubles & Rébellions pour une Région, le marqueur de troubles est retiré de cette Région. Une fois que le joueur a terminé les tests de rébellion, il peut déplacer sa cour dans une Région qui a la même langue et la même religion que son chef (un joueur serait obligé de le faire si sa Région Mère se rebellait).

Note. *Bien que la mort d'un roi sans héritier ne soit pas toujours le déclencheur d'une catastrophe, elle était toujours au moins cause d'appréhension. Car si le roi n'avait peut-être pas de fils, il avait très probablement au moins une fille, plusieurs frères ambitieux, une douzaine de cousins jaloux et d'innombrables rivaux sans lien de parenté. Les différends concernant la succession au trône conduisaient souvent à des conflits internes et parfois à une guerre civile. Cependant, les effets de ces conflits sur les affaires internationales étaient tout aussi importants, car les monarques étrangers revendiquaient inévitablement toute Revendication qu'ils pouvaient avoir sur les terres sans chef.*

19.2 CARTES "HOLD"

Lorsqu'un joueur tire une Carte Événement marquée "HOLD", il n'est pas obligé de la jouer immédiatement mais peut la conserver, sans en révéler l'identité. Une carte "HOLD" peut être jouée à n'importe quel moment de la partie lorsqu'elle est applicable selon la description de la carte elle-même. Un joueur joue une carte "HOLD" en la révélant et en annonçant son utilisation. Notez que si certaines cartes "HOLD" doivent être défaussées immédiatement après avoir été jouées, d'autres peuvent être jouées et conservées jusqu'à ce que leur suppression soit dictée par un événement quelconque.

Un joueur ne peut jamais conserver plus de trois cartes "HOLD" (quatre s'il joue selon les Règles d'Extension [E]) ; si un joueur possédant trois (quatre) cartes en tire une quatrième (cinquième) de la pioche événements, il doit immédiatement défausser une des cartes de son choix, la révélant ainsi. Un joueur peut défausser une carte "HOLD" à tout moment, la montrant sans qu'aucun effet ne se produise. Une carte activée (révélée) restant active devant le joueur dans la limite de la carte "HOLD".

Recognition of Claim. Il en existe huit. Elles sont uitles pour obtenir une Revendication sur une Région que le joueur possède déjà. Ces cartes ne peuvent être utilisées que pour obtenir une Revendication sur une Région. Une fois la carte jouée, elle doit être défaussée.

Dynastic Inheritance. Il en existe cinq. Elles permettent à un joueur qui a un Lien Diplomatique avec une Région d'obtenir une Revendication sur celle-ci. Lorsque la carte est jouée, le joueur reçoit immédiatement la Revendication sur la Région.

Cette carte peut également être utilisée par un joueur qui a déjà une Revendication sur une Région pour obtenir la possession de cette Région. Lorsque la carte est jouée, le joueur obtient immédiatement la Région et remplace le marqueur de Niveau Social par l'un des siens, sauf si un adversaire possède actuellement la Région. Dans ce cas, cet adversaire peut contester l'héritage en demandant des pourparlers (voir 20.4). Lors de la discussion, les joueurs décident si l'adversaire doit renoncer à la possession de la Région (ou de toutes les Régions) contestée. Si les pourparlers aboutissent à la décision que l'adversaire doit renoncer à la possession, mais qu'il refuse, il est excommunié (voir 22.1). Notez que si la carte "Dynastic Inheritance" est jouée contre un adversaire qui vient de piocher une carte "Leader Dies Heirles", et avant que celui-ci n'entreprenne sa première Tentative après avoir pioché cette carte, cet adversaire ne peut pas contester l'héritage en demandant des pourparlers. Une fois la carte jouée, elle doit être défaussée.

Note. *Selon les règles, trois de ces cartes permettent à un joueur d'obtenir une revendication ou la possession d'une seule Région et deux permettent au joueur d'obtenir des revendications ou la possession d'un groupe de Régions. Malheureusement, dans l'édition DG du jeu, cinq cartes identiques sont fournies. Les joueurs peuvent vouloir marquer deux de ces cartes comme affectant un groupe de Régions, et dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent : le joueur doit avoir soit un lien diplomatique, soit une revendication sur chaque région du groupe. De plus, chaque région du groupe doit être directement reliée par voie terrestre à au moins une autre région pour laquelle le joueur a un lien ou une revendication. Lorsqu'il joue la carte, il obtient des Revendications sur les régions connectées avec lesquelles il a des liens et la possession des régions sur lesquelles il a des revendications.*

Influence in Church Hierarchy. Il y en a trois dans le paquet évènement. Elles n'ont d'utilité que lorsqu'elles sont jouées lors de pourparlers. Le joueur qui joue une de ces cartes reçoit cinq voix en plus de celles qu'il reçoit pour la Stature diplomatique de son chef. Une fois la carte jouée, elle doit être défaussée.

Diplomatic Coup. Il y a sept cartes. En jouant l'une d'entre elles, un joueur peut retirer un Lien Diplomatique sur une Région de son empire. Une fois que la carte est jouée, elle doit être défaussée.

Enlargement of King's Personal Demesne. Il y en quatre. Dès qu'un joueur en joue une (c'est-à-dire qu'il annonce son utilisation), il reçoit automatiquement un point or supplémentaire (un point au total, pas un par Région) en plus de toute taxation de Région, à chaque Round, qu'une taxation soit effectuée ou non. La carte est immédiatement défaussée si, après avoir été jouée, le joueur tire une carte "Leader Dies Heirless", sinon elle est conservée devant le joueur et son effet s'applique à chaque Round.

Weapons Advance & Tactical Systems. Il existe un exemplaire de chacune de ces cartes. Une fois que l'une d'entre elles est jouée, le Facteur Efficacité en combat du chef du propriétaire est augmenté de trois pour chaque Tentative de Conquête ou de Pillage qu'il entreprend.

De plus, lorsque le propriétaire entreprend une Tentative de Défense, le Facteur Efficacité du joueur attaquant est réduite de trois, en plus de la réduction de la Stature en combat du défenseur. Notez que si un joueur posséde ces deux cartes simultanément, son Facteur Efficacité est augmenté de six. Ces cartes représentent les armes et les innovations tactiques qui ont eu un effet extraordinaire sur la guerre au Moyen Âge, comme les arbalètes, les arcs longs, l'artillerie et les formations de chariots et de piquiers. Ces cartes sont conservées indéfiniment après avoir été jouées, leur effet étant permanent.

Missionary Fervor. Il n'existe qu'une seule carte de ce type. Elle facilite la conversion en réduisant de moitié le différentiel de conversion de chaque Région que le propriétaire tente de convertir (voir 22.2). Cette carte est conservée indéfiniment, son effet étant permanent.

20.0 GRANDE DIPLOMATIE

Alors que les règles relatives aux Liens Diplomatiques, aux Revendications, aux troubles et aux rébellions traitent principalement des relations entre un empereur et ses vassaux, peu de mécanismes du jeu traitent des relations entre deux empereurs. Puisque les joueurs sont en fait des empereurs, les relations internationales leur sont laissées. Cela ne veut pas dire que les joueurs ont les mains libres pour conclure des accords entre eux ; il existe des restrictions qui ne peuvent être transgressées. Néanmoins, les joueurs sont libres d'ajouter leurs propres règles de diplomatie. Ces règles doivent faire l'objet d'un accord unanime avant le début de la partie. Cependant, les joueurs doivent être conscients que s'ils apportent des modifications importantes au système de jeu avec des ajustements déraisonnables, le jeu ne marchera pas comme prévu.

20.1 ÉLÉMENTS ÉCHANGEABLES

Dans le jeu, trois éléments peuvent être échangés librement : l'or, les Revendications et les Régions. Il n'y a aucune restriction sur la circulation de l'or entre les joueurs ; il peut être échangé, donné, emprunté et prêté (un accord peut même stipuler qu'un joueur perd une marchandise sans la donner à un autre joueur). De même, les joueurs peuvent échanger librement les Revendications existantes sur les Régions (mais rappelez-vous que les Revendications multiples sur une Région ne sont pas possibles, voir 18.11). Les Régions elles-mêmes peuvent également être échangées et vendues librement. Lorsqu'une Région change de mains de cette manière, son marqueur de Niveau Social est modifié pour indiquer son nouveau propriétaire. Si la Région est en proie à des troubles, elle doit le rester jusqu'à ce que ces troubles soient réprimés par une Tentative de Régence. Le statut des fortifications de la Région est négociable, tout comme le statut des Liens Diplomatiques ; cependant, si les fortifications peuvent changer de propriétaire, les Liens Diplomatiques ne le peuvent pas. Un lien ne peut être créé que par une Tentative de Diplomatie et il ne peut être retiré que par son propriétaire ou par l'utilisation d'une carte "Diplomatic Coup" par un autre joueur.

Il y a certains éléments qui ne peuvent jamais être échangés entre les joueurs : les chefs, les Cartes Année et les cartes "HOLD". L'échange de ces éléments constituerait une modification excessive du système de jeu.

20.2 RESTRICTIONS DE TEMPS

Les joueurs doivent décider de leurs propres limites de temps pour la conduite des affaires diplomatiques, de peur de rendre le jeu interminable. Une restriction fortement recommandée est d'interdire aux joueurs de mener des échanges ou des accords pendant leurs propres Tours de Joueur. Les joueurs peuvent aussi simplement fixer une limite de temps pour chaque Tour de Joueur (deux ou trois minutes, en tenant compte des catastrophes telles que la mort d'un chef sans héritier, semble raisonnable).

20.3 ACCORDS CONTRAIGNANTS

Les joueurs peuvent conclure des accords contraignants s'ils le souhaitent. Un accord contraignant est un traité diplomatique que deux joueurs ou plus dont un chef est Chrétien peuvent conclure avec la stipulation que quiconque le rompt peut être sujet à excommunication (voir 22.1). Pour qu'un accord soit contraignant, chaque joueur participant doit consentir à ce qu'il le soit. Ensuite, les participants doivent soit annoncer à tous les autres joueurs les termes de leur accord, soit, de préférence, écrire clairement ses termes et signer ce papier. Si un joueur revient sur l'accord contraignant, la partie lésée peut en révéler les termes et demander des pourparlers (voir 20.4). Les pourparlers doivent décider s'il faut excommunier le joueur qui a rompu l'accord (les pourparlers n'ont pas à juger si l'accord a été effectivement rompu, ce qui doit être clair d'après l'énoncé précis de l'accord, et jugé équitablement par tous les joueurs en cas de litige). Les joueurs sont censés voter sur la base de leur intérêt personnel, plutôt que de tout mérite intrinsèque.

Un accord contraignant peut être annulé par consentement mutuel de tous les participants. De plus, un joueur est automatiquement libéré d'un accord contraignant existant si, après la conclusion de l'accord, l'un des chefs de l'accord meurt sans héritier. Notez qu'un accord ne doit pas nécessairement être contraignant et, en fait, la plupart des accords ne devraient pas l'être.

20.4 APPEL À DES POURPARLERS DIPLOMATIQUES

Dans certaines circonstances, un joueur dont le chef est chrétien peut demander des pourparlers diplomatiques afin de régler un différend. Les joueurs chrétiens votent pour trancher la question.

20.41 Un joueur peut demander des pourparlers afin de contester la conquête d'une de ses Régions obtenue par une Tentative de Diplomatie d'un autre chef chrétien. Le joueur doit demander des pourparlers immédiatement après la conquête de la Région (c'est-à-dire avant toute autre Tentative) ; s'il ne demande pas de pourparlers à ce moment-là, il ne pourra pas le faire à ce sujet.

Les pourparlers permettent de déterminer qui est le propriétaire légitime de la Région. S'il est déterminé que le propriétaire légitime est le joueur qui a demandé les pourparlers, il conserve la possession de la Région. S'il est décidé que son adversaire est le propriétaire légitime, le joueur doit soit abandonner le contrôle de la Région, soit être automatiquement excommunié (voir 22.1). En cas d'égalité des voix, le joueur qui a demandé les pourparlers conserve le contrôle de la Région (et n'est pas excommunié).

20.42 Un joueur peut, autant de fois qu'il le souhaite au cours de la partie, mais au maximum une fois par Round, demander des pourparlers afin d'obtenir une Revendication sur une Région qu'il possède et à laquelle il a un Lien Diplomatique (voir 18.2). En cas d'égalité des voix, le joueur obtient la Revendication.

20.43 Lorsqu'un adversaire tente d'obtenir la possession de la ou des Régions d'un joueur en jouant une Carte Événement "Dynastic Inheritance", le joueur peut contester l'héritage de l'adversaire. Le joueur doit convoquer les pourparlers au moment où la carte est jouée ; s'il ne convoque pas les pourparlers à ce moment-là, il ne pourra pas le faire ultérieurement concernant cette question. Les pourparlers doivent décider qui est le propriétaire légitime de la Région. S'il est jugé que c'est le joueur qui a demandé les pourparlers, il reste en possession de la Région. S'il s'agit de son adversaire, le joueur doit abandonner le contrôle de la Région sous peine d'être automatiquement excommunié (voir 22.1). En cas d'égalité, le joueur qui a demandé les pourparlers conserve le contrôle de la Région (et n'est pas excommunié). Notez qu'un joueur dont le chef vient de mourir sans héritier ne peut pas contester une carte "Dynastic Inheritance" qui a été jouée contre lui (voir notes sur les cartes, 19.2).

20.44 Si un adversaire rompt un accord contraignant (voir 20.3) qu'il a conclu avec un joueur, ce dernier peut demander des pourparlers. Le joueur doit convoquer les pourparlers concernant cette question au moment où l'accord est rompu ; s'il ne convoque pas de pourparlers à ce moment-là, il ne pourra pas le faire ultérieurement concernant cette question.

Les pourparlers doivent décider s'il faut excommunier le joueur qui a rompu l'accord. En cas d'égalité, les pourparlers aboutissent à l'excommunication du joueur (voir 22.1).

20.45 Un joueur excommunié peut, à n'importe quel moment de la partie, mais au maximum une fois par Round, demander des pourparlers, dont le but est de décider si le joueur excommunié doit être réintégré en tant que membre de l'Église. En cas d'égalité des voix, le joueur qui a demandé les pourparlers est réintégré.

20.46 Un joueur dont le chef est Catholique Romain peut convoquer des pourparlers pour décider s'il y aura une Croisade [O], pendant la Phase de Détermination des Croisades d'un Round. Tous les joueurs dont le chef est Chrétien peuvent voter lors des pourparlers, mais seuls les joueurs dont le chef est Catholique Romain participent à la Croisade qui en résulte (voir 23.3).

20.5 PROCEDURE DE POURPARLERS DIPLOMATIQUES

Un pourparler ne peut être demandé que par un joueur dont le chef est chrétien. Dès qu'un pourparler est demandé, un vote ouvert est organisé sur la question en jeu. Chaque joueur dispose d'un nombre de voix égal à la Stature diplomatique de son chef, qu'il peut exprimer (en un seul bloc de voix) comme il le souhaite. Les joueurs votent dans l'ordre du plus grand nombre de voix au plus petit nombre de voix. Seuls les joueurs dont le chef est chrétien peuvent participer au vote.

20.51 Un joueur qui joue une carte"HOLD" "Influence in Church Hierarchy" reçoit cinq voix en plus de celles qu'il reçoit pour la Stature diplomatique de son chef. Un joueur peut jouer plus d'une carte d'influence pour un même pourparler.

20.52 S'il y a un Schisme (si les règles optionnelles de Schisme 23.1 ne sont pas utilisées, c'est toujours le cas), et si des pourparlers sont demandés concernant une Revendication ou la possession d'une Région Orthodoxe Orientale, le joueur byzantin reçoit cinq voix en plus de toutes les autres auxquelles il a droit. Si les pourparlers portent sur un groupe de Régions, dont certaines seulement sont Orthodoxes, le joueur byzantin ne reçoit aucune voix supplémentaire.

21.0 EXILE

Un joueur qui a perdu la possession de sa Région Mère et qui est incapable d'établir une nouvelle Région Mère dans les conditions décrites en 7.52, est contraint à l'exil. Lorsqu'un joueur s'exile, il reste en possession de l'or de son trésor et de tous les Liens Diplomatiques et Revendications qu'il a établis. Pendant son exil, un joueur continue à effectuer ses Tours de Joueur mais ne peut taxer aucune Région et ne peut effectuer que des Tentatives de Diplomatie et ce uniquement si un autre joueur lui a accordé l'asile (voir 21.2). Un joueur en exil peut continuer à conclure des accords diplomatiques avec d'autres joueurs sans restriction. Un joueur revient d'exil lorsqu'il acquiert une Région Mère adéquate.

21.1 CONDITIONS DE L'EXILE

Au moment où un joueur perd la possession de sa Région Mère et est incapable d'établir une nouvelle cour, il perd sa capacité à entreprendre des Tentatives (sauf celles de Diplomatie s'il a l'asile) et à collecter de l'or par le biais des taxations. Néanmoins, le joueur en exil effectue ses Tours de Joueur en choisissant une position pendant la Phase de Détermination de l'Initiative, en tirant une Carte Événement et en jouant jusqu'à cinq Cartes Année. A moins que l'exilé n'ait obtenu l'asile (voir 21.2) et soit donc capable d'entreprendre des Tentatives de Diplomatie, il joue simplement ses Cartes Année comme il le ferait normalement avec des cartes inutilisées. Un exilé n'est pas obligé d'effectuer au moins une Tentative par Round. Tous les tests de Stature indiqués par les Cartes Année doivent être effectués. L'exilé est entièrement soumis aux effets des Cartes Événement et peut conserver la possession de toute carte "HOLD" qu'il tire.

21.2 ASILE

Un joueur contraint à l'exil ne peut mener que des Tentatives de Diplomatie et ce uniquement si un autre joueur lui a accordé l'asile. Lorsqu'un joueur accorde l'asile à un exilé, il lui permet d'utiliser sa Région Mère comme base pour ses Tentatives de Diplomatie. Ainsi, lorsqu'un exilé détermine son facteur Efficacité pour une Tentative de Diplomatie, il utilise le niveau de statut social de la Région Mère de son hôte. Notez que les différences religieuses et linguistiques sont déterminées entre celles de la Région cible et celles du chef (c'est-à-dire de sa Région Mère d'origine, comme indiqué dans le scénario) et non celles de la Région de base actuelle. Dès qu'un exilé obtient une Région Mère appropriée, les conditions d'asile cessent immédiatement. Un joueur n'est jamais contraint d'accorder l'asile à un exilé, pas plus qu'un exilé n'est obligé de demander l'asile. Un joueur qui a accordé l'asile à un exilé peut le révoquer à tout moment.

21.3 RETOUR D'EXILE

Un joueur revient d'exil au moment où il retrouve une Région Mère appropriée. Une Région Mère appropriée est une Région de la même langue et de la même religion que le chef du joueur (c'est-à-dire celles de sa Région Mère d'origine, comme indiqué dans le scénario). Les moyens par lesquels un joueur peut acquérir une Région pendant son exil sont les suivants :

1. Avec un résultat de conquête dans une Tentative de Diplomatie (section 12) ;
2. Par le jeu d'une Carte Événement "Dynastic Inheritance" (voir 19.2).
3. Par un accord ou un échange diplomatique (section 20).
4. Si la Table de Magnat demande qu'un magnat [O] apparaisse (voir 24.5) dans une Région ayant exactement la même langue et la même religion qu'un chef exilé, alors l'exilé acquiert automatiquement cette Région (et aucun magnat n'apparaît).

22.0 EXCOMMUNICATION & CONVERSION RELIGIEUSE

22.1 EXCOMMUNICATION

Pendant la majeure partie de l'histoire médiévale, il était généralement mal vu pour un roi ou un empereur d'entrer en confrontation directe avec le pouvoir politique du pape. En effet, si un roi ou un empereur commettait un acte non chrétien, il donnait au pape une raison et une justification pour agir. La censure papale la plus grave était l'excommunication. Deux exemples en sont l'excommunication du roi d'Angleterre Jean Ier par le pape Innocent III et celle de l'empereur Frédéric II par Grégoire IX.

Un chef Chrétien peut être excommunié pour avoir bafoué une décision de pourparlers (c'est-à-dire ne pas avoir accepté une telle décision alors qu'il est le joueur qui a convoqué des pourparlers pour la traiter) ou pour avoir rompu un accord contraignant (voir 20.4).

22.11 Lorsqu'un joueur est excommunié, son chef est considéré comme païen pour la détermination des Facteurs Efficacité et de rébellion.

22.12 Un joueur excommunié ne peut pas participer à des pourparlers, à l'exception de ceux dans lesquels les joueurs envisagent sa réintégration dans le Christianisme. Un joueur excommunié ne peut pas contester les conquêtes diplomatiques ou les héritages dynastiques joués contre lui ; il peut seulement demander des pourparlers sur le sujet de sa réadmission au Christianisme.

22.13 Il n'y a que deux moyens par lesquels un joueur excommunié peut être réhabilité à la Chrétienté. Le joueur est automatiquement réadmis si son chef meurt sans héritier ou s'il reçoit une décision favorable lors d'un pourparler portant sur cette question.

22.2 CONVERSION RELIGIEUSE

Dans une large mesure, la conversion religieuse des populations au Moyen Âge dépendait autant de la puissance militaire que du zèle des missionnaires. L'ancienne foi devait être supprimée et, si ses adeptes avaient de fortes convictions, le meilleur moyen d'y parvenir était de les contraindre à se soumettre. Il existe cependant un moyen d'accélérer le processus et de réduire les effusions de sang : convertir d'abord les chefs d'un peuple. Par conséquent, le processus de conversion d'une Région dans le jeu implique un certain nombre de Tentatives de Conquête jouées contre une Région. Le nombre de Tentatives de Conquête nécessaires pour convertir une Région dépend de la propension de la religion à convertir et à résister à la conversion.

Les seules religions qui peuvent être propagées par la conversion sont les religions Catholique Romaine, Orthodoxe Orientale et Musulmane Orientale. Pour convertir la religion d'une Région, un joueur doit posséder la Région et annoncer son intention de la convertir. Il doit ensuite déterminer le facteur de conversion en soustrayant le Facteur de Capacité de Prosélytisme de sa religion, qui est augmenté par la présence d'un marqueur de civilisation Cathédrale ou Mosquée [E] dans la Région (35.31), du Facteur de Force de Conviction de la religion de la Région à convertir. Ces valeurs sont indiquées dans le Tableau du Facteur de Conversion (22.3). Le facteur de conversion est égal au nombre de fois où le joueur doit obtenir un résultat "C" lors de Tentatives de Conquête contre la Région pour pouvoir la convertir ; si le facteur de conversion est négatif, le joueur doit quand même obtenir un résultat "C" pour convertir la Région. Notez que dans cette situation, le joueur attaquera une Région qu'il possède déjà. Les Tentatives de Conquête sont entreprises et résolues normalement en tous points (c'est-à-dire qu'elles ont un coût en or et peuvent affecter le Niveau Social de la Région), sauf que les fortifications et les Armées [E] de la Région n'ont aucun effet ; cependant, chaque fois que le Niveau Social de la Région est diminué suite à une Tentative de Conquête, la Région entre en état de troubles et un test de troubles/rébellion doit être effectué.

Si la Région se rebelle, une Tentative de Conquête de la Région pour en reprendre possession ne compte pas pour la conversion. Le joueur doit noter chaque résultat "C" qu'il obtient contre la Région sur une feuille de papier. Lorsque le joueur a obtenu un nombre de résultats "C" égal au facteur de conversion, la Région est considérée comme convertie et un marqueur portant le symbole religieux approprié y est placé.

22.21 Un joueur n'est pas obligé de convertir une Région en plaçant successivement toutes les Tentatives de Conquête contre elle ; autrement dit, une Région peut rester partiellement convertie pendant un temps quelconque. Cependant, si une Région partiellement convertie est conquise par un autre joueur, tous les résultats de conquête du premier joueur sont annulé, et toute tentative de conversion ultérieure doit repartir de zéro. Si une Région change de mains autrement que par le biais d'une Tentative de Conquête, les joueurs impliqués peuvent également convenir de transférer le statut de conversion partielle de cette Région au nouveau propriétaire.

22.22 Une Région peut être convertie un nombre illimité de fois au cours d'une partie.

22.23 Si le joueur qui tente de convertir une Région possède une Carte Événement "HOLD" "Missionary Fervor", le facteur de conversion est automatiquement divisé par deux, le reste étant arrondi à l'inférieur.

22.24 Le facteur de conversion est automatiquement divisé par deux (le reste étant arrondi à l'inférieur) si le joueur qui tente de convertir une Région a un Lien Diplomatique avec cette Région. Notez qu'un facteur de conversion peut être divisé par deux (et arrondi à l'inférieur) pour la possession d'une carte "Missionary Fervor, puis à nouveau divisé par deux (et arrondi à l'inférieur) pour la présence d'un Lien Diplomatique.

22.25 Lors de la conversion d'une Région de l'un des groupes de langues/religions suivants, toutes les Régions apparentées du même groupe sont automatiquement converties : Païen Nordique, Païen Slave Occidental, Païen Slave Oriental et Païen Slave du Sud. Chacune de ces Régions compte comme une conversion distincte pour le calcul des points de victoire (voir 22.28). L'exception à cette conversion automatique d'un groupe entier est une Région qui, au moment de la conversion, est possédée par un joueur d'une autre religion. Exemple : toutes les Régions Slave du Sud sont païennes et toutes sont indépendantes, sauf la Croatie, qui appartient à un joueur Catholique Romain et la Serbie qui appartient à un joueur Orthodoxe Oriental. Si le joueur orthodoxe convertit la Serbie, toutes les Régions slaves du Sud indépendantes sont automatiquement converties à l'orthodoxie orientale. La Croatie, cependant, restera païenne jusqu'à ce qu'elle soit elle-même convertie.

22.26 Les Régions des types suivants doivent être converties individuellement : Catholique Romaine, Orthodoxe Orientale, Païenne Balte, Musulmane et Chrétienne Hérétique.

22.27 En Espagne et au Portugal, les souverains Islamiques étaient une minorité vivant au milieu des masses Catholiques Romaines. Par conséquent, la force de conviction de toutes les Régions musulmanes ibériques est de zéro et au moment où une Région Musulmane Ibérique est conquise par un joueur dont le chef est Chrétien, la religion de la Région devient automatiquement Catholique Romaine. Notez qu'un tel changement de religion n'est pas considéré comme une tentative de conversion pour le calcul des points de victoire (voir 22.28).

22.28 Un joueur reçoit cinq points de victoire pour la conversion d'une Région à la religion de son chef. Une fois qu'un joueur a reçu des points de victoire pour une conversion, il ne peut plus les perdre, même si, plus tard dans la partie, la Région est reconvertie à une autre religion.

22.3 TABLEAU DE CONVERSION

(Voir tables et tableaux)

REGLES OPTIONNELLES [O]

L'utilisation de ces règles donnera lieu à un jeu plus réaliste ; cependant, la partie sera également plus longue. Les joueurs doivent décider avant le début du jeu quelles règles optionnelles (et d'extension) sont utilisées. La référence à ces règles est indiquée par [O] dans la partie antérieure du livre de règles.

23.0 LE SHISME & LES CROISADES [O]

23.1 LE SHISME

L'une des influences les plus importantes de l'histoire politique médiévale a été le schisme de la foi chrétienne. Bien que les différences théologiques entre les deux églises aient été à l'origine du clivage, c'est la rivalité politique entre Rome et Constantinople, entre les puissances occidentales et l'Empire byzantin, qui a fait de la réunification un objectif jamais atteint

Notez que si cette règle n'est pas utilisée, le schisme ou la division du Christianisme entre l'Église Catholique Romaine et l'Église Orthodoxe Orientale, est supposé toujours exister.

Au début de chaque Tour de Jeu, comme dans la séquence de jeu (section 6), les joueurs doivent déterminer le statut du Schisme en évaluant l'étendue de l'influence byzantine sur la Région de Rome, en lançant deux dés et en se référant à la Table de Schisme (23.2). Les différentes conditions d'influence byzantine dans la table sont les suivantes :

1. Le joueur byzantin possède Rome et est le seul joueur ayant un Lien Diplomatique avec cette Région.
2. Le joueur byzantin possède Rome et un Lien Diplomatique avec Rome, mais un ou plusieurs autres joueurs ont également un Lien Diplomatique avec Rome.
3. Le joueur byzantin possède un Lien Diplomatique avec Rome, mais personne ne possède Rome.
4. Aucun joueur ne possède Rome et aucun joueur n'a de Lien Diplomatique avec Rome.
5. Aucun joueur ne possède Rome, mais un ou plusieurs joueurs autres que le joueur byzantin ont un Lien Diplomatique avec Rome.
6. Un joueur autre que le joueur byzantin possède Rome.

23.11 Un jet de dé sur la Table de Schisme peut avoir l'un des trois résultats suivants :

U (Union of the Two Churches). Tous les chefs et toutes les Régions Catholiques Romaines et Orthodoxes Orientales sont considérés comme appartenant à la même église à toutes fins utiles. De plus, le joueur byzantin ne reçoit pas cinq voix supplémentaires dans les pourparlers concernant les Régions Orthodoxes de l'Est.

S (Schism). Les Régions Catholiques Romaines et les chefs sont considérés comme étant d'une Église différente de celle de l'Église Orthodoxe Orientale.

− (No change in Status of Churches). Si les Eglises étaient unies, elles le restent ; s'il y a eu un schisme, il se poursuit.

23.12 En plus du test sur la Table de Schisme au début de chaque Tour de Jeu, un autre test doit être fait à chaque fois que le statut de l'influence byzantine sur Rome change (par exemple à cause d'un changement de possession et/ou de Liens Diplomatiques). Exemple : si, pendant son Tour de Jeu, le joueur byzantin a noué un Lien Diplomatique avec Rome, il doit immédiatement faire un test sur la Table de Schisme. De plus, si le joueur byzantin conquiert Rome au cours de ce même tour, il devra à nouveau faire un test sur la table de Schisme.

23.2 TABLEAU DU SHISME

(Voir tables et tableaux)

23.3 LES CROISADES

La cause officielle de la première croisade est la prise de la Syrie et de Jérusalem par les Turcs seldjoukides, qui refusèrent ensuite le passage en Terre sainte aux pèlerins chrétiens. En appelant à la croisade, le pape exprimait non seulement le désir de libérer et de protéger les sanctuaires chrétiens de Palestine contre les infidèles, mais aussi celui d'aider l'Empire Byzantin qui s'effondrait sous la pression et l'expansion turque, et de tenter une réunification de toute la chrétienté en une seule Église véritablement Catholique. Néanmoins, aussi stimulant que soit l'appel aux armes lancé par le pape Urbain en 1095, tous les croisés n'ont pas agi par ferveur religieuse : le gain politique et économique était autant une cause de campagne en Orient que l'enthousiasme religieux. Les effets des croisades ont été nombreux et, à certains égards, contradictoires. Par exemple, alors que les campagnes proprement dites représentaient des pertes économiques pour les nations occidentales, les croisades se sont finalement révélées être une bénédiction économique en raison de l'augmentation du commerce qu'elles ont contribué à susciter. En outre, si l'Église a d'abord bénéficié de l'enthousiasme suscité par les croisades et de la croissance de sa bureaucratie, les croisades ont finalement contribué à diminuer le prestige du pape et à alimenter des sentiments anticléricaux en Occident. Enfin, si les croisades étaient à l'origine destinées à aider les Byzantins dans leur lutte contre les Turcs musulmans, elles ont finalement été l'une des principales causes de l'effondrement final de cet empire grec.

Une croisade est la conquête de la Syrie et de Jérusalem. Les circonstances dans lesquelles une croisade peut avoir lieu sont les suivantes :

1. Il s'agit d'un Round pendant le Tour de Jeu 1001, ou tout Tour de Jeu ultérieur jusqu'au Tour de Jeu 1276 inclus.

2. Il y a un schisme dans la religion Chrétienne.
3. Un magnat basé en Syrie contrôle à la fois la Syrie et Jérusalem (voir 24.7).

Si toutes les conditions 1, 2 et 3 sont remplies, une croisade peut avoir lieu. Elle se produit automatiquement si le joueur byzantin l'appelle, simplement en annonçant qu'il veut qu'il y ait une croisade. Dans les mêmes conditions, une croisade peut également être provoquée si un joueur dont le chef est Catholique Romain appelle à des pourparlers de croisade pendant la Phase de Détermination des Croisades au début d'un Round et que, pendant ces pourparlers, les joueurs décident d'entreprendre une croisade. Tous les joueurs dont les chefs sont chrétiens (Catholiques Romains ou Orthodoxes Orientaux) peuvent voter lors de ces pourparlers ; cependant, seuls les chefs Catholiques Romains participent à la croisade si elle a lieu.

Lors d'un Round au cours duquel une croisade est entreprise, la séquence des activités est modifiée. Immédiatement après que les joueurs ont déterminé qu'il y aura une Croisade, et qu'ils ont effectué toutes les activités des pillards et des magnats pour le Round en cours, les joueurs dont les chefs sont catholiques entreprennent une Phase de Croisade, dont les étapes sont les suivantes :

1. Les croisés déterminent qui prendra la tête de la croisade. Si la croisade a été provoquée par des pourparlers de croisade, le joueur qui a appelé ces pourparlers est automatiquement le chef de la croisade. Si la croisade a été déclenchée par le joueur byzantin, le chef est le croisé (Catholique Romain) dont le chef a la Stature en combat la plus élevée. S'il y a plus d'un joueur ayant la Stature en combat la plus élevée, le chef est le joueur ayant la Stature totale la plus élevée (la somme des trois Statures). S'il n'y a toujours pas de chef incontesté, le chef est déterminé par le jet de dé le plus élevé.
2. Les croisés déterminent l'ordre dans lequel ils entreprendront les Tentatives de Conquête durant la phase des croisés. Le croisé ayant la Stature en combat la plus élevée commence, le croisé ayant la deuxième Stature en combat la plus élevée passe en second, et ainsi de suite, les égalités étant résolues par des jets de dé. Pendant la Phase des Croisés, chaque joueur entreprend successivement une Tentative de Conquête, selon l'ordre déterminé. Chaque joueur doit payer les Tentatives qu'il entreprend. Si un joueur n'a pas assez d'or pour payer une Tentative de Conquête pendant une croisade, il peut entreprendre une Tentative de Pillage ou emprunter de l'argent à un autre joueur. Si un joueur n'est pas en mesure d'emprunter et que son efficacité pour le pillage est inférieure à zéro, il doit passer.
3. Le chef de la croisade détermine la Région de base à partir de laquelle les croisés se rendront en Syrie et à Jérusalem. Pendant une croisade, toutes les Régions appartenant à des joueurs participant à la croisade, ainsi que toutes les Régions Catholiques Romaines indépendantes, sont considérées comme amies des croisés. Ainsi, les croisés peuvent tracer une ligne de Régions connectées à leur cour à travers toutes ces Régions. N'importe laquelle de ces Régions amies peut être utilisée comme base pour les Tentatives de Croisade.

   Le chef de la croisade a deux choix d'itinéraire : il peut lancer la croisade depuis une Région appropriée reliée à l'une des Régions Maritimes de la Méditerranée (par exemple, la Sicile ou Venise) ou il peut lancer la croisade par voie terrestre à travers une Région comme la Croatie ou la Hongrie.
4. Une fois que le chef des croisés a choisi une Région de base amie appropriée d'où lancer la croisade, les croisés commencent leur progression vers la Syrie ou Jérusalem. Les croisés doivent avancer à travers une chaîne de Régions connectées. Chaque fois que les croisés rencontrent une Région non Catholique Romaine, indépendante ou contrôlée par un magnat sur le chemin de Jérusalem ou de la Syrie, ils doivent la conquérir pour la traverser. Chaque fois qu'ils arrivent dans une Région sous contrôle byzantin, le chef des croisés doit demander au joueur byzantin le passage dans cette Région. Si le joueur byzantin l'accorde, les croisés peuvent traverser la Région. Sinon, le chef des croisés peut décider de tenter de conquérir la Région ou de chercher une autre route. Les Régions traversées par les croisés peuvent voir leur Niveau Social réduit (voir 23.33).
5. L'objectif de la croisade est de conquérir à la fois la Syrie et Jérusalem. Après avoir accédé à ces Régions, les croisés continuent d'entreprendre chacun une Tentative de Conquête à la fois, selon l'ordre déterminé, jusqu'à ce que la Syrie et Jérusalem aient été conquises. Une fois les deux Régions conquises, la croisade prend automatiquement fin, sauf si, par consentement mutuel, les croisés décident de fortifier ou de régner sur Jérusalem, qui deviendra de toute façon un État croisé indépendant (voir 23.32).

23.31 Une croisade dure jusqu'à ce que la Syrie et Jérusalem aient été conquises ou que chaque croisé ait joué ses cinq Cartes Année. Une croisade ne peut durer qu'un seul Round. Si tous les joueurs croisés jouent toutes leurs Cartes Année et que la Syrie et Jérusalem ne sont pas conquises, la croisade prend fin et est considérée comme un échec. Comme il ne peut y avoir qu'une seule croisade par Tour de Jeu, les croisés devront attendre que les conditions appropriées soient réunies lors d'un Tour de Jeu ultérieur pour mener une autre croisade.

Une fois la Phase des Croisades terminée, tous les joueurs participent à une Phase de Détermination de l'Initiative, puis effectuent leurs Tours de Joueurs selon l'ordre qui a été déterminé. Bien entendu, les joueurs qui ont participé à la croisade peuvent maintenant avoir moins de cinq Cartes Année restantes à jouer pendant leurs Tours de Joueurs. Les joueurs doivent effectuer leurs Tours de Joueur quel que soit le nombre de cartes restantes, mais s'ils n'ont pas de Cartes Année, l'obligation d'effectuer au moins une Tentative est levée. Même un joueur qui n'a plus de cartes à jouer doit tirer une Carte Événements et il peut collecter de l'or par le biais de la taxation.

23.32 Toute Région conquise par les croisés est considérée comme un État croisé indépendant jusqu'à ce qu'un joueur ou un magnat la conquière. Un marqueur d'État croisé est placé dans ces Régions. Les joueurs ne contrôlent jamais les États croisés. Ils sont traités comme des Régions indépendantes, à l'exception d'une seule : au cours d'une phase des Croisés, les Croisés peuvent traverser des États croisés sans avoir à les conquérir au préalable.

23.33 Le Niveau Social de chaque Région traversée par les croisés, qui n'est ni Catholique Romaine, ni sous contrôle Catholique Romain, ni appartenant à un État croisé, est automatiquement réduit d'un niveau, sous réserve des limitations de 7.11. Notez que cette réduction s'ajoute à celle subie à la suite d'une Tentative. Les Régions byzantines à travers lesquelles les croisés sont autorisés à passer sont également affectées de la même manière.

23.34 Si la première croisade lancée au cours de la partie est couronnée de succès - c'est-à-dire si la Syrie et Jérusalem sont conquises - le joueur byzantin reçoit immédiatement une Revendication sur ces deux Régions (il s'agit d'une exception à la règle 18.14 qui interdit la possession de Revendications sur des Régions dont la religion est différente de celle du chef). Pour toute croisade réussie après la première, le joueur byzantin reçoit un Lien Diplomatique pour chaque Région.

24.0 PILLARDS & MAGNATS [O]

Bien qu'il soit possible (et peut-être préférable) de ne représenter que les cinq ou six plus grands empires dans un jeu de cette envergure, il s'agit néanmoins d'une simplification. En effet, tandis que les grandes nations s'imposèrent continuellement dans les affaires internationales, de nombreuses petites nations s'élevèrent momentanément et connaissaient leur heure de gloire avant de retomber dans l'ombre. Dans certains cas, ces petites nations n'avaient guère d'autre atout qu'un chef intelligent et agressif. En d'autres occasions, leur ascension était attribuable à un élan d'énergie nationale.

Les règles de cette section sont destinées à traiter les activités des nations non représentées par des joueurs. Les activités de ces nations sont déterminées selon des schémas établis et doivent être menées par les joueurs. L'utilisation de ces règles ajoutera au réalisme du jeu un degré considérable ; cependant, les joueurs doivent noter que cela augmentera également la durée du jeu.

24.1 LES PILLARDS

Les pillards sont des peuples qui, au début du Moyen Âge, ont fait du pillage systématique de l'Europe leur mode de vie. Les pillards représentés dans le jeu sont les Vikings, les pirates sarrasins et les Magyars. Les activités des pillards se déroulent selon le tableau des Activités des Pillards (24.4).

Lors d'une Phase des Pillards, les joueurs déterminent quels sont ceux actifs durant ce Round. Pour ce faire, ils consultent le tableau du Calendrier d'Activité des Pillards (24.4) pour chacun des trois peuples de Pillards. Notez qu'aucun pillard n'est actif après l'an 1100 et que seuls les pirates sarrasins sont actifs après l'an 1000. Sur chacune des tables, une Stature de Chef est indiquée pour chaque Tour de Jeu durant lequel le pillard est actif.

Pendant la Phase des Pillards, cinq Cartes Année sont distribuées pour chaque pillard actif. Chacune des cartes des pillards est utilisée pour une Tentative de Pillage contre la Région parmi leurs Régions cibles (indiquées dans les règles spécifiques aux pillards 24.22, 24.32 et 24.42) qui a la plus grande valeur combinée (somme) de Niveau Social et de population. En utilisant la Stature du pillard indiquée sur le tableau des Activités des Pillards et les caractéristiques de la Région de base du pillard, ils effectuent une Tentative de Pillage contre la Région cible désignée et appliquent les résultats normalement, bien que l'or ne soit jamais collecté au nom d'un pillard. Une Tentative de Pillage ne peut pas être menée si le Facteur Efficacité du pillard est inférieure à zéro (avant toute tentative de défense, le cas échéant). Si le facteur Efficacité du pillard pour une Tentative de Pillage contre la cible ayant le Niveau Social et la population combinés les plus élevés est inférieure à zéro, le pillard attaque la cible ayant le Niveau Social et la population combinés suivants. Si deux Régions ou plus ont le même total combiné de Niveau Social et de population, les joueurs doivent choisir la cible au moyen d'un jet de dé. Si un pillard attaque une Région appartenant à un joueur, ce dernier peut jouer une Tentative de défense. Si une Tentative de Défense fait chuter le Facteur Efficacité du pillard en dessous de zéro pour cette Tentative, la Carte Année du pillard doit quand même être jouée et ses effets résolus normalement.

Afin de simplifier ou d'équilibrer le jeu, les joueurs peuvent - d'un commun accord avant de commencer la partie - décider de ne mener la Phase des pillards qu'une fois par Tour de Jeu au lieu d'une fois par Round.

24.2 LES VIKINGS

24.21 Les Bases des Vikings

Les bases des pillards Vikings sont la Norvège et le Danemark. Pour chaque Tentative de Pillage entreprise par les Vikings, les joueurs doivent utiliser la base qui a le Niveau Social le plus élevé ; les égalités sont résolues par un jet de dé. Un raid Viking ne peut être lancé depuis le Danemark ou la Norvège si un joueur les contrôle.

24.22 Cibles des Vikings

Les cibles possibles des raids Vikings sont toutes les Régions (à l'exception de la Norvège et du Danemark) reliées aux Régions Maritimes suivantes : Mer du Nord, Atlantique Nord, Manche et Golfe de Gascogne.

24.23 Conquêtes des Vikings

Si, à un moment donné, il n'y a pas de Région cible possible pour un raid viking dont la valeur combinée du Niveau Social et de la population est supérieure à zéro, les Vikings entreprennent automatiquement une Tentative de Conquête contre

des cibles possibles adjacente à la ou aux Régions dont la valeur combinée du Niveau Social et de la population est la plus élevée. Cette Région est généralement la Normandie, les Flandres ou l'Aquitaine. Les Vikings poursuivent ces Tentatives de Conquête jusqu'à ce que la Région soit conquise ou qu'il existe une cible possible dont la valeur combinée Niveau Social et population soit supérieure à zéro. Une fois qu'une telle Région est conquise, toutes les Régions adjacentes deviennent également des cibles possibles.

24.24 Arrêt des Raids Vikings

Si le Danemark et la Norvège sont contrôlés par les joueurs, aucun raid viking ne peut avoir lieu, tant que la situation perdure. De plus, si l'une des Régions Païennes Nordiques est convertie au Christianisme, les raids vikings cessent pour le reste de la partie. Après l'an 1000, les raids Vikings cessent automatiquement.

24.3 LES MAGYARS

24.31 Base des Magyars

La Hongrie est toujours la base pour tous les raids Magyars.

24.32 Cibles des Magyar

Toutes les Régions limitrophes à la Hongrie et toutes les Régions séparées de la Hongrie par une seule Région sont des cibles possibles des raids Magyars. Notez qu'un raid Magyar peut être effectué contre une Région qui n'est pas directement adjacente à la Hongrie (il s'agit d'une exception aux règles relatives aux Tentatives de Pillage).

24.33 Arrêt des Raids Magyar

Si, à un moment donné, un joueur contrôle la Hongrie, aucun raid Magyar n'est effectué jusqu'à ce que la Hongrie redevienne indépendante. Les raids Magyars cessent pour le reste de la partie si la Hongrie est convertie au Christianisme. Les raids Magyars cessent automatiquement après l'an 1000.

24.4 PIRATES SARRASINS

24.41 Raids des Sarrasins

Les Sarrasins n'ont pas de Région de base sur la carte. Les Sarrasins sont Musulmans et parlent une langue non-indo-européenne ; leur Niveau Social est toujours égal à zéro, ne pouvant jamais être réduit par des résultats défavorables de la Carte Année. Aucune règle pour les Régions Maritimes n'est appliquée pour les raids Sarrasins.

24.42 Cibles des Sarrasins

Les cibles possibles des raids Sarrasins sont toutes les Régions reliées directement aux Régions Maritimes de la Méditerranée Occidentale et de la Mer Tyrrhénienne.

24.43 Arrêt des Raids Sarrasins

Les raids Sarrasins cessent pour le reste de la partie après l'an 1100. De plus, à chaque Round, les joueurs doivent lancer un dé pour déterminer s'il y aura des raids Sarrasins pendant le Round en cours. Si le résultat du dé est cinq ou six, il n'y a pas de raids Sarrasins pendant le Round en cours

24.5 CALENDRIER DES ACTIVITES DES PILLARDS

(Voir tables et tableaux)

24.6 LES MAGNATS

Les magnats représentent les chefs de petites nations ou de nations instables qui, grâce à leurs capacités supérieures à la moyenne, ont pu s'élever brièvement à une position de puissance internationale. Alors que l'activité principale d'un pillard est le pillage, celle d'un magnat est la conquête. La Stature en combat d'un magnat est généralement de cinq (mais elle peut être de neuf pour les magnats Syriens et les Mongols, voir 24.7 et 24.8) ; ses caractéristiques religieuses et linguistiques sont toujours celles de la Région dans laquelle il apparaît pour la première fois, qui est considérée comme la Région Mère du magnat. Un magnat ne dépense ni ne collecte jamais d'or. Les régions conquises et contrôlées par les magnats ne connaissent pas de troubles, ne se rebellent pas et ne donnent pas naissance à de nouveaux magnats.

L'apparition des magnats dépend du hasard. La Phase des Magnats a toujours lieu à chaque Round et c'est au cours de celui-ci que les joueurs déterminent si un nouveau magnat va apparaître au cours du Round actuel. Cela se fait de la manière suivante :

1. On lance d'abord un dé et on consulte la Table d'Apparition des Magnats (24.91). Notez que si, au début d'un Round, il y a déjà trois magnats actifs, aucun jet de dé n'est effectué. Il ne peut jamais y avoir plus de trois magnats sur la carte à un moment donné.
2. Si le résultat du jet de dé sur la Table d'Apparition des Magnats est 1 ou 2, le joueur doit se référer à la Table des Magnats appropriée (24.92), qui s'utilise de la manière suivante. Un premier dé est lancé pour déterminer la colonne à laquelle se référer, puis un second dé est lancé pour déterminer la ligne à laquelle se référer. A l'intersection de la colonne et de la ligne, les joueurs trouveront le nom de la Région dans laquelle le magnat apparaît.
3. Lorsque la Région où apparaît un magnat est déterminée, la Région devient immédiatement la cour du magnat si la Région est actuellement indépendante, ou si elle est possédée par un joueur mais se trouvant en état de troubles. Si le magnat doit apparaître dans une Région contrôlée par un joueur qui n'est pas en état de troubles, le magnat n'apparaît pas ; dans ce cas, aucun nouveau magnat n'apparaît pendant le Round en cours. Les magnats de Syrie et des Mongols apparaissent quel que soit le statut des Régions dans lesquelles ils apparaissent (notez qu'il peut même s'agir d'une cour, déclenchant ainsi une relocalisation). Si un nouveau magnat doit apparaître dans une Région dans laquelle il y a déjà un magnat, aucun magnat n'apparaît lors de ce Round. Si un magnat apparaît dans une Région indépendante qui a été partiellement conquise par un joueur, les marqueurs de conquête partielle sont retirés et le Niveau Social de la Région revient au niveau normal.

4. Une fois que les joueurs ont déterminé dans quelle Région un magnat est apparu, ils remplacent le marqueur de Niveau Social de la Région par un marqueur de Niveau Social (blanc) et placent également un pion magnat dans cette Région. Si le Niveau Social de la cour du magnat est inférieur au Niveau Social Normal au moment où le magnat apparaît, il est immédiatement relevé au niveau de la Norme. La Stature en combat d'un magnat normal est de cinq, sauf pour les magnats Syriens (24.7) et les Mongols (24.8). Le magnat reçoit cinq Cartes Année lors de chaque Phase des Magnats durant laquelle il est actif. Pendant la Phase des Magnats, les joueurs entreprennent des Tentatives au nom du magnat.

24.61 Un magnat entreprend automatiquement des Tentatives de Conquête contre la Région avec le Niveau Social le plus élevé adjacente à sa cour (mais voir 24.62). S'il y a plus d'une Région avec le même Niveau Social, le magnat tente de conquérir la Région qui lui ressemble le plus par la religion et la langue. S'il y a deux ou plusieurs de ces Régions, un jet de dé doit être effectué pour déterminer quelle Région est attaquée. Chaque fois qu'un magnat conquiert une Région, la prochaine Région à attaquer est choisie parmi toutes les Régions directement liées à l'une des Régions contrôlées par le magnat et auxquelles le magnat peut associer une chaîne de Régions connectées depuis sa Région Mère. Si un magnat conquiert, ou est adjacent à, une Région contenant des marins (voir 9.53), il doit vérifier toutes les Régions bordant cette mer pour déterminer la prochaine Région contre laquelle une Tentative de Conquête sera effectuée. Le marqueur de Niveau Social de chaque Région contrôlée par un magnat est remplacé par un marqueur indépendant et un marqueur de magnat.

24.62 Si le Facteur Efficacité d'un magnat pour conquérir une Région est inférieure à zéro, mais que son Facteur Efficacité pour piller cette Région est supérieure à zéro, le magnat pille la Région jusqu'à ce qu'il soit en mesure de tenter de la conquérir ou qu'il y ait une autre Région cible possible avec un Niveau Social plus élevé. Si les Régions avec le Niveau Social le plus élevé ne peuvent être conquises ou pillées (avant de prendre en compte toute Tentative de Défense), l'attention du magnat se tourne vers les Régions avec le Niveau Social immédiatement inférieur.

24.63 Un magnat ne peut entreprendre que des Tentatives de Conquête ou de Pillage et ne peut le faire à travers des Régions Maritimes. Un magnat doit toujours entreprendre quatre Tentatives de Conquête et/ou de Pillage pendant la phase de magnat, une des Cartes Année du magnat étant toujours réservée à la Défense. La carte de Défense est automatiquement jouée en réponse à la première Tentative de Conquête ou de Pillage entreprise contre une de ses Régions, ou simplement utilisée pour les tests de Stature de Chef si elle n'est pas jouée à la fin du Round.

24.64 La Stature diplomatique d'un magnat est de cinq, uniquement dans le but de résoudre les Tentatives de Diplomatie dirigées vers les Régions qu'il contrôle ; aucune Tentative de Diplomatie ne peut être effectuée vers une Région Mère de magnat.

24.65 Tout magnat, quelle que soit sa Stature en combat (cinq ou neuf), cesse immédiatement d'être actif lorsqu'un test de Stature de Chef de 5 est indiqué sur une Carte Année qu'il joue. Aucun test de Stature n'est effectué ; au contraire, toutes les Régions contrôlées par le magnat retrouvent immédiatement leur statut normal d'indépendance. Les marqueurs de magnat sont retirés, ne laissant que les marqueurs de Niveau Social indépendants.

24.66 Si une Région Mère de magnat est conquise, le magnat déplace sa cour dans une autre Région de la même langue et religion qu'il contrôle. Si une telle Région n'existe pas, le magnat cesse immédiatement d'être actif (comme en 24.65). S'il y a plus d'une telle Région, il déplace sa cour dans celle qui a le Niveau Social le plus élevé, les égalités étant départagées par un jet de dé.

24.7 MAGNATS SYRIENS

Lors de chaque Tour de Jeu, à partir du Tour 1001, un résultat de trois au dé sur la Table d'Apparition des Magnats indique l'apparition possible d'un magnat en Syrie. Les joueurs lancent un autre dé et consultent la Table d'Apparition des Magnats en Syrie (24.93) pour déterminer s'il y a un magnat en Syrie et, si oui, quelle est sa Stature.

Un tel magnat apparaît en Syrie quel que soit le statut de la Région. La procédure pour entreprendre les activités d'un magnat Syrien diffère de la procédure normale sur un point majeur : le Facteur Efficacité d'un magnat Syrien n'est jamais réduite en raison de différences ou de similitudes religieuses ou linguistiques.

24.8 LES MONGOLS

Pendant chaque Round des Tours de Jeu 1201 à 1276, un résultat de quatre sur la Table Initial d'Apparition des Magnats signifie automatiquement qu'une horde Mongole est arrivée dans les steppes, quel que soit le statut de cette Région. La Stature en combat du magnat mongol est de neuf.

La procédure pour entreprendre les activités d'un magnat mongol diffère de celle employée pour les autres magnats sur plusieurs points importants. Durant chaque Phase des Magnats, le magnat mongol reçoit 10 Cartes Année. Toutes ces cartes doivent être utilisées pour des Tentatives de Conquête et/ou de Pillage ; aucune carte n'est conservée pour une Tentative de Défense. Le Facteur Efficacité du magnat mongol n'est jamais réduit à cause de différences ou de similitudes religieuses ou linguistiques. Les Mongols ne peuvent apparaître que deux fois par partie. Si le mongol obtient un test de Stature de chef de cinq ou si toutes ses Régions sont conquises, c'est la fin de l'une des deux incursions possibles.

24.9 TABLEAUX DES MAGNATS

(Voir tables et tableaux)

24.91 Table d'Apparition des Magnats

24.92 Table des magnats

24.93 Table d'Apparition des Magnats Syriens

25.0 COLONISATION [O]

Comme la colonisation d'une Région nécessite le passage de nombreux Rounds, il est suggéré que cette règle ne soit utilisée que dans le Grand Scénario (section 32).

En 771, les migrations massives de peuples en Europe occidentale, qui avaient caractérisé les cinq premiers siècles après Jésus-Christ, sont terminées. Les frontières linguistiques connues des contemporains de Charlemagne ont peu changé au cours des mille dernières années. Les changements qui se sont produits ont cependant eu une grande importance. Les plus importants d'entre eux, la localité allemande des Régions slaves et baltes à l'est de l'Elbe et la localité turque des Régions grecques en Asie Mineure et en Europe ont provoqué à maintes reprises des conflits.

Dans le jeu, un joueur peut changer la langue d'une Région qui se trouve dans son empire. Un tel changement de langue est le résultat de la colonisation. La colonisation est effectuée passivement pendant un certain nombre de Tours. A la fin de chaque Round, le joueur obtient un nombre de Points de Colonisation pour chaque Région qu'il colonise. Lorsque le joueur a obtenu un nombre spécifique de Points de Colonisation pour la colonisation d'une Région particulière, la langue de la Région est changée.

La procédure de colonisation est la suivante :

1. Un joueur lance une tentative de colonisation d'une Région en annonçant simplement son intention pendant son Tour de Jeu. Le joueur doit annoncer la Région à coloniser et la ou les Régions utilisées comme base pour cette colonisation. Le joueur place ensuite un marqueur de colonisation blanc (avec la face "partielle" visible) dans la Région à coloniser.
2. A la fin de chaque Round, en commençant par le Round au cours duquel un marqueur de colonisation apparaît dans la Région, le joueur détermine le nombre de Points de Colonisation qu'il a accumulé. Le nombre de points reçus à chaque Round est déterminé de la manière suivante :
    - Le joueur détermine la Valeur de Colonisation de la ou des Régions qui serviront de base à la colonisation. La Valeur de Colonisation d'une Région est la somme de la valeur de sa population et de son Niveau Social. Si le joueur utilise plus d'une Région comme base de la colonisation, les Valeurs de Colonisation de toutes les Régions de base sont additionnées pour produire la Valeur de Colonisation de base totale (voir 25.13).
    - La Valeur de Colonisation de la Région en cours de colonisation est également déterminée de la même manière.
    - La Valeur de Colonisation d'une Région en cours de colonisation est soustraite de la Valeur de Colonisation de la ou des Régions de base. Notez que les deux chiffres peuvent être négatifs. Le résultat de cette soustraction est le nombre de Points de Colonisation que le joueur a accumulé pour cette tentative pendant le Round en cours.
3. A chaque tour, le joueur note sur une feuille de papier le nombre de Points de Colonisation qu'il a obtenu. Lorsque le joueur a atteint un nombre suffisant de Points de Colonisation (voir 25.24), le marqueur de colonisation est retourné pour indiquer le changement de langue de la Région.

25.1 RESTRICTIONS DE COLONISATION

25.11 Un joueur ne peut initier une tentative de colonisation que pour une Région qui se trouve dans son empire. La ou les Régions de base de cette colonisation doivent également se trouver dans l'empire du joueur.

25.12 Lorsqu'un joueur annonce son intention de coloniser une Région, il doit désigner une ou plusieurs Régions de base pour cette tentative de colonisation. Chaque Région de base doit avoir une frontière terrestre commune avec la Région à coloniser et toutes les Régions de base doivent avoir la même langue.

25.13 Pendant toute Phase d'Enregistrement de Colonisation, le joueur peut désigner des Régions supplémentaires comme bases de colonisation. Cependant, une fois qu'une Région a été désignée comme base de colonisation, sa Valeur de Colonisation doit être utilisée lors de chaque Phase d'Enregistrement de Colonisation suivante (sauf si elle est en conflit) jusqu'à ce que la colonisation soit terminée ou abandonnée.

25.141 Une Région ne peut être utilisée comme base que pour une seule tentative de colonisation par Round. En d'autres termes, la Valeur de Colonisation d'une Région de base ne peut affecter qu'une seule tentative de colonisation par Round.

25.15 À un moment donné, un joueur ne peut jamais entreprendre plus de deux tentatives de colonisation.

25.2 POINTS DE COLONISATION

A chaque Round, le joueur doit enregistrer le nombre de Points de Colonisation qu'il a actuellement accumulés pour chaque Région en cours de colonisation. En plus des points que le joueur obtient normalement par la détermination des Valeurs de Colonisation, le total des Points de Colonisation accumulés peut être modifié par certaines circonstances.

25.21 Si, pendant la Phase d'Enregistrement de Colonisation d'un Round, une Région qu'un joueur tente de coloniser n'est pas en sa possession, le nombre de Points de Colonisation que le joueur a obtenu pour cette Région est immédiatement divisé par deux, arrondis à l'entier supérieur.

25.22 Si, pendant la Phase d'Enregistrement de Colonisation d'un Round, une Région de base pour une tentative de colonisation particulière est en conflit, cette Région ne peut pas servir de base pour la colonisation. Ainsi, à moins que le joueur qui entreprend

la colonisation ne dispose d'une autre Région de base pour cette tentative de colonisation, il ne recevra aucun point pour ce Round.

25.23 Si, pendant la Phase d'Enregistrement de Colonisation d'un Round, une Région qu'un joueur tente de coloniser est en conflit, aucun Point de Colonisation n'est attribué à ce joueur pendant ce Round pour cette Région.

25.24 Une Région est colonisée avec succès lorsque le joueur qui entreprend la colonisation a obtenu un nombre suffisant de Points de Colonisation pour cette Région. Le nombre de points nécessaires à la réussite d'une tentative de colonisation varie en fonction de la population de la Région à coloniser :

- Valeur de la population inférieure à un : 100 points.
- Valeur de la population de deux: 150 points.
- Valeur de la population de trois: 175 points.
- Valeur de la population de quatre: 200 points.

25.3 EFFETS DE LA COLONISATION

Lorsqu'un joueur a obtenu le nombre requis de Points de Colonisation pour une Région particulière, le marqueur de colonisation blanc de la Région est retourné pour montrer sa face "colonie". A partir de ce moment, et jusqu'à ce que la Région soit recolonisée, la langue de la Région est considérée comme étant exactement la même que la langue des Régions de base utilisées pour cette colonisation.

Un joueur qui réussit à coloniser une Région reçoit cinq points de victoire à la fin de la partie. Il garde ces points de victoire, qu'un autre joueur recolonise ou non la même Région par la suite.

26.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, chaque joueur reçoit des points de victoire en fonction de la taille et du bien-être de son empire. Chaque joueur reçoit un nombre de points de victoire pour chaque Région de son empire à la fin de la partie dans laquelle il pourrait actuellement entreprendre une Tentative de Régence (sans tenir compte de la Stature de son chef). Ainsi, les joueurs ne reçoivent des points de victoire que pour les Régions qu'ils possèdent et qui sont reliées à leur Région Mère par une chaîne de Régions amies, avec toutes les règles applicables aux nombre de Régions Maritimes.

- Le nombre de points attribués à chaque Région est de trois plus le niveau Social actuel de la Région. Ainsi, une Région avec un Niveau Social de -2 ne vaudra qu'un point de victoire ; et une Région avec un Niveau Social de +3 en vaudra six.
- En plus de ces points, un joueur reçoit également trois points pour chaque Région (connectée) qu'il possède à la fin de la partie et sur laquelle il a une Revendication.
- Chaque joueur reçoit en outre cinq points de victoire pour chaque conversion (voir 22.28) et colonisation (voir 25.3) qu'il a menées à bien au cours de la partie, quel que soit le statut des religions ou des langues de ces Régions à la fin de la partie.

SCENARIOS

Lorsqu'on joue avec moins d'empires que le nombre indiqué dans un scénario, les autres empires sont considérés comme indépendants et ne font aucune action.

Lorsque vous jouez selon les Règles d'Extension [E], si une Région n'est initialement contrôlée par aucun joueur, aucun marqueur d'armée ou de flotte n'y est placé, mais les marqueurs de civilisation indiqués sont toujours placés.

27.0 CHARLEMAGNE ET L'EMPIRE FRANC

Ce scénario est destiné au jeu en solitaire et constitue un bon moyen d'apprendre les mécanismes de base du jeu. Dans la version solitaire de ce scénario, le joueur contrôle l'Empire franc ; l'Empire byzantin ne fait aucune action, mais ses armées et ses flottes [E] sont toujours automatiquement entretenues. Le scénario peut également être joué par deux joueurs, dans ce cas le second joueur contrôle l'Empire Byzantin.

27.1 STATURES INITIALES DES CHEFS

Frankish Empire: 9-9-9 (Charles le Grand)

Byzantine Empire: 5-3-3 (Constantin V)

27.2 POSSESSIONS IMPERIALES & REVENDICATIONS

27.21 Possessions

Frankish Empire: Lorraine (court), Franconia, Swabia, Switzerland, Friesland, Flanders, Champagne, Ile de France, Normandy, Anjou, Aquitaine, Toulouse, Burgundy, Provence.

Byzantine Empire: Constantinople (court), Adrianople, Greece, Trebizond, Asia, Cilicia, Anatolia, Macedonia, Apulia, Sicily.

27.22 Revendications

Frankish Empire: Le joueur Franc a une Revendication sur chaque Région qu'il possède au début de la partie. De plus, il possède des Revendications sur la Lombardie, la Toscane et Rome.

Byzantine Empire: Le joueur Byzantin a une Revendication sur chaque Région qu'il possède au début de la partie. De plus, il possède des Revendications sur Naples, Rome, la Toscane et Venise.

27.3 NIVEAUX SOCIAUX INITIAUX

Toutes les Régions commencent la partie à leurs normes de Niveau Social, sauf celles indiquées ci-dessous : Lorraine (+3), Frise (+2), Wessex (+1), Northumbria (+2), Rome (+1), Constantinople (+3), Grèce (+2).

27.4 FORTIFICATIONS

Les Régions suivantes commencent la partie avec des forces de fortifications de la puissance indiquée entre parenthèses : Saxe (3), Frise (2), Flandres (2), Lorraine (2), Venise (3), Constantinople (3).

27.5 ARMEES & FLOTTES [E]

Armées: 2 à Constantinople.

Flottes: 1 à Constantinople.

27.6 MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

Cathédrales/Mosquées: 1 dans chacun des pays suivants : Constantinople, Irlande, Rome.

Commerce: 1 dans chacun des pays suivants : Constantinople, Venice, Sweden, Syria.

Palais: 1 dans chacun des pays suivants Constantinople, Adrianople, Greece, Asia, Trebizond, Cilicia, Anatolia.

Universités: Aucune

27.7 RELIGION

Au début du scénario, la religion ou l'église à laquelle appartiennent certaines Régions sont différentes de la religion ou de l'église indiquée sur la carte, comme indiqué ci-dessous.

Païen: Bulgaria, Denmark, Norway, Sweden, Saxony, Austria, all Slavonic Areas, Wallachia.

Musulman: Castille, Aragon, Portugal, Valencia, Cordova, Granada.

Eastern Orthodox: Apulia, Sicily.

27.8 LANGUE

Au début de ce scénario, la langue de certaines Régions diffère de la langue indiquée sur la carte, comme indiqué ci-dessous :

West Slavonic: Brandenburg.

Non-Indo-European: Austria, Bulgaria, Wallachia.

27.9 REGLES SPECIALES

La longévité de Charlemagne: Pendant les sept premiers Rounds, aucun test de Stature de Chef n'est effectué pour le joueur franc et tous les effets d'une Carte Événement "Leader Dies Heirless" sont ignorés. En effet, Charlemagne ne peut ni mourir ni perdre la raison avant 806. Les tests de Stature de Chef requis lors des Rounds huit et neuf sont effectués normalement.

27.10 DUREE DE LA PARTIE

Le scénario commence en l'an 771 de notre ère, se poursuit jusqu'en 815 et se joue sur neuf rounds.

27.11 CONDITIONS DE VICTOIRE

27.111 Version solitaire

Dans la version solitaire de ce scénario, le joueur compare ses performances aux réalisations historiques de Charlemagne. À la fin de la partie, le joueur détermine le nombre de points de victoire qu'il a reçus et compare son total de points avec les niveaux de performance indiqués ci-dessous :

Total des Points de Victoire	Niveau de performance
131 ou plus	Excellent
111-130	Très bon
91-110	Bon
71-90	Médiocre
61-70	Mauvais
60 ou moins	Très mauvais

27.112 Version deux joueurs

Dans la version à deux joueurs de ce scénario, la victoire est basée sur le joueur qui a le plus grand total de points de victoire. À la fin de la partie, chaque joueur reçoit des points de victoire, puis le joueur Franc soustrait 40 de son total. Les totaux des joueurs sont comparés après soustraction et le joueur ayant le plus haut total est le vainqueur.

28.0 MILLENNAIRE, 976-1075 ap J.C

Le scénario peut être joué de deux à six participants, le nombre optimal étant cinq. Les joueurs sont libres de se mettre d'accord sur le choix des empires ou de lancer un dé pour cette attribution, mais il est suggéré que les empires soient choisis en suivant l'ordre de 28.1 : ainsi, avec trois joueurs, les trois empires en jeu suggérés sont les trois premiers de cette liste. Ce n'est cependant qu'une suggestion et les joueurs peuvent convenir de choisir parmi n'importe lequel des sept empires de la liste.

28.1 STATURES INITIALES DES CHEFS

German Empire: 3-3-3 (Otto II)

Kingdom of France: 2-2-2 (Lothair)

Kingdom of Burgundy: 3-3-3 (Rudolf III)

Kingdom of Denmark: 5-5-5 (Harold Bluetooth)

Kingdom of Poland: 3-3-3 (Mieszko I)

Byzantine Empire: 5-5-5 (Basil II)

Kievan Russian Empire: 3-5-5 (Vladimir le Saint)

28.2 POSSESSIONS IMPERIALES & REVENDICATIONS

28.21 Possessions

German Empire: Lorraine (court), Franconia, Bavaria, Swabia, Austria, Friesland, Saxony, Verona (unrest), Lombardy (unrest), Tuscany (unrest), Rome (unrest).

Kingdom of France: Ile de France (court), Champagne, Normandy, Anjou, Flanders, Aquitaine, Toulouse.

Kingdom of Burgundy: Burgundy (court), Provence, Switzerland.

Kingdom of Denmark: Denmark (court), Northumbria.

Kingdom of Poland: Poland (court), Silesia.

Byzantine Empire: Constantinople (court), Greece, Adrianople, Asia, Trebizond, Cilicia, Macedonia, Apulia, Anatolia, Armenia.

Kievan Russian Empire: Kiev (court), Ryazan (unrest), Muscovy (unrest), Smolensk (unrest), Novgorod (unrest), Volhynia.

28.22 Revendications

Chaque joueur a une Revendication sur chaque Région qu'il possède au début du jeu. De plus, le joueur français a également des Revendications sur la Bretagne. Aucune autre Revendication n'est possédée au début du jeu.

28.3 NIVEAUX SOCIAUX INITIAUX

Toutes les Régions commencent la partie à leur Niveau Social normal, sauf celles indiquées ci-dessous : Danemark (+2), Suède (+1), Pologne (+2), Novgorod (+1), Moscovie (+1), Kiev (+1), Syrie (+2), Constantinople (+3), Toscane (+2), Lombardie (+3), Sicile (+1), Provence (+ 1), Bourgogne (+3).

28.4 FORTIFICATIONS

Les Régions suivantes commencent la partie avec des fortifications de la puissance indiquée entre parenthèses : Danemark (2), Constantinople (3), Venise (3).

28.5 ARMEES & FLOTTES [E]

Armées: 3 à Constantinople, 1 en Lorraine.

Flottes: 1 à Constantinople, 1 au Denmark.

28.6 MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

Cathédrales/Mosquées: 1 dans chaque à: Constantinople, Ile De France, Wessex, Franconia, Rome.

Commerce: 1 dans chaque à: Constantinople, Venice, Bohemia, Sweden, Syria, Mercia, Flanders, Champagne, Ile de France, Provence, Tuscany, Saxony, Prussia, Franconia, Novgorod, Kiev, Khazar.

Palais: 1 dans chaque à : Constantinople, Adrianople, Greece, Asia, Trebizond, Cilicia, Anatolia, Lorraine, Franconia.

Universités: Aucune.

28.7 RELIGION

Au début de ce scénario, la religion à laquelle appartiennent certaines Régions est différente de celle indiquée sur la carte.

Orthodox de l'Est: Apulia.

Païen: Norway, Sweden, the Steppes, Khazar, all Baltic Areas.

(Iberian) Musulman: Portugal, Castille, Valencia, Cordova, Granada, Sicily.

28.8 LANGUE

Au début de ce scénario, la langue de certaines Régions diffère de la langue indiquée sur la carte, comme indiqué ici :

West Slavonic: Brandenburg

Non-Indo-European: Bulgaria, Wallachia.

28.9 DUREE DE LA PARTIE

Le scénario commence en 976 et se poursuit pendant 20 Rounds, jusqu'en 1075.

28.10 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le total de points de victoire de chaque joueur est déterminé et augmenté par le bonus de handicap de son empire comme indiqué ci-dessous :

Empire	Points de Bonus
German Empire	+0
Byzantine Empire	+5
Kingdom of France	+10
Kievan Russian Emp.	+20
Kingdom of Burgundy	+30

Kingdom of Denmark	+30
Kingdom of Poland	+30

Le joueur ayant le plus de points de victoire finale est le gagnant.

29.0 L'ÂGE DES CROISADES, 1136-1200 ap J.C

Ce scénario peut être joué de deux à six participants, le nombre optimal étant de six. Pour déterminer les empires qui seront joués, les joueurs doivent choisir (ou assigner par toute autre méthode de leur choix) à partir du haut de la liste de 29.1.

29.1 STATURES INITIALES DES CHEFS

German Empire: 3-3-3 (Lothair II)

Kingdom of France: 3-3-3 (Louis VI, "le Gros")

Kingdom of England: 3-3-3 (Stephen)

Kingdom of Sicily: 5-5-5 (Roger II)

Byzantine Empire: 5-3-5 (John Comnenus)

Principality of Poland: 5-5-5 (Boleslav III, "the Wry-mouthed")

29.2 POSSESSIONS IMPERIALES & REVENDICATIONS

29.21 Possessions

German Empire: Swabia (court), Lorraine, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Friesland, Saxony, Brandenburg, Bohemia, Verona (unrest), Lombardy (unrest), Tuscany (unrest), Rome (unrest), Corsica, Sardinia, Burgundy.

Kingdom of France: Ile de France (court), Champagne, Anjou, Toulouse, Aquitaine, Flanders.

Kingdom of England: Wessex (court), Mercia, Northumbria, Brittany, Normandy.

Kingdom of Sicily: Sicily (court), Apulia, and Naples.

Byzantine Empire: Constantinople (court), Asia, Trebizond, Cilicia, Adrianople, Greece, Macedonia, Bulgaria, Serbia.

Principality of Poland: Poland (court), Silesia, Pomerania.

29.22 Revendications

Chaque joueur a une Revendication sur chaque Région de son empire au début de la partie. De plus, le joueur français a également des Revendications sur la Bretagne et la Normandie, et le joueur anglais a des Revendications sur l'Aquitaine et l'Anjou.

29.3 NIVEAUX SOCIAUX INITIAUX

Toutes les Régions commencent la partie à leur Niveau Social normal, sauf celles indiquées ci-dessous : Souabe (+1), Lorraine (+2), Saxe (+1), Provence (+1), Venise (+3), Lombardie (+3), Toscane (+2), Sicile (+2), Grèce (+ 2), Constantinople (+3), Syrie (+2), Pologne (+2), Hongrie (+2).

29.4 FORTIFICATIONS & REGIONS DE MARINS

Les Régions suivantes commencent la partie avec des fortifications de la puissance indiquée : Venise (3), Constantinople (3). En plus des Régions citées en 9.53, la Sicile est considérée comme une Région de marins.

29.5 ARMEES & FLOTTES [E]

Armées: 1 à Constantinople.
Flottes: 1 à Constantinople, 1 en Sicily.

29.6 MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

Cathédrales/Mosquées: 1 dans chaque à: Constantinople, Ile De France, Champagne, Lorraine, Franconia, Austria, Leon.

Commerce: 1 dans chaque à: Constantinople, Venice, Bohemia, Sweden, Syria, Mercia, Flanders, Champagne, Ile de France, Provence, Lombardy, Tuscany, Sicily, Saxony, Prussia, Franconia, Novgorod, Kiev, Khazar.

Palais: 1 dans chaque à: Constantinople, Wessex, Mercia, Northumbria.

Universities: 1 dans chaque à: Wessex, Ile de France, Lombardy.

29.7 RELIGION

Au début du scénario, la religion à laquelle appartiennent certaines Régions est différente de la religion indiquée sur la carte, comme indiqué ci-dessous.

Catholique Romain: Hungary.

(Iberian) Musulman: Granada, Cordova, Valencia, Portugal.

29.8 DUREE DE LA PARTIE

Le scénario commence en 1136 et se poursuit pendant 13 Rounds jusqu'en 1200.

29.9 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le total de points de victoire de chaque joueur est déterminé et augmenté par le bonus de handicap de son empire comme indiqué ci-dessous :

Empire	Points de Bonus
German Empire	+0
Byzantine Empire	+5
Kingdom of France	+15
Kingdom of England	+15
Kingdom of Sicily	+20
Principality of Poland	+20

Le joueur ayant le plus de points de victoire finale est le gagnant

30.0 DEFAITE A L'EST, 1201-1300 ap. J.C

Ce scénario peut être joué de deux à six participants, le nombre optimal étant de cinq. Pour déterminer les empires qui seront joués, les joueurs doivent choisir en haut de la liste en 30.l.

30.1 STATURES INITIALES DES CHEFS

German Empire: 2-2-2 (Frederick II, sous régence)

Kingdom of France: 5-5-5 (Philip II Augustus)

Kingdom of England: 2-2-2 (John, "Lackland")

Principality of Poland: 2-2-2 (Leszek I)

Byzantine Empire: 3-3-3 (Alexius III)

Kingdom of Aragon: 3-3-3 (Peter II "Le Catholique")

30.2 POSSESSIONS IMPERIALES & REVENDICATIONS

30.21 Possessions

German Empire: Swabia (court), Lorraine, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Saxony (unrest), Brandenburg, Friesland, Verona, Lombardy, Tuscany, Rome (unrest), Burgundy, Bohemia.

Kingdom of France: Ile de France (court), Champagne, Normandy, Anjou, Toulouse, Brittany, Flanders.

Kingdom of England: Wessex (court), Mercia, Northumbria, Wales, Ireland, Aquitaine.

Principality of Poland: Poland (court), Silesia, Pomerania.

Byzantine Empire: Constantinople (court), Adrianople, Asia, Greece, Macedonia, Trebizond.

Kingdom of Aragon: Aragon (court), Provence, Valencia.

30.22 Revendications

Chaque joueur a une Revendication pour chaque Région qu'il possède au début de la partie. De plus, les joueurs suivants ont des revendications sur les Régions suivantes :

France: Aquitaine

England: Normandy, Brittany, Anjou

German Empire: Sicily, Apulia, Naples

30.3 NIVEAUX SOCIAUX INITIAUX

Toutes les Régions commencent le jeu à leur Niveau Social normal, sauf celles qui sont indiquées ci-dessous: Wessex (+3), Ile de France (+3), Flanders (+3), Lorraine (+2), Bavaria (+2), Saxony (+1), Lombardy (+3), Verona (+3), Venice (+3), Naples (+1), Sicily (+2), Greece (+2), Constantinople (+3), Trebizond (+1), Novgorod (+1), Poland (+2), Silesia (0), Aragon (+2), Valencia (+1).

30.4 FORTIFICATIONS

Les Régions suivantes commencent la partie avec des fortifications de la force indiquée entre parenthèses : Constantinople (3), Venise (3).

30.5 ARMEES & FLOTTES [E]

Il n'y a ni armée ni flotte au début du jeu.

30.6 MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

Cathédrales/Mosquées: 1 dans chaque à: Constantinople, Ile De France, Champagne, Lorraine, Franconia, Austria, Leon.

Commerce: 1 dans chaque à: Constantinople, Venice, Bohemia, Sweden, Syria, Mercia, Flanders, Champagne, Ile de France, Provence, Lombardy, Verona, Tuscany, Sicily, Saxony, Prussia, Franconia, Novgorod, Kiev, Khazar.

Palais: 1 dans chaque à: Constantinople, Wessex, Mercia, Northumbria.

Universités: 1 dans chacun de: Wessex, Ile de France, Lombardy.

30.7 RELIGION

Au début de ce scénario, la religion à laquelle appartiennent certaines Régions est différente de la religion indiquée sur la carte, comme indiqué ci-dessous:

Catholique Romain: Hungary.

(Iberian) Musulman: Cordova, Granada.

30.8 DUREE DE LA PARTIE

Le scénario commence en l'an 1201 et se poursuit pendant 20 tours de jeu, jusqu'en l'an 1300.

30.9 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le total de points de victoire de chaque joueur est déterminé et augmenté par le bonus de handicap de son empire comme indiqué ci-dessous :

Empire	Points de Bonus
German Empire	+0
Byzantine Empire	+10
Kingdom of France	+15
Kingdom of England	+15
Kingdom of Aragon	+25
Principality of Poland	+25

Le joueur ayant le plus grand nombre de points est le vainqueur.

31.0 CREPUSCULE DU MOYEN-ÂGE, 1386-1465 ap J.C

Ce scénario peut être joué de deux à six participants, le nombre optimal étant de six. Pour déterminer quels empires seront joués, les joueurs doivent choisir en haut de la liste de 31.1.

31.1 STATURES INITAILES DES CHEFS

German Empire: 2-2-2 (Wenzel)

Kingdom of Poland and Lithuania: 3-3-3 (Jagiello, titled Vladislav V)

Turkish States: 5-5-5 (Murad I)

Kingdom of France: 1-1-1 (Charles VI)

Kingdom of England: 2-2-2 (Richard II)

Kingdom of Aragon: 3-3-3 (Peter IV)

31.2 POSSESSIONS & REVENDICATIONS IMPERIALES

31.21 Possessions

German Empire: Lorraine (court), Swabia, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Friesland, Saxony, Brandenburg, Bohemia, Verona, Lombardy, Tuscany.

Kingdom of Poland and Lithuania: Poland (court), Silesia, Voihynia, Lithuania, Kiev.

Turkish States: Adrianople (court), Asia, Cilicia (unrest), Anatolia (unrest), Armenia (unrest).

Kingdom 0/France: Ile de France (court), Champagne, Normandy, Anjou, Toulouse, Brittany, Flanders (unrest).

Kingdom of England: Wessex (court), Mercia, Northumbria, Wales, Ireland, Aquitaine.

Kingdom of Aragon: Aragon (court), Valencia, Sardinia.

31.22 Revendications

Chaque joueur a une Revendication sur chaque Région de son empire au début de partie, sauf le joueur turc, qui n'a aucune Revendication (voir 31.7). De plus, les joueurs qui contrôlent les empires suivants ont également des Revendications sur les Régions indiquées ci-dessous :

German Empire: Burgundy, Provence.

Kingdom of Aragon: Sicily.

Kingdom of England: Brittany, Normandy, Anjou

Kingdom of France: Aquitaine

31.3 NIVEAUX SOCIAUX INITIAUX

Toutes les Régions commencent la partie à leur Niveau Social normal, sauf celles indiquées ci-dessous : Wessex (+3), Flanders (+3), Friesland (+1), Saxony (+2), Lorraine (+2), Bohemia (+3), Poland (+2), Silesia (0), Lithuania (+1), Kiev (0), Constantinople (+3), Trebizond (+1), Asia (+2), Adrianople (+2), Venice (+3), Aragon (+2),

Sicily (+ 1), Valencia (+1).

31.4 FORTIFICATIONS

Les Régions suivantes commencent la partie avec des fortifications de la force indiquée entre parenthèses : Venice (3), Constantinople (3), Trebizond (2), Hungary (2).

31.5 ARMEES & FLOTTES [E]

Armées: 1 au Wessex, 1 en Adrianople.

Flottes: aucune.

31.6 MARQUEURS DE CIVILISATION [E]

Cathédrales/Mosquées: 1 dans chaque à: Constantinople, Ile De France, Champagne, Lorraine, Franconia, Austria, Leon.

Commerce: 1 dans chaque à: Constantinople, Bohemia, Sweden, Syria, Wessex, Mercia, Flanders, Champagne, Ile de France, Provence, Lombardy, Verona, Tuscany, Naples, Sicily, Saxony, Prussia, Franconia, Poland, Novgorod, Kiev, Khazar.

Palais: 1 dans chaque à: Wessex, Mercia, Northumbria, Ile de France, Castille.

Universités: 1 dans chaque à: Wessex, Ile de France, Lombardy, Bavaria.

31.7 RELIGION

Au début de ce scénario, la religion à laquelle appartiennent certaines Régions est différente de la religion indiquée sur la carte, comme indiqué ci-dessous :

Catholique Romain: Hungary, toutes les Régions de la Baltique.

Musulman: Granada.

Païen: The Steppes, Khazar.

31.8 LANGUE

La langue de chaque Région est celle indiquée sur la carte, avec les exceptions suivantes : Adrianople, Asie, Cilicie, Anatolie, Arménie sont toutes de langue turque. La langue turque est sans rapport avec toutes les autres langues représentées dans le jeu (voir 31.7).

31.9 REGLES SPECIALES

L'ardeur des Turcs. En tant que conquérants, les Turcs ne ressemblaient pas beaucoup à leurs adversaires occidentaux. Alimentés par un mélange explosif de ferveur religieuse, de désir politique et de besoin économique, les Turcs n'ont pas conquis des terres dans le seul but de changer les classes dirigeantes. Ils ont plutôt conquis des territoires dans l'intention de les convertir, de les coloniser et de les dominer entièrement. La peur et la haine qu'ils ont inspirées aux Européens ne semblent pas avoir été suffisantes pour les aider à les vaincre.

Par conséquent, lorsqu'il entreprend des Tentatives de Conquête, le joueur Turc bénéficie de l'avantage suivant : les différences de religion et de langue entre le chef turc et la cible lors d'une Tentative de Conquête ne modifient pas le Facteur Efficacité du chef turc.

Supériorité Militaire Turque :

Le joueur turc a en sa possession au début de la partie la Carte Événement "HOLD" "Tactical Systems". Le joueur turc peut perdre cette carte normalement, comme décrit dans les règles d'utilisation.

Isolement Diplomatique des Turcs : Parce qu'ils étaient des infidèles, les Turcs étaient abhorrés par la chrétienté et, pour la plupart, toute forme de relation avec eux était considérée comme un anathème. Bien sûr, la haine n'a jamais été à sens unique et les Turcs trouvaient sans aucun doute les chrétiens aussi détestables que les chrétiens pouvaient eux-mêmes les trouver.

Par conséquent, un joueur dont le chef est chrétien ne peut jamais établir de Lien Diplomatique avec une Région appartenant au joueur turc. De même, le joueur turc ne peut jamais établir de Lien Diplomatique avec une Région appartenant à un joueur dont le chef est chrétien. Le joueur turc ne peut obtenir que des Revendications sur des Régions musulmanes non réclamées, ou en utilisant une Carte Dynastic Inheritance. De plus, si à tout moment un joueur dont le chef est chrétien conclut un accord diplomatique avec le joueur turc, les autres joueurs chrétiens peuvent convoquer des pourparlers avec l'intention de l'excommunier. De tels pourparlers doivent être convoqués dès que les joueurs apprennent l'accord avec le Turc. De telles pourparlers peuvent être organisés une fois par tour, tant que l'accord entre le joueur chrétien et turc reste en vigueur.

31.10 DUREE DE LA PARTIE

Le scénario commence en 1386 et se poursuit pendant 16 tours jusqu'en 1465.

31.11 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le total de points de victoire de chaque joueur est déterminé et augmenté par le bonus de handicap de son empire comme indiqué ci-dessous :

Empire	Points de Bonus
German Empire	+0
Kingdom of Poland/Lithuania	+15
Kingdom of France	+15
Kingdom of England	+15
Turkish States	+15
Kingdom of Aragon	+20

Si à la fin de la partie le joueur turc est en possession de Constantinople, il reçoit 25 points supplémentaires, en plus de ceux qu'il reçoit pour la Région elle-même. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus grand nombre de points de victoire est le vainqueur.

32.0 LE GRAND SCENARIO

Le Grand Scénario traite beaucoup moins de la conformité historique spécifique des nations que les scénarios plus courts. En effet, l'intention du Grand Scénario est de simuler les tendances historiques du Moyen Âge plutôt que l'histoire réelle de cette période. Ce scénario devrait être joué par au moins quatre participants et de manière optimale par six.

Le scénario commence par le jeu de la version à deux joueurs du scénario Charlemagne, en utilisant la configuration décrite dans la section 27. Les joueurs peuvent soit choisir deux joueurs pour mener le scénario Charlemagne, soit contrôler les deux empires par comité. Le scénario se déroule normalement jusqu'à la fin du Round au cours duquel le joueur franc effectue son second test de Stature. A ce moment-là, le jeu s'arrête et les joueurs suivent la procédure suivante pour déterminer quel empire chacun d'eux va jouer pour la suite de la partie.

1. Le ou les joueurs qui contrôlaient le Frankish Empire pendant le scénario Charlemagne divise son empire en trois royaumes. Chaque Région de chaque royaume doit être directement reliée par voie terrestre à une autre Région de ce même royaume. Si une Région ne peut être reliée à un royaume que par des liaisons maritimes, elle est reliée au royaume le plus proche. De plus, dans chaque royaume, il doit y avoir un groupe d'au moins trois Régions qui sont toutes soit Catholiques Romaines soit Orthodoxes Orientales, et qui sont toutes de la même langue, chacune d'entre elles ayant une frontière avec une autre du groupe. S'il n'y a pas au moins trois groupes possibles de trois Régions ainsi reliées, des groupes de deux Régions sont possibles. S'il y a plus de trois groupes de ce type, le joueur peut organiser les royaumes comme il l'entend.
2. L'une des trois Régions de la même langue dans chaque royaume est désignée comme la Région Mère du royaume : les joueurs doivent lancer un dé (ou convenir d'une autre méthode) pour cela. La cour de chaque royaume doit être d'une langue différente de celle des cours des deux autres royaumes.
3. Des marqueurs de Niveau Social de différentes couleurs sont placés pour délimiter les trois royaumes. Les Revendications et fortifications existantes dans les Régions sont transférées au contrôle des royaumes auxquels elles appartiennent. Tous les Liens Diplomatiques formés par le joueur de l'Empire Franc sont retirés. La trésorerie Franque est vidée et chacun des trois royaumes reçoit 10 points or.
4. Les Statures des Chefs des trois royaumes sont déterminées. Cela se fait en lançant trois fois deux dés sur la Table de Changement de Stature des Chefs et en comparant les résultats avec ceux imprimés sous la colonne Stature Actuelle 3 : le joueur effectue des tests de Stature pour les chefs de Statures 3-3-3.
5. Les joueurs déterminent maintenant quel joueur reçoit quel royaume ou empire. Tout d'abord, chacun des trois royaumes formés à partir de l'Empire Franc se voit attribuer un numéro de un à trois. L'Empire byzantin se voit attribuer le numéro 4. Les numéros cinq et six représentent des royaumes qui entreront probablement en jeu plus tard dans la partie (voir l'étape 6 ci-dessous). Chaque joueur lance un dé et le résultat indique le royaume qu'il recevra. Si un joueur obtient un chiffre qui est déjà sorti, il relance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat qui n'a pas encore été lancé.
6. Les joueurs qui obtiennent un résultat de cinq ou six au jet de dé obtiennent des royaumes de la manière suivante. Si, au moment où les joueurs déterminent l'attribution des royaumes et des empires, il existe au moins deux Régions terrestres limitrophes chrétiennes (Catholique Romaine ou Orthodoxe Orientale), indépendantes et de même langue, le joueur qui a obtenu cinq à l'étape précédente doit prendre ces Régions comme royaume, en désignant l'une des Régions comme sa Région Mère. En l'absence d'un tel groupe de Régions, le joueur qui a obtenu cinq prend comme royaume le premier groupe de Régions apparaissant sur la carte. Le joueur qui a obtenu six prend le deuxième groupe de Régions qui apparaît sur la carte comme son royaume. Si, au moment où les joueurs déterminent l'attribution des royaumes, il y a deux ou plusieurs groupes de Régions, le joueur qui a obtenu cinq a le premier choix du groupe dont il fera son royaume. Les deux joueurs reçoivent 10 points or et déterminent les Statures de leur chef comme décrit à l'étape 4 ci-dessus.
7. L'empire Byzantin conserve le chef, l'or et les Régions qu'il avait au moment de la division de l'empire Franc.

32.1 DUREE DE LA PARTIE

Le Grand Scénario commence en 771 et se poursuit pendant 140 Rounds jusqu'en 1470. Il va sans dire que jouer 140 Rounds demandera un temps considérable.

Les joueurs qui ne souhaitent pas jouer la totalité des 140 Rounds peuvent convenir d'une durée plus courte, mais la partie devra durer au moins 40 ou 50 Rounds.

32.2 CONDITIONS DE VICTOIRE

Il n'y a pas de points de handicap dans ce scénario. Le joueur qui a obtenu le plus grand total de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant. Il est suggéré de calculer le score à la fin de chaque tour de jeu et d'additionner les résultats pour déterminer le vainqueur.

SECOND EDITION REGLES D'EXTENSION [E]

La référence à ces règles est indiquée par [E] dans ce livre de règles. Elles impliquent des pions supplémentaires (armées, flottes et marqueurs de civilisation) et **114** Cartes Événement supplémentaires.

La Tentative de Fortification est rebaptisée "Mobilisation", car elle inclut désormais la construction d'armées et de flottes en plus des fortifications. Chaque Tentative de Mobilisation peut être utilisée pour construire une fortification, lever une armée ou une flotte, mais une seule de ces actions doit être choisie avant d'être entreprise.

33.0 ARMEES

Les armées représentent des concentrations importantes de troupes professionnelles. Les armées augmentent la force des Tentatives de Conquête et de Pillage.

33.1 CONSTRUIRE ET ENTRETENIR DES ARMÉES

33.11 Les armées sont construites par le biais d'une Tentative de Mobilisation (fortification dans la première partie du livre de règles). Le joueur annonce simplement qu'il construit une armée, dépense deux points or, puis désigne la Région cible de la Tentative. Si c'est une réussite (comme indiqué par un résultat "F" sur la Carte Année), on place un pion armée de la couleur du joueur dans cette Région. Si la Tentative échoue (autre résultat), l'or est quand même perdu. Contrairement aux Tentatives de Fortification, les joueurs ne sont pas autorisés à dépenser plus d'or afin d'augmenter le Facteur Efficacité de la Tentative.

33.12. Les armées doivent être entretenues. A la fin de son Tour de joueur, le joueur doit dépenser un point or par point d'armée qu'il contrôle. Tout point d'armée qu'il ne peut pas entretenir (ou choisit de ne pas entretenir) est éliminé ; une armée dont la force est supérieure à "1" est réduite en conséquence. Certaines Cartes Événement peuvent donner aux joueurs certaines armées sans coût initial, mais ces unités doivent par la suite être entretenues normalement.

33.2 UTILISATION DES ARMEES

33.21 Les armées peuvent être échangées à tout moment contre un nombre de pions égal à la force totale des armées dans une Région. Par exemple, une armée de force "3" peut être échangée contre une armée de force "1" et une armée de force "2". Pour des raisons de logistique, la force maximale possible des armées dans une Région est de "4", .

33.22 Les Armées doivent toujours être placées dans les Régions contrôlées par un joueur. Si un joueur perd le contrôle d'une Région pour une raison quelconque, toutes les armées qui s'y trouvent sont éliminées.

33.23 Si un joueur attaquant obtient un résultat de "-1" lors d'une Tentative de Conquête ou de Pillage à partir d'une Région de base dans laquelle il a une armée, il peut, au lieu de réduire le Niveau Social de sa Région dans laquelle l'armée est basée, choisir d'éliminer un point d'armée. Si un joueur en défense subit une perte de "-1" lors d'une Tentative de Conquête ou de Pillage, il peut, au lieu de réduire le Niveau Social de la Région dans laquelle l'armée est basée, choisir d'éliminer un point d'armée de la Région.

33.3 MOUVEMENT DES ARMEES

Un joueur peut déplacer ses armées comme suit : les armées sont déplacées au début du tour d'un joueur, avant que des Cartes Année ne soient jouées ou qu'une Carte Événement ne soit tirée. Le produit du nombre de points d'armée en mouvement par le nombre de Régions qu'ils déplacent ne peut pas dépasser la Stature de Combat du chef du joueur. Par exemple, un chef avec une Stature en combat de 5 permet à un joueur de déplacer un point d'armée de cinq Régions, ou un point d'armée de deux Régions et un autre de trois Régions, ou cinq points d'armée d'une Région, etc.

33.31 Les Armées peuvent se déplacer d'une Région contiguë à une autre via des routes terrestres. Les Armées ne peuvent se déplacer que dans les Régions contrôlées par un joueur.

33.32 Les Armées peuvent se déplacer à travers des Régions Maritimes si elles commencent ou finissent leur mouvement dans une Région Maritime (voir 9.53) contrôlée par le joueur. Elles peuvent traverser jusqu'à trois Régions Maritimes. Par exemple, une armée peut se déplacer de Venise à Constantinople. Cela coûte un point or par Région Maritime traversée.

33.4 TENTATIVES DE CONQUÊTE & PILLAGE

Chaque point armée dans une Région utilisée comme base pour des Tentatives de Conquête et/ou de Pillage ajoute +1 à la force de l'attaquant. Chaque point armée dans une Région qui est la cible d'une Tentative de Conquête et/ou de Pillage ajoute +1 à la force du défenseur. Une armée peut être utilisée de cette manière plus d'une fois par tour si d'autres Tentatives de Conquête et/ou de Pillage sont jouées. Les armées fournissent donc un moyen plus économique d'augmenter le Facteur Efficacité des Tentatives lorsqu'elles sont utilisées dans des opérations multiples à chaque Tour de joueur.

34.0 FLOTTES

Les flottes représentent les principales concentrations de puissance navale et aident à élargir les Tentatives à travers des Régions Maritimes.

34.1 CONSTRUIRE ET ENTRETENIR LES FLOTTES

34.11 Les flottes sont construites dans le cadre d'une Tentative de Mobilisation (comme alternative à la construction de fortifications ou d'armées). Le joueur annonce simplement qu'il construit une flotte, dépense quatre points or et désigne la Région cible de la Tentative (qui doit être adjacente à une Région Maritime).

Si la Tentative réussit (comme indiqué par un résultat "F" sur la Carte Année), placez un pion flotte de la couleur du joueur dans la Région. Si la Tentative échoue (autre résultat), l'or est quand même perdu. Contrairement aux Tentatives de Fortification, les joueurs ne sont pas autorisés à dépenser plus pour augmenter le Facteur Efficacité de la Tentative.

34.12 Les flottes doivent être entretenues. À la fin de son tour de joueur, le joueur doit dépenser un point or par point de flotte qu'il contrôle. Tout point de flotte qu'il ne peut pas entretenir (ou choisit de ne pas entretenir) est éliminé ; une flotte dont la force est supérieure à "1" peut être réduite en conséquence. Certaines Cartes Événement peuvent donner aux joueurs certaines flottes sans coût initial, mais ces unités doivent être entretenues normalement par la suite.

34.2 UTILISATION DES FLOTTES

34.21 Les flottes peuvent être échangées à tout moment contre un nombre de pions égal à la force totale des flottes dans une Région. Par exemple, une flotte de force "3" peut être échangée contre une flotte de force "1" et une flotte de force "2". Pour des raisons de logistique, la force maximale des flottes dans une Région est de "4".

34.22 Les flottes doivent toujours être placées dans les Régions qu'un joueur contrôle et qui sont adjacentes à une Région Maritime. Si un joueur perd le contrôle d'une Région pour une raison quelconque, toute flotte qui s'y trouve est éliminée. Les flottes ne sont par ailleurs pas affectées par les Tentatives.

34.23 Les flottes ne sont jamais déplacées.

34.3 TENTATIVES

34.31 Une flotte dans une Région qui n'est pas le foyer d'un peuple marin (voir 9.53) fait de cette Région le foyer d'un peuple marin aussi longtemps que la flotte est présente.

34.32 Chaque point de flotte dans une Région qui est le foyer d'un peuple marin (y compris une Région qui l'est devenue à cause de la présence d'une autre flotte) étend la portée de cette Région de un, selon la règle 9.53. Dans le cadre de cette règle, une flotte utilisée pour créer un foyer pour un peuple marin ne compte que pour cela et non pour étendre la portée. Par exemple, si le joueur a deux flottes à Venise, il peut mener des Tentatives à travers cinq Régions Maritimes intermédiaires (trois parce que Venise est un foyer de marins, plus une pour chaque point de flotte). Un autre exemple est celui d'un joueur possédant deux flottes en Normandie (qui n'est normalement pas une patrie de marins) qui pourrait mener des Tentatives à travers trois Régions Maritimes (car un point de flotte est utilisé pour rendre les Normands marins).

34.33 Un joueur ne peut pas mener de Tentative de Conquête ou de Pillage à travers des Régions Maritimes contre une Région contenant des flottes en défense, sauf si le nombre de points de flotte qu'il possède dans sa Région de base est égal ou supérieur au nombre de flottes dans la Région cible. Ceci ne s'applique pas aux Pillards. Les flottes n'ont aucun effet sur les Tentatives effectuées à travers des routes terrestres.

35.0 MARQUEURS DE CIVILISATION

Les marqueurs de civilisation améliorent les capacités des joueurs. Ils sont de quatre types :

Cathédrale/Mosquée (centre pour la religion).

Commerce (centre de commerce, industrie et/ou bancaire).

Palais (centre de gouvernement).

Université (centre culturel).

35.1 CONSTRUCTION & ENTRETIEN DES MARQUEURS DE CIVILISATION

35.11 Les marqueurs de civilisation sont construits dans le cadre d'une Tentative de Régence. Le joueur annonce simplement qu'il utilise la Tentative de Régence pour construire un marqueur de civilisation, dépense quatre points or et désigne la Région cible de la Tentative. Si réussite (un résultat "+1" sur la Carte Année), un marqueur de civilisation au choix du joueur (et de sa couleur) est placé dans la Région (mais le Niveau Social de la Région n'est pas augmenté). Si échec, l'or est quand même perdu (un résultat de "-1" sur la Carte Année n'implique pas une réduction du Niveau Social de la Région). Contrairement aux Tentatives de Fortification, les joueurs ne sont pas autorisés à dépenser plus d'or afin d'augmenter le Facteur Efficacité de la Tentative.

35.12 Les marqueurs de civilisation ne nécessitent aucun coût d'entretien.

35.2 UTILISATION DES MARQUEURS DE CIVILISATION

35.21 Un joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur de civilisation de chaque type dans une Région donnée (c'est-à-dire un maximum d'une cathédrale/mosquée, un commerce, un palais et une université par Région).

35.22 Les marqueurs de civilisation sont initialement placés dans les Régions qu'un joueur contrôle. Il n'y a pas de marqueurs de civilisation blancs : si un scénario indique la présence de marqueurs de civilisation dans des Régions indépendantes, les joueurs peuvent utiliser des marqueurs de n'importe quelle couleur (cela n'indique aucune relation avec l'empire correspondant). Si un joueur prend le contrôle d'une Région, pour quelque raison que ce soit, alors :

- il prend également le contrôle de tout marqueur de Commerce ou d'Université dans cette Région ;
- il prend le contrôle d'une Cathédrale/Mosquée si sa Région Mère a la même religion que la Région contrôlée (sinon le marqueur est retiré) ;
- tout Palais est éliminé.

35.23 Si une région devient indépendante pour une raison quelconque, tous les marqueurs de Cathédrale/Mosquée, Commerce et Université qu'elle contient sont conservés sur la carte, tandis que les Palais sont éliminés.

35.24 Si une Région est la cible d'une Tentative de Pillage et qu'un résultat de "-1" est obtenu contre elle, l'attaquant peut choisir d'éliminer un marqueur de civilisation dans cette Région,

au lieu de réduire le Niveau Social de la Région. Dans ce cas, l'élimination d'un marqueur de civilisation rapporte un point or à l'attaquant.

35.25 Les marqueurs de civilisation ne bougent pas.

35.3 EFFETS DES MARQUEURS DE CIVILISATION

35.31 Cathédrale/Mosquée: si une Région avec une Cathédrale/Mosquée est la cible d'une Tentative de Régence, ajoutez +1 à l'Efficacité de la Tentative. Ajoutez également +1 à la capacité de prosélytisme du chef pour les tentatives de conversion religieuse (22.2). Ceci s'applique même si la cathédrale/ mosquée a été construite à l'origine par un joueur d'une autre religion.

35.32 Commerce: si un joueur réussit à taxer une Région avec un marqueur Commerce, le nombre de points or qu'il reçoit est augmenté de 1 ; cependant, ce point supplémentaire n'est pas pris en compte lors de la détermination de la valeur de rébellion de la Région (17.22). Par exemple : une Région avec un Niveau Social de deux et un marqueur C, si elle est taxée avec succès pour son montant total, produira trois points or, mais lors d'un test de troubles/ rébellion, ce montant ne sera que de deux points.

35.33 Palais: Lorsqu'il effectue une Tentative de Régence, le joueur peut choisir de cibler un nombre quelconque de Régions qu'il contrôle et qui contiennent un Palais dans le cadre d'une seule Tentative. Les modificateurs pour chaque région sont déterminés individuellement, mais la même Carte Année est utilisée pour les résoudre tous. Les résultats sont appliqués à chaque Région cible individuellement. L'or dépensé doit être payé par Région cible individuellement.

35.34 Université: une Université dans une Région où une action ou un événement ferait augmenter le Niveau Social de la Région de +1 devient une augmentation de +2.

36.0 CARTES EVENEMENT PROVISOIRE & DE CHEF

Les Cartes Événement Provisoire et Chef sont traitées de la même manière que les autres Cartes Événement, sauf qu'elles ne peuvent être utilisées qu'à certaines périodes, comme indiqué sur les cartes elles-mêmes.

Les Cartes Evénement Provisoire sont notées par un "**P**".

Les Cartes Evénement de Chef sont notées par un "**L**".

Chaque carte événement provisoire et de chef mentionne une année. Si le scénario commence et se termine dans une période de temps en dehors de l'ère indiquée sur certaines cartes, elles ne sont pas utilisées. Si le scénario chevauche l'époque indiquée sur les cartes, elles sont mélangées dans la pioche au début du jeu ; toutefois, si une est tirée dans une année située en dehors de la période indiquée sur la carte, la carte est défaussée sans être jouée (et n'est jamais remélangée dans la pioche) et on tire une autre carte.

Par exemple, une carte indique 1101-1300. Elle ne serait pas utilisée dans un scénario qui se déroule de 801 à 900. Elle serait mélangée dans la pioche au début du jeu si le scénario commençait en 1201 et se terminait en 1400 ; par contre, elle serait défaussée si elle était tirée en 1350.

Lorsqu'ils jouent avec cette règle, les joueurs peuvent désormais conserver jusqu'à quatre cartes "HOLD" en main au lieu de trois (voir 19.2). Les joueurs peuvent éventuellement convenir de tirer deux Cartes Événement au lieu d'une au début de chaque tour de joueur.

36.1 CARTES EVENEMENT DE CHEF

36.11 Les Cartes Événement de Chef apportent un bonus à la Stature de Chef du joueur : combat, administration ou diplomatie, comme indiqué sur la carte, pour une seule Tentative. Un de ces modificateurs peut être utilisé, puis la carte est défaussée à la fin de la Tentative.

36.12 Les Cartes Événement de Chef ont un ou plusieurs groupes de langues. Elles ne peuvent être utilisées que si la Région de base d'une Tentative appartient au groupe indiqué.

TABLES ET TABLEAUX

[8.3] TABLE DE CHANGEMENT DE STATURE DE CHEF

	Stature Actuelle du Chef				
Dés	**1**	**2**	**3**	**5**	**9**
2	9	9	9	9	9
3	9	9	5	9	9
4	5	5	5	5	3
5	5	5	5	5	3
6	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	5
8	3	5	3	2	2
9	5	3	2	2	2
10	2	2	2	2	2
11	1	2	2	1	1
12	1	1	1	1	1

Les chiffres obtenus indiquent la nouvelle Stature du chef. Notez que le joueur vérifie chacune des trois Statures, en utilisant chaque colonne de Stature en cours appropriée.

[9.34] TABLEAU DE MODIFICATEURS RELIGION/LANGUE

Relation (Région Mère)	Conquête	Pillage	Régence	Fortification Mobilisation	Diplomatie
Même langue	0	2	0	0	0
Langue associée	1	1	1	1	1
Langue non-associée	2	0	2	2	2
Même religion/église	0	2	0	0	0
Eglise différente	1	1	1	1	1
Religion différente	2	0	2	2	2

Les chiffres sont les modificateurs de langue/religion qui sont utilisés pour les parties Modificateur de Région Cible du Résumé des Facteurs Efficacité (9.35) afin de déterminer le Facteur Efficacité d'une Tentative particulière, et font toujours référence à la relation entre le Chef actif (Cour) et la Région cible. Rappelez-vous que deux régions païennes sont considérées comme étant de religion différente.

[11.3] TABLE DE PILLAGE/SACCAGE

Dé	Or
1	0
2	1
3	1
4	2
5	2
6	3

Un joueur qui a obtenu un résultat "G" lors d'une Tentative de Pillage consulte la table pour déterminer s'il a obtenu de l'or.

[9.35] RESUME DU FACTEUR EFFICACITE

Soustrayez B de A pour obtenir le Facteur Efficacité.

CONQUÊTE (OU CONVERSION) (Minimum du coût: 2 or)

A. Modificateur du joueur actif

Ajoutez la Stature en combat du chef actif et le Niveau Social de la Région de base, les points d'armée de la Région de base [E], et l'or supplémentaire du joueur attaquant. Diviser par deux (arrondir à l'entier supérieur) si des Régions Maritimes multiples entre la base ou la cour et la cible.

B. Région Cible et Modificateurs du joueur en défense.

Ajoutez le Niveau Social de la Région cible, la force de fortification de la Région cible (pas pour la conversion), la Stature en combat du chef en défense (si défense il y a), les points d'armée de la Région cible [E] (pas pour la conversion), les modificateurs de langue et de religion et l'or supplémentaire du joueur en défense (si Tentative de Défense).

PILLAGE (Minimum du coût: 0 or)

A. Modificateurs du joueur actif

Ajoutez la Stature en combat du chef, le Niveau Social de la Région de base, la population de la Région cible, les points d'armée de la Région de base [E] et l'or supplémentaire du joueur attaquant. Diviser par deux (arrondir à l'entier supérieur) si Régions Maritimes multiples entre la base ou la cour et la cible.

B. Région Cible et Modificateurs du joueur en défense.

Ajoutez le Niveau Social de la Région cible, la force de fortification de la Région cible, la Stature en combat du chef en défense (si Tentative de Défense), les points d'armée de la Région cible [E], les modificateurs de langue et de religion et l'or supplémentaire du joueur en défense (si Tentative de Défense).

DEFENSE (Minimum du coût: 1 or)

Permet d'ajouter la Stature en combat du chef en défense aux modificateurs de ce joueur contre la Conquête ou le Pillage.

REGENCE (Minimum du coût: 0 or – Coût: 4 or pour construire des marqueurs de civilisation [E])

A. Modificateurs du joueur actif

Ajoutez la Stature administrative du chef et l'or supplémentaire. Diviser par deux (arrondir à l'entier supérieur) en cas de Régions Maritimes multiples entre la cour et la cible.

B. Modificateurs de la Région cible

Ajoutez (ou soustrayez, si négatif) le Niveau Social de la Région cible, les modificateurs de langue et de religion, +1 pour une Cathédrale/Mosquée (35.31).

FORTIFICATION (Minimum du coût: 2 or) ou MOBILISATION [E] (Coût: 2 or/Armée, 4 or/Flotte)

A. Modificateurs du joueur actif

Ajoutez la Stature administrative du chef et l'or supplémentaire, le Niveau Social de la Région de base et la population de la Région cible. Diviser par deux (arrondir à l'entier supérieur) en cas de Régions Maritimes multiples entre la cour et la cible.

B. Modificateurs de la Région cible

Ajouter les modificateurs de langue et de religion.

DIPLOMATIE (Minimum du coût: 1 or)

A. Modificateurs du joueur actif

Ajouter la Stature diplomatique du chef actif et l'or supplémentaire et le Niveau Social de la Région Mère.

B. Modificateurs de la Région cible

Ajoutez le Niveau Social de la Région cible, la Stature diplomatique de la Région contrôlée (ou 3 si indépendante, 5 si Venise), les modificateurs de langue et de religion.

[17.22] RÉSUMÉ DES VALEURS DE RÉBELLION

+ 5 Si la Région est déjà en état de troubles
+ 2 Si un ou plusieurs adversaires ont des Liens Diplomatiques dans la Région, à moins qu'ils n'y renoncent.
+ 1 Si la langue de la Région est apparentée à celle de la cour, mais pas la même.
+ 2 Si la langue de la Région n'a aucun rapport avec celle de la cour.
+ 1 Si la Région et la court sont tous deux chrétiens mais d'une Église différente
+ 2 Si la Région est d'une religion différente de celle de la Cour.
+ 1 Si la Région est reliée à une région indépendante de même langue et de même religion.
+ 1 Pour chaque or qu'un joueur tente d'obtenir en taxes (3 pour le saccage).
-1 Pour chaque point de force de fortification dans la Région
-2 Si le joueur a un Lien Diplomatique dans la Région

[17.5] TABLEAU DES TROUBLES ET RÉBELLIONS

	Valeur de Rébellion de la Région												
Dés	**1–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13+**
2	U	U	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
3	U	U	U	U	R	R	R	R	R	R	R	R	R
4	–	U	U	U	U	U	R	R	R	R	R	R	R
5	–	–	–	U	U	U	U	U	R	R	R	R	R
6	–	–	–	–	–	R	U	U	U	U	R	R	R
7	–	–	–	–	–	–	–	U	U	U	U	U	R
8	–	–	–	–	–	–	U	U	U	U	U	R	R
9	–	–	–	–	U	U	U	U	U	R	R	R	R
10	–	–	U	U	U	U	U	R	R	R	R	R	R
11	U	U	U	U	U	R	R	R	R	R	R	R	R
12	U	U	U	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R

U: La Région entre en état de troubles. Si la Région est déjà en état de troubles, elle le reste. Les taxes sont perçues.
R: La Région se rebelle. Les taxes ne sont pas perçues.
–: Le Statut de la région ne change pas. Les taxes sont perçues.
Les Régions dont la valeur de rébellion est inférieure à 1 sont testées dans la colonne "1-", celles dont la valeur de rébellion est égale ou supérieure à 13 se rebellent automatiquement dès qu'elles sont testées.

[22.3] TABLEAU DU FACTEUR DE CONVERSION

Religion	Facteur de Capacité de Prosélytisme	Facteur de Force de Conviction
Roman Catholic	10	20
Eastern Orthodox	10	20
Eastern Moslem	8	20
Iberian Moslem	0	0
Slavonic Pagan	0	14
Baltic Pagan	0	16
Germanic Pagan	0	16
Non-Indo-European Pagan	0	16
Christian Heretic	0	16

Le Facteur de Conversion est obtenu en soustrayant le Facteur de Capacité de Prosélytisme de la religion du joueur qui convertit de la Force de Conviction de la religion de la Région cible.
Les religions dont le Facteur de Capacité de Prosélytisme est de zéro ne peuvent pas être propagées par conversion.

[23.2] TABLEAU DU SCHISME

	Dés										
Statut de l'influence byzantine sur Rome	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Possession et Lien exclusif avec Rome	U	–	–	–	–	U	–	–	–	–	U
Possession et Lien non exclusif avec Rome	U	U	–	–	S	S	S	–	–	–	U
Possession et aucun joueur n'a de lien avec Rome	U	U	–	–	S	S	S	–	–	–	U
Possession et un autre joueur a un Lien à Rome	U	S	S	–	S	–	S	–	S	S	U
Lien avec Rome mais pas de possession	U	S	S	–	S	–	S	–	S	S	U
Pas de possession ni de Lien avec Rome	U	S	S	S	S	–	S	–	S	S	–
Pas de possession ni de Lien, mais Lien non-Bizantin	U	S	S	S	S	–	S	–	S	S	S
Possession non-byzantine	U	S	S	S	S	–	S	S	S	S	S

Utilisez la ligne la plus élevée qui s'applique.
U: l'union des Églises Catholiques Romaines et Orthodoxes Orientales est atteinte.
S: Schisme entre les deux Églises Chrétiennes.
–: Aucun changement dans le statut des Églises Chrétiennes.

[24.4] CALENDRIER D'ACTIVITE DES PILLARDS

PILLARD VIKING		PILLARD MAGYAR		PILLARD SARRASIN (*)	
Tour de jeu	**Stature du Chef**	**Tour de jeu**	**Stature du Chef**	**Tour de jeu**	**Stature du Chef**
801	3	901	3	776-826	3
826	5	926-951	5	851-901	5
851-876	9	976	3	926	9
901-926	9			951-1001	5
951-976	5			1026-1076	3

(*) Pas de raid sur un 5-6

[24.91] TABLE D'APPARITION DES MAGNATS

Dé	Effet
1	Consulter la Grille des Magnats 1
2	Consulter la Grille des Magnats 2
3	Avant 1000 ap JC: Pas de Magnat Après1000 ap JC: consulter Table des Magnats Syriens
4	Avant 1200 ap JC: Pas de Magnat Après1200 ap JC: Un magnat mongol apparaît dans les Steppes
5-6	Pas de Magnat

[24.92] TABLE DES MAGNATS

TABLE DES MAGNATS 1

	Premier jet					
Second jet	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	Scotland	Saxony	Friesland	Venice	Sicily	Normandy
2	Northumbria	Saxony	Flanders	Venice	Sicily	Normandy
3	Mercia	Denmark	Lorraine	Verona	Toulouse	Ile de France
4	Wessex	Denmark	Franconia	Tuscany	Aquitaine	Ile de France
5	Wessex	Norway	Bavaria	Naples	Burgundy	Champagne
6	Sweden	Norway	Swabia	Lombardy	Burgundy	Anjou

TABLE DES MAGNATS 2

	Premier jet					
Second jet	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	Provence	Aragon	Cordova	Serbia	Kiev	Poland
2	Valencia	Aragon	Cordova	Bulgaria	Novgorod	Poland
3	Portugal	Aragon	Granada	Bulgaria	Novgorod	Bohemia
4	Leon	Castille	Granada	Muscovy	Volhynia	Bohemia
5	Leon	Castille	Hungary	Muscovy	Lithuania	Kjazar
6	Apulia	Castille	Hungary	Smolensk	Lithuania	The Steppes

Le magnat apparaît dans la région indiquée par les jets de dé, à condition que la région ne soit ni indépendante ni en état de troubles.

[24.93] TABLE D'APPARITION DES MAGNATS SYRIENS

Dé	Effet
1-3	Magnat apparait en Syrie, Stature 5
4	Magnat apparait en Syrie, Stature 9
5-6	Aucun Magnat à ce Round

SEQUENCE DE JEU

CHAQUE TOUR DE JEU:

I. SEQUENCE CARTE EVENEMENT
Mélangez les Cartes Événement défaussées et inutilisées dans la pioche.

II. SEQUENCE THEOLOGIE POLITIQUE [O]
Déterminer le statut des Églises Chrétiennes (23.1).

III. ROUNDS

A. Premier Round
1. Phase Distribution des Cartes Années
Mélangez le jeu de Cartes Année, distribuez-en cinq à chaque joueur.
2. Phase Détermination de la Croisade [O]
Déterminez s'il y aura une croisade (23.3), sauf si une a déjà eu lieu lors de ce Tour de Jeu.
3. Phase des Pillards[O]
Déterminer les pillards actifs (24.1 et 24.43) et éventuellement réaliser leurs actions.
4. Phase des Magnats [O]
Déterminer l'apparition des magnats (24.6) et éventuellement effectuer leurs actions.
5. Phase des Croisades [O]
Mener des activités de croisade (23.3) dans le cas où il a été déterminé qu'une croisade était active à l'étape 2.
6. Phase de Détermination de l'Initiative
Choisissez l'ordre des Tours de Joueurs en fonction de leur Stature.
7.1 Tour du Premier Joueur

Déplacement des armées [E].
Tirer une (ou deux [E]) Carte(s) Evénement, à jouer ou à garder.
Effectuez une à cinq Tentatives (d'autres joueurs peuvent effectuer des Tentatives de défense).
Possibilité de taxer les Régions (à tout moment pendant le Tour du Joueur).
Entretenir ou éliminer les armées et les flottes [E].

7.2 à 7.6 Tours des Autres Joueurs
8. Tests Supplémentaires de Stature de chef
Révéler les Cartes Année non jouées et éventuellement faire des tests de Stature de Chef.
9. Phase de Relevé du Temps
Avancez le marqueur du Round.
10. Phase d'Enregistrement de Colonisation [O]
Enregistrer les changements dans les Totaux de Points de Colonisation (section 25)
11. Mélange des Cartes Année
Les Cartes Année jouées sont remélangées.
B à E. Deuxième au Cinquième round
La Phase des pillards peut être sautée si les joueurs sont d'accord.
F. Fin du Tour de Jeu
Avancer les marqueurs du quart de siècle (et éventuellement du siècle).