Europa Universalis

Règles remises en forme en intégrant les règles de base, les annexes les scénarios et les extensions 1 et 2.

Version 1.1 | 23.08.2012

Table des matières

Table des matières 2
Concepts généraux 12
Le matériel 12
Séquences du jeu 13
Séquences d'un tour 13
Pays absents (ext. 1) 14
La stabilité 16
La technologie 18
La guerre 19
La banqueroute 22
Le Saint-Empire 22
Les corsaires 23
Les présidios 25
Les palais royaux (ext. 2) 25
Les régences fantoches (ext. 2) 26
Phase des Monarques 27
Séquence 27
Survie des Monarques 27
Successeur 27
Guerre de succession 29
Calcul de l'initiative 29
Phase d'évènements 30
Séquence 30
Pions évènements (ext. 2) 30
Évènements économiques 33
Évènements politiques 36
Les révoltes 67
Les pirates 69
Phase diplomatique 71
Séquence 71
Négociations entre joueurs 71
Accords & déclarations de guerre 71
La révolte perse 72
Actions diplomatiques sur les pays mineurs 72
Intervention de la Suisse (Ext. 2) 76
Phase de Revenu 77

Séquence 77
Calcul du revenu brut 77
Calcul du revenu net 77
Trésor disponible 77
Le revenu du commerce intérieur 78
Le revenu du commerce extérieur 78
Les gains des flottes de commerce 78
Les centres de commerce 78
Les convois de Smyrne et des Indes orientales (ext. 1) 79
Les gains des colonies & comptoirs 80
Revenu des manufactures 80
Revenu des mines 80
Prêts 80
Phase administrative 82
Séquence 82
Maintenance 82
Achats 82
Placement des unités 85
Opérations administratives 86
Compagnies de commerce 90
Phase militaire terrestre 91
Séquence 91
Choix de la campagne 91
Mouvement & Découverte 91
L'usure terrestre 92
Résolution des combats 93
Résolution des sièges 96
Test de fin de phase militaire 99
Phase militaire navale 100
Séquence 100
Mouvement et découverte 100
L'usure navale 101
Le combat naval 101
Lutte contre pirates & corsaires 104
Phase de redéploiement 105
Séquence 105
Pillage 105
Pirates et corsaires 105
Troupes en territoire ennemi 105
Sièges non résolus 105

Arrivée et retrait des chefs 106
Révoltes non matées 106
Phase de paix 107
Séquence 107
Mise de stabilité 107
Paix 107
Prospérité 110
La croisade 110
Interphase 113
Séquence 113
Placement des chefs 113
Inflation 113
Calcul des points de victoire 113
Règles communes hors-Europe 114
La carte 114
Mineurs hors-Europe 115
Aspects militaires 115
Les découvertes 116
Les ressources exotiques 118
Les colonies & les comptoirs 120
Les forts (ext. 1) 122
Les missionnaires et les missions (ext. 1) 124
Les mines non-européennes 126
Les flottes commerciales 127
Les indigènes 127
Les Cipayes (ext. 1) 130
Les Aztèques et les Incas (ext. 2) 130
Points de victoire 132
PV de fin de tour 132
PV de fin de période 133
PV de fin de Grande Campagne 133
Règles spéciales de l'Angleterre 134
Pions disponibles 134
Conseils de jeu 134
Phase diplomatique 134
Phase administratives 134
Phase de revenu 134
Phase militaire 135
Phase de paix 135
Elisabeth I (ext. 2) 135

Cromwell (ext. 2) 135
Guillaume III (ext. 2) 135
Lévriers des mers 135
Objectifs de fin de Grande Campagne 135
Coûts et limites de l'Angleterre 137
Achats et maintenance de l'Angleterre 137
Limites par tour de l'Angleterre 137
Limites par périodes de l'Angleterre 137
Objectifs de périodes de l'Angleterre 139
Chefs historiques de l'Angleterre 142
Règles spéciales de l'Espagne 145
Pions disponibles 145
Conseils de jeu 145
Phase des monarques 145
Phase diplomatique 146
Phase de revenu 147
Phase administrative 148
Phase militaire 148
Phase de paix 149
Régences fantoches (ext. 2) 149
Les Habsbourg et l'Espagne 149
Les Turcs à Vienne 149
La Hollande et la Révolte 149
Renoncement volontaire au Portugal (ext. 1) 150
Les Aztèques et les Incas (ext. 2) 150
Charles Quint (ext. 2) 150
Philippe II (ext. 2) 150
Charles II (ext. 2) 150
Objectifs de fin de Grande Campagne 150
Coûts et limites de l'Espagne 151
Achats et maintenance de l'Espagne 151
Limites par tour de l'Espagne 151
Limites par périodes de l'Espagne 151
Objectifs de périodes de l'Espagne 153
Chefs historiques de l'Espagne 155
Règles spéciales de la France 157
Pions disponibles 157
Conseils de jeu 157
Phase diplomatique 157
Phase de revenu 157

Phase militaire 157
Phase de paix 158
Interphase 158
Régences fantoches (ext. 2) 158
Alliés indigènes (ext. 1) 158
Henri IV (ext. 2) 159
Louis XIV (ext. 2) 159
La France révolutionnaire (ext. 2) 159
Objectifs de fin de Grande Campagne 160
Coûts et limites de la France 161
Achats et maintenance de la France 161
Limites par tour de la France 161
Limites par périodes de la France 161
Chefs historiques de la France 163
Règles spéciales du Habsbourg 166
Pions disponibles 166
Conseils de jeu 166
Caractéristiques générales 166
Habsbourg mineur & Espagne (ext. 2) 166
Phase diplomatique 168
Les Turcs à Vienne 169
Eugène & Saxe 169
Marie-Thérèse (ext. 2) 169
Le joueur hollandais en Autriche 169
Objectifs de fin de Grande Campagne 169
Chefs historiques des Habsbourg 171
Règles spéciales des Pays-Bas 172
Pions disponibles 172
Conseils de jeu 172
Les Pays-Bas deviennent un joueur 172
Révolte des Province-Unies 173
La Guerre larvée contre le Portugal (ext. 2) 173
Régime politique hollandais (ext. 2) 174
Phase de revenu 174
Phase militaire 174
Guillaume de Nassau (ext. 2) 175
Guillaume III d'Organge (ext. 2) 175
Passage en Autriche 175
Objectifs de fin de Grande Campagne 175
Coûts et limites des Pays-Bas 176

Achats et maintenance des Pays-Bas 176
Limites par tour des Pays-Bas 176
Limites par périodes des Pays-Bas 176
Chefs historiques des Pays-Bas 177
Règles spéciales du Portugal 178
Pions disponibles 178
Conseils de jeu 178
Phase diplomatique 178
Phase administrative 178
Phase militaire 178
Régences fantoches (ext. 2) 179
Les Comptoirs arabes (ext. 2) 179
Ormuz (ext. 2) 179
Résistance du Brésil portugais (ext. 2) 179
Casa de Indias (ext. 2) 179
Passage en Russie 179
Le Portugal en tant que pays mineur 179
Coûts et limites du Portugal 181
Achats et maintenance du Portugal 181
Limites par tour du Portugal 181
Limites par périodes du Portugal 181
Chefs historiques du Portugal 182
Règles spéciales de la Prusse 183
Pions disponibles 183
Militarisme prussien (ext. 2) 183
Frédéric II (ext. 2) 183
Divers naval/colonial (ext. 2) 183
Objectifs de fin de Grande Campagne 183
Chefs historiques de la Prusse 184
Règles spéciales de la Russie 185
Pions disponibles 185
Conseils de jeu 185
La Russie devient joueur 185
Phase diplomatique 185
Placement des unités 185
Opérations administratives 186
Phase militaire 186
Phase de paix 186
Ivan le Terrible (ext. 2) 186
Pierre le Grand 186

Catherine II (ext. 2) 187
Objectifs de fin de Grande Campagne 187
Coûts et limites de la Russie 188
Achats et maintenance de la Russie 188
Limites par tour de la Russie 188
Limites par périodes de la Russie 188
Chefs historiques de la Russie 190
Règles spéciales de la Suède 191
Pions disponibles 191
Phase diplomatique 191
Forces de base 191
La Suède en tant que pays mineur 191
Chefs historiques de la Suède 192
Règles spéciales de la Turquie 193
Pions disponibles 193
Conseils de jeu 193
Phase des monarques 193
Phase diplomatique 193
Phase de revenu 194
Phase administrative 194
Phase militaire 194
Phase de paix 194
Timar 195
Réforme turque 196
Les Turcs à Vienne 196
Soliman le Magnifique (ext. 2) 196
Passage en Prusse 196
Objectifs de fin de Grande Campagne 197
Coûts et limites de la Turquie 198
Achats et maintenance de la Turquie 198
Limites par tour de la Turquie 198
Limites par périodes de la Turquie 198
Chefs historiques de la Turquie 200
Règles spéciales de Venise 201
Pions disponibles 201
Conseils de jeu 201
Phase des monarques 201
Phase diplomatique 201
Phase de revenu 201
Phase administrative 201

Phase militaire 202
Régences fantoches (ext. 2) 202
Italia e San Marco (ext. 2) 202
Passage en Hollande 203
Venise en tant que pays mineur 203
Coûts et limites de Venise 204
Achats et maintenance de Venise 204
Limites par tour de Venise 204
Limites par périodes de Venise 204
Chefs historiques de Venise 205
Mineurs 206
Aden 206
Afrique 206
Al Djazair 207
Amériques 207
Arabie 208
Asie 208
Astrakhan 209
Bade 209
Bavière 209
Berg 210
Bohème 211
Catalogne 211
Chevaliers 211
Chine 212
Cologne 213
Corse 213
Crimée 214
Cyrénaïque 214
Danemark 215
Ecosse 216
Empire mogol 217
États-Unis 217
Gênes 218
Grenade 218
Habsbourg 219
Hanovre 219
Hanse 220
Hesse 220
Hongrie 221

Hyderabad 222
Irak 222
Irlande 223
Kazan 223
Japon 223
Latvija 224
Lorraine 224
Mamelouks 225
Maroc 226
Milan 226
Moldavie 227
Mysore 227
Naples 228
Nefud 228
Ohio 228
Oman 229
Papauté 230
Parme 230
Perse 231
Palatinat 232
Pologne 233
Portugal 234
Prusse 235
Russie 236
Savoie 237
Saxe 237
Sibérie 238
Sibir 238
Sicile 239
Soudan 239
Steppes 240
Suède 240
Suisse 241
Thuringe 242
Toscane 243
Tripoli 243
Tunisie 244
Ukraine 244
Valachie 245
Venise 245

Wurtemberg 246
Scénario de campagne 1492-1519 247
Angleterre 247
Espagne 247
France 247
Portugal 248
Turquie 248
Venise 249
Pays mineurs 249
Ressources exotiques 249
Index 250

Concepts généraux

Le matériel

Les cartes

La carte d'Europe est découpée en provinces. Ces provinces sont regroupées en pays majeurs et en pays mineurs. Le chiffre inscrit sur le territoire d'une province indique son revenu.

Il y a quatre types de terrain : la plaine, la forêt, le marais et le désert.

Les fleuves sont représentés par des lignes bleues. Ils servent de frontière entre les provinces qu'ils séparent.

Les détroits sont représentés par des flèches bleues sur les mers (ou lacs) séparant deux provinces. Ils sont franchissables par les unités terrestres.

Le joueur turc n'a aucun contrôle sur le trafic naval dans le Bosphore. Il n'y a pas non plus de restrictions en ce qui concerne le passage du détroit de Gibraltar.

Les dés

Les deux dés utilisés dans ce jeu sont des dés à dix faces (D10). La face 0 vaut toujours 10.

Les pions

Généralités sur les pions

Le nombre de pions fournis dans le jeu est la limite maximum utilisable. La totalité des pions d'un jour n'est pas forcément disponible. Les pions non disponibles le deviennent au cours du jeu.

Les couleurs permettent d'identifier les différentes nationalités des pions.

Les armées, les flottes, les comptoirs et les colonies ont un (+) au recto et un (-) au verso, ce qui informe sur l'utilisation de leur capacité : (+) = 50% ou plus, (-) = moins de 50%.

Les unités militaires

Chaque unité militaire a une contenance de forces.

Une **unité terrestre** peut contenir une force répartie en : infanterie (I), cavalerie (C) et, à partir du niveau Renaissance, artillerie (Art).

Si un pays mineur dispose d'artillerie dans sa force de base, mais qu'il n'a pas la technologie Renaissance, considérer ces artilleries comme des infanteries.

Une **unité navale** peut contenir des navires de trois types : navires de guerre (N), galères (Ga), navires de transports (NT).

Un **détachement** est une unité militaire de faible capacité. Il peut être naval ou terrestre (recto/verso). Sa capacité est limitée à 10 pour tous les pays, quelle que soit l'époque jouée. Les détachements terrestres contiennent 10 infanteries ou cavaleries, mais ne peuvent pas contenir d'artillerie. Les détachements navals peuvent contenir 10 navires de guerre ou de transports ou 30 galères.

Les chefs

Chaque pion chef comporte deux chefs différents, l'un au recto, l'autre au verso (vivants à des moments différents).

Les chefs ont chacun trois valeurs militaires : manœuvre, feu, choc/abordage (puis siège pour certains généraux), ainsi qu'un tour d'apparition et un tour de disparition. La valeur de siège des généraux est nulle si rien n'est mentionné.

Chaque chef a une lettre indiquant son rang hiérarchique pour le commandement (« A » étant le meilleur).

Restrictions géographiques :

- **m** indique que le chef ne peut quitter la Méditerranée, mer Noire incluse, et les provinces côtières de celle-ci.
- @ indique que le chef ne peut servir qu'en Asie exclusivement.
- **$** indique que le chef ne peut servir qu'en Amérique exclusivement.
- # bleu indique que le chef peut quitter la carte européenne ;

Un symbole © blanc indique que le chef est en fait un corsaire et non un amiral.

Un symbole © jaune indique que le chef est à la fois un amiral et un corsaire.

Les amiraux corsaires de rang A, B ou C peuvent toujours commander des flottes, quelle que soit la couleur de leur indication corsaire (jaune ou blanc).[1]

Les pions diplomatiques

Chaque pion (recto/verso) regroupe les informations relatives aux pays mineurs.

[1] Extension 2.

Recto :

- Haut gauche : religion.
- Haut droite : dot
- Bas gauche : AM
- Bas droite : SU

Verso :

- Haut gauche : CE
- Haut droite : EG
- Bas gauche : AN
- Bas droite : VA

Les flottes de commerce

Une flotte commerciale est identifiée par un pion portant une lettre. Cette lettre identifie la flotte commerciale sur la fiche de marque du joueur.

Le joueur peut placer une flotte commerciale par ZM/ZP donnée. Cela n'inclut pas celles de ses différents vassaux le cas échéant.

La valeur commerciale d'une flotte commerciale est quantifiée en termes de niveaux. Elle représente sa part de marché.

Une flotte possède 1 à 6 niveaux :

- Elle est placée sur sa face (-) si elle possède 1 à 3 niveaux.
- Elle est placée sur sa face (+) si elle possède 4 à 6 niveaux.

Les forts (ext. 1)

Le recto du pion porte le symbole du fort, avec sa valeur de combat de cinq.

Le verso porte le même symbole en transparence, avec une pelle et une pioche indiquant qu'il est en construction. Il n'y a pas de valeur de combat sur cette face.

Les missionnaires (ext. 1)

Ils sont représentés par un symbole de moine, avec un nom propre pour les identifier. Ils portent tous les valeurs de 3.0.0. indiquant leur capacité de manœuvre, feu et choc. Ils portent aussi une indication numérique (-1, -2 ou -3) correspondant à un bonus sur les indigènes.

Les missions (ext. 1)

Elles sont sur la face opposée à celles des pions missionnaires. Elles portent le symbole de la mission et la valeur deux, indiquant le potentiel de défense des missions.

Les gouverneurs (ext. 1)

Les gouverneurs sont identiques aux pions conquistadors et portent en plus de leurs diverses valeurs (rang, valeurs de combat) la mention « Gouverneur » pour les identifier.

Les Cipayes (ext. 1)

Ils sont identiques aux pions détachements terrestres et portent en plus de leur numéro la mention « Cipaye » pour les identifier.

Les alliés indigènes (ext. 1)

Ils sont identiques aux pions détachements terrestres France et portent en plus de leur numéro la mention « Grand Lacs » ou « Québec » pour les identifier.

Séquences du jeu

La grande campagne dure de 1492 à 1792. Elle est divisée en 60 tours. Chaque tour est divisé entre 5 et 10 rounds.

Les 60 tours sont regroupés en une série de périodes pour lesquelles différentes caractéristiques sont appliquées :

- Période 1492-1519 : 6 tours.
- Période 1520-1559 : 8 tours.
- Période 1560-1614 : 11 tours.
- Période 1615-1664 : 10 tours.
- Période 1665-1699 : 7 tours.
- Période 1700-1759 : 12 tours.
- Période 1760-1792 : 6 tours.

Au sein de chacune des périodes ci-dessus, les pays des différents joueurs ont un certain nombre de limites dans leurs différentes actions et dans leurs achats et unités. Certaines limites sont valables pour chaque tour, d'autres pour la période. Elles sont précisées dans des Tableaux de Limites spécifiques à chaque pays. Des évènements historiques spécifiques sont également définis pour chaque période.

Séquences d'un tour

La séquence d'un tour se résume comme suit :

1. Phase des monarques
2. Phase d'évènements
3. Phase de diplomatie
4. Phase de revenu
5. Phase administrative
    a. Maintenance
    b. Achats
    c. Placement
6. Phase militaire
    a. Choix de la campagne

   b. Mouvement
   c. Usure
   d. Résolution des combats
   e. Résolution des sièges
7. Phase de redéploiement
8. Phase de paix
9. Interphase

Pays absents (ext. 1)

Comme il est souvent difficile de réunir six joueurs, voici une variante pour joueur certaines campagnes à moins de six joueurs, en considérant les pays absents (dans un ordre déterminé) comme des pays mineurs.

Pays à retirer du jeu

Pour chaque joueur absent, la liste des pays à retirer de la campagne est donnée ci-dessous, avec la priorité de retrait. Une campagne qui ne peut se joueur à moins de joueur que le nombre indiqué est mentionnée par la rubrique « mini » indiquée après le titre de cette campagne.

Campagne 1492-1519

Mini : 3

Retirer : 1) Angleterre, 2) Venise, 3) Portugal

Campagne 1520-1559

Mini : 3

Retirer : 1) Angleterre, 2) Venise, 3) Portugal

Campagne 1560-1614

Mini : 4

Retirer : 1) Russie, 2) France.

Campagne 1615-1664

Mini : 3

Retirer : 1) Angleterre, 2) Russie, 3) Turquie, 4) Suède.

Campagne 1665-1699

Mini : 4

Retirer : 1) Angleterre, 2) Russie.

Campagne 1700-1759

Mini : 4

Retirer : 1) Espagne, 2) Autriche, 3) Turquie.

Campagne 1740-1792

Mini : 2

Retirer : 1) Espagne, 2) Russie, 3 Autriche, 4) Prusse.

Diplomatie des pays absents

Elle se résout comme sur les pays mineurs, à ceci près que le dé de réaction des pays absents reçoit un modificateur de +3.

Exception : Ne concerne pas l'Angleterre en cas d'action du joueur hollandais dans le scénario 1665-1699.

Pour les pays, appliquer la même procédure que pour la paix avec les pays mineurs, avec un modificateur supplémentaire de -4 pour chacun de ces pays.

Certains pays sont contrôlés par les joueurs dans les différentes campagnes comme suit (les autres commencent neutres).

Campagne 1520-1559

Angleterre en AM avec l'Espagne.

Venise en AM avec la France.

Campagne 1615-1664

Suède en AM avec la France.

Campagne 1665-1699

Angleterre en CE avec la France.

Campagne 1700-1759

Espagne en EG avec la France.

Autriche en EG avec l'Angleterre.

Turquie en AM avec la Suède.

Campagne 1740-1792

Espagne en MR avec la France.

Prusse en AM avec la France.

Russie en AM avec l'Autriche.

Autriche en AM avec l'Angleterre.

Activités des pays absents

La simulation de l'activité des pays absents est délicate. Pour éviter tout abus, la meilleure solution est simplement de prendre pour situation initiale celle de la période suivante dans les domaines suivants : les colonies, les comptoirs et les flottes commerciales, ainsi que les valeurs de DCE et de DCI.

Forces de base et renforts

En général, les pays absents ont une force de base, pour la campagne considérée, équivalente aux forces initiales listées dans le scénario de campagne correspondant.

Les pays absents reçoivent un modificateur permanent de +4 à tous leurs jets de renforts.

Aucun autre modificateur n'est pris en compte pour leurs renforts.

Pays absents et évènements

Les évènements politiques des campagnes où des pays sont absents sont modifiés en général comme suit.

Évènements internes

Tous les évènements concernant un aspect purement interne (type Temps des troubles, Guerre civile anglaise, Guerres de religion en France) sont ignorés en termes de jeu, avec la restriction suivante :

Quand un évènement interne survient dans un pays majeur absent du jeu, le pion diplomatique de ce pays est immédiatement placé dans la case « Les Neutres ».

Aucune diplomatie n'est possible sur ce pays pour une durée de tour précisée dans l'évènement, ou, si rien n'est précisé, de trois tours pour tous les pays, sauf le Temps des troubles en Russie (5 tours) et les Guerres de religion en France (6 tours).

Évènements externes

Tous ces évènements sont appliqués tels que décrits. Si un joueur est victime d'une action externe d'un pays absent et contrôlait le pion diplomatique de ce pays, il le perd au profit du joueur contrôlant le pays dans la période (voir l'ordre de préférence ci-dessous).

Certains pays absents peuvent déclarer une guerre de leur fait, sans intervention des joueurs. Appliquer les règles spéciales s'appliquant à la Turquie vis-à-vis de la Russie et de l'Autriche si la Turquie passe en Prusse.

Cette procédure s'applique à tous les pays absents, vis-à-vis de un ou deux pays voisins considérés comme cible, voir ci-dessous dans la rubrique cible.

Exception : le Portugal ne peut jamais attaquer l'Espagne une fois le Traité de Tordesillas signé.

Technologie

Le niveau technologique des pays absents est donné dans le scénario de campagne concerné. La progression des marqueurs technologiques de ces pays a lieu en même temps que ceux de leur technologie de rattachement.

Descriptif des pays absents

Campagnes 1492-1519 et 1520-1559

Angleterre

- Religion : catholique.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : Espagne, France, Venise, Turquie, Portugal.
- Cibles : France, Espagne.

Venise

- Religion : catholique.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : Espagne, France, Angleterre, Portugal, Turquie.
- Cibles : Espagne, Turquie, France pendant les guerres d'Italie.

Portugal

- Religion : catholique.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : Espagne, Angleterre, Venise, Turquie, France.
- Cibles : France, Turquie.

Campagne 1560-1614

Russie

- Religion : orthodoxe.
- Technologie : Europe orthodoxe.
- Préférences : Angleterre, France, Pays-Bas, Espagne, Suède, Turquie.
- Cibles : Turquie.

France

- Religion : catholique.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : Pays-Bas, Turquie, Angleterre, Espagne.
- Cibles : Angleterre, Espagne.

Campagne 1615-1664

Angleterre

- Religion : catholique.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : Espagne, France, Venise, Turquie, Portugal.
- Cibles : Espagne, France.

Russie

- Religion : orthodoxe.
- Technologie : Europe orthodoxe.
- Préférences : Angleterre, France, Pays-Bas, Espagne, Suède, Turquie.
- Cibles : Suède, Turquie.

Turquie

- Religion : musulmane.
- Technologie : Islam.
- Préférences : France, Pays-Bas, Angleterre, Suède, Espagne, Habsbourg.
- Cibles : Espagne, Habsbourg.

Suède

- Religion : protestante.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : France, Pays-Bas.
- Cibles : Habsbourg, Pays-Bas.

Campagne 1665-1699

Angleterre

- Religion : protestante.
- Technologie : Europe latine.
- Préférences : France, Espagne, Turquie, Pays-Bas, Russie.
- Cibles : Espagne, Pays-Bas.

Russie

- Religion : orthodoxe.
- Technologie : Europe orthodoxe.
- Préférences : France, Pays-Bas, Espagne, Suède, Turquie.
- Cibles : Turquie.

Campagne 1700-1759

Espagne

- Religion : catholique.
- Technologies : Europe latine.
- Préférences : France, Autriche, Angleterre, Russie, Suède, Turquie.
- Cibles : Angleterre, France (Autriche si dissociation et France héritière de la succession).

Autriche

- Religion : catholique.
- Technologies : Europe latine.
- Préférences : Angleterre, Russie, Suède, France, Turquie.
- Cibles : France, Turquie.

Turquie

- Religion : musulmane.
- Technologie : Islam.
- Préférences : France, Angleterre, Suède.
- Cibles : Russie, Autriche.

Campagne 1740-1792

Espagne

- Religion : catholique.
- Technologies : Europe latine.
- Préférences : France, Autriche, Angleterre, Russie, Prusse.
- Cibles : Angleterre, Autriche.

Russie

- Religion : orthodoxe.
- Technologie : Europe orthodoxe.
- Préférences : Angleterre, France, Autriche, Prusse.
- Cibles : Prusse, Turquie.

Autriche

- Religion : catholique.
- Technologies : Europe latine.
- Préférences : avant 1750 : Angleterre, France ; après 1750 : France, Angleterre.
- Cibles : France, Prusse.

Prusse

- Religion : protestante.
- Technologies : Europe latine.
- Préférences : avant 1750 : France, Angleterre ; après 1750 : Angleterre, France.
- Cibles : Autriche, France.

La stabilité

Généralités

La stabilité est l'indice le plus important du jeu. Elle a des incidences sur la plupart des opérations administratives, la survie des monarques, les revenus, la durée des guerres et les paix. La piste de stabilité est située sur la carte Hors-Europe.

Chaque joueur a un marqueur de stabilité, dont la valeur oscille entre -3 et +3. Une stabilité positive est une bonne chose, l'avoir à +3 est excellent. Une stabilité négative ou nulle est néfaste et pénalise le joueur.

Variations de la stabilité

La stabilité varie selon certaines actions ou situations du joueur ou par évènements. Notamment :

- -2 en cas de crise dynastique.
- -2 en cas de rupture d'alliance dynastique (sauf commun accord).
- - 1 en cas de rupture d'une alliance-prêt.
- -2 en cas de rupture d'alliance militaire défensive ou offensive.

- -1 en cas d'instauration d'un refus de commerce.
- -1 en cas de déclaration de guerre avec Casus Belli.
- -2 en cas de déclaration de guerre sans Casus Belli.
- -1 niveau cumulatif par tour de guerre. Après quatre tours de guerre consécutifs, la baisse se stabilise à -4 par tour, et ce jusqu'à la paix.
- -1 par révolte forte subsistant à la phase de redéploiement ou -1 pour toutes les révoltes faibles. Maximum cumulé : -3 niveaux.
- -1 en cas de refus de contrôler un pays mineur neutre attaqué.
- -1 en cas de levée d'impôts exceptionnels (sauf si une ville de son territoire national est occupée par l'ennemi lors de la levée de cet impôt).
- -4 niveaux en cas d'exécution du monarque (voir le chapitre sur les révoltes).
- -1 en cas de défaite lors d'une bataille majeure.
- +1 en cas de victoire lors d'une bataille majeure.
- -1 pour l'Espagne à chaque tour où Vienne est occupée par les Turcs (ce malus disparaît si Vienne est annexée).
- -1 pour la France et l'Angleterre si Vienne est prise par les Turcs alors que ces pays n'ont pas d'alliance offensive avec la Turquie (une fois).
- +/-1 en fonction de la prospérité (phase de redéploiement)
- +1 lors de la signature d'une paix avec un joueur ou avec un mineur lui ayant déclaré la guerre par évènement (un niveau par tour au maximum).
- -2 en cas de capture du monarque au combat.
- -/+ ? sur évènement.

Influence de la stabilité sur le revenu

La stabilité influe sur le revenu (voir la phase revenu).

+10% à stabilité +3.
Aucune influence à stabilité +1 ou +2.
-10% à stabilité 0.
-25% à stabilité -1.
-33% à stabilité -2.
-50% à stabilité -3.

Stabilité et paix

Un joueur récupère un niveau de stabilité en faisant la paix avec :

- Un joueur
- Un mineur lui ayant déclaré la guerre via évènement.

Toute autre paix avec un mineur ne fait gagner aucun niveau de stabilité.

Par ailleurs, si un joueur signe plusieurs paix avec un ou plusieurs adversaires au même tour, il ne gagne qu'un seul niveau de stabilité.

La stabilité peut aussi forcer un joueur à conclure une paix : si un joueur atteint pour le deuxième tour consécutif -3 en stabilité vis-à-vis d'un même adversaire, il est forcé de conclure une paix.

Mise de stabilité

Durant la phase de redéploiement, le joueur peut tenter d'améliorer sa stabilité. Il n'y est pas obligé. S'il désire l'améliorer, il doit miser, puis jouer un test de stabilité. La stabilité est alors ajustée en fonction du résultat. Ce résultat peut même être négatif.

Mise :

- Mise de base : 30 D$
- Mise moyenne : 50 D$
- Mise élevée : 100 D$

Cette action se joue sans table. Le joueur jette un dé, dont le résultat est modifié comme suit :

+ ? ADM monarque ;
+2 si mise moyenne ;
+4 si mise forte ;
+2 si victime d'une déclaration de guerre ce tour-ci ;
-2 si en guerre avec des mineurs ;
-3 si en guerre avec des joueurs (non-cumulables avec les -2 ci-dessus)
-5 si pile ennemie dans le territoire national du joueur ;
+/- ? par évènement

Le -5 pour les piles ennemies dans le territoire national du joueur n'est applicable pour la France pendant les Guerres de Religion pour les seules unités protestantes et pour l'Angleterre pendant la Guerre civile pour les seules unités royalistes.

Si le résultat modifié est égal à :

5- : la stabilité baisse d'un ;
6-10 : la stabilité n'est pas modifiée ;
11+ : la stabilité augmente d'un ;
15+ : la stabilité augmente de deux ;
18+ : la stabilité augmente de trois.

La technologie

Généralités

Le niveau technologique de chaque joueur est fixé au début de la campagne. Ce niveau évolue avec les actions des joueurs, certains évènements et avec le temps.

Marqueurs

Chaque joueur possède deux marqueurs, l'un pour représenter sa technologie terrestre et l'autre sa technologie navale. Ils sont posés sur la piste de la technologie.

Il y a aussi des marqueurs pour différents groupes d'Etats mineurs.

Paliers mobiles

Il y a aussi un pion-palier, dit palier mobile, pour chacune des technologies, navales et terrestres, sauf celles de 1492 (médiévale et caraque) et la technologie Tercios (concernant le seul joueur espagnol).

La date sur le pion-palier indique la première possibilité d'accès à la technologie en question. Si le joueur a une progression plus rapide, il doit malgré tout patienter. Le marqueur reste sur la case précédent le palier. Il sera ajusté au tour inscrit sur le pion-palier. Le joueur possédera alors la technologie en question. Le pion-palier sera alors également ajusté.

Listes de technologies

Technologies terrestres :

- Médiévale
- Renaissance
- Tercios
- Arquebuse
- Mousquet
- Baroque
- Guerre de manœuvre
- Guerre en dentelle

Technologies navales :

- Caraque
- Galion
- Voile latine
- Batterie
- Vaisseau
- Trois-Ponts

Catégories des pays mineurs

Les pays mineurs sont rattachés à une catégorie technologique :

- La catégorie « latine » regroupe tous les mineurs protestants et catholiques, y compris la Hongrie après son annexion par les Habsbourg et la Pologne avant 1700. (Accroissement indiqué par un L sur la piste des tours de jeu).
- La catégorie « orthodoxe » regroupe tous les mineurs de religion orthodoxe, et la Hongrie avant son annexion par les Habsbourg et la Pologne après 1700. (Accroissement indiqué par un O sur la piste des tours de jeu).
- La catégorie « islam » regroupe tous les mineurs musulmans, y compris l'Empire mogol. (Accroissement indiqué par un M sur la piste des tours de jeu).
- Les mineurs Ohio, Hyderabad, Mysore, Chine et Japon sont également regroupés. (Accroissement indiqué par un C sur la piste des tours de jeu).

Les pays mineurs qui ne figurent dans aucun de ces groupes restent toujours en technologie médiévale.

Technologie et guerre civile (ext. 2)

Le Rebelle d'une Guerre civile a toujours la même technologie que le camp légitime.

Progression

Progression des joueurs

Les joueurs sont contraints de réussir une opération de progression de leur technologie pour faire avancer leur marqueur. Ils doivent faire des opérations séparées pour les technologies navale et terrestre.

La technologie des joueurs progresse d'un ou plusieurs niveaux, selon le résultat de l'amélioration technologique.

La progression peut également s'obtenir par un évènement économique.

Les marqueurs technologiques naval et terrestre russes ne peuvent jamais dépasser la case où se trouvent ceux correspondants du groupe mineur orthodoxe tant que Pierre le Grand n'est pas monarque. Quand Pierre le Grand est monarque, la technologie de rattachement de la Russie devient celle des pays d'Europe latine.

Quand la Turquie atteint la technologie terrestre « Baroque », son marqueur ne peut plus avancer. Pour continuer, elle a besoin de réformer l'Armée

turque, mais elle doit alors renoncer au Timar. Des explications plus détaillées figurent dans les règles spéciales de la Turquie.

Progression des mineurs

Les technologies des mineurs progressent d'un niveau au tour où leurs lettres (L, O, M, C) apparaissent sur la piste des tours de jeu.

Elles sont en outre ajustées automatiquement dans trois cas :

- Retard significatif par rapport à certains joueurs.
- La Suède accède à la technologie « baroque » quand elle entre en guerre pendant la Guerre de Trente Ans (ou avant si Gustave Adolphe entre en jeu). La technologie terrestre des autres mineurs de la catégorie « latine » devient baroque deux tours après.
- La Prusse accède à la technologie « guerre en dentelle » quand elle entre en guerre pendant la Guerre de sept ans. La technologie terrestre des autres mineurs de la catégorie « latine » devient guerre en dentelle un tour après.

Ajustement des paliers-mobiles

Un pion-palier s'ajuste automatiquement dès qu'un marqueur (joueur ou mineur) l'atteint : il se déplace vers le marqueur de même type (naval ou terrestre) qui est juste après celui qui vient de progresser. Le pion-palier se pose dans la case à droite de ce marqueur. Ce processus est répété pour chaque technologie, à chaque fois que son pion-palier est atteint.

Coûts de conversion

Après avoir atteint le pion-palier d'une nouvelle technologie, le joueur doit payer un coût de conversion pour en faire bénéficier ses unités militaires.

Ce coût de conversion doit être payé pour l'ensemble des pions armées, flottes ou détachements concernés du joueur (sauf les vassaux), sans quoi la progression du marqueur technologique concerné est suspendue.

Les pays mineurs ne paient jamais de coût de conversion, quel que soit leur statut diplomatique.

Les coûts de conversion sont de :

- 10 D$ par armée ou flotte face (+)
- 5 D$ par armée ou flotte face (-)
- 1 D$ par détachement.

Exception : les unités navales qui ne contiennent que des galères ou des navires de transport n'ont pas à se convertir.

Avancée technologique

Pour six cases ou plus d'avance, le joueur (ou le mineur) reçoit un bonus de +1 au dé à ses jets d'interception (naval et terrestre) et pour l'avantage du vent (naval).

Rattrapage de la technologie

Un joueur (ou mineur) assez en retard en technologie (navale ou terrestre) bénéficie d'un bonus pour se rattraper.

Ce retard se définit pour un joueur par rapport à un marqueur de catégorie (mineurs) donné, et inversement.

Chaque joueur est rattaché à un groupe de mineurs pour déterminer s'il est en retard :

- La Turquie : Islam.
- La Russie : Orthodoxe, puis Latine à partir de Pierre le Grand.
- Les autres : Latine.

Si la technologie du joueur est à six cases ou plus de sa technologie de rattachement (navale ou terrestre), il bénéficie d'un bonus de +1 par case de retard, à partir de la sixième, lors d'une opération technologique.

Si la technologie d'un groupe de mineurs est à six cases ou plus de la technologie du joueur le plus en avance (parmi ceux qui lui sont rattachés, navale ou terrestre), elle avance automatiquement jusqu'à ce qu'elle n'ait plus que cinq cases de retard.

La guerre

Les guerres ont lieu par décision des joueurs (annoncées à la phase diplomatique) ou par des évènements.

Déclarations de guerre

Principes généraux

Les guerres sont déclarées à la phase diplomatique (joueur attaquant), avant les actions sur les pays mineurs. Un pays mineur peut déclarer la guerre à la phase des évènements, si un évènement en décide ainsi.

Coût d'une déclaration de guerre

Une déclaration de guerre coûte des PV, ainsi qu'une perte de niveaux de stabilité, selon que le joueur a un CB ou non.

Coûts en points de victoire :

- Avec CB : 0 PV.

- Sans CB, contre un mineur : 5 PV.
- Sans CB, contre un joueur : 10 PV.

Coûts en stabilité :

- Avec CB : -1 niveau.
- Sans CB : -2 niveaux.

Casus Belli

Un Casus Belli (CB) permet de déclarer la guerre en perdant seulement un niveau de stabilité, sans perte de points de victoire. Certains évènements donnent également droit à des CB sans perte de stabilité. Les CB sont soit permanents, soit temporaires.

Le CB temporaire est fourni par les évènements, ou par les règles. Il s'utilise une fois.

Liste de la plupart des CB permanents :

- Suite à la Réforme (évènement), tout pays catholique a un CB permanent contre tout pays protestant, et vice versa. Valable jusqu'en 1614 inclus.
- L'Espagne a un CB permanent contre tout pays musulman ou païen (animiste). Valable jusqu'en 1699 inclus.
- La Turquie a un CB permanent contre tout pays chrétien et contre la Perse. Valable jusqu'en 1699 inclus.
- Un joueur a un CB permanent contre un pays qui a le monopole de la ZP du joueur, ou qui a annexé une province nationale du joueur.
- Après l'évènement Guerre en Italie, la France a un CB permanent contre l'Espagne tant que Napoli est espagnol jusqu'en 1515.

Stabilité & guerre

Pendant la guerre, à la fin de chaque tour, la stabilité de chaque participant se réduit d'un niveau cumulatif par tour (-1 après le premier tour de guerre, -2 après le deuxième tour de guerre, etc.). Après quatre tours de guerre consécutifs, la baisse se stabilise à -4 par tour, et ce jusqu'à la paix.

La durée des guerres n'est en principe pas limitée, mais si un pays atteint pour le deuxième tour consécutif -3 en stabilité vis-à-vis d'un même joueur, la paix doit être conclue.

Commerce & guerre

La guerre contraint les joueurs belligérants à se refuser leur commerce mutuellement pour le calcul de leur commerce extérieur. Le marché européen de chacun est diminué du Revenu des provinces du joueur ennemi, vassaux inclus. L'influence de cette diminution sur le revenu des joueurs est expliquée dans le chapitre consacré au revenu.

Les autres sources de revenus commerciaux ne sont pas affectées automatiquement par la guerre, mais des pillages et des actions de corsaires peuvent évidemment avoir lieu.

Pays mineur en guerre

Un pays mineur est en guerre :

- Par évènement ;
- Si un joueur la lui déclare (ou l'inverse via événement) ;
- Ou si le joueur qui possède son marqueur sur sa piste diplomatique réussit un test d'entrée en guerre.

Effets de la guerre

Seul le joueur qui joue le pays mineur peut faire des actions diplomatiques auprès du mineur, mais il ne peut toutefois pas atteindre le statut Annexion tant que le mineur est en guerre.

Le joueur doit casser toute alliance militaire (défensive ou offensive) avec l'ennemi du pays mineur, sans coût de stabilité.

Mineur neutre attaqué

Un pays mineur neutre attaqué par un joueur, ou l'inverse (via évènement), est joué par un joueur.

Ce joueur est en priorité :

- Un joueur qui est en guerre contre l'agresseur ;
- Un joueur déterminé par la liste de préférence d'attribution par joueur, figurant dans les descriptions des pays mineurs ou déterminé par évènement.
- En aucun cas, bien sûr, l'agresseur ne peut être choisi.

Un joueur peut refuser de contrôler un pays mineur neutre attaqué : s'il refuse, cela lui coûte un niveau de stabilité. Dans ce cas, un autre joueur est choisi, etc. Si tous les joueurs refusent le contrôle, le mineur se rend automatiquement en paix inconditionnelle.

Celui qui accepte le contrôle du mineur neutre place le pion sur la case MR, sans toutefois bénéficier de la dot.

Le fait d'accepter ne signifie pas que le joueur entre en guerre contre l'agresseur.

Mineur « contrôlé » attaqué

Si un joueur déclare la guerre à un mineur contrôlé par un autre joueur à un niveau inférieur à vassal, celui qui le contrôle a un CB contre l'agresseur.

Toute déclaration de guerre contre le vassal d'un joueur implique également la guerre avec ce joueur.

Un pays mineur de statut Alliance Militaire ou Corps Expéditionnaire passe directement à Entrée en Guerre si son territoire national est envahi par l'ennemi. Il ne peut pas baisser en deçà jusqu'à la fin de la guerre.

Le joueur peut intervenir et aider militairement le mineur. Si le joueur paie une campagne multiple, le mineur peut en profiter (l'inverse n'est pas vrai).

Le mineur fait la paix quand le joueur la conclut avec son agresseur. Si le joueur est en guerre avec d'autres joueurs ou mineurs, ses mineurs restent en guerre à ses côtés s'ils sont à Alliance Militaire ou plus.

Mineur seul en guerre

Le joueur qui en a le contrôle joue le pays mineur comme s'il était en « Entrée en Guerre », quel que soit le statut exact de contrôle par le joueur.

Un évènement « D » (perturbation diplomatique) peut diminuer le statut de contrôle (si le joueur n'est pas en guerre), mais pas en-deçà de mariage royal.

Le mineur peut excéder ses forces de base avec les renforts reçus, sans que le joueur ait à payer de maintenance (mais il devra la payer s'il entre en guerre contre l'agresseur).

Le joueur reçoit les PV liés aux actions du mineur, mais ne peut intervenir militairement que s'il déclare la guerre à l'agresseur.

La paix avec un pays mineur a une procédure particulière (voir plus bas).

Si le joueur déclare la guerre à l'agresseur, le pion diplomatique du mineur est alors placé directement sur Entrée en Guerre, et ne peut pas descendre en dessous tant que la guerre se poursuit.

Si le joueur obtient un statut de vassal, il doit déclarer la guerre à l'agresseur (ou renoncer au statut vassal).

Test d'entrée en guerre des pays mineurs

Les pays mineurs situés sur la piste des joueurs ne participent pas automatiquement aux conflits dans lesquels les joueurs sont impliqués. Pour les faire participer, il faut réussir un test d'entrée.

Test d'entrée :

Un mineur ne participe à un conflit que sur un jet de dé modifié de 8 ou plus. Le dé d'entrée est modifié comme suit :

+ ? Bonus de niveau de contrôle diplomatique (ex. : AM +2).
+ ? Bonus géopolitique (ex. : France sur Bavière +1).
+2 Le pays mineur est voisin du pays avec qui le joueur est en guerre initialement (frontière commune).
-2 La Pologne (tombe si elle devient un vassal spécial de la France après la Guerre de succession de Pologne).
-4 Le pays mineur est de même religion que celle du pays ennemi (initial), jusqu'en 1614 seulement. Si plusieurs ennemis, ne considérer que celui de religion différente.
-4 Le pays mineur est situé à plus de 6 points de mouvement du pays ennemi (initial) ou deux mers.
-4 Le pays mineur est déjà impliqué dans une guerre différente.

Pour les mineurs cités amis dans un évènement, mais contrôlés diplomatiquement par l'ennemi, ce dernier ne bénéficiera pas de son bonus de contrôle diplomatique lors de ce test.

Le pays mineur prête normalement ses forces militaires s'il est à AM ou CE. S'il est à EG ou VA, le pays mineur entre en guerre.

Si AM et CE : les forces prêtes sont considérées comme des forces mercenaires contrôlées par le joueur. Le pays mineur, lui, reste neutre et hors du conflit.

Un pays mineur refusant de suivre le joueur reste toujours sous son contrôle, mais il reste hors du conflit. Il ne prête aucune de ses forces s'il est AM ou CE.

Le joueur, si toujours en guerre, peut re tester un pays mineur (resté neutre) pour l'activer lors d'un tour ultérieur. Mais ceci est risqué, en cas de nouvel échec, le niveau de contrôle du pays mineur diminue de deux cases.

Cas spécial turc :

Le joueur turc a généralement beaucoup de pays mineurs sous son contrôle (principalement des vassaux). Pour faciliter les tests, ces pays sont regroupés pour limiter les tirages de test.

Les pays mineurs traditionnels turcs sont groupés comme suit :

- Mineurs européens : Valachie, Moldavie, Crimée, Astrakhan, Kazan, Steppes.
- Mineurs nord-africains : Maroc, Al Djazaïr*, Tunisie, Tripolitaine, Cyrénaïque (+ les Mamelouks si existants).
- Mineurs arabes : Oman, Aden, Irak, Arabie.

Tout autre pays contrôlé par le Turc est testé en plus de ces trois groupes, de la façon normale.

*Quand l'amiral Barberousse est en jeu et l'Algérie en EG ou VA, aucun test d'entrée n'est nécessaire et ce mineur entre automatiquement en guerre aux côtés de la Turquie.

Le joueur turc tire un seul dé pour chacun de ces groupes. Si l'un des mineurs du groupe bénéficie d'une frontière commune avec l'adversaire du turc, le bonus s'étend à tous les autres mineurs du groupe. Le Turc ajuste seulement le dé pour chaque mineur avec le niveau de contrôle de chacun.

Cependant, si aucun pays n'est à moins de 6 PM ou deux mers (ou moins) du pays ennemi initial, il n'y a pas de test pour le groupe, il reste hors du conflit automatiquement.

Conduite de la guerre

Le joueur joue le pays mineur comme il le veut, à son tour dans le round.

Les forces de base du pays mineur sont déployées sur son territoire national. Puis à chaque tour, si le mineur est au moins au niveau « Entrée en guerre », il reçoit des renforts sur la table des Renforts, comme indiqué selon son statut ou selon les indications spécifiques d'un évènement. Les explications concernant la Table des Renforts se trouvent dans le chapitre « Achat des pays mineurs », dans la phase administrative. Un joueur ne tire toutefois les renforts que pour deux mineurs au maximum.

Le mineur a automatiquement une Campagne simple pour ses forces à chaque round. Il a droit parfois à une Campagne multiple (via la table des Renforts).

La banqueroute

Dès qu'un Trésor Royal est vide, le joueur fait immédiatement banqueroute. Les effets suivants sont appliqués :

- La stabilité baisse de quatre niveaux.
- Deux manufactures choisies au hasard sont éliminées.
- Quatre niveaux parmi les flottes commerciales sont perdus au choix du joueur.
- 15 PV sont perdus.

Une banqueroute a un effet défavorable pour le joueur sur la table des Prêts.

La banqueroute contraint le joueur à signer une paix immédiatement avec tous ses ennemis si elle l'amène à un niveau de Stabilité de -3. Cette paix se résout immédiatement, puis le jeu reprend son cours normal.

☞ La banqueroute n'intervient pas seulement si le Trésor Royal affiche un solde négatif, mais seulement s'il affiche un solde nul !

Le Saint-Empire

Le Saint-Empire est une entité politique sans structure véritable, englobant tous les pays mineurs allemands (Habsbourg compris). Il ne s'agit pas d'un mineur à part entière.

L'Empereur (normalement Habsbourg) peut disposer des pions militaires selon certaines conditions. Le Saint Empire dispose d'un pion armée et de deux pions de détachement.

États mineurs membres du Saint-Empire

Les pays mineurs membres du Saint-Empire sont les suivants : Palatinat, Berg, Hanse, Hesse, Habsbourg, Lorraine, Alsace, Saxe, Bavière, Hanse, Prusse (sauf East Preussen), Hanovre, Oldenburg, Thuringe, Cologne, Bade, Wurtemberg, Bohème.

La France peut annexer l'Alsace et la Lorraine par évènement.

Contrôle du Saint-Empire

Le joueur espagnol représentant les Habsbourg est en principe l'Empereur au début de chaque scénario, sauf par évènement qui permet au joueur français de le devenir (évènement n°2 de la période 1492-1519).

État de Guerre

Lorsqu'un joueur déclare la guerre à un État du Saint-Empire, le joueur Empereur a un CB contre ce joueur. S'il lui déclare la guerre, il obtient l'aide militaire du Saint-Empire.

Il place à Vienne (si Habsbourg) ou dans une province de l'État allemand attaqué, le détachement impérial composé de 8I, 2C vétérans, sans en pays l'achat, ni la maintenance.

Il peut aussi disposer de l'armée impériale dans laquelle il peut intégrer toute force d'un pays mineur allemand HR qu'il contrôle et qui entre en guerre à ses côtés, ou ses propres forces de son propre pays (en les y amenant). La contenance du pion est la même que celle des armées du joueur qui est Empereur.

A chaque phase logistique, si l'Empereur paie 10 ducats, il reçoit des forces impériales en lançant un D10 sur la table de Renforts des mineurs (sans modificateur, attitude « Défensive ») à placer dans les unités impériales (si elles sont sur le territoire du Saint-Empire).

La maintenance de l'armée et du détachement du Saint-Empire est gratuite.

Ces unités restent en jeu jusqu'à élimination ou fin de la guerre. Elles sont retirées après la paix, y compris avec les forces données par l'Empereur.

Ces règles s'annulent si le joueur Empereur déclare la guerre à un État du Saint-Empire. Dans ce cas, l'armée et le détachement sont indisponibles jusqu'à la paix.

Restrictions

Les unités impériales ne peuvent être utilisées que dans les provinces allemandes ou italiennes, ou dans les provinces européennes de l'Empereur.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Droit de passage

Les mineurs du Saint-Empire, même neutres, sont traversables par le joueur Empereur. De même, tout joueur en guerre contre l'Empereur peut les traverser, mais sans s'y arrêter. Cela ne constitue pas une déclaration de guerre au mineur traversé.

Saint-Empire vassal des Habsbourg (ext. 1)

Lorsque le Saint-Empire devient vassal des Habsbourg, la France ne peut pas non plus bénéficier de l'évènement concernant l'annexion de l'Alsace, ni annexer la Lorraine.

Les corsaires

Généralités

Les joueurs peuvent acheter des corsaires (si leur limite en corsaires le permet). Les corsaires « face (-) » coûtent 10 D$, et les « face (+) » 20 D$. Leur maintenance respective est de 5 D$ et 10 D$. Leur coût est le même pour tous les joueurs et pour toutes les périodes.

Les joueurs doivent être en guerre avec le pays contre lequel ils utilisent des corsaires. Les seules exceptions sont les corsaires de Chevaliers (Rhodes), les Barbaresques (Afrique du Nord) et les Lévriers des mers (Angleterre).

Le nombre de corsaires est limité selon les pays en fonction du nombre de pions, mais ils n'ont pas de limite d'empilement et coexistent avec les flottes et détachements de leur propriétaire.

Un corsaire ne peut être placé sur une ZM/ZP que si toutes les mers qui en dépendent sont connues du propriétaire du corsaire.

Ils ne subissent pas l'usure et ne peuvent être interceptés sauf si le port d'où ils sortent est bloqué (un corsaire (-) valant un navire de guerre et un (+) en valant deux).

La seule façon de les attaquer est de les chasser dans la ZM/ZP où ils agissent en jouant un dé pour leur destruction (voir le chapitre suivant).

Pour certains pays mineurs, l'achat de corsaires est gratuit tous les tours. En particulier :

- Les Chevaliers
- Les Barbaresques (Al-Djazaïr, Tunisie, Tripoli, Cyrénaïque). Ces corsaires peuvent être gênés par les présidios. Ils sont remplacés gratuitement un ou deux tours après leur destruction (en face forte ou faible, selon les pays).

Les corsaires barbaresques sont contrôlés par le joueur turc qui décide de les utiliser ou non, que le pays mineur soit allié avec la Turquie ou neutre. Si le pays mineur est allié avec un autre joueur, ce joueur et la Turquie doivent s'accorder sur l'utilisation du corsaire.

Placement des corsaires

Les corsaires doivent être placés au premier round d'un tour.[2]

Un corsaire ne peut être placé sur une ZM/ZP que si toutes les mers qui en dépendent sont connues du propriétaire du corsaire.

Les corsaires d'Al Djazair agissent en ZM Gulf of Lion, tandis que ceux de Cyrénaïque, Tripoli et Tunisie se concentrent sur la ZM Ionian Sea.

Les corsaires des Chevaliers peuvent être placés dans la ZP Turquie ou toute ZM de Méditerranée contenant une flotte commerciale turque (mais pas en mer Noire)

Amiraux et corsaires

Les pions-corsaires peuvent être dirigés par un amiral. Toutefois, seul un amiral doté du signe © peut être affecté à un corsaire.

Si le signe est jaune, le corsaire est à la fois amiral et corsaire.

Si le signe est blanc, le corsaire est uniquement corsaire et ne peut donc pas commander de flottes.

[2] Jurisprudence yverdonnoise.

Lutte contre les corsaires

Lors de la phase militaire, le joueur peut tenter d'éliminer à chaque round les corsaires dans chaque ZM/ZP. Il doit posséder dans la ZM/ZP des flottes ou détachements et annoncer le corsaire visé (un par pile).

Il jette alors un D10 et doit obtenir 10 ou plus :

+1 pour un ou plus détachements du joueur présent dans la mer.
+2 par flotte (-) du joueur.
+4 par flotte (+) du joueur.
+/- ? différentiel de manœuvre des amiraux (joueur – corsaire)
-3 par corsaire (+)
-1 par corsaire (-)
-1 s'il y a eu des combats dans la mer ce tour.

Chaque réussite du joueur élimine un corsaire (-).

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule attaque par ZM/ZP et par round. Cette limite est valable quel que soit le nombre de corsaires présents. Par contre, plusieurs joueurs peuvent attaquer dans la même ZM/ZP.

La lutte contre les corsaires peut se faire au cours d'une campagne passive.

Action des corsaires

Lors de la phase de redéploiement, le joueur qui en est propriétaire jette un D10 sur la table des pirates et les pertes de niveaux sont prises sur les flottes des pays attaqués par le corsaire.

Les corsaires attaquent une seule flotte de commerce, désignée par le joueur qui les contrôle, sauf les Barbaresques qui attaquent toutes les flottes chrétiennes. Les corsaires des Chevaliers ne peuvent attaquer que les flottes turques.

S'il y a plusieurs corsaires présents, l'ordre d'attaque est celui de l'initiative.

Un corsaire ne peut pas attaquer un pirate ou un autre corsaire.

Table des attaques des pirates & corsaires :

Dé modifié	Pertes de niveaux
1/7	6
8/9	4
10/11	3
12/13	2
14/15	1
16+	0

Le dé est modifié comme suit :
+1 un ou plusieurs détachements du joueur présents dans la mer.
+2 par flotte du joueur face (-).
+4 par flotte du joueur face (+).
+M valeur de manœuvre d'un amiral du joueur présent dans la ZM/ZP.
-1 par pirate ou corsaire face (-).
-3 par pirate ou corsaire face (+).
-M valeur de manœuvre d'un amiral corsaire présent dans la ZM/ZP.
-1 combat naval dans la mer, pendant le tour.

Choix des pertes

Le joueur peut choisir de subir ses pertes sur ses navires de guerre dans la ZM. Dans ce cas, deux navires de guerre éliminés compensent la perte d'un niveau de flotte de commerce.

Retour des niveaux de flottes de commerce (ext. 1)

Les niveaux de flottes de commerce éliminés par les pirates, les corsaires ou les évènements ne sont pas définitivement perdus et reviennent en jeu progressivement (idem pour les colonies/comptoirs).

Retour des niveaux

Chaque niveau perdu est noté et reviendra dans la flotte commerciale d'où il a été éliminé progressivement chaque tour, à raison de un niveau par tour, jusqu'au retour de tous les niveaux perdus (idem colonies/comptoirs).

Ce retour est gratuit et ne compte pas dans les actions commerciales du joueur.

Concurrence obligatoire

Un niveau qui retourne dans une flotte (colonie…) et entraîne une concurrence obligatoire est considéré comme définitivement perdu s'il ne réussit pas à s'implanter dans la flotte à l'issue de la résolution de l'opération de concurrence.

Ceci s'applique aussi bien aux joueurs qu'aux pays mineurs.

Revenu du corsaire

Chaque niveau éliminé par un corsaire rapporte 2 D$ au joueur qui le contrôle. Il passe à 10D$ si la flotte transportait de l'or. Ces revenus sont à placer dans la fiche économique.

Pillage des corsaires

Les corsaires peuvent piller des comptoirs, colonies et provinces. Les provinces, comptoirs ou colonies visés peuvent appartenir à des pays mineurs ou à des joueurs. Il faut pour cela qu'il y ait état de guerre, sauf dans certains cas particuliers.

Le marqueur corsaire est placé dans la province, le comptoir ou la colonie concerné (considérer qu'ils débarquent). Si le corsaire est toujours présent en fin de tour, il pille.

En cas de combat, considérer qu'un corsaire face (-) vaut deux infanteries vétérans et face (+) cinq. Chaque perte de deux infanteries subie par le corsaire le réduit en face (-), ou s'il l'est déjà, l'élimine.

Au maximum deux corsaires peuvent piller une même colonie/comptoir/province le même tour.

Le joueur qui pille une province, colonie, comptoir reçoit immédiatement dans son trésor royal le double de son revenu. Il reçoit en plus tout l'or présent dans la colonie.

Retour au Port

Après la résolution des actes de piraterie et des attaques de corsaires, les joueurs rapatrient leurs unités militaires et leurs corsaires vers un port de leur choix, en jouant le risque de mer comme lors d'un mouvement normal.

Les unités navales des joueurs sont rapatriées d'abord, les corsaires ensuite. L'ordre entre unités navales et/ou corsaires des joueurs est le même que celui de l'initiative.

Lévriers des mers

Les corsaires anglais Drake et Hawkins, et les explorateurs Cavendish et Frobisher sont les « Lévriers des Mers ».

Ils peuvent commander des corsaires pour attaquer les flottes de commerce ou les colonies d'autres joueurs, sans que l'Angleterre ait à leur déclarer la guerre. Ils ne s'attaquent qu'à un seul joueur par tour, à la phase de Redéploiement.

Ils peuvent également être utilisés comme explorateurs, en ce qui concerne les découvertes des mers des provinces côtières.

Les présidios

Un joueur chrétien contrôlant militairement (et non ayant annexé) un port sur la côte africaine de la carte d'Europe, dans les îles de la Méditerranée ou dans toutes provinces de Hellas et Morea peut y construire une forteresse séparée du port de la province de placement. Celle-ci est nommée Présidio (utiliser un pion-forteresse du joueur).

Le port est alors bloqué (idem blocus) par cette forteresse, même si le pays qui le bloque n'est pas en guerre avec le possesseur du port. Toute entrée ou sortie sur ce port dépend d'un combat naval (sans abordage). La forteresse a une force de feu double de son niveau.

Le but du présidio est donc de gêner la sortie du port et non de le protéger.

Le tir du présidio est résolu sur la colonne B, quel que soit le type de navires entrant ou sortant dans le port et la technologie du joueur qui a le présidio. Aucun bonus n'est applicable.

Pertes :

- Le présidio ne subit aucune perte de combat de feu.
- Si le dé de feu du présidio indique au moins 25%, ou si le corsaire baisse d'un niveau moral, il ne peut pas sortir du sort à ce tour.

Un présidio est une forteresse, et comme telle, peut être pris par siège ou par assaut. Le joueur turc ne peut pas conserver un présidio qu'il aurait capturé.

Les palais royaux (ext. 2)

Création d'un Palais royal

La création est autorisée à partir d'un règne donné pour chaque puissance.

Créer un palais royal coûte 250 ducats. Cette dépense peut être étalée sur une durée de six tours. Une fois construit, le palais royal rapporte 75 PV. Versailles coûte 300 ducats et rapporte 100 PV.

Le Palais est placé sur la capitale.

Première date de création possible :

- Turquie : Soliman le Magnifique.
- Espagne : Philippe II.
- France : Louis XIV.
- Angleterre : Guillaume III.
- Autriche : dès la rupture avec l'Espagne.
- Russie : Pierre le Grand.
- Prusse : Frédéric II.

Schönbrunn est déjà construit quand l'Autriche devient une puissance (Hollande -> Autriche).

Avantage diplomatique

Bonus de +1 permanent pour mener toutes ses actions diplomatiques.

Avec Versailles, sous le règne du roi Louis XIV uniquement, la France a un bonus de +2.

Pillage d'un Palais royal

Le pillage de la capitale (où se trouve le Palais royal) rapporte le triple de la valeur de la province (au lieu du double).

La puissance pillée perd 20 PV et 1 en stabilité. Elle n'a plus son bonus diplomatique tant que sa capitale est occupée par l'ennemi.

Le Palais pillé n'est cependant pas détruit et reste intact.

Le Palais ne peut être pillé qu'une seule fois pendant une guerre.

Les régences fantoches (ext. 2)

Les Régences fantoches d'Afrique du nord

Lors des première et deuxième périodes (1492 à 1559), l'Espagne, la France, Venise et le Portugal, peuvent installer des régences autochtones fantoches en Afrique du Nord (Maroc, Al Djazair, Tunisie, Tripolitaine et Cyrénaïque).

Pour installer une régence fantoche, il faut faire la conquête totale du pays mineur.

Le conquérant touche la moitié du revenu du mineur conquis (arrondie au supérieur).

Le marqueur diplomatique du mineur conquis est alors placé, à la fin du tour, sur la case Annexion.

La Réaction turque

Si la Turquie joue un événement sur le mineur : N°8 Noblesse, N°22 Sursaut National, N°36 Révolte ou N°38 Diplomate, le gouvernement fantoche se révolte.

Le mineur redevient indépendant. Son marqueur diplomatique est remis directement en cas « Les Neutres ». La diplomatie est de nouveau possible pour tous.

Idem si une Armée turque prend le contrôle d'une province du mineur.

L'Algérie

L'Algérie se soulève automatiquement lorsque l'événement « Vassalisation turque d'Al-Djazair » se produit, ou lorsque l'amiral Barberousse entre en jeu.

Le Présidio

L'ex-conquérant crée automatiquement un Présidio sur la capitale (égal à son niveau de fortification).

Les ex-forces occupantes sont rembarquées vers un port ami.

La Fin des Régences fantoches

En 1560, tous les pays mineurs ainsi occupés se soulèvent automatiquement et redeviennent indépendants.

® retour en case « Les Neutres ».

Phase des Monarques

Séquence

1. Survie des Monarques
2. Successeur (en cas de décès)
3. Calcul de l'initiative

Survie des Monarques

Le joueur représente le monarque du pays dont il a la charge. Il exécute différentes actions grâce aux valeurs de son monarque, dont le règne a une durée limitée.

Durée du règne

Un monarque a une durée de vie évaluée en nombre de tours. Il doit cependant subir un test de survie à chaque tour, et s'il les réussit tous successivement, il meurt au début du tour suivant son dernier tour de règne. La durée de vie du monarque est déterminée à son avènement, sur la table de Règne, celle du premier monarque étant donnée au début de la campagne. Cette durée de vie peut être réduite par un échec au dé de survie. Le monarque peut également décéder en raison de l'évènement économique « maladie grave ».

Test de survie des monarques

Chaque joueur jette un D10 pour son monarque et, sur un résultat de 10 ou plus, le monarque meurt. Ce dé est modifié :

+1 si la stabilité du pays est négative.
+1 si le monarque est de santé fragile.
+2 le tour suivant une crise dynastique.
+1 le tour encore après.
+1 après les évènements « crise de folie du monarque » et « maladie grave ».
+2 après l'évènement « complots à la cour ».
+1 pour le joueur turc après 1560 (sauf si MIL ≥ 7).
+2 pour le joueur turc après 1665 (sauf si MIL ≥ 7).
+3 pour le joueur turc après 1700 (sauf si MIL ≥ 7).

Sur un résultat de un, la durée de vie du monarque augmente d'un tour, + deux maximum par monarque.

Successeur

Durée de vie

La durée de vie du successeur est déterminée par le jet d'un D10 sur la table de Règne. Elle donne la durée de vie, le nombre de tours, du nouveau monarque. Elle indique aussi le statut au début du règne, à savoir :

- Crise dynastique
- Minorité (bébé, enfant, adolescent)
- Majorité
- Santé fragile

Table de règne du successeur :

Dé	Évènement	Âge	Durée
1	Crise dynastique	Adulte	3T
2	-	Adulte	4T
3	-	Adulte	5T
4	-	Adulte	6T
5	-	Adulte	7T
6	-	Adulte	8T
7	-	Adulte	9T
8	-	Adolescent	10T
9	-	Enfant	11T
10	Santé fragile	Bébé	12T

Le joueur turc a un modificateur au dé de -1 à partir de 1665 et de -2 de 1700 à la fin du jeu (sauf si MIL ≥ 7).

Si le résultat obtenu est 1 ou 10 (crise dynastique ou santé fragile), il faut retirer le dé une deuxième fois pour déterminer l'âge.

Endogamie des Habsbourg d'Espagne :

La règle sur l'Endogamie des Habsbourg dépend du nombre d'actions dynastiques réalisées.

Toute action dynastique obtenue par événement compte aussi dans ce calcul.

Cette règle confère un malus spécial au dé sur la Table de Règne pour l'Espagne. Il s'agit de vérifier si un « 0 » est obtenu quand un nouveau monarque monte sur le trône (→ Crise dynastique).

Ce malus est à ignorer pour la durée du règne et du statut.

La table suivante indique, selon la période et le nombre d'actions, le malus :

	1	2	3	4	5	6	7	8
Période 1						-1	-2	-3
Période 2 à 4					-1	-2	-3	-3
Période 5				-1	-2	-3	-3	-3
Période 6 et 7			-1	-2	-3	-3	-3	-3

Cette règle est annulée dès que l'Espagne et le Habsbourg sont dissociés.

Valeurs du monarque

Chaque monarque possède trois valeurs :

- MIL : Militaire.
- ADM : Administration.
- DIP : Diplomatie.

Ces caractéristiques sont déterminées à chaque fois qu'un monarque monte sur le trône (après le décès du précédent), grâce à la table des Valeurs, telle qu'adaptée par Nico[3], sauf en cas de crise dynastique (voir dans le chapitre spécifique ci-dessous).

Le dé est modifié selon les évènements survenus au règne précédent :

-1 pour chaque « Décès de l'Héritier au Trône ».
-2 « Excellents Ministres », même s'il a été tiré plusieurs fois.

Venise reçoit par ailleurs un bonus de +1 pour le tirage de chacune des caractéristiques de son monarque. Le monarque vénitien a toujours au moins 5 en valeur dans chaque domaine.[4]

Table de caractéristiques du successeur :

- En colonnes, les caractéristiques du défunt.
- En lignes, le résultat du dé modifié.

	-4	5	6	7	8+
1-	3	4	4	5	5
2	4	4	5	5	5
3	4	5	5	6	6
4	5	5	6	6	7
5	5	6	6	7	7
6	6	6	7	7	8
7	6	7	7	8	8
8	7	7	8	8	9
9	7	8	8	9	9
10	8	8	9	9	9

Ces valeurs sont modifiées temporairement si le monarque est mineur.

Ces valeurs peuvent également être modifiées par les évènements économiques « crise de folie du monarque », « excellents ministres », « maladie grave », « scandale à la cour » et « complots à la cour ».

Crise dynastique

Les valeurs du nouveau monarque sont déterminées au hasard par un D10 non modifié, sans consulter la table des valeurs.

Les valeurs du monarque sont divisées par deux (arrondir au supérieur) pour ce tour uniquement.

La crise provoque une baisse de deux niveaux de stabilité.

Elle peut en plus :

- Donner aux joueurs alliés qui ont offert une dot de mariage une possibilité d'entrer dans une Guerre de succession (*voir infra*) ;
- Valider certains évènements politiques s'ils surviennent à la phase d'évènement suivante, ou sont déjà survenus dans la période en cours.

Il faut par ailleurs retirer le dé pour savoir si le monarque est mineur ou majeur.

La minorité

Elle peut être de trois stades : bébé, enfance ou adolescence. Elle entraîne une baisse temporaire des valeurs du monarque, de moins en moins forte au fur et à mesure qu'il grandit, jusqu'à ce qu'il devienne majeur :

- Adolescent : -1 ce tour.
- Enfant : -2 ce tour, -1 le suivant.
- Bébé : -3 ce tour, -2 le suivant, -1 celui d'après.

La majorité

Tout va bien.

[3] Expert yverdonnois.
[4] Extension 2.

Santé fragile

Le monarque souffre d'une faible constitution physique. Il a un malus permanent de -1 à son dé de survie à chaque tour.

Il faut par ailleurs retirer le dé pour savoir s'il est mineur ou majeur.

Guerre de succession

Il peut y avoir guerre de succession si le joueur perd son monarque, sous certaines conditions :

- Le joueur a reçu une dot lors d'une Alliance dynastique avec un autre joueur et cette alliance est toujours en vigueur ;
- Le résultat de la table de règne pour le nouveau monarque a pour résultat « Crise dynastique ».

Le joueur qui lui a donné une dot lors de leur Alliance dynastique peut soit lui déclarer la guerre ou soit lui déclarer son soutien et déclarer la guerre à ses ennemis, sans coûts en PV, ni en stabilité. Un soutien ne peut pas être refusé par le pays victime.

Si personne ne lui déclare la guerre, il n'y a pas de guerre de succession.

Si un joueur qui a déclaré la guerre de succession la gagne (minimum paix conditionnelle en sa faveur), le pays victime ne peut plus lui déclarer volontairement la guerre jusqu'à la fin de la période en cours, en plus des autres conditions de paix. Exception : sauf par CB donné par évènement.

Si le joueur victime gagne (minimum paix conditionnelle en sa faveur), tout joueur-soutien bénéficie de la même condition auprès du pays victime.

Calcul de l'initiative

L'initiative intervient à certaines occasions, elle détermine l'ordre du jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle selon la somme des valeurs de leur monarque, de la plus élevée à la plus basse. Au sort si égalité.

Deux joueurs en guerre contre le même ennemi jouent ensemble. On prend dans ce cas l'initiative de celui qui a l'initiative la plus basse.

Le joueur qui a l'initiative lors d'un tour peut laisser un adversaire jouer avant lui s'il désire voir venir.[5]

Au premier tour de la Grande Campagne, l'Espagne a exceptionnellement le privilège de l'initiative.

[5] Extension 2.

Phase d'évènements

Séquence

1. Évènements économiques
2. Évènements politiques

Cette phase se joue en simultané.

Chaque joueur tire un évènement économique. Puis 3 (parfois 4) évènements politiques sont tirés pour l'ensemble des joueurs.

Pions évènements (ext. 2)

Il existe 63 pions, décrivant 50 événements différents.

Chaque pion porte un nom et un numéro, afin de pouvoir se rapporter à sa description.

Tirage des pions

Chaque joueur pioche 1 événement au début de chaque tour.

Certains événements peuvent être conservés et joués plus tard (selon leurs indications).

Ils peuvent influencer légèrement mais à tout moment le cours de la partie. Ils apportent un élément supplémentaire de suspense, en complément des événements économiques ou politiques originaux.

Au début d'une partie, tous les pions sont placés dans un récipient où ils seront piochés par les joueurs.

Si le pion « Remise » est tiré, tous les pions déjà joués sont remis dans la pioche. De plus, chaque joueur remet au hasard la moitié de ses événements détenus (moitié arrondie au supérieur).

Main des joueurs

Les joueurs peuvent conserver un nombre illimité de pions.

Sauf indication contraire dans la description du pion, ils sont jouables à tout moment.

Échange de pions

Les joueur peuvent librement échanger (ou donner) leurs événements à la phase Diplomatique

Description des pions

N° 1 - Épopée

Vous obtenez la connaissance de toutes les découvertes effectuées ce tour-ci par un conquistador adverse (ou un explorateur).

Ou Hollande (uniquement) : vous avez un bonus +5 pour le test d'une découverte avec un explorateur.

N° 2 - Vent

Vous avez un bonus +4 pour l'avantage du vent lors d'une bataille navale.

N° 3 - Usure

Au choix :

a / Vous avez un bonus +4 lors d'un test d'usure.

ou

b / Vous infligez un malus -4 lors d'un test d'usure adverse.

N° 4 - Interception

Vous avez un bonus +4 pour intercepter (sur terre ou sur mer).

N° 5 - Colons / Marchands

Vous bénéficiez d'une Action coloniale gratuite (colonie ou comptoir) et d'une Action commerciale gratuite (flotte commerciale ou concurrence). Ceci, en plus de votre limite.

N° 6 - Objectif de Période

Au choix :

a / Lors de la révélation des objectifs de période, vous pouvez changer 1 objectif par un autre (sans modifier la priorité).

b / ou échanger 2 objectifs (en inversant leur priorité).

N°7 - Campagne Multiple

Vous bénéficiez d'une campagne multiple gratuite.

N°8 - Noblesse

A la phase de Renfort, vous obtenez :

- 1 général / ou conquistador (?) au sort, pour ce tour, et en plus de votre limite ;

- et 2D terrestres standards, en vétérans, gratuits.

N°9 - Campagne Simple

Vous bénéficiez d'une campagne simple gratuite.

N°10 - Découverte

Vous avez un bonus +4 pour le test d'une découverte (sur terre ou en mer).

N°11 - Concurrence

Vous avez un bonus +4 pour le test d'une concurrence commerciale.

N° 12 - Emprunt

Vous pouvez choisir librement le taux et le montant d'un emprunt national ou international.

N°13 - Paix

Vous avez un bonus +4 pour le test de paix avec un pays mineur de votre choix.

N°14 - Détachement Terrestre

A la phase de Renfort, vous obtenez 3D terrestres standards, en vétérans, gratuits.

N°15 - Détachement Naval

A la phase de Renfort, vous obtenez 3D navals standards, en vétérans, gratuits.

N°16 - Trésor

Au début de la phase Administrative, vous recevez un D100 D$.

N°17 - Explorateur / Conquistador

A la phase de Renfort, vous obtenez un explorateur / ou conquistador (?). Ceci, pour ce tour uniquement, et en plus de votre limite.

N° 18 - Retraite

Vous avez un bonus -4 pour retraiter indemne (sur terre ou sur mer).

N° 19 - Poursuite

Vous avez un bonus +2 pour faire une poursuite après une victoire (sur terre ou sur mer).

N° 20 - Stabilité

Vous gagnez de la Stabilité. Lancez un D10 et appliquez le résultat. Le dé est modifié par -2 si votre pays est en guerre, avec 2 provinces nationales envahies.

[1-3] +1 case ; [4-8] +2 cases ; [9-10] +3 cases.

N° 21 - Précepteur

Vous avez un bonus +3 pour le tirage d'une caractéristique de votre nouveau monarque.

N° 22 - Sursaut national

A jouer si votre pays est en guerre et a perdu 2 provinces nationales, ou s'il y a une Armée de révolte dans votre territoire .

1) Vous gagnez de la Stabilité. Lancez un D10 et appliquez le résultat.

[1-3] +1 case ; [4-8] +2 cases ; [9-10] +3 cases.

2) Vous gagnez aussi 2 Armées (+) vétérans (si disponibles ou à compléter, à placer dans une province nationale sous votre contrôle).

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi. Sinon, c'est sans effet.

N° 23- Talent Militaire

Vous avez un bonus +3 pour le tirage de la caractéristique MIL de votre nouveau monarque.

N° 24 - Longue Vie

Vous pouvez conserver un tour de plus un chef militaire (amiral, général, conquistador ou explorateur) qui devrait quitter le jeu ce tour-ci.

N° 25 - Traîtrise

Vous bénéficiez d'une traîtrise chez un adversaire avec qui vous êtes en guerre (joueur ou mineur).

Vous pouvez choisir l'une des deux options suivantes :

- Vous capturez immédiatement une forteresse ennemie, assiégée depuis au moins 1 round. Vous lui accordez les honneurs de la guerre s'il y a une force ennemie à l'intérieur.

ou

- (tour adverse) Vous jouez une pile terrestre de votre adversaire pendant qu'il joue (mais vous ne pouvez pas la faire attaquer).

N° 26 - Technologie

Vous avez un bonus +4 lors d'une Action technologique.

N° 27 - Tactique

Au cours d'une bataille (sur terre ou en mer), vous avez un bonus +2 au D10 lors d'un round de combat, au feu ou au choc (à annoncer avant).

N° 28 - Embuscade

® Utilisable Hors-Europe.

En défense, au cours d'une bataille (sur terre ou en mer), vous avez un bonus +4 au D10 lors d'un round de combat, au feu ou au choc (à annoncer avant).

N° 29 - Ruse

® Annule en plus l'événement Embuscade N°28 ou l'événement Traîtrise N°25.

Au cours d'une bataille (sur terre ou en mer), vous avez un bonus +2 au D10 lors d'un round de combat, au feu et au choc (à annoncer avant).

N° 30 - Surprise

Au cours d'une bataille (sur terre ou en mer), vous avez droit à une attaque au feu gratuite et supplémentaire, à jouer au début de la bataille (avant le 1er feu). Cette attaque se fait avec un bonus net +2 au D10 (sans tenir compte des autres modificateurs).

Idem sur mer, et vous avez automatiquement l'avantage naval au vent.

Idem pour faire l'assaut d'une forteresse.

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi.

Sinon, c'est sans effet.

N° 31 - Missionnaire

® Ne s'applique qu'aux pays qui en possèdent.

Vous recevez un missionnaire de votre choix à placer dans une Colonie.

N° 32 - Général

Vous recevez un Général (?) (tiré au hasard) jusqu'à la fin de la période, en plus de votre limite de période.

N° 33 – Amiral

Vous recevez un Amiral (?) (tiré au hasard) jusqu'à la fin de la période, en plus de votre limite de période.

N° 34 - Ministre

Jetez un D10 pour une caractéristique de votre monarque. Si le D10 ³ à la caractéristique ® la valeur du dé devient la nouvelle valeur (un 10 vaut 9). Sinon elle reste inchangée.

Ce ministre n'est pas un « excellent ministre » (pas de malus -2 pour le successeur).

N° 35- Dé

Vous pouvez rejouer un D10 que vous venez de lancer. Seul le nouveau résultat s'applique.

N° 36 - Révolte

A la phase des Événements, vous pouvez fomenter une révolte chez un autre joueur : lieu, force, etc… à déterminer avec la table de révolte du pays victime (selon la période jouée).

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi.

Sinon, c'est sans effet.

N° 37 - Nul

Vous tentez d'annuler immédiatement un pion événement joué par un autre joueur, sauf Espion (n°39). Peu importe de savoir en faveur de qui ou contre qui cet événement est joué.

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi.

Sinon, c'est sans effet.

N° 38 - Diplomate

Au choix :

a / Vous avez un bonus +4 lors d'une Action diplomatique.

ou

b / Vous infligez un malus -4 lors d'une Action diplomatique adverse.

N° 39 - Espion

Vous piochez au hasard 2 événements détenus par un autre joueur. Vous les regardez. Vous en gardez 1, et vous remettez l'autre dans la pioche.

N° 40 - Assassinat

A jouer à la fin de la phase des monarques.

Vous tentez d'assassiner un monarque (joueur ou mineur européen) ou un mercenaire adverse.

® Vous devez lancer un D10 pour réussir l'assassinat.

[1-5] Assassinat ; [6-8] Échec ; [9-10] Pris

Modificateurs

-1 chef mercenaire (en net, ignorer ¯)

-1 Stabilité négative (un mineur vaut +0)

-1 monarque turc ou Henri IV (roi de France)

+2 monarque chrétien (ou +1 s'il est de santé fragile)

+4 Pierre le Grand, Louis XIV, Frédéric II, Soliman et Charles Quint (en net, ignorer -)

® Si vous êtes « pris », vous perdez 1 niveau de Stabilité. Votre adversaire a un CB gratuit contre vous (il peut appeler ses alliés). Idem si c'est un mineur, vous perdez toute influence auprès de lui.

® Si un monarque est « assassiné » : la puissance adverse perd 1 en Stabilité. Un nouveau monarque est tiré, avec un malus de -1 au dé.

® Si un monarque est « assassiné » : la puissance adverse perd 1 en Stabilité. Un nouveau monarque est tiré, avec un malus de -1 au dé.

N° 41 - Contre Espion

Vous tentez d'annuler immédiatement l'événement : Nul (n°37), Espion (n°39) ou Assassinat (n°40) joué par un autre joueur.

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi.

Sinon, c'est sans effet.

N° 42 - Presse

Vous bénéficiez d'un bonus +3 pour améliorer votre Stabilité.

N° 43 - Révolution Industrielle

Vous bénéficiez d'un bonus +3 pour créer une manufacture.

ou

Angleterre (uniquement) : c'est un bonus +5.

N° 44 - Secte

Vous faite perdre un niveau de Stabilité à un joueur adverse.

D'autre part, si vous le jouez en même temps que le pion Assassinat (n°40), vous avez un bonus -3 supplémentaire pour l'assassinat.

N° 45 - Casus Belli

Vous bénéficiez d'un CB temporaire contre un pays de votre choix (sauf contre un allié).

N° 46 - Forteresse

A la phase de Renfort, vous recevez une forteresse gratuite, au niveau maximum actuellement en vigueur (dans votre pays).

N° 47 - Brûlots

Vous infligez un D10 de pertes à une flotte ennemie, au début d'une bataille navale, si vous possédez un port donnant dans la même mer (un port allié ou occupé compte). Les pertes contre des galères sont à tripler.

® Vous devez cependant lancer un D10 pour réussir cet événement. Si vous obtenez 4+, c'est réussi.

Sinon, c'est sans effet.

ou

Angleterre (uniquement) : c'est automatique (pas de dé à lancer). D'autre part, vous pouvez le faire contre une flotte adverse bloquée dans un port, ou contre une flotte bloquant un port ; dans les deux cas, en présence d'une Flotte (+) anglaise.

N° 48 - Sape

Vous avez un bonus +4 lors d'une action de sape pendant un siège.

N° 49 - Remise

Tous les pions déjà joués sont remis dans la pioche.

De plus, chaque joueur remet la moitié de ses événements détenus (moitié arrondie au supérieur), hors ceux venant d'être tirés.

Ces événements perdus sont tirés au hasard.

N° 50 – Exploit

Vous avez un bonus +2 pour n'importe quel jet de dés, et en supplément de tout autre événement ou bonus particulier.

Évènements économiques

Les évènements économiques sont tirés sur la table des Évènements économiques. Cette table est atemporelle et totalement aléatoire.

Ils sont déterminés par le jet de deux D10 consécutifs sur la table des Évènements économiques. Le numéro obtenu au croisement de la ligne et de la colonne donne l'évènement économique, lequel s'applique au joueur (ou, dans certains cas, à tous les joueurs) et généralement pour un tour.

1 – Crise de folie du monarque

Baisser toutes les valeurs des caractéristiques du monarque de moitié pour ce tour seulement (arrondir à l'inférieur). Modifier le dé de survie du monarque par +1 pour le prochain tour.

2 – Excellents ministres

Jeter un D10 pour chaque caractéristique du monarque. Si le dé est supérieur à la valeur en cours, prendre la valeur du dé. Sinon, ne rien changer. Tout changement est permanent.

Cet évènement entraîne cependant un malus de -2 aux dés tirés pour les caractéristiques du monarque qui succédera à celui actuellement en jeu.

3 – Maladie grave

Baisser toutes les caractéristiques du monarque de 3 chacune pour ce tour uniquement (1 minimum). En outre, jeter un D10. Si le résultat est 10, le monarque décède immédiatement. Modifier le dé de survie du monarque par +1 pour le tour suivant.

4 – Crise agricole

Le pays perd 50% (arrondir au supérieur) de son revenu des provinces ce tour. Perte temporaire à inscrire dans les autres revenus territoriaux. Ne concerne que les provinces du joueur, pas celles des vassaux.

5 – Pertes navales

Suite à des incendies et des tempêtes, 2 D10 de navires (ou l'équivalent x3 en galères) est détruit.

6 – Pillages et insécurité

Perdre 10% du revenu de ses provinces (avec vassaux, arrondir au supérieur). En outre, le joueur jette un D10 sur la table des Pirates pour la ZP de son pays, pour chaque flotte commerciale présente dans cette ZP. Placer un pirate face (-) dans cette ZP.

☞ *Les règles concernant les pirates se trouvent dans les règles communes Hors-Europe.*

7 – Evasion fiscale

Baisser le Trésor Royal de 20% (arrondir au supérieur) ce tour-ci. En outre, si le joueur Turc a tiré cet évènement, il doit jeter un D10. C'est le nombre de pachas qui deviennent très corrompus (les retourner sur leur verso du pion). Ces pachas sont choisis par le joueur tirés sur la table des Révoltes pour la période (ce joueur peut être le Turc si tiré).

8 – Corruption

Tous les coûts d'achats doublent ce tour-ci. Les coûts de l'entretien sont augmentés de 10% (arrondir au supérieur). En outre, si le joueur Turc a tiré cet évènement, il se passe la même chose que dans l'évènement économique 7 « évasion fiscale ».

9 – Percée technologique

Le joueur peut avancer un marquer technologique (terrestre ou naval) d'un nombre de cases sur la piste

de la technologie déterminé par un jet de D10 comme suit :

- 1-6 : 1 case
- 7-9 : 2 cases
- 10 : 3 cases

10 – Découverte de mines

Placer une mine dans une province nationale du joueur (et contrôlée) en montagne (à défaut, en forêt).

N.B. : La mine doit bel et bien être placée dans une province nationale – les frontières sont clairement délimitées sur la carte – et pas dans une autre province européenne ou sur la carte Hors-Europe.

11 – Vague d'obscurantisme

Baisser la stabilité d'1 niveau.

12 – Pirates

Jeter un D10 pour chaque ZM hors-Europe. Placer un pirate face (-) si la valeur du D10 est strictement supérieure au chiffre indiqué à côté du symbole pirate. 2 pirates face (-) (s'il y en avait déjà un) donnent un pirate face (+).

☞ *Les règles concernant les pirates se trouvent dans les règles communes Hors-Europe.*

13 – Développement des navires de guerre

Le joueur avance sa technologie navale d'1 case.

14 – Chef militaire

Jouer un D10. Pair = général, impair = amiral. Prendre ce pion chef au hasard dans les pions (?) du joueur (si disponible).

E chef est disponible pour 1 tour si le dé est < ou égal à 5. Il est disponible pour 2 tours (celui-ci et le suivant) si le dé est > à 5.

15 – Sécheresse

Baisser le revenu des provinces du joueur de 30% (arrondir au supérieur) pour ce tour. Ne concerne pas les provinces des vassaux.

16 – Année exceptionnelle

Augmenter le Revenu Brut du joueur de 10% ce tour (arrondir au supérieur).

17 – Vente de charges honorifiques

Jouer un D100, ce qui donne le produit de ces ventes, à toucher immédiatement en ducats dans le trésor royal.

18 – Epidémies

Baisser le Revenu brut du joueur de 20% pour ce tour (arrondir au supérieur).

19 – Afflux de colons

Donne un bonus de +3 au dé de colonisation ainsi qu'une opération de colonisation supplémentaire et gratuite, utilisable ce tour ou tout autre tour de la période en cours (pas au-delà).

20 – Réfugiés

Le joueur reçoit une mise forte gratuite pour une opération commerciale (NB : ne peut pas se cumuler avec une autre mise forte sur la même ZM/ZP). De plus, il reçoit un bonus de +2 pour la colonisation ainsi qu'une opération de colonisation supplémentaire et gratuite, utilisable ce tour ou tout autre tour de la période en cours (pas au-delà).

21 – Don à l'État

Le peuple fait un don d'un D100 ducats à rajouter au trésor royal.

22 – Scandale à la cour

Baisser la valeur diplomatique du monarque de 3 pour ce tour (1 minimum). Le joueur perd 50 ducats à retirer du trésor royal. S'il ne peut pas, il perd tout et fait banqueroute.

23 – Complots à la cour

Le joueur voit la caractéristique diplomatique de son monarque réduite à 1 pour la durée du tour. En outre, il ajoutera un modificateur de +2 au prochain jet de survie pour son monarque.

24 – Mauvais temps

Jeter un D10 au début de chaque round de la phase militaire. Si pair, rien ne se passe. Si impair, augmenter tous les jets d'usure en mer de +2 pour le round ; l'usure terrestre a lieu dès 3+ PM de mouvement.

25 – Décès de l'héritier du trône

Malus de -1 au dé de chacune des futures caractéristiques du prochain monarque. Cet évènement peut se cumuler plusieurs fois et les malus seront à appliquer en une fois sur le prochain monarque.

26 – Épuisement d'une mine

Placer un pion « mine épuisée » (verso de mine) sur une mine appartenant officiellement au joueur (Europe ou Hors-Europe). Elle est choisie au hasard, parmi les siennes.

<u>Complément de l'extension 1 :</u>

Jusqu'en 1664, le joueur Espagnol doit jeter un D10 chaque fois que l'évènement « Epuisement d'une mine » est tiré par n'importe quel joueur. Chaque mine d'or américaine est testée, en commençant en priorité par :

- La mine de Cuzco.
- La mine de Technotitlan.
- Une mine du joueur ayant le plus de mines (en principe c'est l'espagnol), puis une autre, etc. (puis passer à un autre joueur…).

Sur un résultat de (1), la mine testée est épuisée (le test s'arrête alors), en plus de celle visée directement par l'évènement.

A partir de 1665, le dé d'épuisement augmente :

- Période 1665-1699 : 2-
- Période 1700-1759 : 3-
- Période 1760-1792 : 4-

27 – Nouvel allié

Le joueur reçoit un modificateur de +3 en diplomatie sur un mineur de son choix, valable pour ce tour. Le choix du mineur doit être fait immédiatement et secrètement.

28 – Défection d'un allié

Le joueur a un malus de -4 en diplomatie sur un mineur choisi au hasard parmi ceux qui figurent sur sa piste diplomatique, en-deçà de la case « vassal ».

29 – Désertions

Jouer 2 D10. Le nombre obtenu donne le total d'infanteries perdus. Pour chaque trois infanteries (par tranche entière de 3), perdre une cavalerie en plus.

30 – Décès d'un chef militaire

Un pion chef (sauf monarque) choisi au hasard est retiré du jeu. Ce retrait est temporaire (1 tour) s'il s'agit d'un chef (?).

31 – Héritage dynastique

Le joueur reçoit un +5 en diplomatie pour un mineur vassalisable placé sur sa case Mariage Royal ou plus de sa piste diplomatique. Ce mineur doit être le plus près possible du territoire national du joueur en nombre de provinces.

32 – Offre de mariage

Un mineur neutre (case neutre) choisi au hasard offre un Mariage Royal au joueur, si la religion du mineur et celle du joueur sont les mêmes (si elles sont différentes, il y a réussite sur un résultat de 7+ sur un D10).

Un dé est lancé pour la dot : (1-5) le mineur l'offre, (6-10) le joueur doit la payer. Le joueur a la possibilité de refuser (dans ce cas, le mineur reste en case « Les Neutres »).

33 – Offre d'alliance

Le joueur reçoit un +3 en diplomatie (au dé) pour un mineur de son choix.

34 – Indépendance

Un mineur vassal (choisi au hasard, sauf Habsbourg) rompt sa vassalisation et ne reste qu'allié. Le joueur a un CB temporaire contre ce mineur. Baisser le marqueur du mineur sur la piste diplomatique de VA à AM.

35 – Regain de popularité

Le joueur reçoit 20 D$ dans le trésor royal. Certaines opérations administratives (action commerciale, colonie, comptoir, manufacture, DCI/DCE) reçoivent un bonus exceptionnel de +2 au dé pour ce tour.

Par contre, un malus de -10 au dé est appliqué à l'opération de levée exceptionnelle d'impôts.

36 – Enthousiasme pour l'armée

Le joueur peut soit toucher 15I et 5C gratuitement, soit accroître sa technologie d'une case.

37 – Enthousiasme pour la marine

Le joueur peut soit toucher 10 navires gratuits (ou 30 galères), soit augmenter sa technologie navale d'une case.

38 – Développement des techniques agricoles

Le joueur reçoit deux ducats par province (sauf celles pillées, occupées, etc.) du joueur pour ce tour. En outre, le joueur reçoit un bonus de +3 au dé pour l'amélioration de son DCI, et pour créer une manufacture « Céréale » ou « Vin ».

39 – Réorganisation de l'armée ou de la flotte

Donne un bonus de +2 au dé d'amélioration d'une technologie (navale ou terrestre au choix du joueur).

Permet aussi la conversion des unités en ne payant que 50% du prix, si le pallier d'une nouvelle technologie est franchi ce tour.

40 – Conquistador

Le joueur gagne un conquistador choisi parmi ceux (?), si disponible.

41 – Explorateur

Le joueur gagne un explorateur choisi parmi ceux (?), si disponible.

42 – Gouverneur (ext. 1)

Le joueur gagne un gouverneur (choisir au hasard entre la face ?1 et la face ?2 du pion identifié par « Gouverneur »). Il doit être placé sur une colonie ou comptoir du joueur dans une grande région donnée.

Ce gouverneur est considéré comme un conquistador, mais il ne peut pas quitter la grande région dans laquelle il est initialement placé.

Il donne un bonus au dé d'implantation de colonie/comptoir équivalent à sa valeur de manœuvre pour la colonie/comptoir où il est spécifiquement placé et un bonus de +1 au dé sur toute autre colonie ou comptoir de la même grande région.

Il ne reste en jeu qu'un maximum de deux tours et doit être retiré lors de la phase de retrait des chefs au deuxième tour suivant son apparition.

43 – Rayonnement diplomatique

Donne un bonus de +1 à toutes les actions diplomatiques sur les mineurs, et un bonus d'une colonne en faveur du joueur pour ses implantations de comptoirs et ses colonies.

44 – Essor de la culture

Idem que rayonnement diplomatique ci-dessus.

En outre, il donne un bonus de +20 au résultat des subsides, éventuellement accordés par les mineurs pour ce tour. Chaque subside rapportera au moins 20 ducats, quels qu'en soient les modificateurs.

45 – Déflation

Baisser le marqueur du niveau d'inflation d'une case vers la gauche.

46 – Crise économique

La demande pour les ressources exotiques diminue en Europe et les prix baissent. Ajuster les prix :

- Pêche : -
- Sucre/coton/peaux : -1 case
- Esclaves/épices/tabac : -2 cases
- Produits d'orient : -3 cases

47 – Boom économique

La demande pour les ressources exotiques augmente en Europe et les prix progressent. Ajuster les prix :

- Pêche : -
- Sucre/coton/peaux : +1 case
- Esclaves/épices/tabac : -2 cases
- Produits d'orient : -3 cases

48 – Redressement

Le monarque cède aux pressions pour redresser la situation. Le joueur peut choisir l'une des trois options suivantes pour ce tour :

- Payer sans surcoût des forces terrestres jusqu'au triple de sa limite de coût normal.
- Augmenter sa limite de construction de navires de 50% (arrondir au supérieur).
- Obtenir un bonus de +5 à l'action d'amélioration de stabilité.

49 – Traitrise

Le joueur bénéficie d'une traitrise chez un adversaire avec qui il est en guerre (joueur ou mineur). Le joueur peut choisir l'une des trois options suivantes :

- Capturer immédiatement une forteresse ennemie encore assiégée, ou obtenir un bonus de +4 au premier dé de sape s'il établit un siège ce tour-ci.
- Joueur lui-même une pile terrestre de son adversaire pendant le mouvement de celui-ci (mais il ne peut pas la faire attaquer).
- Obtenir un bonus de +5 à une de ses opérations diplomatiques contre un mineur de l'adversaire, ce tour.

Évènements politiques

Généralités

Les évènements politiques sont tirés sur la table des Evènements politiques. Ils sont regroupés en tableaux, chacun correspondant à une période.

Ils sont déterminés par le jet de deux D10 consécutifs sur la table des Évènements politiques de la période jouée.

Il y a trois évènements par tour. Il est possible qu'un quatrième soit généré par ces tirages.

Détermination des évènements

Généralités

- *Période 1492-1559 : -1 aux 2 dés à chaque évènement politique tant que le Traité de Tordesillas n'est pas tombé.*
- *Période 1560-1614 : -1 cumulé au 2ème dé d'évènement politique à chaque fois que le joueur Espagnol a taxé 50 D$ à la Hollande non-révoltée lors de la période précédente.*

Le jet du 1er dé détermine la colonne.

Si un 10 sort, le dé est alors relancé ; 3 cas sont possibles :

- 1 à 7 : un 4ème évènement est joué ce tour. Ignorer alors tout 10 au 1er dé des autres évènements (rejouer le dé).
- 8 à 9 : l'évènement est joué sur le tableau de la période précédente.
- 10 : l'évènement est joué sur la même colonne du tableau de la période suivante. Décision a été prise par consensus de ne pas tirer d'évènements avec plus d'une période d'avance. L'évènement « Révolte hollandaise » ne peut pas être joué avant 1560. Les évènements dépendants de l'existence de la Réforme ne peuvent pas être joués avant cette dernière.

Le jet du 2ème dé détermine l'évènement. On décompte à partir du haut de la colonne vers le bas (du montant du résultat), case par case, en sautant les cases cochées.

Si on arrive en bas, le décompte se poursuit en haut de la colonne suivante (à droite), et ainsi de suite (celle de l'extrême-droite rejoint celle de gauche).

L'évènement ainsi déterminé est appliqué et sa case est cochée (elle ne pourra plus être sélectionnée). Si toutes les cases sont cochées – cas exceptionnel mais possible – passer à la table de la période suivante.

Si le résultat est un nombre, il s'agit d'un évènement historique. Voir les annexes.

Il n'est jamais certain qu'un évènement se produise, compte tenu du fait qu'il y a plus de cases à cocher que d'évènements sélectionnés dans une période.

Evénement diplomatie

Les événements R et D ne font qu'un.

Tout événement R / D déclenche une révolte et un test de diplomatie (les deux à la fois).

a) Tension religieuse (un dé)

1-3 : ✞ Catholique

4-6 : ■ Protestant

7-9 : ☪ Islam, ✠ Orthodoxe, ⚐ autres

10 : calme

Tous les mineurs de la religion (tirée au sort) ont un malus +3 à leur test de fidélité.

b) Mineurs à tester : lancer deux fois un dé

® chaque résultat indique le groupe de mineurs à tester (si le même dé sort 2 fois : double test pour les mineurs du groupe !)

1. Aden ☪ 17, Bade ✞ 16, Suède ■ 15, Moldavie ✠ 17, Kazan ☪ 12, Turquie ☪ 11

2. Algérie ☪ 15, Bavière ✞ 10, Gênes ✞ 17, Portugal ✞ 16, Sibir ☪ 11, Soudan ☪ 9

3. Cyrénaïque ☪ 8, Lorraine ✞ 16, Russie ✠ 12, Danemark ■ 10, Habsbourg ✞ 18

4. Maroc ☪ 15, Palatinat ✞ 9, Suisse ✞ et ■ 9, Milan ✞ 13, Hollande ■ 12, Hyderabad ⚐ 11

5. Pape ✞ 8, Prusse ■ 16, Oman ☪ 14, Wallachie ✠ 16, Iraq ☪ 6

6. Savoie ✞ 9, Berg ■ 16, Tripoli ☪ 12, Thuringe ■ 14, Steppe ☪ 10, Mamelouk ☪ 8

7. Tunisie ☪ 8, Perse ☪ 5, Cologne ✞ 12, Hanovre ■ 15, Arabie ☪ 7, Lituanie ✞ 14

8. Crimée ☪ 18, Wurtemberg ✞ 12, Hanse ■ 16, Hongrie ✞ 17, Parme ✞ 9, Mysore ⚐ 9

9. Saxe ■ 11, Chevalier ✞ 18, Toscane ✞ 8, Pologne ✞ 12, Bohème ■ 15

10. Écosse ■ 13, Hesse ■ 14, Ohio ⚐ 18, Venise ✞ 14, Astrakhan ☪ 14, Naples ✞ 10

c) Test des Mineurs : lancer 2D10 par mineur

- si les 2D10 fidélité ® le mineur rompt avec le joueur, et va en case Les Neutres. [malus +3 si la religion est « en tension »]
- sinon, rien.

d) Cas particuliers

- un mineur en « annexion » n'est jamais testé.
- un mineur « vassal » qui a rompu, donne un CB gratuit à son ex-joueur (pour ce tour).
- la Suisse est à la fois catholique et protestante.

Pays déjà en guerre

Si un évènement politique provoque une guerre entre pays déjà en guerre, l'évènement n'est pas coché et est ignoré. Relancer les dés et tirer un nouvel évènement dans ce cas. Idem pour les guerres civiles.

Évènements conditionnels

Certains évènements historiques sont conditionnels, c'est-à-dire qu'ils ne se déroulent que si d'autres évènements sont tombés. Si c'est le cas, l'évènement est remplacé soit par R, soit par D (indiqué dans la table), et la case n'est pas cochée. S'il n'y a ni R, ni D indiqué, rejouer l'évènement.

Tirage des évènements

(*) = évènement conditionné par la survenance d'un autre (voir le descriptif des évènements concernés dans le chapitre suivant).

Cas A = jouer un évènement supplémentaire mais ignorer dans tous les cas les autres résultats de 10 pour ce tour.

Cas B = jouer un évènement de la période précédente sauf si tous ont déjà été appliqués ou si cette période est 1492-1519. Ignorer les 10 ensuite.

Cas C = idem B, mais période suivante.

Période 1492-1519 :

		Premier dé					
		1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
1-A	**Deuxième dé**	1/R	12	8/D	7/R	5/R	**Relancer le dé :**
1-B	Entre 1 et 9, cocher	1/R	4/R	3/R	12	9	1 à 7 : cas A.
1-C	1 case de haut en	1/R	12	6/R	10	6/R	8 à 9 : cas B.
1-D	bas en priorité puis	1/R	4/D	11	2/D	8/R	10 : cas C.
1-E	de gauche à droite.	2/R	5/R	7/D	R	8/D	
1-F		7/R	5/D	12	8/D	4/D	
1-G		3/D	7/R	8/R	2/R	11	
1-H		6/D	5/R	9	4/D	2/R	
	Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1520-1559 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé	1/R	6	10	2*/D	15*	**Relancer le dé :**
Entre 1 et 9, cocher	13/R	7/D	21	16	17	1 à 7 : cas A.
1 case de haut en	2*/R	3	9/R	22	19*	8 à 9 : cas B.
bas en priorité puis	3/D	8/D	12	7/R	12	10 : cas C.
de gauche à droite.	1/D	4	11	12	2*/R	
	4	9/D	20/D	8/R	21	
	5	11	14*	18	9/R	
	1/R	22	3/R	20/R	12	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1560-1614 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé Entre 1 et 9, cocher 1 case de haut en bas en priorité puis de gauche à droite.	1/R	1/R	19	10	20	**Relancer le dé :** 1 à 7 : cas A. 8 à 9 : cas B. 10 : cas C.
	2	4	3	11	14	
	3	7*/R	1/R	1/D	R	
	1/D	2	8	3	15	
	6/R	11	11	13	1/D	
	1/R	5/D	9	17	R	
	11	3	16	11	7*/D	
	9	6/D	12	18	5/R	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1615-1664 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé Entre 1 et 9, cocher 1 case de haut en bas en priorité puis de gauche à droite.	1/R	1/R	1/D	10/R	19	**Relancer le dé :** 1 à 7 : cas A. 8 à 9 : cas B. 10 : cas C.
	2/R	23/R	3/D	1/R	2/R	
	8/D	6*	9*/R	21	1/D	
	22	7	3/R	16	15	
	4/R	11	10	13	9*/R	
	3/R	4/R	4/D	1/D	17	
	5	12	11	14	23/D	
	5	20	3/R	18	10/D	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1665-1699 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé Entre 1 et 9, cocher 1 case de haut en bas en priorité puis de gauche à droite.	1*/D	2	4/R	14/R	9/D	**Relancer le dé :** 1 à 7 : cas A. 8 à 9 : cas B. 10 : cas C.
	16	3/D	11/D	10/R	18/D	
	2	5	8	16	12/D	
	1*/D	7*/R	14	9/D	15/R	
	3/R	6	15/D	7*/R	10/D	
	3/R	1*/D	12/R	13	14/D	

	4/D	7*/D	17	12/R	18/R	
	3/R	9/R	9/D	9/D	11/R	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1700-1759 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé Entre 1 et 9, cocher 1 case de haut en bas en priorité puis de gauche à droite.	1/R	5	2/D	14	1/R	**Relancer le dé :** 1 à 7 : cas A. 8 à 9 : cas B. 10 : cas C.
	2/R	16	12	7/R	12	
	2/R	2/R	5*/R	9*/R	17/R	
	3*	18	8*/D	8/D	13/D	
	6*/R	8*/D	10/R	15/D	1/D	
	2/D	17/D	1/D	11*	12	
	12	4	15/R	13/R	2/R	
	7/D	7/D	9*/D	1/D	14	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Période 1760-1792 :

	Premier dé					
	1-4	**5-6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Deuxième dé Entre 1 et 9, cocher 1 case de haut en bas en priorité puis de gauche à droite.	1	D	15	8*/R	16	**Relancer le dé :** 1 à 7 : cas A. 8 à 9 : cas B. 10 : cas C.
	4/R	15	11*	13	4/D	
	2/R	4/D	6*/R	10/R	7/R	
	14	1	7/D	12	9	
	3/R	2/D	7/R	7/D	6*/R	
	R	3/R	5/D	10/R	10/R	
	7/D	5/R	4/D	6*/R	8*/R	
	13	3/D	10/R	8*/D	6*/R	
Deuxième dé = 10 Relancer dé période suivante.						

D/R = jouer D ou R si l'évènement a déjà été joué.

Évènements de la période 1492-1519

1 – Traité de Tordesillas

A partir de ce tour, la règle spéciale du Traité de Tordesillas entre en vigueur. La France et l'Angleterre reçoivent un CB temporaire contre l'Espagne et le Portugal. L'Espagne et le Portugal touchent 50 ducats chacun dans leur trésor royal. Cet évènement est annulé ou ne peut plus avoir lieu si l'Espagne ou le Portugal sont partisans de la Réforme après l'évènement n°8 de la période 1492-1519.

L'Espagne et le Portugal se partagent le monde hors Europe pour délimiter leur zone d'influence.

Les 2 dés d'évènement pour la période 1492-1519 sont modifiés ainsi :

- -1 si l'Espagne et le Portugal sont catholique ;
- -1 s'il y a des colonies ou comptoirs en Amérique ce tour ;
- -1 si l'Espagne ou le Portugal détient le pion diplomatique Papauté.

Ces modificateurs ne s'appliquent plus dès 1520.

Jusqu'en 1550 inclus, tout pays catholique (sauf Espagne et Portugal) qui envoie une expédition hors Europe perd 1 niveau de stabilité. Une expédition est toute pile qui quitte la carte Europe, même un explorateur seul ou un simple corsaire.

De même, toute tentative de colonisation, réussie ou non fait perdre 1 niveau de stabilité à ces pays. Chaque pays ainsi concerné perd de plus le pion diplomatique de la Papauté s'il le possédait (celle-ci devient neutre).

Les joueurs catholiques souffrent de ces restrictions même s'ils sont en guerre avec l'Espagne et/ou avec le Portugal.

L'Espagne ne peut faire ni découverte, ni colonisation, comptoirs, flottes commerciales vers les mers et régions et régions situées en Afrique et en Asie, ou les régions de Belem, Recife, Bahia et Rio (Amérique du Sud). Elle peut cependant envoyer une expédition faire le tour du monde et coloniser la région de Lucon en Asie.

L'interdiction pour le Portugal concerne l'Amérique sauf Belem, Recife, Bahia et Rio. Il peut, comme l'Espagne, coloniser Lucon.

Lorsque le Traité de Tordesillas entre en application, les Colonies espagnoles en territoire portugais (ou vice-versa) sont soit éliminées, soit transférées à l'autre joueur qui a l'exclusivité sur le territoire. La décision est laissée au propriétaire de la Colonie. Il peut aussi décider de les conserver. Dans ce cas, on considère qu'il rompt le traité (appliquer les pénalités prévues par l'évènement pour un tel cas). Ceci s'applique aussi aux Comptoirs.[6]

L'Espagne et le Portugal peuvent, sans déclarer la guerre, attaquer toutes unités d'autres joueurs et mineurs qui se trouvent dans leurs zones respectives (chacun dans sa propre zone).

2 – Election au Saint-Empire

Un nouvel empereur doit être élu. Seuls les joueurs français et espagnols peuvent se porter candidats. Faire des enchères secrètes (en ducats), la plus forte l'emporte et devient empereur. L'argent misé est dépensé, quel que soit le résultat de l'élection pour le joueur.

Grâce au soutien des banquiers allemands Fugger, l'Espagne reçoit une mise gratuite de 30 D$ pour cette élection.

Si Charles Quint règne, l'Espagne reçoit une mise gratuite de 100 D$. (ext. 2)

Le vainqueur de l'élection reçoit immédiatement 50 D$ de prime dans son trésor royal et 10 PV, et devient empereur. L'empereur bénéficie de la règle concernant le Saint-Empire.

Si le joueur français devient empereur, rejouer cet évènement chaque fois que le roi français meurt, et ce jusqu'à ce qu'un Habsbourg devienne empereur, à la suite de quoi l'évènement n'est plus joué. Par contre, la prime spéciale ne s'applique plus dans toute nouvelle élection.

3 – Conflit commercial vénéto-turc

Venise reçoit un CB temporaire contre la Turquie si ce pays possède la province d'Alexandrie ou est en guerre contre le mineur Mamelouks. La Turquie peut annuler le CB en déclarant transférer 50% du revenu du Centre de commerce Grand Orient à Venise pendant tous les tours de la période (si elle le contrôle). La rupture de cet engagement peut entraîner une déclaration de guerre immédiate et gratuite (mais volontaire) de Venise à la Turquie.

4 – Guerre en Italie

Première occurrence (Napoli)

La France reçoit un CB temporaire immédiat contre l'Espagne. Elle doit l'utiliser ce tour ou le suivant.

En cas de guerre, baisser le marché européen de 250 D$ pour tous les joueurs.

[6] # 327.

La France doit contrôler la province Napoli d'ici à deux tours, sinon elle perd 10 PV. La France reçoit pour chacun de ces deux tours un bonus diplomatique de +2 pour le mineur Toscane et un malus de -1 chacune pour les mineurs Papauté et Parme.

La France peut refuser cet évènement et tout ce qui précède en échange d'une perte de 2 niveaux de stabilité. L'Espagne peut le refuser en perdant 3 niveaux de stabilité et en cédant immédiatement Napoli à la France. En cas de refus de cet évènement par l'un ou l'autre, il est quand même considéré comme joué. La France a un CB permanent contre l'Espagne jusqu'en 1515 tant que Napoli est espagnol.

En outre, la France peut considérer les territoires de la Savoie, de Milan, de Parme, de Toscane et de la Papauté comme territoires amis pour le mouvement lors du 1er tour de la guerre pour Napoli.

N.B. : Si cet évènement est tiré en même temps que l'évènement « Héritage Habsbourg du Milanais », Milan est toujours considéré comme territoire ami, sauf si l'Espagne décide de payer une déclaration de guerre des Habsbourg à la France.

=> Voir *infra* pour Italia e San Marco.

Deuxième occurrence (Milano)

La 2ème fois que cet évènement survient, procéder de la même façon en remplaçant Napoli par Milano. Seul le mineur Savoie est ami pour la France. Milano devient automatiquement français si le joueur qui contrôle le Habsbourg n'en a pas hérité (évènement n°7) et si la France y bouge une armée ce tour.

L'Espagne, si les Habsbourg ont hérité de Milano, reçoit automatiquement un corps expéditionnaire d'infanterie vétéran Suisse pour utilisation à Milano, constitué de l'armée suisse avec tous ses facteurs en vétéran. Ce corps expéditionnaire ne peut aller qu'en Suisse et à Milano et peut-être réutilisé tant qu'il lui reste des forces. *=> Remplacé par la règle de l'intervention suisse automatique ?*

Milano devient Habsbourg si la France ne le contrôle au bout de deux tours après le début de la guerre.

La France et/ou l'Espagne perdent les bénéfices de cet évènement s'ils sont partisans de la Réforme.

Italia e San Marco

Si l'objectif « Italie e San Marco » a été coché, chaque fois qu'une guerre en Italie survient (évènement), Venise doit y participer dans un camp (peu importe lequel) ou perdre deux niveaux de stabilité.

Venise peut annexer Milan ou Naples en cas de conquête lors de la paix (comme la France ou l'Espagne).

5 – Héritage Habsbourg de la Bohème

Les provinces Bohemia, Sudeten et Erz deviennent des provinces du territoire des Habsbourg.

6 – Héritage Habsbourg de la Hongrie

Si la Hongrie n'est pas conquise avant 1535 et si cet évènement survient, elle fait désormais partie de l'État des Habsbourg.

Ses technologies et les contenances de ses unités sont alors immédiatement réajustées au niveau de celles des Habsbourg. Son pion armée et ses détachements sont utilisés comme des pions Habsbourg.

Si l'évènement a lieu alors que la Hongrie a été conquise avant 1535, les ex-provinces hongroises deviennent automatiquement des provinces Habsbourg quand ceux-ci les occupent militairement, même si elles ne sont pas cédées lors d'une paix.

Tant que cet évènement n'est pas survenu, considérer la Hongrie comme un mineur neutre normal.

7 – Héritage Habsbourg du Milanais

Milano devient une province du territoire Habsbourg. Si Milano est contrôlée par la France, placer une révolte à Milan. L'Espagne reçoit immédiatement la possibilité de déclarer la guerre à la France ce tour ou le suivant (CB sans perte de stabilité).

En cas de guerre, baisser le marché européen de 100 D$ pour tous les joueurs pendant toute la durée de la guerre.

Si l'évènement n°4 ci-dessus survient en même temps pour Milano, les pertes du marché européen s'accumulent.

8 – La Réforme

La 1ère fois que cet évènement survient, tous les pays mineurs signalés comme étant de religion protestante dans l'état des mineurs deviennent protestants. Noter qu'ils sont catholiques avant cet évènement.

La 2ème fois qu'il survient, les joueurs catholiques doivent choisir une attitude face à la Réforme. Cette attitude doit être l'une des suivantes :

- Partisan de la Réforme : la religion du pays concerné change et devient le protestantisme.
- Partisan de la Conciliation : la religion du pays ne change pas, mais est tolérante.
- Partisan de la Contre-Réforme : la religion du pays reste le catholicisme.

Le choix doit être effectué secrètement. Une fois choisie, l'attitude est définitive (sauf par évènement ou par paix inconditionnelle imposée). En outre, pour les campagnes s'arrêtant en 1519, 1559 ou 1614, appliquer les handicaps de points de victoires donnés par l'attitude pour chacun des pays.

Conséquences générales

- Tout pays qui devient protestant ne peut plus faire de diplomatie sur la Papauté jusqu'à la fin de la période.
- Tout pays qui devient protestant perd immédiatement 2 niveaux de stabilité et joue pour deux révoltes dans son territoire (4 pour Espagne, Venise et Portugal).
- Tout pays qui adopte une attitude conciliante perd immédiatement 1 niveau de stabilité et jouer pour une révolte dans son territoire (2 pour Espagne, Venise et Portugal).
- Tout pays qui adopte une attitude conciliante n'a qu'un malus de -2 pour la diplomatie sur les pays protestants jusqu'en 1615.
- Tout pays qui adopte une attitude conciliante reçoit un bonus de +1 jusqu'en 1699 pour ses actions de création de manufactures, amélioration du DCE et ses actions commerciales.[7]
- A chaque tour, la puissance conciliante jette un dé : pair = +1 action coloniale, impair = rien. Ceci, en plus de la limite de la puissance.[8]
- Si un joueur est le seul à être partisan de la Contre-Réforme, il devient le Défenseur de la Foi Catholique et reçoit 20 PV. Il sera automatiquement le chef de file d'une éventuelle Croisade. S'il y en a plusieurs, c'est l'Espagne qui devient le défenseur de la foi catholique (à défaut, la France en l'absence de l'Espagne).
- S'il n'y a aucun partisan de la Contre-Réforme, tous les pays des joueurs perdent un niveau de stabilité supplémentaire.

Choix historiques

Historiquement, tous les pays ont choisi d'être partisans de la Contre-Réforme, bien que l'attitude de la France et de l'Angleterre puisse être considérée comme plutôt proche de la Conciliation.

Conséquences pour l'Angleterre

Si l'Angleterre est partisane de la Contre-Réforme, l'évènement « Acte de Suprématie » ne peut plus avoir lieu. Le remplacer par l'évènement « Guerre civile en Angleterre », qui est lui-même annulé pour la période 1615-1664. Le nombre d'actions coloniales passe à 2 seulement à partir de 1700. Le nombre de pions colonies/comptoirs diminue de -2 de 1615 à 1759. Un seul missionnaire est disponible. Handicap : -50 PV.

Si l'Angleterre est partisane de la Réforme, considérer l'évènement Acte de Suprématie (n°1 de la période 1520-1559) comme ayant lieu immédiatement et mettre à sa place l'évènement n°7 de la période 1615-1664 (Guerre civile en Angleterre » comme ci-dessus. L'Angleterre a par ailleurs droit à une action coloniale et une action de comptoir de 1492 à 1559. Handicap : -100 PV.

Aucune conséquence particulière si l'Angleterre est conciliante.

Conséquences pour l'Espagne

Si l'Espagne est partisane de la Réforme, elle ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté, ni recevoir les bénéfices de l'évènement « Guerre en Italie ». L'Espagne sera touchée par les Guerres de Religion comme la France (remplacer France par Espagne et vice-versa). L'Espagne perd le contrôle des Habsbourg qui devient immédiatement un mineur normal et ne peut jamais contrôler les Chevaliers, ni leur céder Malte. Chaque fois qu'un évènement Révolte la concerne, doubler le nombre de révoltes obtenues. L'Espagne dispose de deux actions coloniales et d'une action de comptoir de 1492 à 1792. Les limites de chaque période pour le DCI, le DCE et les pions industrie et colonie augmentent de 1 à partir de 1520. Les limites de chaque période pour les pions comptoirs augmentent de 2 à partir de 1492. La règle de l'El Dorado est annulée. Seuls les missionnaires « jésuites » sont disponibles. L'évènement Guerre de Trente Ans est annulé. Le Traité de Tordesillas (évènement n°1 de la période 1492-1519) est annulé ou ne peut plus avoir lieu. Handicap : -200 PV.

Si l'Espagne est partisane de la Contre-Réforme, elle reçoit un bonus permanent de +2 sur la Papauté, ainsi que les bonus liés à la restauration du catholicisme dans les pays protestants.

Si l'Espagne est conciliante, elle reçoit un malus de -5 à toutes ses actions d'amélioration de la stabilité dans cette période est la suivante. Handicap : -20 PV.

Conséquences pour la France

La France partisane de la Contre-Réforme sera plus touchée par les Guerres de Religion (période 1560-1614) et moins touchée par l'Expulsion des protestants de France (période 1665-1699). Handicap : -30 PV.

[7] Extension 2.
[8] Extension 2.

La France partisane de la Réforme ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté, recevoir le bénéfice de l'évènement « Guerre en Italie » et sera plus touchée par les Guerres de Religion. La France dispose d'1 action coloniale et d'1 action comptoir de 1492 à 1559, puis 2 pour chacune à partir de 1560 jusqu'en 1792. Les limites de chaque période pour le DCI, le DCE et les pions industrie, colonie et comptoir augmentent de 1 à partir de 1520. Les évènements Rébellion de la Rochelle, Fronde et Expulsion des Protestants de France sont annulés (considérer qu'ils sont remplacés par des évènements Révoltes ; deux révoltes pour les deux premiers). Lors de l'évènement « Mercantilisme colbertien », ne considérer que les valeurs du Ministre Colbert et annuler toutes les autres dispositions de l'évènement (y compris les * dans l'Aide de jeu de la France). La France ne peut pas vassaliser la Pologne en cas de victoire lors de la Guerre de Succession de Pologne. Handicap -100 PV.

Aucune conséquence particulière pour la France conciliante.

Conséquences pour la Turquie :

Elle n'est pas concernée par cet évènement. Pas de handicap.

Conséquences pour le Portugal

Si le Portugal est partisan de la Réforme, il ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté. Chaque fois qu'un évènement Révolte la concerne, doubler le nombre de révoltes obtenues. Par contre, il peut augmenter ses limites de DCI, DCE, manufactures, colonies et comptoirs d'1 de plus pour chaque période après celle-ci. Le Traité de Tordesillas (évènement n°1 de la période 1492-1519) est annulé ou ne peut plus avoir lieu. Handicap : -200 PV.

Si le Portugal est partisan de la Contre-Réforme, elle reçoit un bonus permanent de +2 sur la Papauté, ainsi que les bonus liés à la restauration du catholicisme dans les pays protestants.

Si le Portugal est conciliant, il reçoit un malus de -5 à toutes ses actions d'amélioration de la stabilité dans cette période est la suivante. Handicap : -20 PV.

Conséquences pour Venise

Si Venise est partisane de la Réforme, elle ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté. Chaque fois qu'un évènement Révolte la concerne, doubler le nombre de révoltes obtenues. Par contre, elle peut augmenter ses limites de DCI, DCE, manufactures, colonies et comptoirs d'1 de plus pour chaque période après celle-ci. Handicap : -200 PV.

Si Venise est partisane de la Contre-Réforme, elle reçoit un bonus permanent de +2 sur la Papauté, ainsi que les bonus liés à la restauration du catholicisme dans les pays protestants.

Si Venise est conciliante, elle reçoit un malus de -5 à toutes ses actions d'amélioration de la stabilité dans cette période est la suivante. Handicap : -20 PV.

Conclusion de l'évènement

La troisième fois et les fois suivantes où cet évènement survient, considérer l'évènement comme étant une Révolte ou un changement diplomatique selon la lettre figurant après le numéro de l'évènement.

Même chose pour l'évènement n°13 de la période 1520-1559 si cet évènement n°8 a au moins eu lieu deux fois.

9 – Pression diplomatique turque

La Turquie reçoit un bonus spécial de +3 sur un pays mineur musulman à la phase diplomatique.

10 – Guerre Angleterre/Ecosse

L'Ecosse attaque l'Angleterre, elle est jouée par la France sur un D10 pair ou l'Espagne sur un D10 impair. Elle reçoit ses forces et renforts en Offensive. Baisser le marché européen de 40 D$ pour la durée de la guerre.

L'Angleterre peut refuser l'évènement pour 20 PV et 3 niveaux de stabilité. Si elle le fait, elle ne peut plus faire aucune action diplomatique sur l'Ecosse jusqu'à la fin de la période en cours.

Le marqueur de l'Ecosse est replacé en Alliance Militaire sur la piste du pays qui en a obtenu le contrôle.

11 – Conquête russe

La Russie annexe une région adjacente.

Cette province est choisie par le joueur portugais, parmi les suivantes : Kazan, Steppes, Astrakhan, Sibir, Azov, Kouban.

La province Sibir peut être choisie deux fois :

- La 1ère fois, considérer tous les indigènes détruits et la zone entièrement découverte.
- La 2ème fois, placer la colonie Perm avec un niveau dans un espace de la région choisie.

12 – Action dynastique Habsbourg

L'Espagne peut choisir une action dynastique de son choix et l'appliquer.

L'action dynastique est automatiquement réussie, et sans coût.

Évènements de la période 1520-1559

1 – Acte de suprématie en Angleterre

Si l'Angleterre a choisi d'être partisane de la Contre-Réforme, ne pas considérer cet évènement qui ne peut survenir et jouer à la placer l'évènement n°7 de la période 1615-1664 (à cocher).

Si elle est partisane de la Réforme, cet évènement a déjà eu lieu et le joueur doit appliquer à sa placer l'évènement n°7 de la période 1615-1664 (à cocher).

Si l'Angleterre est conciliante, elle devient protestante (en principe jusqu'à la fin du jeu). Ajuster la stabilité anglaise de -1 et rajouter 150 D$ dans le trésor anglais.

L'Angleterre perd le marqueur de la Papauté si elle le possède (il est alors placé en case « les neutres ») et ne peut entreprendre aucune action diplomatique sur ce mineur jusqu'au décès du monarque anglais actuel.

La France, le Portugal et l'Espagne reçoivent un CB temporaire contre l'Angleterre.

2 – Guerre Danemark/Suède

Ne peut survenir qu'après l'évènement n°8 de cette période. Si c'est le cas, le Vastergotaland devient définitivement une province suédoise. Baisser le marché européen de 150 D$ pendant deux tours consécutifs. Sinon, rejouer pour un autre évènement.

3 – Guerre en Italie

Si Milano est français, considérer cet évènement comme joué et le cocher. Sinon, la France reçoit un CB temporaire immédiat contre l'Espagne, pour Milano, si cette province appartient aux Habsbourg. Elle doit l'utiliser ce tour et le suivant, sinon il est perdu.

En cas de guerre, le marché européen baisse de 250 D$ pour la durée de la guerre, pour tous les joueurs.

La France reçoit pour deux tours un bonus de +2 en diplomatie pour le mineur Toscane et un bonus de +1 pour les mineurs Papauté et Parme.

La France peut refuser l'évènement et tout ce qui précède en échange d'une perte de deux niveaux de stabilité. L'Espagne peut le refuser pour une perte de trois niveaux de stabilité et la cession de Milano à la France.

En cas de refus de cet évènement par l'un ou par l'autre, il est quand même considéré comme joué.

La France a un CB permanent contre l'Espagne jusqu'en 1560 si Milano reste sous le contrôle des Habsbourg.

4 – Extension de l'Empire mogol

La 1ère fois que cet évènement survient, la région Oudh est intégrée à l'Empire Mogol, avec ses forces. La 2ème fois, c'est la région Bengale.

Lorsque l'Empire mogol annexe la région Bengale, la flotte de commerce India est placée face (-) avec trois niveaux dans la ZM Eastern Indian Ocean.

A chaque fois que cet évènement survient, ainsi que dans les périodes suivantes, utiliser le général Akbar pour les unités de l'Empire mogol (NB : il n'y a pas de dates sur le pion Akbar).

Tout comptoir ou colonie d'un joueur dans ces provinces subit une attaque immédiate des indigènes, effectuée par les forces de l'Empire mogol (celles indiquées dans la Région Delhi).

5 – Guerre Perse/Turquie

Les forces de la Perse sont installées, jouées par l'Espagne, et elles attaquent la Turquie. La Perse reçoit les renforts en attitude offensive. Pendant cette guerre, baisser le marché européen de 100 D$ et le revenu du Centre de commerce Grand Orient de 50 D$.

6 – Vassalisation turque de Al-Djazair

Le mineur Al-Djazair devient un vassal de la Turquie si l'amiral Barberus est toujours en vie. Placer le marqueur Al-Djazair sur la case vassal de la Turquie.

L'amiral Barberousse peut commander des unités turques à partir de cet évènement.

Si Barberousse est mort, ou si ce mineur est déjà un vassal turc, cocher la case et rejouer pour un autre évènement.

7 – Guerre Pologne/Turquie

L'armée polonaise attaque la Turquie, jouée par l'Angleterre. Placer les renforts en attitude offensive. Si l'Espagne est en guerre contre la Turquie, c'est elle qui joue la Pologne.

8 – Fin de l'Union de Kalmar

Annule la règle spéciale de l'Union de Kalmar, expliquée dans les règles concernant le Danemark et la Suède. Permet également l'évènement n°2 de cette période.

9 – Troubles religieux en Allemagne

Si l'Espagne n'est pas partisane de la Contre-Réforme (cf. évènement n°8 de la période 1492-1519 ou n°13

de cette période), cocher la case de l'évènement et considérer que rien ne se passe.

Si elle l'est, elle reçoit un CB temporaire contre chaque État protestant du Saint-Empire, à utiliser immédiatement sinon perdu. Elle ne perd pas de stabilité pour ces déclarations de guerre.

De plus, pour chaque fois que l'évènement survient, toutes les actions diplomatiques de tous les joueurs sur les mineurs du Saint-Empire ont un malus exceptionnel de -2 pour le tour.

En outre, retirer 150 D$ au marché européen pour ce tour.

Pour chaque mineur protestant du Saint-Empire que l'Espagne conquiert, elle touche un nombre de PV équivalent à la valeur des provinces initiales de ce mineur. De plus, elle jette un D10 pour chaque mineur conquis : sur un jet de dé de 10+, le mineur abjure et devient catholique. Pour chaque restauration du catholicisme ainsi obtenue, l'Espagne touche 20 PV.

Chaque mineur protestant reconverti retourne au protestantisme le tour suivant sa conquête…

10 – Conflit dans l'Océan Indien

Le joueur Turc a un CB temporaire contre le Portugal utilisable ce tour et uniquement dans l'Océan indien. Les forces d'Oman et d'Aden sont immédiatement activées comme si attaquées par le Portugal et reçoivent les renforts en attitude navale. Placer les marqueurs Oman et Aden en position Entrée en Guerre sur la piste turque (sauf s'ils sont déjà en attitude supérieure).

Le revenu du Centre de Commerce Grand Orient est réduit à 50 D$ (maximum) par tour tant que dure cette guerre.

11 – Dynamisme colonial portugais

Chaque tour où cet évènement survient, considérer que le monarque portugais vaut 9 en administration et en diplomatie pour toutes les actions diplomatiques hors Europe et pour les opérations extérieures (flottes commerciales, colonies, comptoirs).

En outre, tous les jets de dé de colonisation et placement de comptoirs ont un bonus de +1 colonne pour le tour.

12 – Dynamisme colonial espagnol

Chaque tour où cet évènement survient, considérer que le monarque espagnol vaut 9 en administration et en diplomatie pour toutes les actions diplomatiques hors Europe et pour les opérations extérieures (flottes commerciales, colonies, comptoirs).

En outre, tous les jets de dé de colonisation et placement de comptoirs ont un bonus de +1 colonne pour le tour.

13 – La Réforme

Jouet la lettre figurant derrière le n° de l'évènement si l'évènement n°8 de la période 1492-1519 a déjà eu lieu deux fois. Sinon, jouer comme l'évènement n°8 de la période 1492-1519.

14 – Conquête russe du Khanat de Kazan

Ne peut avoir lieu en même temps que l'évènement n°15 ou l'évènement n°19. Dans ce cas, rejouer.

La Russie attaque et conquiert Kazan ce tour si ce mineur est neutre. La Turquie peut cependant intervenir en faveur de Kazan en déclarant la guerre au mineur Russie (avec CB). Elle place alors le marqueur de Kazan sur la position entrée en guerre. Le mineur Russie reçoit ses forces de base, plus les renforts en attitude offensive. Il est obligatoirement joué par le Portugal.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

15 – Conquête russe du Khanat d'Astrakhan

Ne peut avoir lieu en même temps que l'évènement n°14 ou l'évènement n°19. Dans ce cas, rejouer.

La Russie attaque et conquiert Astrakhan ce tour si ce mineur est neutre. La Turquie peut cependant intervenir en faveur de l'Astrakhan en déclarant la guerre au mineur Russie (avec CB). Elle place alors le marqueur « Astrakhan » sur la position entrée en guerre. Le mineur Russie reçoit ses forces de base, plus les renforts en attitude offensive. Il est obligatoirement joué par le Portugal.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

16 – Conquête russe de Worones

La province polonaise de Worones est conquise par le mineur Russie et devient une province russe.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

17 – Conquête russe de Smolensk

La province polonaise de Smolensk est conquise par le mineur Russie et devient une province russe.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

18 – Conquête russe d'Orel

La province polonaise de Orel est conquise par le mineur Russie et devient une province russe.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

19 – Conquête russe des Steppes

Ne peut avoir lieu en même temps que l'évènement n°14 ou l'évènement n°15. Dans ce cas, rejouer.

La Russie attaque et conquiert les Steppes ce tour si ce mineur est neutre. La Turquie peut cependant intervenir en faveur des Steppes en déclarant la guerre au mineur Russie (avec CB). Elle place alors le marqueur « Steppes » sur la position entrée en guerre. Le mineur Russie reçoit ses forces de base, plus les renforts en attitude offensive. Il est obligatoirement joué par le Portugal.

Si la province est déjà russe, rejouer l'évènement n°11 de la période 1492-1519.

20 – Guerre Russie/Turquie

La Russie (mineur) déclare la guerre à la Turquie et envahit (au choix du joueur portugais) Kazan, Astrakhan, Steppes ou Crimée.

En plus de sa force de base (2A+, 1A-, 2D, 2 généraux ?), la Russie tire initialement deux fois ses renforts en attitude offensive. La Russie a ensuite un bonus de +2 pour ses renforts (aux tours suivants).

La Russie dispose pour la durée de cette guerre d'une forteresse de niveau 2 dans chacune des provinces frontalières du mineur attaqué.

La paix a lieu si, pendant un tour, il n'y a pas eu de combat ou si le Turc n'envoie pas au moins une armée (+) dans le mineur attaqué. Dans ce cas, la Russie annexe toutes les provinces du mineur attaqué qu'elle a conquises.

Rappel : La Règle du sous-développement russe s'applique.

22 – Action dynastique Habsbourg

L'Espagne peut choisir une action dynastique de son choix et l'appliquer. L'action dynastique est automatiquement réussie et sans coût.

Évènements de la période 1560-1614

Rappel : Pour chaque tour où l'Espagne a taxé la Hollande dans les périodes précédentes, modifier le 2ème dé de chaque évènement de cette période par -1 cumulé (ex. la Hollande taxée 6 fois : -6 au dé) jusqu'à apparition de l'évènement n°1 ci-dessous.

1 – Révolte des Provinces-Unies

Déclenche la Révolte et permet l'application des règles spéciales sur cette Révolte se trouvant dans les règles de la Hollande.

En outre, le joueur hollandais place une révolte faible dans chacune des provinces suivantes : Hainaut, Artois et Luxembourg, et une révolte forte en Flandres.

2 – Arkhangelsk & Muscovy Trade Company

A partir de ce tour, le port d'Arkhangelsk est fondé et la ZP Russie entre en existence, avec une capacité de 5 jusqu'à la création de Saint-Pétersbourg, moment où elle passe à sa valeur de 10. L'Angleterre reçoit 10 PV et 50 D$.

Le joueur anglais place gratuitement une flotte commerciale face (+) dans la ZP Russie, avec 4 niveaux. Le joueur russe peut commencer à placer des flottes commerciales dans le tour suivant cet évènement.

Considérer que pour ses opérations commerciales, l'Angleterre possède les mêmes modificateurs en ZP Russie qu'en ZP Angleterre (DCE + DCI) jusqu'à la création de Saint-Pétersbourg. Noter que la Russie peut placer ses flottes commerciales dans cette zone même si elle ne possède pas de port sur la carte.

3 – Guerres en Inde

Aucun revenu de Comptoir (ressources exotiques) pour ce tour dans les régions suivantes : Delhi, Oudh, Bengale, Orissa, Carnatic, Gujarat, Marathi.

En outre, pour chaque colonie/comptoir portugais dans la région concernée, un test est fait. Sur un résultat de 5+ sur un D10, un niveau (colonie ou comptoir) ou de fortification est perdu.

Aucune fortification portugaise existante ne peut baisser en deçà du niveau 1 par cet évènement, sauf si le résultat du dé est un 10. Dans ce cas, la fortification est détruite.

4 – Guerre Pologne/Russie

Si la Pologne est déjà en guerre avec un joueur, cet évènement n'est pas applicable. Rejouer le dé et ne pas cocher cet évènement.

Sinon, l'armée polonaise attaque la Russie, jouée par l'Angleterre. Placer les renforts en attitude offensive. Baisser le marché européen de 100 D$ pour la durée de la guerre.

Si la Pologne (en guerre) est attaquée par un autre joueur, elle reçoit 2 renforts (la 2ème en attitude défensive) et un général ? (des mineurs, gris) à la phase logistique suivante.

5 – Extension de l'Empire mogol

Les régions Orissa, Gujarat et Punjab sont intégrées au pays mineur l'Empire mogol, avec leurs forces. Toutes les colonies dans ces régions sont éliminées. Les comptoirs perdent 2 niveaux chacun.

Chaque pion-forteresse perd un nombre de niveaux égal à un D10 divisé par 3 (arrondir à l'inférieur).

A la différence de l'évènement n°3 ci-dessus (Guerres en Inde), le minimum de fortification reste 1 (aucune forteresse ne peut être éliminée).

6 – Désastre portugais en Afrique

La province Tanger est annexée par le Maroc (et n'est plus portugaise). Cet évènement permet l'évènement n°7 de cette période.

Tous les détachements portugais (naval et terrestre) situés hors d'Europe sont réduits de 50% (arrondis au supérieur).

Hors d'Europe, chaque flotte commerciale face (-) portugaise perd 1 niveau, ainsi que tous les pions-forteresses portugais. Exception pour les régions Delhi, Oudh, Bengale, Orissa, Carnatic, Gujarat, Marathi, Punjab, Canton, Malaya, Celebes, Mozambica et Angola.

7 – Annexion du Portugal par l'Espagne

Jouable que si :

- N°3 joué deux fois et n°6, sinon rejouer.
- Ou après évènement n°6 et si tour en cours est 19+.

Cet évènement reste valide jusqu'à la survenance éventuelle de l'évènement n°4 de la période 1615-1664 suivante.

Le Portugal est maintenant considéré comme annexé par l'Espagne, tout en conservant exceptionnellement pour le joueur espagnol les unités militaires portugaises, les flottes commerciales, les colonies et les comptoirs.

L'Espagne peut fortifier, à ses frais, les comptoirs/colonies portugaises, avec des marqueurs de fortification portugais, s'ils sont disponibles.

Aucune action diplomatique d'un autre joueur ne peut avoir lieu sur le Portugal « annexé » jusqu'à l'évènement n°4 de la période suivante.

L'Espagne reçoit 300 D$ en phase de revenu pour l'ensemble du territoire et des revenus coloniaux du mineur portugais ainsi annexé (au lieu d'en obtenir les revenus). Elle ne paie aucun frais de maintenance et ne peut construire aucune force portugaise hormis le remplacement de celles déjà sur la carte.

Seuls les pions détachements portugais sont disponibles.

Les 300 D$ sont reçus, quel que soit l'état de l'Empire portugais au moment de l'annexion. En revanche, pour chaque comptoir ou colonie portugais perdu ensuite, le revenu diminue de 50 D$ (cela peut générer une baisse supérieure au revenu fourni par l'annexion). Si la révolte portugaise (évènement n°4 de la période suivante) est matée, ou bien n'a pas lieu, l'Espagne ne perd plus que 40 ducats (au lieu de 50) par établissement portugais perdu à partir de 1665, puis 30 ducats seulement à partir de 1700, et enfin 20 à partir de 1740.

Le Portugal continue d'être traité comme un mineur pour les paix avec les joueurs.

Les coûts d'activation en campagne des unités portugaises sur la carte est payé par le TR espagnol, de manière séparée et supplémentaire (comme si le joueur espagnol payait pour deux joueurs distincts).

8 – Annexion de Latvija par la Suède

Si la Latvija n'est pas conquise ou annexée par un joueur, la Courlande, la Livonie et l'Estonie deviennent suédoises avec toutes leurs forces.

Si une ou plusieurs de ces provinces appartiennent à un autre joueur, la Suède lui déclare la guerre. La Suède est contrôlée par la France.

La Suède reçoit alors ses renforts en attitude offensive (avec modificateur exceptionnel de +3 pour cet évènement), ainsi qu'un chef militaire. Baisser le marché européen de 50 D$ pendant la durée cette guerre.

9 – Guerre Perse/Turquie

La Perse attaque la Turquie. Elle est jouée par l'Espagne. Elle reçoit ses renforts en attitude offensive. Baisser le marché européen de 50 D$ pendant la durée de la guerre, et le Centre de commerce Grand Orient d'Alexandrie perd 50 D$ pendant la guerre.

La Turquie peut refuser l'évènement en payant 150 D$ et en perdant 3 niveaux de stabilité, ou en concédant une paix de niveau 2 à la Perse, en cédant une province adjacente au territoire perse. Ceci est applicable à chaque fois que cet évènement survient. Cependant, ce refus ne peut avoir lieu si la Turquie contrôle une province perse de 1492.

Si cet évènement est tiré une 2ème fois alors que la Perse est déjà en guerre contre la Turquie, l'Irak est annexé par la Perse (sauf si turque) et les forces irakiennes sont ajoutées aux forces perses.

10 – Révolte en Sierra Nevada

Placer une révolte faible contrôlée par la Turquie en Sierra Nevada. Cette révolte possède un malus intrinsèque (et cumulable avec un chef ou les malus ci-après) de -3 pour la mater.

Si la révolte survit un tour, elle touche un chef pris au hasard parmi les généraux ? mineurs disponibles. Pour chaque tour de survie de cette révolte, la Turquie touche 2 PV.

De plus, si la Turquie déclare la guerre à l'Espagne et y envoie des forces (turques ou vassales) soutenir la révolte, elle reçoit 5 PV immédiatement et 10 PV par tour de survie de la révolte.

Pour chaque 10 points de forces turques envoyées dans cette province, rajouter un malus de -1 au dé pour mater la révolte.

Si la révolte devient forte et survit encore un tour, considérer comme la province de Sierra Nevada comme un vassal turc nommé « Grenade » avec des forces de base de deux détachements de 9I, 1C. Aucune diplomatie n'est possible sur ce nouveau mineur.

Si l'Espagne reconquiert cette province, une nouvelle révolte faible apparaît, cette fois sans aucun modificateur particulier, à la phase de paix qui suit cette reconquête.

Ce mineur disparaît définitivement quand l'Espagne a reconquis la province Sierra Nevada et que la dernière révolte est matée, même si l'Espagne et la Turquie sont en guerre à ce moment-là.

11 – Guerres de religion en France

Un seul évènement « Guerre de Religion » peut avoir lieu par tour. Si un ou plusieurs autres surviennent au même tour, ne pas rayer leur case et rejouer l'évènement.

Chaque tour où cet évènement survient, le trésor royal français est divisé par deux (arrondi au supérieur).

D'autre part, la France doit toujours posséder au minimum ses forces de base lors d'un tour de Guerre de Religion. Si elles ont été démobilisées auparavant pour quelle que raison que ce soit, elles sont immédiatement levées et remises à leur niveau de la période, pour un coût forfaitaire de 200 D$ (à emprunter si le TR français est vide).

La procédure présentée ci-après dans le Cas général s'applique quelle que soit l'attitude adoptée par la France vis-à-vis de la Réforme. Pour les cas où la France est partisane de la Réforme, des explications spécifiques sont fournies dans les cas particuliers qui suivent le Cas général.

Cas général :

Tant que durent les guerres de religion, la France est en état de Refuse de Commerce avec tous les autres joueurs. Cet état étant involontaire, les autres joueurs n'ont pas de CB contre la France.

Joueur 5 révoltes sur la table de Révolte de la Période. A rejouer à chaque fois que l'évènement survient, même si la révolte précédente est toujours là (dans ce cas, une révolte faible devient forte, et une révolte déjà forte se voit ajouter un détachement de révolte de 10I dans la même province). Le joueur français contrôle les catholiques (sauf s'il est protestant).

Au début de chaque phase d'opération militaire, après les opérations administratives et avant le début du 1er round, faire les tests suivants :

- Pour chaque armée et détachement français, jeter un D10. 1-6, l'unité reste catholique ; 7-10 elle devient protestante et est remplacée par une unité équivalente protestante (elle est placée dans une province française en révolte, au choix du joueur hollandais). Chaque unité protestante bénéficie d'une campagne simple gratuite chaque round. Si le roi est empilé avec une unité, celle-ci a un bonus de fidélité de -2 (valable pour une seule unité).
- Jeter aussi un D10 pour chaque unité navale française. Sur un résultat de 1-6, l'unité reste catholique. Sur 7, elle est éliminée. Sur 8, elle est également éliminée et un pirate faible (-) est placé dans la ZP France. Sur 9 elle devient hollandaise et sur 10 elle devient anglaise.
- Idem pour les flottes commerciales françaises en ZM/ZP (Europe et hors-Europe). Les niveaux perdus sont placés dans une flotte commerciale de la nation qui récupère les niveaux (9 : Hollande – 10 : Angleterre) ou transférés automatiquement dans une flotte commerciale de la même nation déjà présente dans la même zone (ZM ou ZP).
- Pour chaque général et amiral, sur un D10 : sur 1-7, il reste catholique, sur 8-10, il passe sur une des révoltes ou des détachements protestants, au choix du joueur anglais. Les amiraux passent sur des pirates ou à défaut sont placés sur la case du tour suivant.
- Pour chaque colonie/comptoir, un dé est lancé : 1, l'établissement devient anglais (si protestante, sinon hollandais) : 2, l'établissement devient hollandais ; 3-4, l'établissement reste français mais perd un niveau ; sur 5+, il reste français, sans perte. S'il reste français, il est de la religion du monarque.

Les Protestants reçoivent par ailleurs automatiquement un détachement naval de 10 N lors du premier tour où ils apparaissent.

Les rebelles reçoivent des renforts à partir du 2ème tour de guerre civile, en prenant en compte les revenus des régions en révolte ;

Le nombre maximum d'armées ou de détachements protestants est égal au nombre d'armées et de détachements français (prendre des pions de mineurs au besoin).

Pendant toute la durée des guerres de religion, la France ne peut déclarer aucune guerre. Elle peut quand même faire des actions diplomatiques sur les mineurs européens. Toutefois, la valeur diplomatique du monarque est baissée de 2 pendant chaque tour que cet évènement en vigueur (minimum de zéro).

La France ne peut entreprendre aucune découverte, colonisation, diplomatie ou mouvement hors Europe, même si autorisé par les limites de la période ou les évènements.

Chaque tour qui suit l'apparition de cet évènement, sauf la dernière fois, on rajoute un malus de -2 au dé de survie du monarque français. Ce malus est permanent jusqu'au décès du monarque.

Le joueur français doit attaquer au moins une révolte par tour, sinon il perd un niveau de stabilité.

Lorsque cet évènement survient pour la 5ème et dernière fois, le général protestant (gris) Henry IV est placé sur une des révoltes au choix du joueur hollandais (il n'est pas contrôlé par la France), ou sur une armée protestante (s'il y en a). Sa valeur de manœuvre est retirée du jet de dé contre la révolte où il se trouve. S'il est sur une armée protestante, il en prend le commandement.

Si les révoltes renversent la dynastie (voir les règles concernant l'exécution du monarque), la France devient protestante si elle était catholique (ou l'inverse), avec tous les changements qui en découlent (cf. la Réforme). Toutes les révoltes sont retirées. Les évènements guerre de religion continuent cependant jusqu'à leur terme (en cas de re-victoire des révoltes, la France change de nouveau de religion, etc.).

Les guerres de religion prennent fin quand : 5 évènements joués, ou victoire des protestants en 2 tours (si France protestante, voir les règles y relatives) ou période 1615 commencée et aucune guerre de religion en cours. Dans ce cas, la France reçoit le roi Henri IV, quelle que soit sa religion.

A la fin du tour où la 5ème fois cet évènement est survenu, on vérifie l'état de la France :

- S'il y a des révoltes dans 12+ provinces, la France perd immédiatement 100 PV et 3 niveaux de stabilité. Son attitude devient (ou reste) conciliante).
- Sinon, le monarque français est immédiatement changé par un nouveau : Henri IV, valeur 9/9/9, durée de règne : 6 tours, sauf si le général Henri IV protestant a été tué, auquel cas on retire un nouveau monarque. S'il n'a pas été tué, le monarque possède les valeurs militaires du général Henri IV.

Rappel : les guerres de religion ne sont pas des guerres officielles : à ce titre les mineurs de la France ne peuvent pas intervenir dans ce conflit « franco-français ». Seules les piles des joueurs autorisés et éventuellement les unités impériales (si la France possède la couronne impériale) peuvent intervenir.

<u>France partisane de la Contre-Réforme :</u>

La France contrôles les catholiques (et les pions français). Placer en plus une révolte forte dans chacune des provinces françaises si après : Gascogne, Guyenne, Dauphiné, et une révolte faible en Vendée, Limousin et Poitou.

Chaque révolte (+) peut éventuellement être remplacée par un détachement de 8I, 2C de troupes protestantes, qui peuvent être inclus dans l'armée protestante.

Les dés lancés pour la fidélité des unités sont modifiés par +2 pour les unités terrestres, navales et les généraux et amiraux, et par -2 pour tous les autres cas.

L'Angleterre et la Hollande peuvent décider de soutenir les protestants. SI c'est le cas, rajouter un malus de -1 au dé de lutte contre les révoltes (cumulatif par soutien ainsi déclaré) et jouer une fois les Renforts pour l'armée protestante. Ce soutien est annoncé en phase diplomatique, à chaque tour où il y a des révoltes en France.

L'Espagne peut soutenir le joueur français (si elle-même est partisane de la Contre-Réforme) et envoyer des troupes pour réprimer les révoltes, moyennant tout accord conclu entre les joueurs. Chaque fois que l'Espagne soutient ainsi la France, la France gagne +1 en stabilité.

<u>France protestante :</u>

Place une révolte forte dans chacune des provinces françaises ci-après : Ile de France, Lyonnais, Champagne, et une révolte faible en Orléanais, Nivernais et Picardie. Si aucune de ces révoltes ne

survit plus de deux tours consécutifs, ignorer tous les autres évènements Guerre de Religion pouvant survenir ultérieurement (traiter comme un évènement sans effet particulier). Là où apparaissent des révoltes fortes initiales, les villes sont automatiquement contrôlées par les Rebelles (Paris, Lyon et Reims).

Le joueur français contrôle les armées protestantes (pions gris) et le joueur espagnol les armées catholiques (utiliser les pions armées français pour les catholiques).

Garder le tirage tel quel pour la fidélité des unités, il faut seulement inverser « catholique » par « protestant ». Une colonie/comptoir devient espagnole/portugaise (au lieu d'anglaise/hollandaise), si ces pays sont catholiques (sinon reste française).

L'Espagne peut soutenir le camp catholique (si elle-même est partisane de la Contre-Réforme) et envoyer des troupes en France sans avoir à déclarer la guerre. Si c'est le cas, rajouter un malus de -1 au dé de lutte contre les révoltes et jouer une fois les Renforts pour l'armée catholique (pions bleus français). Ce soutien est annoncé en phase diplomatique, à chaque tour où il y a des révoltes en France.

L'Angleterre et la Hollande peuvent soutenir le joueur français et envoyer des troupes pour réprimer les révoltes, moyennant tout accord conclu entre les joueurs. Chaque fois qu'elles soutiennent ainsi la France, cette dernière gagne +1 en stabilité.

Si re survenance d'un évènement « Guerre de Religion » alors qu'il y en a déjà un en cours, ne placer chaque révolte forte initiale que si la ville est assiégée ou a été prise, ou si la révolte forte a été partiellement ou totalement matée.

Espagne protestante :

Idem que France, à ceci près :

- 3 révoltes fortes en Castille, Aragon, Tolède.
- 2 révoltes faibles en Murcia, Salamanca.
- L'évènement n°4 « Guerre en Italie » (et le n°3 de la période suivante) est toujours applicable puisqu'il concerne d'abord et avant tout la France.

Fin de l'évènement :

La fin définitive des guerres de religion en France provoque l'avènement d'Henri IV (voir règles spéciales de la France).

12 – Fermeture de la Chine

Plus aucun comptoir hors de ceux déjà existants ne peut être placé dorénavant dans toute région de l'Empire de Chine.

13 – Guerre Angleterre/Ecosse

L'Ecosse attaque l'Angleterre, elle est jouée par la France sur un D10 pair ou l'Espagne sur un D10 impair. Elle reçoit ses forces et renforts en Offensive. Baisser le marché européen de 40 D$ pour la durée de la guerre.

L'Angleterre peut refuser l'évènement pour 20 PV et 3 niveaux de stabilité. Si elle le fait, elle ne peut plus faire aucune action diplomatique sur l'Ecosse jusqu'à la fin de la période en cours.

Le marqueur de l'Ecosse est replacé en Alliance Militaire sur la piste du pays qui en a obtenu le contrôle.

14 – Révolte en Corse

Placer une révolte face (+) en Corse, contrôlée par le joueur français. Si cette révolte face (+) n'est pas éliminée après un tour d'existence, placer un général mineur (?) sur la révolte. Si la révolte n'est pas éliminée au bout de 4 tours d'existence, la Corse devient un mineur catholique, sur lequel aucune diplomatie n'est possible. Placer alors un détachement de 10I vétérans (technologie Europe latine) avec un général mineur (?) en Corse.

15 – Guerre à Ceylan

S'il n'y a pas de colonie/comptoir d'un joueur à Ceylan, éliminer toute colonie ou comptoir de pays mineur (y compris vassal d'un joueur) dans cette région.

Sinon, joueur une attaque immédiate des indigènes, ceux-ci ayant une force de 100 et un bonus exceptionnel de +3 au dé. Ensuite jouer les règles de guerre normales avec les indigènes. Les indigènes possèdent automatiquement un général indigène.

16 – Guerres en Sibérie

Placer une révolte faible contrôlée par le joueur turc dans chaque province hors Europe où le joueur russe possède une colonie ou un comptoir.

En outre, les forces indigènes non encore éliminées de toutes ces provinces sont levées, en utilisant le pion armée du Khanat de Sibir (même si ce mineur a été conquis entre-temps), avec un jet de dé pour les Renforts global pour l'ensemble de ces forces. Utiliser le pion armée indigène pour rassembler tout surplus en un lieu de la convenance du joueur turc.

Ces indigènes peuvent détruire les colonies et comptoirs russes s'ils les occupent à la fin d'un round. Les révoltes peuvent aussi attaquer les colonies et comptoirs russes à la phase de redéploiement, comme s'il s'agissait d'une attaque des indigènes de force 20 par révolte face (-).

17 – Création de la East India Company

Rejouer si cet évènement survient avant le tour 21.

Rejouer si l'Angleterre n'a pas encore installé au moins un comptoir en Asie et ne possède pas un monarque valant au moins 7 en ADM.

Sinon, le DCE anglais augmente immédiatement d'1 niveau et les limites du DCE anglais sont accrues de 1 niveau supplémentaire par période, y compris celle-ci, jusqu'à un maximum de 5.

Enfin, l'Angleterre touche un niveau gratuit à placer dans une flotte commerciale pour une ZM adjacente à toute Région asiatique.

18 – Veerenigte Oostindische Companie

Idem évènement n°17 ci-dessus, mais appliqué à la Hollande, avec la différence que la Hollande reçoit deux niveaux de flotte de commerce au lieu d'un.

19 – Memel devient prussienne

La province Memel fait immédiatement partie de la Prusse, avec toutes ses forces et ne fait plus partie du mineur Hansa. Si cette province appartient à un joueur, la Prusse lui déclare la guerre. Dans ce cas, la Prusse reçoit deux fois les renforts en offensive. En cas de guerre, baisser le marché européen de 50 D$.

20 – Création de la Bourse d'Amsterdam

A partir de ce tour, le joueur hollandais reçoit un bonus à ses dés sur la table des prêts équivalent à la valeur de son DCI, pour le montant et les intérêts (mais pas pour la durée).

Évènements de la période 1615-1664

1 – Guerre de Trente Ans

Tour 1 :

Placer une révolte forte en Bohemia, avec le général Mansfeld (s'il est en jeu) ou un général mineur (?). Rajouter aussi un détachement de révolte de 10I à Prague qui se révolte aussi.

Les États mineurs suivants sont en guerre contre les Habsbourg (pas contre l'Espagne) : la Saxe et le Palatinat. Ils sont contrôlés par la Hollande, et leur marqueurs sont placés au statut Corps expéditionnaire. Ils reçoivent les renforts en offensive. Les unités de ces mineurs sont alliées de la révolte.

La Bavière devient alliée des Habsbourg et son marqueur est placé en Corps expéditionnaire (sur la piste du joueur espagnol). Elle touche le général Tilly à Munich (s'il est en jeu) ou un général mineur (?). Elle reçoit les renforts en offensive.

Poursuite de la guerre :

A la fin du tour où cet évènement survient, cela peut dégénérer en Guerre de Trente Ans si la guerre se poursuit. Si tel est le cas, le joueur espagnol pourra tenter de prendre le contrôle du Saint-Empire.

La guerre se poursuit si le joueur hollandais déclare la guerre à l'Espagne (en bénéficiant d'un CB sans perte de stabilité).

Sinon, un test de poursuite de guerre a lieu. Sur un résultat de 10+, la guerre s'arrête. Ce dé est modifié comme suit :

+6 si la révolte est détruite.
+1 par victoire majeure remportée sur le Palatinat ou la Saxe
+2 si Prague est reprise.
-1 par round où la révolte a survécu et par défaite majeure subie par les Habsbourg.

Si la guerre n'est pas poursuivie, l'évènement s'arrête là. Une paix blanche est conclue entre les Habsbourg et ses adversaires mineurs et la révolte s'éteint.

Si la révolte se poursuit, plus aucune diplomatie n'est autorisée sur les États membres du Saint-Empire pour la durée totale de l'évènement. Pendant l'évènement, tous les chefs mercenaires (?) sont disponibles.

La France et la Hollande peuvent intervenir dans la guerre contre les Habsbourg et l'Espagne quand elles le souhaitent (CB sans perte de stabilité) et peuvent la poursuivre au-delà de la fin de l'évènement si leur situation le permet.

Les joueurs doivent suivre la chronologie ci-dessous :

Tour 2 :

Tous les États protestants du Saint-Empire entrent en guerre contre les Habsbourg sur un D10 de 1-8. Tous les marqueurs de ces mineurs sont placés à Entrée en Guerre sur la piste de la Hollande.

Même jet de dé et conséquences pour les États catholiques du Saint-Empire, mais Entrée en guerre aux côtés de l'Espagne.

Tous les mineurs en guerre, protestants et catholiques, reçoivent les renforts en défensive.

Au 2ème round, le Danemark entre en guerre aux côtés des États protestants. Il reçoit les renforts en offensive et est joué par l'Angleterre (marqueur placé à Entrée en Guerre).

Au tour 3 :

La Suède entre en guerre aux côtés des États protestants. Elle reçoit les renforts et est contrôlée par

la France (marqueur placé en Entrée en guerre). La technologie suédoise devient guerre baroque.

La guerre se poursuit aux tours 4, 5 et 6.

A la fin du tour 6 :

Une évaluation de la situation est effectuée lors de la phase de paix du tour 6 :

- Les Habsbourg prennent le contrôle du Saint-Empire si tous les Etats protestants qui en sont membres ont été conquis et forcés à signer la paix. Dans ce cas, les Habsbourg (le joueur espagnol) contrôlent les pions armée et détachement du Saint-Empire (qu'ils conservent en armée + et détachement complets, maintenance gratuite) qui s'ajoutent à leur force de base.
  Le joueur espagnol reste empereur de manière permanente (ou le devient si l'empereur était français) et ne sera pas affecté par l'évènement Guerre de succession d'Espagne (n°1 de la période 1700-1759). Il reçoit en plus 100 ducats par tour.
  Aucune diplomatie n'est plus permise sur le Saint-Empire et ses différents membres, sauf la Prusse.
- Sinon, la paix est signée au sein du Saint-Empire qui conserve son statut normal. Toutes les provinces protestantes et mineurs conquis par l'Espagne et ses alliés lui rapportent un bonus de 10 PV.
  Toutes les provinces catholiques et mineurs perdus par l'Espagne rapportent 5 PV au joueur qui les a conquis (par lui-même ou ses alliés mineurs).
  La Suède signe la paix en vainqueur (mais pas de PV gagnés ou perdus par quiconque) et obtient les provinces de Bremen, Kiel et Ost Pommern. Le Danemark signe comme la Suède et reçoit la province de Mecklembourg.
  Hormis les provinces ci-dessus, toutes les autres sont évacuées et restaurées comme avant la guerre, sauf celles cédées aux Habsbourg par les paix imposées aux mineurs ou aux joueurs.

2 – Temps des troubles en Russie

Le joueur russe jette 6 fois le dé sur la table de Révolte de la période. Il place aussi une armée révolte avec le général Dimitri s'il est en jeu (ou un général mineur (?) sinon), et reçoit les renforts en offensive (même technologie que les mineurs orthodoxes). Ces révoltes et cette armée sont contrôlées par l'Angleterre qui positionne l'armée où elle le souhaite en territoire russe.

Si une des révoltes ou l'armée subsiste en fin d'un tour, l'évènement se renouvelle (sans armée en plus). Il se termine quand toutes les révoltes sont éliminées et que l'armée de révolte a subi au moins une défaite majeure. L'Angleterre reçoit 10 PV par tour de survie.

A partir du 2ème tour la Pologne peut déclarer la guerre à la Russie. Un dé est jeté, la Pologne attaque sur un résultat de 10+. Le dé est modifié par +1 pour chaque tour écoulé depuis le début de l'évènement, +1 pour chaque révolte (-) et +2 pour chaque révolte (+) encore en Russie, ainsi que +3 si Dimitri est toujours en vie. Si la Pologne intervient, elle est contrôlée par l'Angleterre (marqueur placé en entrée en guerre).

Si, à la phase de paix, la Russie décide de céder une province frontalière au territoire suédois à la Suède, elle recevra un bonus de +10 à sa prochaine action diplomatique sur la Suède. Ceci n'est pas valable si la Suède est en guerre par ailleurs.

S'il y a plus de 10 révoltes en Russie à la fin de la période, le monarque russe décède immédiatement au 1er tour de la période suivante, par crise dynastique (résultat 1 sur la table de règne).

3 – Guerre Perse/Turquie

La Perse attaque la Turquie. Elle est jouée par l'Espagne. Elle reçoit ses renforts en attitude offensive. Baisser le marché européen de 50 D$ pendant la durée de la guerre, et le Centre de commerce Grand Orient d'Alexandrie perd 50 D$ pendant la guerre.

La Turquie peut refuser l'évènement en payant 150 D$ et en perdant 3 niveaux de stabilité, ou en concédant une paix de niveau 2 à la Perse, en cédant une province adjacente au territoire perse. Ceci est applicable à chaque fois que cet évènement survient. Cependant, ce refus ne peut avoir lieu si la Turquie contrôle une province perse de 1492.

Si cet évènement est tiré une 2ème fois alors que la Perse est déjà en guerre contre la Turquie, l'Irak est annexé par la Perse (sauf si turque) et les forces irakiennes sont ajoutées aux forces perses.

4 – Révolte au Portugal

A ne jouer que si le Portugal est actuellement annexé par l'Espagne (via évènement n°7 de la période précédente).

Baisser le marché européen de 100 D$ pendant toute la durée de la révolte.

Placer deux détachements portugais dans les provinces nationales portugaises, une révolte face (+) dans chacune des provinces du Portugal, une révolte face (-) dans chacune de ses colonies au Brésil

(Régions : Belem, Rio, Recife, Bahia) ainsi que deux généraux ? sur les révoltes. Toutes ces révoltes sont contrôlées par le joueur anglais.

Aucune unité militaire portugaise ne peut bouger ni combattre ce tour ni le suivant (ces unités sont portugaises et n'appartiennent plus à l'Espagne). Les villes de Lisboa et d'Oporto sont contrôlées par les révoltes.

Placer un général mineur (?) sur une des révoltes, sa valeur de manœuvre étant retirée au jet de dé de répression.

Si les révoltes ne sont pas totalement éliminées après deux tours, le Portugal révolté retrouve l'usage de 50% de ses unités (le reste est éliminé), contrôlées par le joueur anglais.

Ces révoltes se renouvellent tous les tours. Si Lisboa n'est pas capturée au plus tard deux tours après le début de ces révoltes, le Portugal retrouve l'usage de ses forces de base de 1492 et reçoit les renforts en attitude défensive.

Fin de la révolte :

- Si toutes les forces portugaises au Portugal sont détruites au bout de 6 tours et toutes les villes portugaises contrôlées par le Portugal ou ses alliés, le Portugal reste annexé à l'Espagne. Dans ce cas, pour chaque colonie et comptoir, joueur un D10. Sur 8+, la colonie/comptoir est éliminé, avec les forces portugaises qu'il contient et remplacé par un établissement espagnol équivalent de même niveau.
  Par ailleurs, si la révolte portugaise est matée, ou bien n'a pas lieu, l'Espagne ne perd plus que 40 ducats (au lieu de 50) par établissement portugais perdu à partir de 1665, puis 30 ducats seulement à partir de 1700, et enfin 20 à partir de 1740.
- Sinon, le Portugal n'est plus annexé à l'Espagne à la fin du tour 6 (annule l'évènement n°7 de la période précédente) et redevient un mineur neutre normal avec ses forces de 1492 au Portugal et les colonies et comptoirs qui lui restent. L'Angleterre touche 30 PV et place immédiatement le marqueur diplomatique portugais sur sa case Alliance militaire.

5 – Extension de l'Empire mogol

La première fois que cet évènement survient, la région de Marathi est intégrée à l'Empire mogol, avec ses forces. La deuxième fois, la région de Carnatic.

6 – Guerre Angleterre/Ecosse

L'Ecosse attaque l'Angleterre, elle est jouée par la France sur un D10 pair ou l'Espagne sur un D10 impair. Elle reçoit ses forces et renforts en Offensive. Baisser le marché européen de 40 D$ pour la durée de la guerre.

L'Angleterre peut refuser l'évènement pour 20 PV et 3 niveaux de stabilité. Si elle le fait, elle ne peut plus faire aucune action diplomatique sur l'Ecosse jusqu'à la fin de la période en cours.

Le marqueur de l'Ecosse est replacé en Alliance Militaire sur la piste du pays qui en a obtenu le contrôle.

7 – Guerre civile anglaise

Si l'Angleterre est conciliante, ne pas jouer cet évènement. Si elle est Contre-Réforme, jeter le dé 3 fois sur la table de révoltes de la période, et c'est tout.

Si l'Angleterre est protestante, la guerre civile éclate en Angleterre et le pays est divisé en deux camps : Royalistes (partisans de la contre-réforme et contrôlés par le pays défenseur de la foi catholique), en principe l'Espagne et les Parlementaires (joueur anglais).

L'Angleterre ne peut déclarer aucune guerre ce tour. Le joueur anglais perd immédiatement un tiers de son trésor (s'il est inférieur à 50 D$, il perd tout et fait banqueroute).

Les forces terrestres anglaises sont scindées moitié royalistes, moitié parlementaires. Les royalistes sont placés dans le pion armée royaliste. Les forces navales subissent une perte de 10% (arrondis au supérieur), et 2 pirates (+) sont placées dans la ZP anglaise.

Les Royalistes reçoivent par ailleurs automatiquement un détachement naval de 10 N lors du premier tour où ils apparaissent.

Le joueur anglais jette 3 dés sur la table de révoltes de la période. Cependant, ces révoltes ne peuvent pas être contrôlées par le joueur royaliste.

Le joueur royaliste reçoit le pion King (monarque) anglais et un général neutre (?), ou, s'il est présent, le général Rupert (pion face rose royaliste). Il obtient aussi les renforts pour les royalistes, sur un D10 non modifié, en offensive. Il contrôle la province de Midlands, ainsi qu'un nombre de provinces adjacente égal à 1/3 de D10 (arrondir au supérieur), ne pouvant inclure Anglia qui reste sous le contrôle du parlement. Pour chaque paire de province royaliste contrôlée à partir du 2ème tour de guerre, le joueur royaliste reçoit

un modificateur de +1 au dé des renforts (maximum +4) en attitude offensive.

Le joueur anglais conserve le contrôle de la flotte de guerre, des flottes commerciales, des établissements anglais Hors-Europe (avec leurs revenus) et est dirigé par un monarque immortel (ne pas jouer la survie tant que dure la guerre civile), le Parlement, de valeur 5/8/8. Les limites d'achat de forces militaires terrestres en Angleterre sont doublées pour le joueur anglais sont doublées pendant la durée de la guerre civile. Si le général Cromwell est présent, le joueur anglais (parlementaire) obtient automatiquement la technologie terrestre Guerre Baroque (s'il ne l'a pas déjà) au 2ème tour de la guerre civile.

Chaque camp place ses unités dans les provinces qu'il contrôle, Royaliste d'abord, Parlementaire ensuite.

La guerre civile se poursuit tant que les royalistes ou les parlementaires n'ont pas gagné (pas de paix ni de diplomatie possible avec le mineur royaliste).

Un camp gagne quand :

- Il contrôle la province Anglia et au moins cinq autres provinces anglaises (hors Irlande) dont trois avec ports ;
- Les armées du camp adverse sont soit éliminées, soit ont subi au moins deux défaites majeures.

Si les royalistes gagnent, l'Angleterre perd deux niveaux de stabilité et devient un pays catholique (Contre-Réforme) et perd ses avantages de protestant (cf. la Réforme).

Cromwell (modifié par ext. 2)

Si le Parlement gagne la « Guerre civile » (via évènement n°7, période III), l'Angleterre devient une république. Cromwell devient son guide. Valeurs : 7/8/9. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 35 (1664). Cromwell est un général 4.4.4, utiliser son pion général (tour 31 à 35). Cromwell ne fait aucun tirage de survie.

Sous la république, l'Angleterre a un bonus de +3 à toutes ses actions administratives externes et internes (sauf impôt extraordinaire). Aucun mariage ne peut être signé. L'Angleterre reçoit une Armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Au tour 36 (1665), à la mort de Cromwell, la monarchie anglaise est restaurée (la religion reste Protestante). Un nouveau monarque anglais est tiré normalement.

8 – Création du London Stock Exchange

A partir de ce tour, le joueur anglais reçoit un bonus à ses dés sur la table des prêts équivalent à la valeur de son DCI, pour le montant et les intérêts (pas pour la durée).

9 – Acte de navigation

N'est possible que si la Guerre civile anglaise a eu lieu et que l'Angleterre est restée protestante. Rejouer sans cocher sinon.

L'Acte de navigation est promulgué en Angleterre. Toutes les flottes commerciales autres qu'anglaises sont retirées de la ZP anglaise et éliminées. Dorénavant, seul le joueur anglais peut y avoir une flotte de commerce. L'Angleterre reçoit deux niveaux gratuits dans la flotte commerciale de sa ZP, sauf si elle est pleine.

Tout joueur ayant perdu ainsi sa flotte commerciale obtient un CB permanent contre le joueur anglais jusqu'à la fin de la période.

- Si une guerre est faite à l'Angleterre en déclarant que le but est la suppression de l'Acte de navigation, et que l'Angleterre est vaincue et signe une paix de niveau 4 ou plus, l'Acte est abrogé, en remplacement de toutes les autres clauses de paix. Dans ce cas, les joueurs récupèrent leur flotte commerciale (et leurs niveaux) d'avant et a flotte anglaise est réduite au niveau 1. Ce but de guerre ne peut être invoqué que jusqu'à la fin de la période où l'Acte a été promulgué.
- Sinon, l'Acte reste en vigueur jusqu'à la fin du jeu.

10 – Fermeture du Japon

Un seul comptoir est autorisé à rester dans l'Empire du Japon. Si plusieurs existent, chaque joueur mise secrètement et le plus fort l'emporte. Les autres comptoirs sont éliminés. Le comptoir rapporte d'office 10 ducats, quel que soit sa face.

11 – Révolte en Inde

Une province de l'Inde choisie au hasard est en révolte ce tour-ci. Aucun revenu de comptoir ou ressource exotique n'y est possible.

12 – Rébellion de la Rochelle

Si la France est partisane de la Réforme, jouer deux révoltes à la place de cet évènement. Sinon, La Rochelle se rebelle. Placer un détachement Révolte dans la forteresse et un pirate face (+) dans la ZP France. La province Poitou ne rapporte aucun revenu tant que la ville n'est pas tombée.

Le joueur anglais peut soutenir militairement la rébellion de La Rochelle (et uniquement là) sans déclarer la guerre à la France (sauf s'il est en guerre

civile). Pour chaque tour où les révoltés ne sont pas conquis, le joueur anglais touche 2 PV.

Tant que la révolte dure, la France subit une perte de 1 niveau de stabilité par tour et reçoit un malus de -1 à toutes ses opérations administratives extérieures Hors-Europe.

De plus, si la ville de La Rochelle n'est pas assiégée, placer une révolte (-) dans la province Poitou. Cette révolte peut se propager normalement.

Si le joueur français a bénéficié de l'évènement n°20 (Richelieu), considérer le port de la Rochelle comme bloqué en cas de siège, même si aucune flotte n'en fait le blocus.

13 – Révolte à Ceylan

Placer une révolte (+) à Ceylan si l'île contient une colonie/comptoir.

14 – Dynamisme colonial hollandais

Pour ce tour, le joueur hollandais reçoit un bonus de +1 au dé à toutes actions diplomatiques et ses opérations administratives extérieures Hors-Europe.

15 – Guerre indienne

Jouer un D 10. Si le résultat est pair, les indigènes d'Ohio attaquent une région voisine adjacente contenant une colonie/comptoir (choisi au hasard).

S'il est impair, choisir (au hasard) une Région avec des indigènes (non éliminés) d'Amérique (nord ou sud) où se trouve une colonie d'un joueur, et résoudre une attaque des indigènes contre cette colonie/comptoir.

16 – Fronde en France

Si la France est protestante, l'évènement est remplacé par deux révoltes.

Ne s'applique qu'au tour où le joueur français subit une crise dynastique, entre la survenance de cet évènement et la fin de la période. Si l'évènement Richelieu est encore en cours au moment de la crise, cet évènement est coché et rien ne se passe.

Si cet évènement a lieu, en plus de la résolution de la crise dynastique, prendre en compte les faits ci-après.

Le monarque a toutes ses valeurs divisées par deux pour le tour de la crise dynastique et le suivant.

Aucun achat de force militaire n'est permis le tour de la crise dynastique. La stabilité baisse de quatre niveaux immédiatement. Aucun chef militaire ne peut ni bouger, ni combattre ce tour-ci.

Au tour suivant, le monarque joue sa survie avec un modificateur de +2 supplémentaire.

En outre, la France ne peut déclarer la guerre à personne.

Par contre, les guerres en cours continuent. Baisser le marché européen de 150 D$ pendant les deux tours de la Fronde.

La France a un refus de commerce obligatoire avec tous les autres joueurs ce tour (les autres joueurs n'ont pas de CB, puisque cette décision est contrainte). Les DCI & DCE français baissent temporairement de deux niveaux pour ce tour.

17 – Guerre Danemark/Suède

La province Malmö devient suédoise. Diminuer le marché européen de 120 D$ pour ce tour. Chaque joueur perd un D10 divisé par 3 (à l'inférieur) de niveaux de flotte commerciale dans la ZM Baltique.

La Hollande a un CB temporaire contre la Suède ou le Danemark.

18 – La Poméranie orientale devient prussienne

La province de Ost Pommern fait immédiatement partie de la Prusse avec toutes ses forces et ne fait plus partie du mineur Hansa.

Si cette province appartient à un joueur, la Prusse lui déclare la guerre. En cas de guerre, la Prusse reçoit deux fois les Renforts en offensive. Le marché européen baisse de 50 D$ pour la durée de la guerre.

19 – Guerre Pologne/Suède

Le marché européen baisse de 200 D$ pour ce tour et le suivant. En outre, aucune action diplomatique n'est autorisée sur les pays mineurs Suède et Pologne pendant ces deux tours.

20 – Richelieu

Le joueur français reçoit l'équivalent d'un évènement excellent ministre, sans en jeter le dé. Richelieu vaut 9/8/7 et remplace le monarque français actuel pour un nombre de tours équivalent au jet d'un D10 non modifié, mais plafonné à 6.

Prendre les valeurs de Richelieu comme base de calcul pour les valeurs du successeur du monarque si celui-ci meurt avant Richelieu.

Le joueur français reçoit un bonus de +2 à ses jets de dés pour les opérations administratives extérieures et pour l'amélioration du DCE pendant les tours où Richelieu est Ministre.

Richelieu influe également sur les évènements n°12 et n°16 de cette période.

21 – Olivares

Le joueur espagnol reçoit un évènement « Excellents Ministres » automatique et n'a pas à jeter le dé pour les valeurs du ministre. Olivarès vaut 8/9/7. Il reste en jeu pour un nombre de tours égal au jet d'un D10 mais plafonné à 6 tours au maximum.

Prendre les valeurs d'Olivares ci-dessus pour les caractéristiques du successeur si le monarque décide avant le départ d'Olivares. Sinon, prendre les valeurs initiales du monarque.

L'Espagne reçoit immédiatement et gratuitement une manufacture d'art (si disponible) et un niveau supplémentaire et gratuit de flotte de commerce.

22 – Guerre Oman/Portugal

Le mineur Oman déclare la guerre au mineur Portugal.

Si le Portugal existe (non-annexé par l'Espagne), il perd la guerre. Tous ses Comptoirs en Afrique de l'Est sont perdus, hors Mozambica. Placer le comptoir omanais Zanzibar comme en 1492 s'il avait disparu.

Si le Portugal est annexé par l'Espagne, Oman est en guerre avec l'Espagne. La guerre dure deux tours. Oman est joué par la Turquie (placer en EG si pas déjà plus haut).

Force omanaise : un détachement terrestre, deux détachements navals, un général ?. Oman reçoit les renforts à la fois en offensive et en naval. Oman doit attaquer les Comptoirs portugais sur la côte Est de l'Afrique (uniquement). Tout comptoir portugais occupé militairement par Oman, est détruit à la fin du tour.

A la fin des deux tours de guerre, Oman fait une paix blanche avec l'Espagne. Placer le comptoir omanais Zanzibar comme en 1492 là où au moins un comptoir portugais a été détruit.

23 – Révolte cosaque

Le mineur Ukraine est immédiatement créé, avec ses trois provinces initiales : Ukrainya, Kharkow, Donetsk. Il est en guerre contre la Pologne et joué par la Russie.

Force ukrainienne (de base) : une armée -, un détachement vétéran et un général ?. L'Ukraine reçoit ses renforts en offensive.

La Russie a un CB temporaire contre la Pologne. Si elle entre en guerre, Ukraine devient immédiatement un vassal russe.

En 1665, l'Ukraine cesse d'être un mineur et devient territoire russe, si elle est un vassal russe.

Évènements de la période 1665-1699

1 – Guerre de dévolution

La France doit déclarer la guerre (en bénéficiant d'un CB) contre le possesseur des provinces Nord, Artois, Flandres et Hainaut (sauf si elle les possède toutes).

La France peut refuser l'évènement pour 30 PV et la perte de 2 niveaux de stabilité.

SI elle déclare la guerre et occupe militairement l'une d'elle, elle en perçoit le revenu bien qu'elle ne soit pas annexée.

En cas de guerre, baisser le marché européen de 300 D$ pour la durée de la guerre.

La Hollande et l'Angleterre doivent déclarer la guerre à la France (avec un CB). La Hollande reçoit un bonus de +5 en diplomatie pour la Suède ce tour, si elle déclare la guerre à la France.

La Hollande peut refuser de déclarer la guerre, elle perd alors deux niveaux de stabilité ainsi que 20 PV. Idem pour l'Angleterre.

2 – Guerre en Inde

Aucun revenu de Comptoir (ressources exotiques) pour ce tour dans les régions suivantes : Delhi, Oudh, Bengale, Orissa, Carnatic, Gujarat, Marathi.

En outre, pour chaque colonie/comptoir portugais dans la région concernée, un test est fait. Sur un résultat de 5+ sur un D10, un niveau (colonie ou comptoir) ou de fortification est perdu.

Aucune fortification portugaise existante ne peut baisser en deçà du niveau 1 par cet évènement, sauf si le résultat du dé est un 10. Dans ce cas, la fortification est détruite.

3 – Annexion de l'Alsace

Cet évènement n'est pas possible si le Saint-Empire est vassal des Habsbourg.

La France annexe l'Alsace.

La Hollande, l'Angleterre et l'Espagne ont un CB temporaire contre la France. Le joueur espagnol (s'il est empereur) a un bonus de +3 en diplomatie sur tous les États membres du Saint-Empire ce tour.

Si la France (en guerre) occupe militairement les provinces Nord, Roussillon, Franche-Comté et Artois au moment où cet évènement survient, elle peut les annexer directement, sans traité de paix avec leur possesseur officiel.

4 – Réforme de l'armée prussienne

Dorénavant, les renforts de la Prusse sont directement vétérans.

5 – Guerre indienne

Jouer un D 10. Si le résultat est pair, les indigènes d'Ohio attaquent une région voisine adjacente contenant une colonie/comptoir (choisi au hasard).

S'il est impair, choisir (au hasard) une Région avec des indigènes (non éliminés) d'Amérique du Nord où se trouve une colonie d'un joueur, et résoudre une attaque des indigènes contre cette colonie/comptoir.

6 – Révolte d'esclaves aux Antilles

Chaque pays possédant des colonies aux Antilles (toutes les provinces des régions Cuba, Haiti et Antilles) jette un D10. Sur 7+, une révolte faible est placée dans une des colonies du joueur dans cette zone.

7 –Ligue d'Augbsburg

Cet évènement ne peut avoir lieu si l'évènement n°1 (« Guerre de dévolution ») est en cours.

Sinon, la France peut annexer immédiatement une des provinces de la liste suivante, au choix (annoncé publiquement) : Lorraine, Roussillon, Nord, Alsace, Franche-Comté ou Luxembourg qu'elle ne possède pas déjà.

Elle doit alors déclarer la guerre (avec CB sans perte de stabilité) au possesseur de la province.

Si elle le fait, la Hollande et l'Angleterre peuvent déclarer la guerre (avec CB sans perte de stabilité) à la France. Si la Hollande déclare la guerre à la France, elle obtient le contrôle de la Suède, placée à Entrée en Guerre.

Le marché européen baisse de 300 D$ pour la durée de la guerre.

8 – Expulsion des protestants de France

Cet évènement ne s'applique pas et est coché si la France est partisane de la Réforme. Deux révoltes sont tirées sur la table de la période.

Si la France n'est pas partisane de la Réforme, elle perd immédiatement un niveau de stabilité.

La Hollande gagne un niveau gratuit de flotte de commerce dans une ZM de son choix où se trouvent des flottes commerciales française et hollandaise, au détriment de la française. Elle reçoit aussi deux niveaux gratuits dans une colonie de son choix.

Le DCE et le DCI français baissent d'un niveau chacun.

La France touche 50I conscrits gratuits si elle est en guerre et que des unités ennemies sont sur son territoire.

La France peut refuser l'évènement en perdant trois niveaux de stabilité et 30 PV (si elle est partisane de la Contre-Réforme) ou deux niveaux de stabilité et 10 PV (si elle est conciliante).

9 – Mercantilisme colbertien en France

Flottes commerciales :

Le joueur français place immédiatement cinq niveaux dans sa flotte commerciale en ZP France. Les autres joueurs doivent choisir entre payer 10 ducats par niveau de leur flotte commerciale en ZP France, ou perdre les niveaux non-payés. Les ducats vont au trésor royal français.

Chaque nouveau niveau obtenu à partir de maintenant en ZP France par un autre joueur que le Français lui coûte 10 D$ par niveau à payer au trésor royal français.

Pour toutes les opérations de concurrence dans cette ZP, le joueur français reçoit un bonus au dé de +5.

La France a un CB permanent contre tout joueur conservant une flotte commerciale dans sa ZP.

Tout joueur ayant dû retirer un niveau de flotte commerciale a un CB permanent contre la France jusqu'à la fin de la période.

En cas de guerre, un joueur peut demander la fin de cette politique mercantile s'il inflige une paix inconditionnelle à la France, à la place de l'indemnité de guerre. Dans ce cas, la ZP France devient de nouveau normale.

Flottes de guerre :

La France reçoit dans la phase logistique 150 D$ de navires de guerre. Elle obtient en outre une flotte face (-) supplémentaire en maintenance gratuite.

Manufactures :

La France reçoit aussi une manufacture Art gratuite.

Colonies, comptoirs, concurrence, DCI, DCE :

Après cet évènement, les limites dans les catégories (nombre d'actions et nombre de pions) ci-dessus sont augmentées pour le joueur français (voir les * figurant à côté des chiffres de limites).

Versailles :

La France peut construire Versailles pour un coût de 300 D$ et une durée de 6 tours. Cette construction rapporte 100 PV.

10 – Pierre le Grand

Permet d'appliquer les règles liées à Pierre le Grand (voir les règles spéciales du joueur russe).

Considérer cet évènement comme déjà joué s'il tombe après le tour 41, car Pierre le Grand serait alors de toute façon déjà entré en fonction.

11 – Occupation de Formose par la Chine

Tout comptoir ou colonie dans la Région Formose est éliminé. L'île est rattachée à l'Empire de Chine et est concernée aussi par l'évènement n°12 de la période 1560-1614 (« Fermeture de la Chine » s'il a eu lieu.

12 – Rébellion jacobite

Cet évènement n'a lieu que si l'Angleterre est protestante (cocher la case et ignorer sinon).

Lors de l'apparition du prochain monarque anglais, le joueur français jette les dés pour deux révoltes à placer en territoire anglais. Il reçoit en plus deux révoltes fortes en Irlande dans les provinces Monmouth et Kildare, ainsi que le détachement Eire et un général mineur ?.

Les Royalistes et les Jacobites anglais utilisent les mêmes pions. Les Jacobites reçoivent par ailleurs automatiquement un détachement naval de 10 N lors du premier tour où ils apparaissent.

Le marché européen baisse de 50 D$ pour la durée de la rébellion.

Le joueur français a un CB contre l'Angleterre. S'il entre en guerre et impose une paix inconditionnelle à l'Angleterre et que les unités et révoltes n'ont pas été éliminées, l'Angleterre perd 50 PV et devient un pays catholique, membre de la Contre-Réforme. L'Acte de navigation est aboli (voir l'évènement n°9 de la période précédente) et l'Angleterre perd ses avantages de protestant (cf. la Réforme).

Un nouveau monarque anglais apparaît alors, par crise dynastique.

Si l'Acte d'Union était en vigueur (évènement n°8 de la période suivante), il est abrogé et le marqueur Ecosse est remis sur la case « Les Neutres ».

13 – Guerre Danemark/Suède

Diminuer le marché européen de 120 D$ pour ce tour. Chaque joueur perd un D10 divisé par trois (arrondi à l'inférieur) de niveaux de flotte commerciale dans la ZM Baltique.

La Hollande a un CB temporaire contre la Suède ou le Danemark.

14 – Traité de Nertchiinsk

La Russie doit signer un traité avec l'Empire de Chine concernant la frontière sibérienne. Si le traité est signé, la Chine prend possession des provinces de la Région Amour frontalières des provinces Corea et Manchu. Toute colonie dans ces provinces est éliminée.

La Russie peut refuser de signer le traité, auquel cas la Chine lui déclare la guerre. Cette guerre se déroule comme avec un mineur européen, sauf que la Chine n'est pas contrôlable diplomatiquement. Elle est jouée par un joueur, mais mène sa guerre seule. Considérer toutes les provinces des Régions Amour, Baikal, Manchu et Corea comme des provinces européenes pour les conditions de paix.

15 – Koprülü

Le joueur truc reçoit un évènement « Excellents ministres » automatique et n'a pas à jeter le dé pour les valeurs du ministre. Koprülü vaut 8/7/8. Il reste en jeu pour un nombre de tour égal au jet d'un D10 mais plafonné à 6 tours maximum.

Cependant, Koprülü ne peut être utilisé pour réaliser la Réforme de l'armée turque.

Pendant que Koprülü est Premier ministre, la Turquie peut retirer sans risque 4 pachas corrompus de la carte et les remplacer par 4 pachas non corrompus. En outre, chaque tour jusqu'au décès du ministre, elle peut remplacer sans risque un pacha corrompu par un pacha non corrompu. Tous ces pachas sont choisis au hasard.

La Turquie reçoit immédiatement et gratuitement une manufacture de Métal (si disponible) et un niveau supplémentaire gratuit de flotte de commerce.

16 – L'Électeur de Saxe roi de Pologne

A partir de ce tour, le joueur contrôlant la Pologne peut y placer une armée (+) Saxe, en tant que Corps expéditionnaire saxon en Pologne, lorsque la Pologne est en guerre. Réciproquement, lorsque la Saxe est en guerre, elle reçoit deux détachements polonais en corps expéditionnaire.

Cet évènement reste en vigueur jusqu'à l'apparition de l'évènement « Guerre de Succession de Pologne » de la période suivante.

De plus, tout joueur contrôlant la Saxe et entrant en guerre contre la Pologne ne peut bénéficier de cet évènement, et vice-versa.

17 – Renaissance perse

A compter de ce tour, la technologie de la Perse devient et reste définitivement la même que celle de la Turquie.

Une révolte perse éclate si une des provinces suivante est turque : Kars, Persis, Ispahan, Meched et Ormuz (voir règle Perse).

Si la Perse a seulement quatre provinces (ou moins), elle déclare la guerre avec la Turquie.

Si elle est entièrement conquise, elle se révolte (voir règle Perse).

La Perse reçoit le chef Nadir Shah (utiliser le pion Shah Abbas). Nadir Shah reste en jeu pendant 5 tours.

Toute colonie (ou comptoir) turc capturé par les Perses est détruite à la fin du tour.

Évènements de la période 1700-1759

1 – Grande guerre du Nord

La Suède est en guerre contre la Saxe et la Pologne (considérées comme formant un bloc). La Suède est contrôlée par la France ; la Saxe et la Pologne sont contrôlées par l'Espagne. Leurs marqueurs sont placés à Entrée en Guerre de ces joueurs.

Le marché européen baisse de 250 D$ pendant la durée de cette guerre.

La Russie a un CB temporaire contre la Suède. Si elle lui déclare la guerre, elle prend le contrôle du Danemark (à Entre en Guerre). Elle doit obtenir en fin de conflit la possession de Livonie, Estonie et Courlande, sinon elle perd 20 PV par province non possédée.

La Suède joue 2 fois sur la table des renforts, en attitude défensive puis en attitude offensive aux tours suivants.

La Saxe reçoit ses renforts en défensive et peut intervenir en Pologne et en Courlande (considérées comme territoire ami). Les forces polonaises sont placées avec celles de la Saxe dans le cas où les forces suédoises entre en Pologne, mais la Pologne ne reçoit pas de renforts et ne peut pas reconstruire ses pertes.

Si le joueur espagnol le désir, le Danemark peut aussi entrer en guerre aux côtés de la Saxe, dès le 1er round, mais sans joueur les renforts, et en sort immédiatement le round où Copenhague est prise.

Si la Suède concerne (parmi ses provinces initiales), les provinces Finland, Livonie, Courlande et West Pommern à la fin de la guerre, la France touche 10 PV par province conservée. Idem pour Malmö en cas de participation danoise.

Si la Saxe-Pologne (et non la Russie) prend la Courlande, l'Espagne touche 20 PV. La Saxe-Cologne est contrainte de faire la paix quand Dresde et Varsovie sont toutes deux capturées par la Suède (l'Espagne perd alors 20 PV et la France en gagne 20). La Saxe-Pologne cède la Livonia, l'Estonia et la Courlande à la Suède.

Note : La Russie choisit en premier si elle veut faire appel au Danemark. Ce n'est que si elle ne le fait pas que l'Espagne peut le faire.

2 – Disparition de l'Empire mogol

A partir de ce tour, le mineur « Empire mogol » n'existe plus et toutes les régions en Inde sont considérées comme des régions indépendantes les unes des autres (avec forces telles qu'indiquées sur la carte).

La survenance de cet évènement permet aux joueurs hollandais, français et anglais de lever des Cipayes.

3 – Guerre de succession d'Espagne

Si l'évènement n°3 « Guerre de succession d'Espagne » survient, il se déclenche automatiquement à la mort de Charles II. (ext. 2)

[Cet évènement ne se déclenche que si, au cours de la période en cours, le monarque espagnol meurt et qu'une crise dynastique se produit lors du tirage de son successeur. Les règles de guerre de succession sont remplacées par cet évènement.]

Le joueur désigne un héritier comme nouveau roi entre : un prétendant catholique parmi les joueurs français, anglais, hollandais (Choix « joueur ») ou bien le prétendant Habsbourg d'Autriche (Choix « Habsbourg »), Quel que soit son choix, il s'en suivra très certainement une guerre (car l'enjeu vaut beaucoup de PV pour tous ces joueurs, dans les objectifs de période 1700-1759).

Aucune puissance occidentale ne peut déclarer la guerre à une autre tant que cet évènement est en cours, et aucune ne peut s'allier à l'Espagne (sauf celle ayant accepté d'être son héritier).

Important : un joueur catholique peut refuser d'être nommé héritier ; dans ce cas, il ne peut pas déclarer la guerre contre l'un ou l'autre camp, il est obligé de rester hors du conflit ; de plus, il ne gagne aucun PV en cas de victoire alliée dans ses objectifs de victoire (mais en perd en cas de victoire héritier, cf. ci-dessous).

Note : Si la crise de succession survient à une période autre que celle de 1700-1759, les joueurs doivent immédiatement noter l'objectif concernant cette crise (mettre le choix A, B, C, D ou aucun).

Choix « joueur »

Les Habsbourg sont automatiquement dissociés de l'Espagne, pour toujours… L'Espagne et l'Héritier sont en alliance militaire offensive et en alliance dynastique pour toute la durée de la guerre.

L'Espagne et l'Héritier forment le camp « Héritier » ; les deux autres puissances occidentales (parmi la France, la Hollande et l'Angleterre) ont un CB gratuit sans perte de PV ou de stabilité pour leur déclarer la guerre. En cas de guerre, ces puissances (uniquement celles en guerre) et les Habsbourg forment le camp « Alliés ». Les Habsbourg sont placés en Entrée en Guerre pour la Hollande.

Si aucune puissance ne déclare la guerre au camp héritier, le résultat est assimilé à une victoire de l'héritier (voir ci-dessous).

Conditions de victoire :

Prise de la capitale de l'Héritier par les Alliés : victoire alliée immédiate. Prise de Madrid par les Alliés : victoire alliée que si la paix est conclue ; ou victoire alliée si paix inconditionnelle obtenue ; autres cas : victoire héritier.

Victoire de l'héritier

- L'Autriche devient neutre (marqueur placé dans la case « Les Neutres ».
- L'Espagne garde toutes ses possessions, sauf éventuellement les provinces nationales de l'Héritier qu'elle a annexé auparavant (elle les lui rend).
- L'Asiento est accordé à l'héritier.
- L'héritier et l'Espagne sont en alliance dynastique pour trois tours.
- L'héritier obtient une alliance offensive avec l'Espagne pour trois tours que celle-ci est contrainte de respecter. En cas de guerre, l'héritier peut joueur jusqu'à 50% des forces espagnoles (en terme d'unités détachements, armées, flottes en jeu) mais c'est l'héritier qui gagne ou perd des PV ou de la stabilité en cas de bataille ; l'Espagne n'est cependant qu'en alliance défensive avec l'héritier.

Victoire alliée

- Le Royaume de Naples est créé et donné à l'Autriche.
- Toutes les provinces espagnoles européennes (autres que les nationales) sont perdues par l'Espagne : les provinces nationales des Alliés leur sont éventuellement rendues (si l'Espagne en avait annexés), la France, si alliée, reçoit deux provinces frontalières (sauf celles également frontalières avec la Hollande) ou à défaut italiennes, toutes les autres deviennent autrichiennes.
- L'Angleterre, si alliée, reçoit Gibraltar et les Baléares à condition que les Alliés contrôlent ou assiègent les villes.
- L'Espagne ne perd cependant aucun PV pour la perte de ces provinces.
- L'Asiento est accordé à l'Angleterre, si alliée (ou à défaut à la Hollande, si alliée).

Le Habsbourg n'accepte aucune paix séparée sans les alliés.

<u>Choix « Habsbourg » :</u>

Les Habsbourg ne sont pas dissociés de l'Espagne. L'Espagne et les Habsbourg forment le camp « héritier » ; les puissances occidentales (la France, la Hollande et l'Angleterre) ont un CB gratuit sans perte de stabilité ou de PV pour lui déclarer la guerre. En cas de guerre, ces puissances (uniquement celles en guerre) forment le camp « Alliés ».

Si aucune puissance occidentale n'a déclaré la guerre au camp héritier, le résultat est assimilé à une victoire de l'héritier.

Conditions de victoire

Prise de Madrid par les alliés : victoire alliée que si la paix est conclue ; ou victoire alliée si paix inconditionnelle obtenue ; autres cas : victoire héritier.

Victoire de l'héritier

- Les Habsbourg restent unis à l'Espagne.
- L'Espagne garde toutes ses possessions.
- Aucun asiento n'est accordé et aucune clause commerciale ou coloniale n'est concédée.

Victoire alliée

- Les Habsbourg sont dissociés de l'Espagne, et l'Autriche devient neutre (marqueur placé dans la case « Les Neutres »).
- Le Royaume de Naples est créé et donné à l'Autriche.
- Toutes les provinces espagnoles européennes (autres que les nationales) sont perdues par l'Espagne : les provinces nationales des alliés leur sont éventuellement rendues (si 'Espagne en avait annexé), la France, si alliée, reçoit deux provinces frontalières (sauf celles également frontalières à la Hollande) ou à défaut italiennes, toutes les autres deviennent autrichiennes.
- L'Angleterre reçoit Gibraltar et les Baléares à conditions que les Alliés contrôlent ou assiègent ces villes.
- L'Espagne perd des PV pour la perte de ces provinces.
- L'Asiento est accordé à l'Angleterre, si alliée (ou à défaut à la Hollande, si alliée).
- La Hollande choisit soit une colonie espagnole (en priorité aux Antilles ou en Asie) soit trois

niveaux d'une flotte commerciale espagnole (créer une nouvelle flotte hollandaise, ou l'augmenter si déjà existante et régler toute concurrence au besoin), puis l'Angleterre fait de même.

Le Habsbourg n'accepte aucune paix séparée sans l'Espagne.

4 – Guerre de succession de Pologne

La Pologne est en guerre contre la Russie, les Habsbourg et la Saxe. Elle est contrôlée par la France, et son marqueur est posé à Entrée en Guerre.

La Saxe (et l'Autriche si mineur non vassal de l'Espagne) sont jouées par la Russie (à Entrée en Guerre).

En cas de guerre, le marché européen baisse de 200 D$ pour la durée de la guerre.

Conséquences de la guerre :

1) Si le joueur français gagne la guerre et impose une paix au moins conditionnelle à ces trois pays, il obtient le contrôle de la Pologne en tant que vassal spécial (sauf si la France est protestante) de la même façon que le joueur espagnol contrôle les Habsbourg. La France gagne 50 D$.
2) Si le joueur français perd la guerre et accorde au moins une paix conditionnelle à l'un de ces trois pays, en plus des conditions de paix, la Pologne ne peut plus être contrôlée au-delà de subsides (même si envahie). La Russie, l'Espagne (si Habsbourg vassal) ou l'Autriche reçoivent chacune 50 PV.

Par ailleurs, si le joueur français gagne la guerre ou si c'est une paix blanche, la Lorraine devient française (seulement si l'évènement n°5 de la période précédente a eu lieu « annexion de l'Alsace »). Ce n'est toutefois pas possible si le Saint-Empire est vassal des Habsbourg.

5 – Annexion de Berg par la Prusse

Le Berg fait maintenant partie intégrante de la Prusse, avec toutes ses unités. Si le Berg appartient à un joueur, la Prusse lui déclare la guerre. Les unités prussiennes peuvent traverser tout État allemand du Saint-Empire (non belligérant) comme « allié ». Si le possesseur est allié ou contrôle la Prusse, il lui cède le Berg.

En cas de guerre, le marché européen baisse de 50 D$ pour la durée de la guerre.

Retirer le marqueur Berg définitivement après cet évènement si la Prusse en fait la conquête.

6 – Vassalisation du Hanovre par l'Angleterre

Le Hanovre devient un vassal spécial de l'Angleterre, de la même façon que le joueur espagnol contrôle les Habsbourg.

7 – Traité de Methuen

Le joueur anglais reçoit un bonus de +5 en diplomatie sur le Portugal. Il peut en outre placer à partir de ce tour des flottes commerciales dans les ZM bordant des régions contenant exclusivement des colonies/comptoirs portugais.

8 – Acte d'Union

Rejouer, sans cocher, si une Révolte jacobite est en cours. Les provinces irlandaises et écossaises (si vassales) deviennent provinces nationales anglaises. Retirer le marqueur de l'Ecosse du jeu.

Si l'Ecosse n'est pas vassale de l'Angleterre, elle le devient automatiquement et l'Angleterre reçoit un bonus de +10 à sa prochaine action diplomatique pour convertir ce mineur en provinces nationales anglaises.

9 – Guerre de succession d'Autriche

Si la guerre de succession d'Espagne n'a pas eu lieu (évènement n°3 de cette période), l'évènement n°3 éclate immédiatement.

Si la guerre de succession d'Espagne a eu lieu, la Prusse et la Bavière déclarent la guerre aux Habsbourg. Elles sont contrôlées par la France ; leurs marqueurs sont placés à Entrée en Guerre.

La Prusse joue deux fois sur la table des renforts, l'une en offensive et l'autre en défensive. La Bavière joue une fois en offensive.

La France doit déclarer la guerre aux Habsbourg (avec CB sans perte de stabilité). Si elle refuse, elle perd 50 PV.

L'Espagne (si Habsbourg encore liés avec elle)/l'Angleterre contrôle l'Autriche en Entrée en Guerre (si pas représentée par un joueur) pour la durée de la guerre. Le mineur Habsbourg reçoit deux fois les renforts en défensive pour le 1er tour de cette guerre et une fois en offensive à chaque tour suivant. L'Angleterre peut déclarer la guerre à la France (si en guerre) en bénéficiant d'un CB (sans perte de stabilité).

En cas de guerre, le marché européen baisse de 250 D$ pour la durée de la guerre.

A la fin de la guerre, si la Prusse contrôle la Schlesien, la France touche 25 PV, sinon elle perd 10 PV. L'Angleterre perd 20 PV ou touche 15 PV pour la même situation.

A la fin de la guerre, si la Bavière contrôle la Bohemia et Sudeten, la France touche 30 PV, sinon elle perd 10 PV. L'Angleterre perd 30 PV ou touche 15 PV pour la même situation.

Si l'Espagne et les Habsbourg étaient encore liés et qu'ils perdent la guerre, leur lien est rompu et les Habsbourg deviennent un mineur normal.

10 – Rébellion jacobite

Cet évènement n'a lieu que si l'Angleterre est protestante (cocher la case et ignorer sinon).

Lors de l'apparition du prochain monarque anglais, le joueur français jette les dés pour deux révoltes à placer en territoire anglais. Il reçoit en plus deux révoltes fortes en Ecosse dans les provinces Hébrides et Highlands, ainsi que l'armée Scotlands face (-) et un général mineur ?. L'armée écossaise reçoit les renforts en attitude offensive.

Les Royalistes et les Jacobites anglais utilisent les mêmes pions. Les Jacobites reçoivent par ailleurs automatiquement un détachement naval de 10 N lors du premier tour où ils apparaissent.

Le marché européen baisse de 50 D$ pour la durée de la rébellion.

Le joueur français a un CB contre l'Angleterre. S'il entre en guerre et impose une paix inconditionnelle à l'Angleterre et que les unités et révoltes n'ont pas été éliminées, l'Angleterre perd 50 PV et devient un pays catholique, membre de la Contre-Réforme. L'Acte de navigation est aboli (voir l'évènement n°9 de la période 1615-1664) et l'Angleterre perd ses avantages de protestant (cf. la Réforme).

Un nouveau monarque anglais apparaît alors, par crise dynastique.

Si l'Acte d'Union était en vigueur (évènement n°8), il est abrogé et le marqueur Ecosse est remis sur la case « Les Neutres ».

11 – Guerre de sept ans

Si la Guerre de succession d'Autriche (évènement n°9 de la période en cours) n'a pas encore eu lieu, elle éclate immédiatement.

Si la Guerre de succession d'Autriche a eu lieu, la Guerre de sept ans a lieu, même si l'Autriche a gagné sa guerre de succession.

La Prusse déclare la guerre à la Saxe. La Prusse est contrôlée par l'Angleterre, son marqueur est placé en Entrée en Guerre sur la piste anglaise.

L'Autriche et la Saxe sont contrôlées par la France *[voir en fin d'évènements si l'Autriche est un joueur ou si les Habsbourg sont encore liés à l'Espagne]*, leurs marqueurs sont placés en Entrée en Guerre sur la piste française, ainsi que tous les États allemands du Saint-Empire, hors Bavière (qui reste neutre), Prusse et Hanovre.

La technologie terrestre de la Prusse devient Guerre en Dentelles. Celle des mineurs de la catégorie « Latine » le devient au tour d'après.

Le marché européen baisse de 400 D$ pour la durée de la guerre.

La France doit déclarer la guerre à la Prusse ou perdre 50 PV et deux niveaux de stabilité. L'Angleterre peut déclarer la guerre à la France (si en guerre) en bénéficiant d'un CB sans perte de stabilité.

La Prusse reçoit deux fois les renforts, l'un en attitude offensive, l'autre en attitude défensive, à chaque tour de guerre après le premier.

L'État Habsbourg et chaque État allemand allié de la France reçoit ses renforts en attitude défensive au premier tour, puis en attitude offensive les tours suivants.

A partir du 3ème round (ou les suivants, à sa convenance) du premier tour de cette guerre, la Russie peut déclarer la guerre à la Prusse (CB sans perte de stabilité). Si elle le fait, dès que son monarque meurt, elle conclut une paix informelle avec la Prusse.

Si son nouveau monarque meurt pendant cette guerre, elle peut réentrer en guerre contre la Prusse (sans perte de stabilité ou PV).

A la fin de la guerre :

- Si la Russie est en guerre contre la Prusse et occupe Berlin, elle reçoit 50 PV et peut annexer toute province prussienne adjacente à la Russie, en plus de la paix.
- Si la Prusse est vaincue, l'Angleterre perd 25 PV et un niveau de stabilité (75 PV et trois niveaux de stabilité si paix inconditionnelle).
- Si la Saxe est vaincue, la France perd 10 PV et un niveau de stabilité.
- Si les Habsbourg sont vaincus, la France perd 30 PV et deux niveaux de stabilité.

Un pays est vaincu dans cet évènement s'il perd des territoires lors de la paix.

S'il y a un joueur autrichien (ex-Hollandais), les États allemands sont alliés à l'Autriche, et non à la France). Sauf la Saxe, contrôlée par la France. L'Autriche bénéficie des mêmes conditions que la France pour déclarer la guerre à la Prusse. Si elle est vaincue, les

PV et la Stabilité perdus le sont par l'Autriche (et non par la France).

Si les Habsbourg sont encore liés à l'Espagne, les États allemands sont alliés à l'Espagne, et non à la France). Sauf la Saxe, contrôlée par la France. L'Espagne bénéficie des mêmes conditions que la France pour déclarer la guerre à la Prusse. Si elle est vaincue, les PV et la Stabilité perdus le sont par l'Espagne (et non par la France) Le lien est par ailleurs rompu et les Habsbourg redeviennent un mineur normal.

12 – Révolte d'esclaves aux Antilles

Chaque pays possédant des colonies aux Antilles (toutes les provinces des régions Cuba, Haïti et Antilles) jette un D10. Sur 7+, une révolte faible est placée dans une des colonies du joueur dans cette zone.

13 – Guerre Habsbourg/Turquie

S'il est dissocié de l'Espagne, le mineur Habsbourg déclare la guerre à la Turquie avec deux fois les renforts en offensive.

Sinon, Venise attaque la Turquie avec ses renforts en attitude navale.

L'État Habsbourg/Venise est joué par l'Espagne (marqueur placé à Entrée en Guerre).

Le marché européen baisse de 150 D$ pour la durée de la guerre.

14 – Raids bantous

Toutes les colonies situées dans une province frontalière de la région Mozambica ou dans cette région subissent immédiatement une attaque des indigènes d'une force de 100, commandés par un chef (?) indigène.

15 – William Pitt

Le joueur anglais reçoit automatiquement un évènement « Excellents ministres » automatique et n'a pas à jeter le dé pour les valeurs du ministre. William Pitt vaut 9/8/8. Il reste en jeu pour un nombre de tours égal au jet d'un D10 mais plafonné à six tours maximum.

Prendre les valeurs de William Pitt ci-dessus pour les caractéristiques du successeur si le monarque décède avant le départ de William Pitt, sinon prendre celles du monarque. Mais appliquer le malus pour Excellents Ministres dans tous les cas.

L'Angleterre en guerre reçoit immédiatement et gratuitement une armée (+) et une flotte (-) en force de base supplémentaire et temporaire tant que William Pitt est au pouvoir.

16 – Act of establishment en Angleterre

A compter de cet évènement, l'Angleterre ne peut plus être victime d'une Crise dynastique lors du décès d'un monarque. Si ce résultat est obtenu lors de la détermination des caractéristiques d'un successeur, ne pas en tenir compte et considérer que le monarque est un adulte.

17 – Bill of test en Angleterre

A compter de cet évènement, l'Angleterre ne peut plus changer de religion, même si elle est conquise.

L'évènement n°9 de cette période ne peut pas être obtenu tant que celui-ci n'est pas sorti.

Évènements de la période 1760-1792

1 – Révolte en Indonésie

Placer deux révoltes, l'une face (-) et l'autre face (+) dans des provinces prises au hasard parmi les suivantes : Java, Sumatra, Borneo, Célèbes, Timor.

2 – Vente de la Corse par Gènes

La Corse, si elle est toujours génoise (sinon ne pas jouer l'évènement), est mise en vente.

Chaque joueur chrétien doit faire une offre secrète, la plus importante l'emportant.

La France obtient une mise automatique et gratuite de 30 D$ utilisable pour cet évènement uniquement.

3 – Révolte de Pougatchev

Jeter deux fois le dé sur la table russe des Révoltes et placer en plus une révolte faible dans (si russes) : Kazan, Astrakhan, Steppes, Ural, Azov, Crimea et dans les provinces hors Europe adjacentes à Ural.

Placer un général mineur (?) sur une de ces révoltes, avec l'armée Révolte face (-) avec 10I et 10C conscrits, laquelle reçoit les renforts en offensive à chaque tour.

Le joueur turc contrôle les révoltes et le joueur espagnol l'armée et les éventuels détachements de révolte.

A la fin de chaque tour où deux révoltes face (+) ou plus survivent et tant que l'armée Révolte n'est pas détruite ou n'a pas subi de défaite majeure, replacer une révolte (-) dans une des provinces initialement listées (même s'il n'y y a plus de révolte).

Au deuxième tour de présence en jeu de l'armée de Révolte, si celle-ci se trouve à Kazan, Astrakhan,

Steppes ou Ural, placer avec elle l'armée Sibir contenant 20I conscrits et 30C vétérans.

4 – Guerre d'indépendance d'Amérique

L'évènement ne peut avoir lieu que si le joueur anglais possède trois colonies face (+) ou plus dans les régions suivantes : America, Maine, Labrador, Québec, Grands Lacs, Terre-Neuve, Carolina, Ohio, Acadie et Plaines.

Cet évènement n'a lieu que si un jet de D10 donne un résultat de 10+.

Ce dé est modifié :

+5 si le joueur anglais est le seul à posséder des colonies dans ces régions.
+1 s'il possède un ou plusieurs détachements sur ces colonies.
+2 s'il possède une ou plusieurs armées sur ces colonies (non cumulable avec le +1 ci-dessus).
+2 si le joueur anglais possède le marqueur diplomatique de l'Ohio.
-1 par pays qui possède une ou plusieurs colonies/comptoirs dans ces régions.
-2 pour chaque colonie non-anglaise adjacente à une colonie anglaise.
-3 si un autre joueur possède le marqueur diplomatique Ohio.

Un 10 non modifié sur le dé est toujours une révolte. Un 1 non modifié sur le dé est toujours un échec.

Procédure :

Toutes les colonies anglaises (et les comptoirs) se révoltent. Placer dans chaque colonie une révolte faible. Placer aussi trois détachements de révolte (10I) et le pion armée USA qui reçoit des renforts en défensive à chaque tour, ainsi que deux généraux mineurs ? et le général Washington (côté USA s'il est en jeu).

Le mineur USA ainsi créé a la même technologie que le joueur anglais. Il est joué par le joueur français. Il contrôle toutes les colonies révoltées, avec leur milice, ainsi que toutes les forteresses dans ces régions, sauf une seule forteresse choisie par le joueur anglais.

Le joueur anglais ne touche aucun revenu des colonies/comptoirs en révolte (ainsi que les ressources exotiques) pendant deux tours. Il ne peut y lever des troupes ou y construire des unités navales, ni utiliser à son profit la règle des milices coloniales.

Pendant ce tour et le suivant, les flottes commerciales anglaises dans les ZM adjacentes à ces colonies révoltées ne rapportent pas de revenu et les flottes commerciales des autres joueurs éventuellement présentes rapportent le double.

Si l'Angleterre n'a pas détruit toutes les révoltes et toutes les unités révoltées au bout de deux tours, les colonies deviennent indépendantes et ne rapportent plus de revenu à l'Angleterre.

Si la République des Etats-Unis est créée, l'Angleterre perd 75 PV et la France en gagne 50.

5 – Révolution en Hollande

Si la Hollande n'est plus représentée par un joueur, appliquer uniquement les pertes de commerce.

Sinon, la Hollande perd immédiatement trois niveaux de stabilité et 50 D$. Elle ne peut pas construire de forces militaires ce tour.

Une révolte face (-) est placée par le joueur espagnol dans chacune des provinces contrôlées par la Hollande en Europe. Le joueur hollandais reçoit un bonus de +5 en diplomatie sur la Prusse, s'il se contente d'un statut diplomatique au plus Corps Expéditionnaire (et utilise les unités prussiennes pour mater les révoltes).

Le marché européen baisse de 120 D$ ce tour, puis de 60 D$ par tour où il reste des révoltes en Hollande.

6 – Révolution française

Si l'évènement n°4 de cette période n'est pas survenu et n'est pas terminé (par l'indépendance des USA), rejouer.

S'il est survenu et que l'Angleterre a gagné, jouer un dé : la Révolution se déclenche sur 9+, sinon rien ne se passe.

Première révolution :

Lorsque la première Révolution française éclate, les Armées françaises sont remplacées par les pions « Armées révolutionnaires ».

La France perd immédiatement trois niveaux de stabilité et 50 D$. Son revenu et le trésor royal sont divisés par deux ce tour.

Le dé de survie du monarque français est augmenté de +2 pour ce tour et tous les suivants jusqu'à la fin de la période.

Pour les tours suivants, tant que cet évènement n'est pas survenu une deuxième fois, le trésor royal français est diminué de 10% au début de chaque tour.

Par contre, le DCI et le DCE français augmentent d'un niveau automatiquement (sauf si déjà à 5 chacun) et la France touche une manufacture gratuite s'il lui en reste à construire.

Les limites de construction d'unités terrestres et le nombre des généraux minimum pour la France cette période sont doublées.

Le coût de l'infanterie diminue de moitié. Par contre, le coût de construction naval est augmenté de moitié.

Seconde révolution :

Lorsque cet évènement survient une deuxième fois, la France devient une République. Elle touche immédiatement 350 D$ dans son trésor, mais elle perd deux niveaux de stabilité.

Le monarque français est immédiatement éliminé et remplacé par un monarque République de valeur 2/5/9.

Elle n'a plus aucune limite de construction d'unités terrestres, mais les conserve pour les unités navales).

Le coût de l'infanterie est 1 ducat (c'est la levée en masse).

La France reçoit tous ses généraux (?).

Elle reçoit le général Bonaparte 6.6.6. (siège -3) de rang E (par exemple utiliser le pion Bayard).

Toute province conquise est automatiquement annexée à la fin du tour. Les régions à annexer sont : toute région soit française, soit adjacente à la frontière française.

Tous les joueurs ont alors un CB (sans perte de PV ou de stabilité) contre la France. **Le jeu s'arrête à la fin de ce tour.**

Les émigrés :

L'Autriche (ou à défaut la Prusse) en guerre contre la France révolutionnaire peut utiliser une armée (-) française d'origine avec le contenu de 10I, 2C, 1 Art avec un général ? neutre.

L'Autriche peut construire le reste, en face armée (+), jusqu'à la limite de contenu français.

Les Chouans :

Les Chouans sont joués par l'Angleterre.

Placer deux révoltes (+) en Poitou et en Vendée.

Ces révoltes contrôlent aussi les villes.

Placer une armée révolte avec 10I, 2C, 1Art et un général ? neutre en Poitou ou en Vendée.

7 – Premier partage de la Pologne

Pologne vassale de la France :

Si la Pologne est devenue vassale de la France (voir évènement n°4 de la période précédente), la Prusse déclare la guerre à la France (contrôlée par la Russie, à Entrée en Guerre). La Russie et l'Autriche (si joueur) ont un CB (sans perte de stabilité) contre la France.

Si la France est vaincue (au moins paix conditionnelle), la condition suivante s'applique en plus des conditions de paix :

- La Pologne est partagée partiellement par ses voisins (joueurs ou mineurs) qui obtiennent certaines provinces polonaises.
    - Russie : Polotsk, Bielorossya, Ukranya, Donetsk, Seweria.
    - Prusse: West Preussen.
    - Habsbourg: Krakow.
- Aucun de ces pays ne peut détenir le marqueur polonais. Si c'est le cas, il est placé dans les neutres.

Pologne sur la piste d'un autre joueur :

Si la Pologne est sur la piste d'un autre joueur, celui-ci peut déclarer son soutien à la Pologne, ce qui déclenche une guerre avec les trois pays ci-dessus (CB sans perte de stabilité).

La Pologne, dans ce cas, reçoit les renforts en défensive.

En cas de défaite du joueur, ces conditions s'appliquent en plus de la paix. Si ce pays est vaincu (au moins paix conditionnelle), la Pologne est partagée comme précédemment, si Varsovie est entre les mains de l'ennemi quand la paix survient.

8 – Deuxième partage de la Pologne

Idem évènement n°7. Il faut que cet évènement ait eu lieu avant. Et que la France ait été vaincue ?

Mais avec ces provinces polonaises :

- Russie : Pripet, Lithuania.
- Prusse : Posen, Mazovia, Danzig.
- Habsbourg : Podlasia, Volhynia, Galicja.

En outre, par rapport à l'évènement n°7 ci-dessus, placer deux révoltes face (+) et une armée polonaise avec un chef ? dans une province anciennement polonaise prise dans l'évènement n°7. Ces révoltes et l'armée polonaise sont contrôlées par l'Angleterre.

9 – Annexion de Danzig par la Prusse

La province de Danzig fait maintenant partie du territoire prussien (si ce n'est pas déjà le cas, voir évènement n°8).

Si un joueur contrôle Danzig, la Prusse lui déclare la guerre. Elle reçoit deux fois les renforts en offensive. Elle est contrôlée par l'Angleterre.

Si c'est la Pologne qui contrôle la Prusse, Dantzig est cédé à la Prusse, sans guerre. Sauf si elle est vassale de la France.

10 – Indépendance des Mameluks d'Égypte

L'Egypte (si précédemment conquise pas les Turcs) redevient un pays mineur indépendant (utiliser le marqueur diplomatique Mameluk) avec la moitié des forces de base de 1492. Elle est contrôlée par la Turquie au statut Mariage Royal.

L'Egype est composée des provinces suivantes : Egypt, Cataract, Nile, Quattara, Delta et Sinai, ainsi que la région Hors-Europe Sudan.

11 – Confédération de Bar

Si l'évènement n°7 n'a pas eu lieu ce tour, rejouer pour un autre évènement.

S'il a eu lieu avant ce tour et est résolu, rien ne se passe.

Sinon, considérer que lors de la survenance de l'évènement n°7 (ce tour ou ultérieurement), la Prusse, l'Autriche et la Russie doivent déclarer la guerre à la Pologne ou renoncer au bénéfice des dits évènements.

La Pologne ne reçoit pas de renforts.

Si les trois pays attaquant imposent une paix inconditionnelle à la Pologne, ils la partagent comme décrit dans l'évènement n°7, sans autre résultat.

S'ils n'imposent pas cette paix, les évènements n°7 et n°8 sont annulés.

12 – Guerre de la Pomme de terre – la succession de Bavière

Si l'Autriche n'est pas un joueur, cocher cet évènement et considérer que rien ne se passe.

Sinon, la Prusse déclare la guerre à l'Autriche pour la succession de la Bavière.

Seuls les territoires prussiens, autrichiens et du Saint-Empire peuvent être impliqués dans ce conflit.

Si l'Autriche perd la guerre (paix favorable à la Prusse), elle subit une perte supplémentaire de 20 PV et ne peut plus faire de diplomatie sur la Bavière.

Si elle gagne le conflit, elle reçoit 25 PV supplémentaires et le contrôle de manière permanente de la Bavière en niveau « Mariage Royal ».

Rien ne se passe si la paix est blanche (informelle).

Tout joueur qui possédait le marqueur diplomatique Bavière avant ce conflit reçoit un CB contre l'Autriche s'il perd le marqueur à la suite d'une victoire des Autrichiens.

13 – Potemkine

La Russie reçoit l'excellent ministre « Potemkine ». Valeurs : 9/8/8. Il reste en jeu six tours.

La Russie reçoit une flotte (-) en maintenance gratuite (effet définitif).

Elle a un bonus de +2 à tous les jets de répression des révoltes tant que Potemkine est au pouvoir.

Utiliser les valeurs de Potemkine pour le tirage du successeur si le Tsar meurt.

14 – Raids bantous

Toutes les colonies situées dans une province frontalière de la région Mozambica ou dans cette région subissent immédiatement une attaque des indigènes, commandés par un chef (?) indigène. Utiliser une un pion armée de 60 I médiéval, tous vétérans.

15 – Guerre afghane

L'Armée afghane (+) attaque une région choisie au hasard : Ormuz, Bakh, Lahore ou Punjab.

L'armée (+) afghane est de technologie Islam : 20I, 30C, 1Art, tous vétérans.

Elle pille automatiquement chaque zone de la région attaquée et y détruit tout si elle perd le contrôle, zone par zone.

16 – Guerre mahratte

L'armée Mahratte (+) attaque une région choisie au hasard : Delhi, Bengale, Carnatic, Orissa, Oudh, Gujarat ou Hyderabad.

L'armée (+) mahratte est de technologie islam : 25I, 25C, 1 Art, tous vétérans.

Elle pille chaque zone de la région attaquée.

Elle détruit les comptoirs à Delhi, Bengale et Oudh, mais pas ailleurs.

Les révoltes

Les révoltes sont générées :

- Par des évènements historiques, qui en indiquent la force et la localisation, selon les périodes.
- En obtenant un R sur la table des évènements historiques.

Type de révolte

Dans le deuxième cas, la révolte est déterminée par les tables des révoltes selon la période jouée. On procède dans cet ordre, en lançant un dé à chaque fois :

- Pays victime de la révolte
- Province où a lieu la révolte
- Pays contrôlant la révolte (retirer le dé si c'est le pays victime de la révolte)
- Virulence de la révolte

Si une province n'appartient plus au pays de la victime, c'est ce dernier qui contrôle la révolte.

Selon le résultat donné par la table de virulence, un pion révolte face (+) est placés sur la province si la révolte est forte, face (-) si elle est faible. Certains résultats indiquent que ces pions sont accompagnés d'un général (?) ou d'un détachement de révolte (de 10 infanteries conscrites). Le général est choisi aléatoirement parmi ceux prévus à cet effet (pions gris). Le détachement est placé dans la ville, les révoltes bénéficiant alors de la forteresse.

Une éventuelle armée de révolte a la même contenance qu'une armée du pays dans lequel la révolte a lieu.

Révoltes et évènements (ext. 1)

Les provinces qui entrent en révolte contre un joueur du fait d'un évènement subissent toujours les effets des révoltes, même si le joueur victime de l'évènement n'est plus propriétaire d'une ou plusieurs des provinces en révolte mentionnées dans l'évènement.

Effets de la révolte

A la phase de redéploiement, si des révoltes existent encore, le pays perd de la stabilité :

- Pour chaque révolte forte, il perd un niveau.
- Pour l'ensemble des révoltes faibles, il perd un niveau.

Ces pertes sont plafonnées à -3.

Toute province en révolte, forte ou faible, ne rapporte aucun revenu à la phase de revenu des terres.

Contrôle de la révolte

Le joueur désigné pour contrôler la révolte la gère comme bon lui semble. Il est considéré comme ami par la révolte. Ses piles militaires peuvent entrer dans la province en révolte comme si elle lui appartenait.

Technologie des révoltés

Les unités militaires révoltées sont considérées comme étant du niveau technologique immédiatement inférieur à celui du pays (ou médiévale).

Répression d'une révolte

Le joueur doit déplacer une pile militaire dans la province révoltée (campagne simple ou multiple) et jeter un D10. Si le résultat est 10 ou plus, la révolte disparaît si elle était faible ou devient faible si elle était forte. Le dé est modifié :

+1 par détachement du joueur.
+2 par armée (-) du joueur.
+4 par armée (+) du joueur.
+/- ? le différentiel des valeurs de manœuvre des généraux, même s'il est négatif.
-3 en terrain autre que plaine.
-2 si la révolte est forte.
-1 pour la France si évènement guerre des religions en France.
-1 pour l'Angleterre si évènement Guerre civile en Angleterre.
-1 pour l'Espagne si évènement Révolte des Provinces-Unies.

Si une ville est contrôlée par une révolte, on peut faire le test de répression avant ou après avoir repris la ville, le choix est libre. Si une pile de révolte est présente, il faut toutefois d'abord combattre la pile avant de pouvoir mettre le siège.

Extension des révoltes

A la phase de redéploiement, les révoltes qui existent encore prolifèrent (avant que le joueur victime ait perdu la stabilité) :

- Une révolte faible devient une révolte forte.
- Une révolte forte génère une révolte faible dans une province adjacente appartenant au pays victime. A défaut, un détachement de révolte est placé dans la même province (ou une armée s'il y a déjà deux détachements révoltés présents, ces unités étant absorbées dans l'armée).

Exécution du monarque

Si, à la phase de paix, toutes les provinces nationales sont en révolte, le régime du pays est renversé et le monarque est exécuté. Toutes les révoltes présentes dans le pays sont retirées et un nouveau monarque est déterminé. Le Trésor Royal est diminué de moitié et la stabilité perd quatre niveaux.

Cession de provinces révoltées (ext. 1)

Les provinces en révolte ne peuvent être cédées lors de paix, jamais dans le cadre d'alliances dynastiques.

Principautés révoltées

Certaines provinces spécifiques, lorsqu'elles se révoltent, deviennent des pays mineurs indépendants sur lesquels aucune diplomatie n'est possible.

Ces États sont créés automatiquement à l'issue du tour où toutes leurs provinces de base (liste dans le descriptif de ces mineurs) contiennent au moins une révolte face (+) et/ou si les villes de ces provinces sont en révolte.

Cela concerne les mineurs suivants :

- Catalogne
- Irlande
- Sicile
- Ukraine

Les pirates

Apparition des pirates

Les pirates apparaissent dans les ZM Hors-Europe (avec symbole pirates) et, parfois, dans des ZM/ZP en Europe.

Quand l'évènement économique « pirates » survient, un D10 est joué pour l'ensemble des ZM Hors-Europe. On compare alors pour chaque ZM le nombre près du symbole pirate au D10. Si le résultat est supérieur ou égal, un pion pirate (-) est posé dans la ZM. Un résultat 10 donne un pirate (+).

Quand l'évènement économique « pillages et insécurité » survient, un D10 est joué sur la table des pirates pour la ZP du joueur, pour chaque flotte commerciale présente dans cette ZP.

Deux pirates (-) se transforment en pirate fort. Pirates (+) et pirate (-) peuvent coexister dans une même ZM, sans limite.

ZM particulières

Les ZM Coast of Peru, Western Atlantic Ocean et Gulf of Guinea possèdent deux valeurs d'apparition de pirates. La ZM Carribean Sea en possède trois. Les autres ZM hors-Europe n'en possèdent qu'une.

Pour les ZM ayant deux ou trois valeurs d'apparition, utiliser la première valeur quand un seul joueur possède des Comptoirs ou Colonies dans les provinces côtières de la ZM.

Pour les ZM ayant deux valeurs, utiliser la deuxième valeur d'apparition quand il y a plus de deux joueurs différents.

Pour la ZM Carribean Sea, utiliser la deuxième valeur pour deux joueurs différents, et la troisième pour trois joueurs ou plus.

Lutte contre les pirates

Lors de la phase militaire, le joueur peut tenter d'éliminer à chaque round les pirates dans chaque ZM/ZP. Il doit posséder dans la ZM/ZP des flottes ou détachements et annoncer le pirate visé (un par pile).

Il jette alors un D10 et doit obtenir 10 ou plus :

+1 si au moins détachement est présent.
+2 par flotte du joueur face (-).
+4 par flotte du joueur face (+).
+ valeur manœuvre de l'amiral présent dans la ZM/ZP.
-3 par pirate (+)
-1 par pirate (-)
-1 s'il y a eu des combats dans la mer ce tour.

Chaque réussite du joueur élimine un pirate (-).

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule attaque par ZM/ZP par round. Cette limite est valable quel que soit le nombre de pirates ou présents. Par contre, plusieurs joueurs peuvent attaquer dans la même ZM/ZP.

Le lutte contre les pirates peut se faire au cours d'une campagne passive.

Action des pirates

Lors de la phase de redéploiement, chaque joueur possédant une flotte commerciale dans une ZM/ZP où des pirates sont actifs doit jeter un D10 sur la table des attaques de pirates. Les pertes de niveaux sont prises sur chacune des flottes présentes dans la ZM/ZP (mineurs inclus). Les pertes sont rétablies au prorata, en arrondissant au supérieur.

Table des attaques des pirates & corsaires :

Dé modifié	Pertes de niveaux
1/7	6
8/9	4
10/11	3
12/13	2
14/15	1
16+	0

Le dé est modifié comme suit :

+1 un ou plusieurs détachements du joueur présents dans la mer.
+2 par flotte du joueur face (-).
+4 par flotte du joueur face (+).
+M valeur de manœuvre d'un amiral du joueur présent dans la ZM/ZP.
-1 par pirate ou corsaire face (-).
-3 par pirate ou corsaire face (+).
-M valeur de manœuvre d'un amiral corsaire présent dans la ZM/ZP.
-1 combat naval dans la mer, pendant le tour.

Le joueur peut choisir de subir ses pertes sur ses navires de guerre dans la ZM. Dans ce cas, deux navires de guerre éliminés équivaut à la perte d'un niveau.

Retour des niveaux de flottes de commerce (ext. 1)

Les niveaux de flottes de commerce éliminés par les pirates, les corsaires ou les évènements ne sont pas définitivement perdus et reviennent en jeu progressivement (idem pour les colonies/comptoirs).

Retour des niveaux

Chaque niveau perdu est noté et reviendra dans la flotte commerciale d'où il a été éliminé progressivement chaque tour, à raison de un niveau par tour, jusqu'au retour de tous les niveaux perdus (idem colonies/comptoirs).

Ce retour est gratuit et ne compte pas dans les actions commerciales du joueur.

Concurrence obligatoire

Un niveau qui retourne dans une flotte (colonie…) et entraîne une concurrence obligatoire est considéré comme définitivement perdu s'il ne réussit pas à s'implanter dans la flotte à l'issue de la résolution de l'opération de concurrence.

Ceci s'applique aussi bien aux joueurs qu'aux pays mineurs.

Pillage des pirates

Les pirates peuvent piller des comptoirs et colonies (mais pas de provinces, contrairement aux corsaires) jouxtant les mers de la ZM, au hasard s'il y en a plusieurs.

Le marqueur pirate est placé dans le comptoir ou la colonie concerné (considérer qu'ils débarquent). Si le pirate est toujours présent en fin de tour, il pille.

En cas de combat, considérer qu'un pirate face (-) vaut deux infanteries vétérans et un pirate face (+) cinq. Chaque perte de deux infanteries subie par le pirate le réduit en face (-), ou s'il l'est déjà, l'élimine.

Au maximum deux pirates peuvent piller une même colonie/comptoir/province le même tour.

Les pirates ne touchent aucun revenu, mais un marqueur pillage est posé.

Retour au Port

Après les résolutions des actes de piraterie, les joueurs rapatrient leurs unités militaires vers un port de leur choix, en jouant le risque de mer comme lors d'un mouvement normal. L'ordre entre unités navales des joueurs est le même que celui de l'initiative.

Les pirates ne sont jamais rapatriés et restent de manière permanente dans leur ZM/ZP d'apparition jusqu'à leur destruction par un joueur.

Phase diplomatique

Séquence

1. Négociations entre joueurs
2. Accords & Déclarations de guerre
3. Actions diplomatiques sur les pays mineurs
4. Résolution des actions
5. Ajustement des pions diplomatiques

Négociations entre joueurs

Les joueurs négocient entre eux, librement. Ils font leur possible pour que cela ne dure pas des plombes.

Quand les négociations sont closes, les joueurs annoncent leurs accords : accord informel, ou alliance (en précisant laquelle), et leurs éventuels refus de commerce.

La simple annonce publique suffit à valider un accord. Cet accord a valeur de traité.

Ces déclarations se font dans l'ordre de l'initiative.

Accords & déclarations de guerre

Les alliances

Seuls des joueurs possédant une alliance déterminée peuvent coopérer dans le domaine considéré.

Il y a quatre alliances différentes :

- Dynastique
- Prêt
- Militaire défensive
- Militaire offensive

Les alliances se concluent à deux. Un joueur peut conclure autant d'alliances différentes qu'il le désire avec le même joueur et/ou avec des joueurs différents.

L'alliance dynastique

Les joueurs concluent un mariage pour créer des liens familiaux.

Ils ne peuvent plus se déclarer la guerre sans CB. Cette alliance s'étend aux deux tours suivants, sauf évènement contraire ou annulation.

Pour conclure ce mariage, l'un des joueurs doit offrir une dot à l'autre. La dot doit être de 100 ducats (minimum), ou une seule province, colonie ou comptoir.

Les deux joueurs sont autorisés à s'échanger une province, colonie ou comptoir. Cet échange se fait en plus de la dot. Ceci permet par exemple, une province contre deux provinces, ou une province contre une province et 100 ducats.

Les provinces en révolte ne peuvent jamais être cédées dans le cadre d'alliances dynastiques.

L'alliance dynastique peut être annulée à tout moment. Celui qui l'annule perd deux niveaux de stabilités (sauf commun accord).

Seule l'alliance dynastique permet aux joueurs de céder ou s'échanger une province, colonie ou comptoir. Chaque possession cédée doit être précisée nommément lors du mariage.

Le joueur qui paie la dot peut bénéficier d'une crise de succession chez son allié, soit pour lui déclarer la guerre avec CB, ou au contraire pour le soutenir.

Une alliance dynastique ne peut être reconduite avec un même joueur que trois tours après le précédent mariage.

La Turquie ne peut jamais faire de Mariage Royal avec un pays chrétien, puissance ou mineur.

L'alliance-prêt

Seuls les joueurs qui s'accordent sur un traité de prêt peuvent se prêter de l'argent. L'un est prêteur, l'autre emprunteur.

Pour être validé, le prêteur doit verser au moins 50 ducats en prêt au receveur ce tour-ci. Il lui est interdit de prêter plus que son revenu et de prêter plus de 200 ducats par tour. Les modalités de remboursement et les intérêts à devoir sont laissés à la discrétion des joueurs (le prêt peut même être un don).

L'alliance dure tant que le receveur n'a pas été remboursé. D'autres prêts peuvent être conclus aux tours suivants, mais toujours dans le même sens (prêteur vers emprunteur). Aucune nouvelle alliance-prêt ne peut être conclue entre ces deux joueurs tant que l'actuelle dure.

L'emprunteur peut rompre le traité, et refuser de payer les intérêts et le capital dus, à tout moment. Il perd alors un niveau de stabilité et reçoit un malus de -2 sur la table des prêts jusqu'à la fin de la période en cours. Le joueur lésé reçoit par ailleurs un CB temporaire contre l'autre pendant trois tours.

Si un évènement déclenche un CB entre le prêteur et l'emprunteur et que la guerre soit déclarée entre eux, le traité est rompu sans pénalité.

Lors de la Grande Campagne, les joueurs portugais et vénitien ne peuvent accorder aucun prêt ou don à quiconque au cours des deux derniers tours de leur présence, avant leur passage en Russie et aux Pays-Bas. Idem pour le joueur néerlandais qui souhaite passer en Autriche.

L'alliance militaire défensive

Un joueur lié par une alliance défensive doit déclarer la guerre à tout autre pays qui attaque le joueur cosignataire. Il est considéré comme bénéficiant d'un CB pour cette déclaration.

Si le joueur refuse de déclarer la guerre, il perd deux niveaux de stabilité.

Cette alliance s'étend aux deux tours suivants, sauf évènements contraires ou annulations.

Le joueur qui accepte le contrôle d'un pays mineur attaqué doit casser toute alliance militaire (défensive ou offensive) avec l'ennemi du pays mineur, sans coût de stabilité.

L'alliance militaire offensive

Idem que l'alliance précédente, sauf qu'elle s'applique aussi dans le cas où le cosignataire est à l'origine de la déclaration de guerre.

La Turquie et la Russie (avant Pierre le Grand) ne peuvent jamais signer d'alliance offensive avec quiconque.

Les accords informels

Un accord informel permet tout ce qui ne requière pas spécifiquement une alliance formelle (ex. droit de passage, ravitaillement…).

Le manquement à un accord n'entraîne aucune pénalité pour le joueur en cause.

Le refus de commerce

En paix, un joueur peut refuser l'accès de son marché au commerce extérieur d'un autre joueur, mais cela lui coûte un niveau de stabilité s'il prend cette décision. Une fois prise la décision peut être maintenue d'un tour à l'autre (sans nouvelle baisse de stabilité).

En guerre, le refus de commerce est automatique.

Déclarations de guerre

Casus Belli

Un Casus Belli (CB) permet de déclarer la guerre en perdant seulement un niveau de stabilité, sans perte de points de victoire. Les CB sont soit permanents, soit temporaires.

Le CB temporaire est fourni par les évènements, ou par les règles. Il s'utilise une fois.

Liste de la plupart des CB permanents :

- Suite à la Réforme (évènement), tout pays catholique a un CB permanent contre tout pays protestant, et vice versa. Valable jusqu'en 1614 inclus.
- L'Espagne a un CB permanent contre tout pays musulman ou païen (animiste). Valable jusqu'en 1699 inclus.
- La Turquie a un CB permanent contre tout pays chrétien et contre la Perse. Valable jusqu'en 1699 inclus.
- Un joueur a un CB permanent contre un pays qui a le monopole de la ZP du joueur, ou qui a annexé une province nationale du joueur.

Coût d'une déclaration de guerre

Une déclaration de guerre coûte des PV, ainsi qu'une perte de niveaux de stabilité, selon que le joueur a un CB ou non.

Coûts en points de victoire :

- Avec CB : 0 PV.
- Sans CB, contre mineur : 5 PV.
- Sans CB, contre joueur : 10 PV.

Coûts en stabilité :

- Avec CB : -1 niveau.
- Sans CB : -2 niveaux.

La révolte perse

Tester la Révolte perse. Voir règle spécifique dans le descriptif du pays mineur.

Actions diplomatiques sur les pays mineurs

Généralités

Le principe de la diplomatie avec les pays mineurs est qu'il ne peut y avoir qu'une seule influence d'un seul joueur sur un mineur donné, celui qui y a une influence prépondérante.

Cette influence est échelonnée en niveaux ascendants :

1. MR mariage royal

2. SU subsides
3. AM alliance militaire
4. CE corps expéditionnaire
5. EG entrée en guerre
6. VA vassal
7. AN annexion

Cette influence se limite parfois à un échelon maximum auprès de certains pays, ou par certains joueurs. Il se peut même qu'un joueur ne puisse pas faire d'action diplomatique auprès d'un mineur (ex. le joueur Turc avec la Perse).

Les exceptions et règles spéciales concernant la diplomatie avec les mineurs sont nombreuses. Il est donc utile de se reporter au descriptif des pays mineurs avant de planifier ses actions diplomatiques.

Actions diplomatiques

Un joueur a un nombre d'actions diplomatiques limité selon la période en cours (1 à 6).

Le joueur inscrit sur sa fiche de marque ses actions diplomatiques, en précisant les pays mineurs visés. Il paie une mise pour chaque action (base, moyenne ou forte).

Le joueur peut aussi soutenir l'action d'un autre joueur. Ce soutien est une action diplomatique du joueur (il la paie) et doit être écrit. Un soutien peut être monnayé par accord informel.

Le joueur ne peut faire qu'une seule action par pays mineur et par tour. Il lui est interdit de tenter une action (ou accorder un soutien) avec un pays mineur avec lequel il est en guerre.

Si le pays mineur est en guerre, seul le joueur qui joue le pays mineur peut faire des actions diplomatiques auprès du mineur. Mais il ne peut pas atteindre le statut Annexion tant que le mineur est en guerre.

Prix :

- Mise de base : 20 D$
- Moyenne (+2 au dé) : 50 D$
- Forte (+5 au dé) : 100 D$
- Soutien (+1 au dé) : 20 D$

Procédures

Lorsque tous les joueurs ont fini, chaque action est résolue. Deux cas sont possibles pour résoudre une action :

- Soit le pays mineur visé est neutre ou contrôlé par le joueur ;
- Soit il est sous le contrôle d'un autre joueur.

Le terme contrôle veut dire que le pion du mineur se trouve sur une case de la piste diplomatique d'un joueur.

Selon le cas, la procédure de l'action diffère.

Action sur un mineur neutre ou déjà contrôlé par le joueur

L'action vise à augmenter le contrôle du joueur sur le pays mineur.

Le joueur lance un dé (modifié comme indiqué plus bas), puis relance deux dés (résistance du mineur au contrôle).

Si le dé modifié du joueur est > aux 2 dés du mineur, le joueur gagne des points de progression pour faire avancer le mineur sur la piste diplomatique.

Il gagne un nombre de points de progression égal à la différence entre le dé du joueur et les dés du mineur.

Si le résultat est nul ou négatif, il ne se passe rien.

Si plusieurs joueurs tentent une action sur un pays mineur neutre, ces actions sont résolues ensemble (chacun jette son dé et le modifie). Celui a le meilleur résultat est sélectionné (au sort si égalité). Les deux dés du mineur sont alors tirés et l'action se résout normalement.

Si le joueur fait une action pour augmenter son contrôle alors que d'autres essayent de l'abaisser, ces actions sont résolues indépendamment l'une de l'autre.

Action sur un mineur contrôlé par un autre joueur

L'action vise à diminuer le contrôle d'un autre joueur sur le pays mineur.

Le joueur lance un dé (comme indiqué ci-dessous), puis l'autre joueur lance du dé (lui aussi modifié).

L'autre joueur doit payer une mise pour contrer cette action, sinon le marqueur du mineur est automatiquement replacé dans les neutres.

Si le dé modifié du joueur est supérieur au dé modifié de l'autre joueur, le joueur gagne des points de progression pour faire reculer le mineur la piste diplomatique de l'autre joueur. Il gagne un nombre de points de progression égal à la différence des dés.

Si le résultat est nul ou négatif, il ne se passe rien.

La mise payée par l'autre joueur est à payer en plus de celle qu'il a payée s'il a tenté lui aussi une action sur ce mineur.

L'autre joueur bénéficie d'un bonus au dé selon le degré de contrôle qu'il exerce sur le mineur.

Si plusieurs joueurs font une action sur un même pays mineur déjà contrôlé, toutes leurs actions sont résolues en une seule fois. Chaque joueur lance un dé (et le modifie). Celui qui a obtenu le meilleur résultat est sélectionné (au sort si égalité). Puis l'autre joueur lance le sien (et le modifie), et l'action se résout normalement.

Modifications du jet de dé

Lorsque le joueur jette le dé, le résultat est modifié comme suit :

+ ? DIP du monarque.
+2 Mise moyenne.
+5 Mise forte.
+1 Soutien d'un autre joueur.
+1 Même religion (jusqu'en 1614).
-4 Religion différente (jusqu'en 1614).
-2 Joueur conciliant sur mineur protestant (jusqu'en 1614).
-2 Religion différente entre Islam et Chrétienté (après 1615).
-3 Si guerre entre le joueur et le mineur au tour précédent.
+1 Bonus diplomatique du joueur sur le pion du mineur.
+1 Si le pion du mineur est déjà sur la case « Mariage royale » ou « Subside ».
+2 S'il est sur la case « Alliance militaire » ou « Corps expéditionnaire ».
+3 S'il est sur la case « Entrée en guerre », « Vassalisation » ou « Annexion ».
+1 Si le joueur dispose d'un Palais royal.
+2 Si la France dispose de Versailles et que Louis XIV vit encore.
+/- ? Par évènement.

Coûts de progression

Chaque case de la piste diplomatique a un coût de progression, selon le statut de contrôle.

Les cases de statut politique « les neutres », « mariage royal » et « subsides » coûtent toujours un, à l'exception de la Suisse dont la case subside coûte 3.

Le coût est variable pour les autres statuts selon les pays mineurs. Il est indiqué sur le pion diplomatique.

Si une * figure sur le pion, cela signifie que ce niveau politique ne peut pas être atteint avec ce pays mineur.

Si des initiales figurent sur le pion, cela signifie que seul le pays représenté par ces initiales pour atteindre ce statut, sous réserve d'un évènement spécifique.

Ces coûts figurent également dans le récapitulatif de chaque pays mineur.

Mouvement des pions diplomatiques

Les coûts de progression indiquent le nombre de points de progression minimum pour avancer (ou reculer) le pion du mineur sur le tableau diplomatique.

Quand toutes les actions ont eu lieu, le pion avance selon le nombre de points de progression obtenus et les coûts des statuts à atteindre.

Pour faire reculer un pion, le coût est celui du statut où se trouve le pion.

S'il y a à la fois avance et recule, les points de progression sont retranchés les uns autres, puis le pion est ajusté du solde.

L'avance d'un pion diplomatique n'est pas obligatoire. Un joueur qui estime qu'un statut lui est favorable n'est pas obligé de faire progresser le pion du mineur plus haut, même si le nombre de points de progression obtenus le lui permet.

Le recul d'un pion diplomatique est obligatoire. Si le pion atteint la case « neutralité », il peut alors progresser en faveur du joueur qui a réussi l'action de recul.

Tout solde de points de progression, s'il ne suffit pas pour avancer (ou reculer) dans la case suivante est perdu.

Fidélité des mineurs

Lors de la phase évènements, des variations diplomatiques peuvent avoir lieu. Pour en savoir plus, se reporter aux règles concernant les évènements.

Le statut politique des mineurs

Le pion se déplace jusqu'à un statut politique. S'il a progressé de plusieurs cases, les indications des stades intermédiaires sont ignorées. Seul compte le résultat de la case où se pose le pion.

Mariage royal (MR)

Le Mariage royal donne l'avantage d'un bonus de +1 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Lorsque le pion du mineur atteint la case MR en avançant, le joueur jette un dé :

- Pair : le joueur reçoit la somme de la dot indiquée sur le marqueur.
- Impair : il doit payer la dot.

Si le joueur refuse de payer la dot, le marqueur retourne dans la case des Neutres.

La Turquie ne peut jamais faire de Mariage Royal avec un pays chrétien, puissance ou mineur.

Subsides (SU)

La position sur la case Subsides (SU) donne un bonus de +1 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Lorsque le pion du mineur atteint la case SU en avançant, le joueur jette un D100 (deux dés, l'un est la dizaine, l'autre l'unité ; si le résultat est 00, cela vaut 100). Il soustrait au résultat la valeur de subsides (négative) indiquée sur le pion du mineur :

- Positif : nombre de ducats que le joueur reçoit du mineur.
- Négatif : nombre de ducats que le joueur doit payer.

Si le joueur refuse de payer, le pion du pays mineur est remis dans la case « neutres ».

Le montant net positif obtenu par subsides ne peut jamais excéder 50 ducats, sauf précision contraire dans certains évènements.

Alliance militaire (AM)

La position sur la case Alliance militaire donne un bonus de +2 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Le joueur peut utiliser les forces du pays mineur, avec les réserves suivantes :

- La force de base du mineur est utilisable sur le territoire du mineur sans limitation.
- Et deux piles de cette force à une province ou mer adjacente au territoire du mineur (si ami ou ennemi au joueur).

Le joueur peut aussi traverser librement le territoire de ce mineur, qui est alors considéré comme territoire ami.

Le pays mineur n'autorise son accès, et ses unités ne peuvent sortir de leur territoire national, que si le joueur est en guerre.

Si le joueur qui le contrôle est en guerre pour une raison quelconque, il peut effectuer un test d'entrée en guerre pour déterminer si le mineur participe également à la guerre. Si le test est réussi, le mineur prête ses forces qui sont considérées comme des forces « mercenaires » contrôlées par le joueur. Le pays mineur, lui, reste neutre et hors du conflit.

Toutes les pertes subies par les unités du pays mineur peuvent être remplacées, si les unités du mineur se trouvent sur une province nationale du mineur à la phase de logistique, et ce sans aucun coût pour le joueur.

Le mineur en AM ne reçoit a priori pas de renforts. Toutefois, si une pile ennemie entre sur son territoire, tirer immédiatement des renforts et il passe au statut « Entrée en Guerre ».

Corps expéditionnaire (CE)

La position sur la case Corps Expéditionnaire (CE) donne un bonus de +2 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Si le joueur qui le contrôle est en guerre pour une raison quelconque, il peut effectuer un test d'entrée en guerre pour déterminer si le mineur participe également à la guerre. Si le test est réussi, le mineur prête ses forces qui sont considérées comme des forces « mercenaires » contrôlées par le joueur. Le pays mineur, lui, reste neutre et hors du conflit.

Les règles pour les forces à disposition sont les mêmes que pour l'alliance militaire, sauf que le joueur peut utiliser la force de base du pays mineur librement, chez lui ou à l'extérieur (sauf Hors d'Europe si celui-ci n'y a pas de Colonie ou Comptoir), et uniquement en territoire ami ou ennemi (et en mer).

Les règles concernant la guerre et les pertes sont les mêmes que pour l'Alliance militaire.

Le mineur en CE ne reçoit a priori pas de renforts. Toutefois, si une pile ennemie entre sur son territoire, tirer immédiatement des renforts et il passe au statut « Entrée en Guerre ».

Entrée en guerre (EG)

La position sur la case Entrée en Guerre (EG) donne un bonus de +3 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Si le joueur qui le contrôle est en guerre pour une raison quelconque, il peut effectuer un test d'entrée en guerre pour déterminer si le mineur participe également à la guerre.

Le pays mineur reçoit des renforts à chaque tour, en lançant un dé sur la table des Renforts. Le joueur a alors le choix de les accepter ou de les refuser. S'il les accepte, l'achat des renforts est gratuit mais il devra payer la maintenance des forces en excès par rapport à la force de base du mineur. Les renforts sont à placer dans les unités du mineur se trouvant dans leur territoire national.

Cependant, le pays mineur finance lui-même un nombre de détachements en plus de sa force de base, égal au bonus de richesse figurant sur la table des Renforts. Le joueur n'a donc pas à payer de maintenance pour ces détachements.

Le pays mineur remplace ses pertes, via les renforts susmentionnés.

Les règles concernant la guerre sont les mêmes que celles de l'Alliance militaire.

Vassalisation (VA)

La position sur la case Vassalisation (VA) donne un bonus de +3 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

Toute déclaration de guerre contre un vassal implique automatiquement la guerre avec celui qui le contrôle.

Si le joueur qui le contrôle est en guerre pour une raison quelconque, il peut effectuer un test d'entrée en guerre pour déterminer si le mineur participe également à la guerre.

Le pays mineur reçoit des renforts à chaque tour, en lançant un dé sur la table des Renforts. Le joueur a alors le choix de les accepter ou de les refuser. S'il les accepte, l'achat des renforts est gratuit mais il devra payer la maintenance des forces en excès par rapport à la force de base du mineur. Les renforts sont à placer dans les unités du mineur se trouvant dans leur territoire national. Contrairement au statut « Entrée en guerre », le pays mineur ne finance pas de détachements en plus de sa force de base.

Le pays mineur remplace ses pertes, via les renforts.

Les règles concernant la guerre sont les mêmes que celles de l'Alliance militaire.

Annexion (AN)

La position sur la case Annexion (AN) donne un bonus de +3 lors d'une phase diplomatique ultérieure pour le joueur contrôlant le pays mineur.

L'annexion ne peut pas être atteinte par action diplomatique si le pays mineur est en guerre.

Le pays mineur est annexé par le joueur. Un marqueur de contrôle du joueur est placé sur les ex-provinces du mineur. Les forces du mineur sont retirées, et les provinces du mineur sont annexées, bien que non-considérées comme des provinces nationales par le joueur.

Le statut « annexion » présente deux avantages par rapport au statut « vassal » : le % des industries s'applique aux revenus des provinces annexées et le joueur peut lever des troupes nationales sur place.

Pour être annexé diplomatiquement, un pays mineur doit être adjacent à une province contrôlée par le joueur, sinon le pion diplomatique du mineur est placé sur la case vassal.

En outre, il faut que le pays mineur soit annexable (il ne doit pas y avoir d'astérisque sur le pion diplomatique du mineur à la position annexion).

Un mineur annexé peut être desannexé si un autre joueur abaisse le contrôle diplomatique du joueur sur le pays mineur. Un mineur peut aussi être desannexé par une variation diplomatique qui fait baisser son statut.

Un mineur peut également être annexé par conquête militaire (par la Turquie et la Russie, sous certaines conditions). Dans ce cas, le marqueur diplomatique du mineur est retiré du jeu.

Intervention de la Suisse (Ext. 2)

La France, l'Espagne et Venise peuvent demander l'intervention de la Suisse, sous certaines conditions. Voir la règle dans le descriptif du pays mineur.

Phase de Revenu

Séquence

Cette phase se joue simultanément. Les joueurs déterminent leur revenu. Ces revenus sont inscrits sur la fiche économique. Le trésor royal (TR) est crédité par tous les revenus ou autres gains du joueur, et toutes ses dépenses le débitent.

Avant le calcul du revenu, les joueurs ajustent **le prix des ressources exotiques** selon la procédure expliquée dans les règles hors-Europe.

Calcul du revenu brut

Revenu des terres

Le joueur inscrit :

- Le revenu de ses provinces (le revenu de chaque province est inscrit sur la carte).
- Le revenu des provinces de ses vassaux.
- Puis, en négatif, le revenu correspondant aux provinces en révolte, pillées ou sous contrôle ennemi dont il ne tire aucun revenu.

Ceci forme le « Revenu des Terres » du joueur.

Revenu commercial

Le joueur inscrit :

- Le commerce intérieur est calculé sur la table du commerce intérieur, en prenant le revenu des terres (en ligne) et le DCI (en colonne).
- Le commerce extérieur est calculé sur la table du commerce extérieur, en prenant le marché européen* (en ligne) et le DCE (en colonne).
- Les gains commerciaux des flottes commerciales du joueur en ZM/ZP.
- Les bonus commerciaux en cas de monopoles par les flottes commerciales face (+) dans les ZM/ZP.
- Le revenu des grands centres de commerce (Méditerranée, Atlantique, Orient) détenus par le joueur (100 ducats chacun en principe) qui a le plus de niveaux de flottes commerciales.

Tous ces revenus forment le revenu commercial du joueur.

* Le marché européen d'un joueur est égal à 1500 D$, diminué du revenu des provinces du joueur et de ses vassaux, du revenu des terres des pays avec qui il est conflit et parfois de certains évènements.

Revenu hors Europe

Le joueur inscrit :

- Le revenu de ses colonies.
- Le revenu de ses comptoirs.
- Le revenu de ses ressources exotiques.

Ceci forme le revenu hors Europe du joueur.

Revenu des industries

Le joueur inscrit :

- Le revenu fixe de ses manufactures.
- Le revenu variable de ses manufactures.
- Le revenu de ses mines européennes.

Ceci forme le revenu des industries du joueur.

Calcul du revenu net

Stabilité et revenu

La Stabilité influe sur le revenu :

+10% à stabilité +3.
-10% à stabilité 0.
-25% à stabilité -1.
-33% à stabilité -2.
-50% à stabilité -3.

Arrondir les gains et les pertes de ducats au supérieur.

Emprunts et intérêts

Le joueur inscrit :

- Emprunts perçus (ou en négatif les remboursements).
- Les intérêts dus.

Revenu net

Le joueur fait la somme de son revenu brut avec le gain/perte éventuelle de la stabilité, de ses emprunts et intérêts à payer. Ceci forme le revenu net du joueur.

Trésor disponible

Le joueur fait la somme de son trésor (à la fin de la phase diplomatique) et de son revenu net. Ceci forme le Trésor Royal disponible du joueur.

Le joueur va pouvoir utiliser ce trésor pour toutes les futures phases du tour.

Le revenu du commerce intérieur

Le revenu du commerce intérieur est calculé sur la table du commerce intérieur, en prenant le revenu des terres (en ligne) et le DCI (en colonne).

Table des revenus du commerce intérieur :

	1	2	3	4	5
01-40	1	2	3	4	5
41-80	3	6	9	12	15
81-100	5	9	15	20	25
101-140	6	12	20	25	30
141-190	9	20	30	35	45
191-220	12	25	35	50	60
221-240	15	30	50	60	75
241-250	18	35	55	65	80
251+	20	40	60	80	100

Le revenu du commerce extérieur

Le commerce extérieur est calculé sur la table du commerce extérieur, en prenant le marché européen* (en ligne) et le DCE (en colonne).

Table des revenus du commerce extérieur :

	1	2	3	4	5
01-200	1	2	3	4	5
201-400	3	6	9	12	15
401-600	5	10	15	20	25
601-800	7	15	20	30	35
801-1000	10	20	30	40	50
1001-1200	12	25	35	50	60
1201-1300	15	30	50	60	75
1301-1400	20	40	60	80	100
1401+	30	50	80	100	150

* Le marché européen d'un joueur est égal à 1500 D$, diminué du revenu des provinces du joueur et de ses vassaux, du revenu des terres des pays avec qui il est conflit et parfois de certains évènements.

Les gains des flottes de commerce

Généralités

Les gains commerciaux sont en fonction des niveaux de flottes de commerciales présentes dans une zone commerciale nationale (ZP) ou dans une zone commerciale maritime (ZM).

Ces niveaux sont enregistrés sur la fiche de marque des flottes commerciales du joueur.

Gain commercial

Il dépend du niveau de la flotte et de la nature ZM/ZP où elle se trouve :

+1 D$ par niveau en ZM
+2 D$ par niveau en ZP

Ces revenus sont cependant modifiés comme suit :

- Monopole partiel : pour toute ZM ou ZP dans laquelle le joueur possède une flotte face (+), il touche un bonus égal à 50% de la valeur inscrite dans le symbole navire de la ZM ou ZP (arrondie au supérieur).
- Monopole total : Pour toute ZM ou ZP dans laquelle le joueur est le seul à posséder une flotte (+) avec 6 niveaux et qu'il n'y a aucune autre flotte commerciale dans la ZM/ZP, il touche un bonus égal à 100% de la valeur inscrite dans le symbole navire de la ZM ou ZP.

Les centres de commerce

Généralités

Il existe trois centres de commerce :

- Le centre Méditerranée (ZM Méditerranée, ZM Mer noire, ZP Turquie).
- Le centre Atlantique (Toutes les ZM ou ZP autres que celles du Centre Méditerranée sur les cartes Europe & Hors-Europe).
- Le centre Grand Orient

Situation géographique des centres

Situation en 1492 :

- Le centre de commerce Méditerranée est à Venise, contrôlé par le joueur vénitien.
- Le centre de commerce Grand Orient est à Alexandrie, contrôlé par le mineur Mameluks.
- Le centre de commerce Atlantique est à Anvers, contrôlé par le joueur espagnol.

Les centres de commerce Atlantique et Méditerranée peuvent être déplacés à l'interphase. Chacun appartient au joueur qui possède le plus de niveaux de flottes de commerce dans les ZM données.

Si le joueur change, le Centre est déplacé vers un port national de ce joueur (celui de son choix).

Revenu des centres de commerce

Centres Atlantique et Méditerranée

Chaque centre de commerce rapporte 100 D$, sauf celui du Grand Orient qui a tendance à diminuer.

Centre Grand Orient

Le centre Grand Orient, situé à Alexandrie, suit des règles particulières. Il représente le commerce terrestre (via caravanes) depuis et vers l'Asie.

Il reste positionné à Alexandrie tant que le mineur Mameluks n'est pas conquis par les Turcs. Dès qu'il l'est, le centre est transféré à Smyrne jusqu'à la fin du jeu.

Tant que le Centre est situé à Alexandrie, le joueur vénitien reçoit 50% (arrondir au supérieur) du revenu du Centre.

Le revenu du centre est 100 D$ modifié comme suit :
-10 s'il y a entre 1 et 5 colonies ou comptoirs (+) ou (-) chrétiennes en Inde ou en Asie.
-10 pour chaque tranche d'1 à 5 supplémentaires.
-10 pour chaque flotte commerciale (+) ou (-) chrétienne en ZM Eastern Indian Ocean et/ou en ZM Oman Sea.
-50 si la Turquie et la Perse sont en guerre.

Le revenu ne peut pas être négatif.

Occupation d'un centre

Si la province contenant un centre est occupée, le joueur possédant le centre n'en tire aucun revenu.

Si cette province est cédée et que le joueur détient toujours les conditions du contrôle, il peut déplacer le Centre vers un autre port de son pays.

Les convois de Smyrne et des Indes orientales (ext. 1)

Disponibilité des convois

Les convois sont disponibles chaque tour où leurs conditions d'apparition sont remplies. Ils sont placés sur la carte au moment de la phase logistique.

Apparition des convois

Les conditions d'apparitions sont différentes pour les deux convois :

Smyrne : il est disponible chaque tour dans le port de la province turque de Smyrna, à partir du moment où le centre de commerce Grand Orient y a été transféré depuis Alexandrie.

Indes orientales : le convoi est disponible chaque tour si un joueur exploite au moins 10 ressources d'épices et/ou de produits d'orient, dans une colonie ou un comptoir face (+) de ce joueur.

Contenu des convois

Chaque convoi contient 50 navires de commerce, portant chacun la valeur de 1 D$.

Utilisation

Les règles utilisées pour le convoi espagnol « Flota de Oro » s'appliquent à l'identique pour ces deux convois, en ce qui concerne l'activation, l'empilement, les combats, le crédit des D$ transportés par les convois dans le TR du joueur qui contrôle le convoi.

En particulier, chaque navire de commerce atteignant un port du joueur contrôlant le convoi rapporte 1D$ dans le TR de ce joueur (soit 50 D$ si le convoi arrive intact).

Attribution des convois

Les convois sont attribués chaque tour où leurs conditions d'apparition sont remplies, au joueur qui satisfait les conditions suivantes :

Convoi des Indes orientales

Le convoi est attribué au joueur qui exploite les 10 ressources mentionnées plus haut.

Si plusieurs joueurs exploitent au moins 10 ressources épices/produits d'orient, le convoi est attribué au joueur qui en exploite le plus.

En cas d'égalité dans le cas ci-dessus, départager les joueurs selon les critères d'importance décroissante suivants :

- Le joueur qui contrôle le Centre de commerce Atlantique.
- La Hollande jusqu'en 1700.
- L'Angleterre après 1700.

Convoi de Smyrne

Le convoi de Smyrne est attribué par le joueur turc à un autre joueur (et un seul) de son choix ayant un port officiel (possession ou vassal) en Méditerranée ou possédant le Grand Centre de commerce Méditerranée.

Chaque tour où le convoi n'est pas attribué, le joueur turc perd 20 D$ et un niveau de stabilité.

Chaque fois que le convoi est attribué, le joueur turc reçoit 20 D$.

Cependant, si le joueur turc attribue le convoi à un joueur qui ne possède pas le centre de commerce

Méditerranée, il donne un CB temporaire au joueur possédant ce centre.

Les gains des colonies & comptoirs

☞ L'intégralité des règles concernant les colonies & comptoirs se trouvent dans les règles communes hors-Europe, seules sont reprises ici les règles concernant les revenus.

Revenu d'une colonie

Il dépend du niveau de la colonie :

Face (-) :

+1D$ par niveau
+ ?D$ la richesse de la Région.

Face (+) :

+1D$ par niveau
+ ?D$ la richesse x2 de la Région.

Revenu d'un comptoir

Il dépend du niveau du comptoir :

- Face (-) : 1D$
- Face (+) : 2D$

Revenu des ressources exotiques

Chaque ressource exotique rapporte un revenu égal au nombre de ressources qu'exploite le joueur multiplié par le prix de la ressource exotique valable pour le tour.

Revenu des manufactures

Les manufactures situées dans une province pillée ou hors de contrôle du joueur (occupation militaire, révolte, etc.) ne rapportent aucun revenu.

Revenu fixe

Chaque manufacture rapporte un montant en ducats indiqué sur le pion : le revenu fixe. Les revenus fixes des manufactures sont additionnés et écrits dans la case correspondante.

Revenu variable

Les % des manufactures, indiqués sur les pions, sont additionnés. Le revenu variable est ce % multiplié par le revenu des provinces du joueur (hors vassaux, mais y compris les mineurs annexés diplomatiquement). Les fractions sont arrondies à l'entier supérieur.

Le fait que certaines provinces soient pillées ou occupées n'a aucune importante pour le calcul du revenu des provinces du joueur dans ce cas précis.

Revenu des mines

Mines européennes

Chaque mine européenne rapporte un revenu de 20 ducats tant que la mine n'est pas épuisée (suite à un évènement). Ce revenu est inscrit dans la case correspondante.

Les mines dans une province pillée ou hors du contrôle du joueur (occupation militaire, révolte, etc.) ne rapportent aucun revenu.

Mines non-européennes

☞ L'intégralité des règles concernant les mines non-européennes se trouvent dans les règles communes hors-Europe. De toute façon, le revenu des mines non-européennes est traité à part, car il doit être rapatrié en Europe.

Prêts

Généralités

Le joueur peut obtenir un prêt en jouant plusieurs dés sur la table des prêts. Deux offres lui sont faites : un prêt national et un prêt international. Il choisit lequel il préfère, selon le montant et les intérêts à payer de chacun. Les emprunts et intérêts sont encaissés et décaissés du trésor royal.

Le prêt est national ou international. Le joueur peut en faire un seul, à chaque tour. Il détermine pour chacun sur la Table des Prêts, l'offre qui lui est faite (capital, intérêts).

La table des prêts précise le montant, la durée (pour les prêts nationaux) et le taux applicable. Les modificateurs aux dés diffèrent selon le type de prêt.

Table des prêts :

Dé	Montant	Intérêts	Durée
1-	10 D$	50%	1T
2	30 D$	40%	1T
3	40 D$	20%	1T
4	50 D$	15%	2T
5	60 D$	12%	2T
6	70 D$	10%	2T

7	80 D$	8%	2T
8	90 D$	7%	3T
9	100 D$	6%	3T
10	150 D$	5%	4T
11+	200 D$	4%	5T

Pour les deux types de prêts, jeter 3 dés, un par colonne.

Modificateurs à ajouter à chacun des trois jets de dé :

+ Stabilité
+1 par 200 D$ dans le TR
-2 par banqueroute jusqu'à la fin de la période suivante.

Pour les prêts nationaux seulement :

-3 par prêt non remboursé jusqu'à la fin de la période en cours.

Modificateur aux jets de dé du montant et des intérêts :

+DCI pour Angleterre et Hollande après création de leur bourse.

Le prêt national

Le joueur emprunte auprès de la bourgeoisie de son pays. Un prêt national peut ne pas être remboursé par le joueur qui l'a souscrit. S'il ne rembourse pas le capital ou arrête de payer les intérêts, il ne pourra plus emprunter jusqu'à la prochaine période pour ce typer d'emprunt (national) et il aura un malus de -3 jusqu'à la fin de la période pour l'autre type d'emprunt (international).

Le prêt international

Il doit être remboursé dans son intégralité sous un délai maximum de 3 tours après son obtention.

Un prêt international peut être remboursé par un autre prêt (de tout type).

Si le joueur ne peut pas rembourser à l'échéance, ou ne peut en payer les intérêts, il fait banqueroute. Il ne pourra par ailleurs plus emprunter jusqu'à la prochaine période pour ce typer d'emprunt (international) et il aura un malus de -3 jusqu'à la fin de la période pour l'autre type d'emprunt (national).

Le prêt entre joueurs

Le prêt entre joueurs est possible selon les modalités définies dans les règles de l'alliance-prêt (phase diplomatique).

Les intérêts

Les intérêts sont payés tous les tours suivants tant que le capital n'a pas été remboursé, jusqu'à échéance.

Remboursement en fin de jeu

Le joueur qui n'a pas remboursé un prêt national ou international à la fin du jeu perd un nombre de points de victoire (PV) égal au double des ducats non remboursés.

Phase administrative

Séquence

Cette phase se déroule en simultané.

1. Maintenance
2. Achats
3. Placement des unités
4. Mises
5. Résolution des opérations

Maintenance

Chaque pays a une **force de base** dont la maintenance est gratuite. Cette force est différente pour chaque pays et variable d'une période à l'autre. Considérer, pour cette force gratuite, les équivalences suivantes : une armée/flotte face (+) vaut 2 armées/flottes face (-) ; une armée/flotte face (-) faut 2 détachements terrestres/navals. Les détachements indiqués peuvent être aussi bien terrestres que navals si rien n'est précisé. La priorité de la maintenance gratuite est donnée aux armées et flottes sur les détachements.

Le **coût de la maintenance** est différent selon :

- La nature de l'unité ;
- Sa contenance, face + ou – quel que soit le contenu exact ;
- Son expérience (conscrit/vétéran) ;
- Ses technologies en vigueur.

Chaque pays a sa propre grille de coûts, adaptée à ses capacités structurelles.

Les unités terrestres en excès par rapport à la force de base peuvent être entretenues de deux façons : soit comme **conscrits**, soit comme **vétérans**. Le joueur choisit sous quelle forme il maintient ses unités terrestres et celle de ses alliés. Ce choix peut être fait pour chaque unité et varier d'un tour à l'autre.

Si la force d'un **pays mineur vassal** augmente au-delà de sa base, le joueur doit en payer la maintenance. Le coût utilisé est celui du coût de maintenance du joueur.

Toute force en excès par rapport à la force de base, dont la maintenance n'est pas payée, est démobilisée et retirée de l'unité militaire.

Chaque **pion-forteresse** posé sur la carte coûte une maintenance égale à son niveau indiqué sur le pion (même s'il y avait déjà une ville fortifiée de niveau 2 sur la carte à la base). Les villes fortifiées ne coûtent aucun entretien, si aucun pion-forteresse n'est posé dessus. Les pays mineurs ne paient aucune maintenance pour leurs pions-forteresses.

Les joueurs paient également une maintance de 1 D$ par fort et par mission.

Achats

Achat des unités terrestres

Les coûts d'achat sont indiqués pour chaque pays sur sa table de coûts, en fonction de sa technologie terrestre. Les arrondis sont effectués au supérieur.

Les joueurs ne peuvent acheter des unités qu'au détail. Le nombre de facteurs maximum de chaque pion armée est égal au total indiqué dans les limites de périodes. Les indications de nombre d'infanteries, cavaleries et artilleries sont en revanche indicatives. [9]

La force achetable au prix normal est plafonnée selon la période jouée. La force totale achetable est aussi plafonnée par la contenance maximum des armées disponibles pour le joueur.

Certaines forces achetées ont un coût supplémentaire quand le plafond d'achat normal est dépassé. Toutes les forces achetées au-delà de cette limite et jusqu'au double de celle-ci coûtent un prix double. Celles achetées entre le double et le triple de la limite coûtent le triple. Le maximum achetable est au plus égal au triple de la limite.

Une force achetée hors des provinces de recrutement normal coûte le double de son prix.

Provinces de recrutement normal :

- Angleterre : provinces nationales.
- Espagne : Castille ; Andalousie ; Naples ; Milano.
- France : provinces nationales.
- Pays-Bas : provinces nationales.
- Portugal : provinces nationales.
- Russie : Moscou, Newa après la construction de Saint-Pétersbourg.
- Turquie : Thrace ; Angora.
- Venise : provinces nationales.

Les forces nouvellement achetées sont toujours des conscrits, sauf de rares exceptions.

[9] Jurisprudence yverdonnoise.

Achat des unités navales

Achat de flottes

L'achat de forces navales se fait de la même façon que l'achat de forces terrestres. Il faut toutefois noter les points suivants :

- La limite d'achat au prix normal est aussi la limite d'achat maximum.
- Les navires de transports coûtent toujours 8.
- Les galères ne peuvent être achetées que par un joueur ayant un port en Méditerranée (mer Noire incluse), en Baltique ou en Caspienne.

Les galères comptent pour un tiers de navire dans la limite d'achat par tour exprimée en N.

Achat de corsaires

Les joueurs peuvent acheter des corsaires (si leur limite en corsaires le permet). Les corsaires face (-) coûtent 10 D$, et les faces (+) 20 D$. Leur maintenance respective est 5 et 10 D$.

Achats des pions-forteresses

Sur la carte n'existent que des villes fortifiées de niveau 1 ou 2. Ces niveaux peuvent être augmentés par la construction de pions-forteresse.

Le prix d'achat des pions-forteresse est invariable. Certains niveaux ne sont accessibles qu'en ayant atteint un certain niveau de technologie :

Niveau	Ducats	Technologie
2	25	Médiévale
3	50	Renaissance
4	75	Baroque
5	100	Tour 40

Pour construire une forteresse à un certain niveau, il faut payer en plus tous les niveaux intermédiaires non-existants.

Le nombre de pions-forteresses fournis par le jeu est le maximum utilisable. Un joueur peut toujours en retirer un de la carte s'il veut l'utiliser à un autre endroit, mais il doit alors le repayer.

Le joueur peut construire autant de niveaux de forteresse par tour qu'il le souhaite pour autant qu'il ait l'argent, les pions et la technologie nécessaires.

Un joueur ne peut pas acheter des pions-forteresses pour ses pays mineurs alliés, sauf pour un vassal qui peut recevoir du joueur s'il les paie. Ces forteresses sont toutefois éliminées lorsque le mineur cesse d'être vassal.

Achats des mercenaires

Disponibilité

Le nombre de généraux mercenaires (pions blancs à une seule face) est déterminé par un jet de dé :

- 1 à 4 : aucun mercenaire
- 5 ou 6 : 1 mercenaire
- 7 ou 8 : 2 mercenaires
- 9 ou 10 : 3 mercenaires

Les mercenaires sont tirés au hasard, faces cachées.

Achat

Un joueur en guerre doit annoncer à la phase logistique d'achat s'il désire des mercenaires. Il doit payer 10 ducats par mercenaire désiré. Cette somme est perdue, même si le joueur ne l'obtient pas.

Si plusieurs joueurs veulent un même mercenaire, ils doivent en plus faire des enchères secrètement. La meilleure offre l'emporte pour le tour.

Une fois acheté, le joueur prend connaissance des valeurs du mercenaire.

Un mercenaire peut commander une pile même en présence d'un chef de rang supérieur, dans ce cas le joueur doit payer 10 ducats. Il ne peut cependant jamais passer devant un monarque.

Les mercenaires sont en service pendant un tour ; ils sont retirés à l'interphase.

Wallenstein (4.4.4.-1) est un mercenaire au service des Habsbourg lors de l'évènement de la guerre de 30 ans, et uniquement à cette occasion.

Achats des pays mineurs

Généralités

Un pays mineur reçoit des forces en lançant un dé sur la table des Renforts, sans payer quoi que ce soit.

Ces renforts ne peuvent être placés que s'il a un pion militaire chez lui ayant une capacité suffisante pour les intégrer, sinon ces renforts sont perdus.

Si les renforts reçus font que les forces du pays mineur excèdent sa force de base, le joueur peut choisir entre les accepter et en payer l'entretien (dès le tour suivant) et les refuser.

Cependant, un pays mineur en « Entrée en guerre » finance lui-même un nombre de détachements en plus de sa force de base, égal au bonus de richesse figurant sur la table des Renforts. Le joueur n'a donc pas à payer de maintenance pour ces détachements. Cette règle n'est valable que pour les mineurs en « Entrée en guerre ».

La contenance des pions mineurs change dès qu'ils progressent d'une technologie : il n'y a pas besoin d'attendre les renforts ou la période suivante.

Table des renforts

Les renforts peuvent être choisis pour chaque mineur par le joueur qui en a le contrôle, selon 3 attitudes : offensive, défensive ou navale.

Une fois choisie, un dé est lancé (et modifié) et la table de Renforts indique le résultat.

Table des renforts :

Dé	Offensive	Défensive	Navale	# Chef
1-	1D	1D	2N	0
2	1D	1F	3N	0
3	2D	1D/1F	3N/1CM	1
4	2D/1CM	2D	1D/2N/1CM	1
5	3D/1CM	2D/1F	1D/5N/1CM	1
6	3D/2CM	2D/2F	1D/10N	2
7	4D/1CM	2D/2F/1CM	2D/10N	2
8	4D/2CM	3D/1F	2D/15N	3
9	5D/1CM	3D/1F/1CM	3D/15N/1CM	3
10	5D/2CM	4D/1F	4D/10N/1CM	4
11	6D/2CM	4D/2F	4D/15N/1CM	5
12	6D/2CM	4D/3F	4D/15N/2CM	6
13	7D/1CM	5D/1F/1CM	4D/20N/1CM	6
14	7D/2CM	5D/2F/1CM	4D/20N/2CM	7
15+	8D/2CM	6D/3F/2CM	5D/30N/2CM	8

Les Renforts sont tirés dès le 1er tour de l'entrée en guerre du mineur.

Les attitudes

L'attitude a une incidence sur les forces que le mineur va obtenir et sur le jeu qu'il doit mener, à savoir :

- Offensive : le pays mineur doit bouger au moins une pile en territoire ennemi (ou un des vassaux de l'agresseur) avant le round 5, sinon il offre une paix blanche (que l'ennemi n'est pas obligé d'accepter).
- Défensive : le pays mineur ne peut pas bouger de piles en dehors de son territoire.
- Navale : le mineur peut bouger une pile navale pour effectuer une attaque contre une pile ennemie, faire un blocus ou effectuer un transport ou un débarquement. Si le mineur n'a pas choisi d'attitude navale, mais dispose de forces de base navales, il peut évidemment les utiliser.

Le choix de l'attitude est laissé au joueur qui contrôle le pays mineur. Ce choix peut changer à chaque tour.

Exception : Si le mineur est l'attaquant (via évènements), il choisit automatiquement une attitude offensive (ou navale).

L'attitude navale ne peut être choisie que par un mineur qui dispose de pions navals.

Modificateurs aux renforts

Ce dé est modifié en fonction des pays mineurs concernés par un modificateur lié au pays, tel qu'indiqué ci-dessous.

Le dé est aussi modifié, cumulativement, par un modificateur lié à la richesse du pays mineur, en fonction des provinces qu'il contrôle.

La richesse propre à chaque mineur est indiqué en annexe, sur l'état des mineurs, en-dessous de la rubrique provinces/revenus.

Le modificateur de richesse est le suivant :

Revenu du mineur	Modificateur au dé
01-05	-1
06-15	0
16-30	+1
31+	+2

Liste de modificateurs spécifiques :

- Al Djazair : +1 jusqu'en 1570.
- Bavière : +1 jusqu'en 1700.
- Chine : +3 (ext. 2)
- Danemark : +1 avant 1660.
- Empire mogol : +2 (ext. 2)
- Hanovre : +1 après 1720 inclus.
- Japon : +2 (ext. 2)
- Latvija : +1 avant annexion par la Suède.
- Mamelouks : +1 avant 1570.
- Maroc : +1 avant 1570.
- Perse : +2 avant 1620.
- Pologne : +2 avant 1640, +1 entre 1640 et 1720, -3 après 1720.
- Pologne : -3 après 1700.
- Prusse : +3 après la Réforme de l'armée prussienne.
- Savoie : +2 entre 1680 et 1720 inclus.
- Saxe : +2 avant 1640.
- Suède : +1 (+3 entre 1620 et 1720 inclus)
- Suisse : +2 avant 1580.

- Tripoli : +1 jusqu'en 1570.
- Tunisie : +1 jusqu'en 1570.
- Venise (mineur) : +3 avant 1620, +1 entre 1620 et 1720.

Chefs des mineurs

Certains mineurs disposent de chefs militaires dans leurs forces de base. Ceci est indiqué dans la rubrique forces de base dans le descriptif des mineurs.

En outre, la table donne la possibilité d'apparition de chefs militaires supplémentaires pour les pays mineurs.

Un chef militaire est obtenu par le jet d'un D10 inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la table sous la rubrique « chefs ».

Un général est alors tiré au hasard parmi les chefs mineurs (?) encore disponibles dans les pions gris.

Un cas d'attitude navale, un amiral (?) peut être choisi en lieu et place d'un général.

Pions-forteresses

Utiliser les pions-forteresses blancs si le mineur ne dispose pas ses propres pions. Une fois placées, les forteresses restent sur la carte jusqu'à leurs captures.

Limitation des renforts

Chaque joueur, lors de l'attribution des renforts aux mineurs, désigne au plus 2 de ses mineurs actifs pour recevoir des renforts et tire leurs renforts normalement.

Les autres mineurs actifs n'en reçoivent pas.

Exception : les Habsbourg reçoivent toujours leurs renforts en plus des 2 mineurs choisi par l'Espagnol (idem pour la Pologne si la France a gagné la guerre de Succession de Pologne).

Type de renforts

- 100% des forces nouvelles suédoises obtenues entre 1560 et 1740 inclus sont des vétérans.
- 100% des renforts suisses sont des vétérans pendant toute la durée de la grande campagne.
- 100% des renforts prussiens sont des vétérans après 1740, ou après l'évènement « Réforme de l'armée prussienne ».
- 50% des forces de cavalerie de la Pologne, des Mameluks et de Perse sont vétérans dès l'achat.
- La Perse peut placer ses renforts dans ses provinces asiatiques hors-Europe.

Le Portugal peut placer 30% de ses renforts dans ses possessions hors-européennes quand il est mineur et non annexé par l'Espagne.

Placement des unités

Placement des troupes

Toute nouvelle unité ou toute unité renforcée doit se trouver dans une province nationale de son pays et sous son contrôle. Une flotte ou un détachement naval créé doit par ailleurs se trouver dans un port. Certains pays ne peuvent placer leurs unités terrestres que dans certaines provinces.

Résumé (unités terrestres uniquement) :

- Angleterre : provinces nationales.
- Espagne : Castille ; Andalousie ; Naples ; Milan.
- France : provinces nationales.
- Pays-Bas : provinces nationales.
- Portugal : provinces nationales.
- Russie : Moscou, Newa après la construction de Saint-Pétersbourg.
- Turquie : Thrace ; Angora.
- Venise : provinces nationales.

Il est toutefois possible de créer des unités dans d'autres provinces que celles prévues ci-dessus, à la condition qu'elles soient officiellement annexées et en payant le double du prix standard.

La **limite d'empilement** est de 2 pions armées/flottes et/ou détachements par province ou en mer (ou dans une forteresse assiégée). La face n'a pas d'importance, chaque unité comptant pour un pion. En cas de présence de troupes alliées (deux pays), la limite reste la même, à deux pions en tout. Les forces terrestres et navales sont comptées séparément. Les chefs ne comptent pas. Ces limites peuvent être dépassées à l'achat ou au cours d'un mouvement, mais doivent être respectées à son issue. Toute unité en surplus est éliminée dès le mouvement terminé. En cas de combat, les unités en surplus (au choix du joueur) ne combattent pas, mais elles subissent les pertes en excédent et retraitent en cas de défaite.

Une province ne peut contenir qu'1 seule pile à l'issue des combats, sauf en cas de siège (1 pile assiégeante, 1 pile assiégée). Une mer peut en revanche contenir un nombre quelconque de piles navales de joueurs différents. Le joueur turc peut empiler jusqu'à 2 pachas en plus des autres unités militaires dans une pile.

Dans un port, une pile navale et une pile terrestre de deux unités chacune peuvent coexister.

Placement des chefs

Le joueur dispose toujours en permanence d'un certain nombre de chefs par type (amiral, général). Si les chefs historiques qu'il reçoit ne suffisent pas, il en prend au hasard parmi les chefs (?) prévus à cet effet (et les retirent dès que ce n'est plus le cas). Des conquistadors ou explorateurs sont parfois également prévus. Le pion monarque n'est jamais compté dans cette limite.

Chaque joueur peut redéployer ses chefs militaires, indépendamment des distances, vers toute pile militaire ou ville non assiégée, à condition de respecter l'ordre hiérarchique de commandement.

Un chef dans une ville assiégée ne peut pas être redéployé.

Le chef le plus haut placé dans la hiérarchie doit être placé sur la pile militaire la plus forte du pays, idem pour le suivant, et ainsi de suite en descendant la hiérarchie et la force des piles. Cette hiérarchie doit être respectée au début de chaque round de combat.

Aucun chef militaire de rang inférieur ne peut être placé sur la carte tant que tous les chefs du même pays de rang supérieur n'ont pas été placés.

Un chef mercenaire peut commander une pile, même en présence d'un chef de rang supérieur, dans ce cas le joueur doit payer 10 ducats. Il ne peut cependant jamais passer devant un monarque.

Ce placement se juge par catégorie de chef (amiraux et généraux).

Il ne faut pas obligatoirement avoir un chef pour chaque pile. En cas de combat avec une pile sans chef, un pion de remplacement (chef étoile) lui est attribué. Il doit être retiré dès que la bataille est terminée. Ceci est valable pour tout : bataille, assiégé en cas d'assaut, indigènes, etc.

Opérations administratives

Généralités

Le joueur tente de réaliser des actions administratives pour développer ses États, son commerce, coloniser, développer ses technologies, etc. Au cours d'un même tour, il peut être amené à en exécuter toutes ou parties de celles présentées ci-après, selon son choix et ses possibilités.

Le nombre d'opérations par type dépend des limites en vigueur pour la période en cours. La règle générale est : 1 opération de chaque type par joueur, sauf exception mentionnée dans la table des limites du joueur.

Le joueur est limité par ce que contient son Trésor royal.

Les opérations administratives d'un joueur doivent être écrites sur sa fiche de marque. Elles sont interdites sinon.

Tables des actions commerciales & coloniales :

	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4
1	E*	E*	E*	E*	E*	E*	E	E	E
2	E*	E*	E*	E*	E	E	½	½	½
3	E*	E*	E*	E	½	½	½	½	½
4	E*	E*	E	½	½	½	½	½	½
5	E*	E	½	½	½	½	½	½	S
6	E	½	½	½	½	½	½	S	S
7	½	½	½	½	½	S	S	S	S
8	½	½	S	S	S	S	S	S	S
9	½	S	S	S	S	S	S	S	S
10	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Abréviations :

E* : échec complet (et attaque des indigènes pour l'implantation d'une colonie ou d'un comptoir).

E : échec de l'action tentée.

½ : demi-échec, rejouer un dé :

- Succès si le dé est inférieur ou égal au DCE du joueur.
- Echec si le dé est strictement supérieur au DCE du joueur.

S : succès de l'action tentée.

Les mises

Les joueurs peuvent augmenter leur chance de réussite en augmentant la mise.

- La mise de base ne donne aucun bonus.
- La mise moyenne est d'un coût plus élevé et donne un bonus de +1 au dé.
- La mise forte a le coût le plus élevé et donne un bonus de +3 au dé.

La mise doit être écrite et payée opération par opération.

Développement de manufactures

La limite de manufactures par période indiquée sur les Aides de jeu est une limite de pions et pas de niveaux.

Prix

- Mise de base : 30 D$.
- Mise moyenne (+1 colonne) : 50 D$.
- Mise forte (+3 colonnes) : 100 D$.

Procédure

L'opération est tentée sur la table d'action commerciale & coloniale, sous la colonne ADM + DCI + mise - 9.

Le dé est ensuite lancé. Il est modifié par :
+ ? Stabilité du pays.
-1 pour l'Espagne si inflation de 10% ou plus.
-1 pour la Turquie.
-1 pour la Russie avant Pierre le Grand.
+1 pour les joueurs « conciliants » jusqu'en 1699.
+2 pour l'Angleterre après 1700.
-2 pour l'Espagne pour créer des manufactures dès que ses mines d'or rapportent au moins 40 ducats. (ext. 2)
+/- ? par événement.

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, le joueur place un nouveau pion manufacture de son choix sur sa face (1), ou sur sa face (2) pour un pion déjà posé. Tout autre résultat est un échec.

Placement des manufactures

Un joueur peut placer un maximum de 3 pions Manufactures dans la province capitale de son pays et 1 pion dans toute autre province nationale.

Si une province de placement est cédée lors d'une paix, le pion est déplacé dans une autre province nationale.

Les manufactures situées dans une province pillée ou hors de contrôle du joueur (occupation militaire, révolte, etc.) ne rapportent aucun revenu.

Limites

Le nombre de pions Manufactures est limité par joueur et par période.

Levée d'impôts

Cette opération ne peut être tentée qu'une fois par tour, si la Stabilité du pays n'est pas au niveau -3.

Seul en joueur en guerre peut lever des impôts exceptionnels.

Prix

Cette opération est gratuite.

Procédure

Cette opération se joue sans table. Le joueur jette le dé, ce dé est modifié :

+ ? ADM du monarque.
+ ? Stabilité multipliée par 3.
+/- ? par évènement.

Résultat

Le résultat modifié obtenu multiplié par 10 donne le nombre de ducats à ajouter au trésor royal, ou à retrancher en cas de résultat négatif.

La stabilité baisse de 1, quel que soit le résultat. Le joueur ne perd toutefois aucun niveau de stabilité si une ville de son territoire national est occupée par l'ennemi lors de la levée de cet impôt.

Amélioration du DCI ou DCE

Cette opération ne peut être tentée qu'une fois par tour. Elle est tentée soit pour le DCI, soit pour le DCE.

Prix

- Mise de base : 30 D$
- Moyenne (+1 colonne) : 50 D$
- Forte (+3 colonnes) : 100 D$

Procédure

L'opération est tentée sur la table d'action commerciale & coloniale, sous la colonne : ADM + mise - 9.

Le dé est ensuite lancé, il est modifié par :

+/- ? Stabilité du pays.
-1 pour la Turquie et la Russie.
+2 pour l'Angleterre après 1700.
-2 pour l'Espagne pour créer des manufactures dès que ses mines d'or rapportent au moins 40 ducats. (ext. 2)
+/- ? par évènement.

Pour le DCE uniquement, +1 pour les joueurs « conciliants » jusqu'en 1699.

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, le DCI ou le DCE augmente d'1 niveau. Tout autre résultat est un échec.

Limites

Le maximum du DCE et du DCI est fixé par joueur et par période.

Développement des flottes de commerce

Cette opération se joue pour une zone maritime donnée (ZM ou ZP).

Prix

- Mise de base : 10 D$
- Mise moyenne (+1 colonne) : 30 D$
- Mise forte (+3 colonnes) : 50 D$

Procédure

L'opération est tentée sur la table d'action commerciale et coloniale, sous la colonne :

ZM : DCE + mise - flottes (-1 par flotte commerciale étrangère présente, quelle que soit la face).

ZP : DCE +/- DCI (+DCI du joueur si dans sa ZP, -DCI de l'adversaire si dans ZP adverse) + mise - flottes (-1 par flotte commerciale étrangère présente, quelle que soit la face)

Le dé est ensuite lancé. Ce dé est modifié :

+1 si flotte du joueur est face (+).
+1 pour les joueurs « conciliants » jusqu'en 1699.
-1 si pirates ou corsaires présents.
-1 si guerre dans la ZM/ZP au tour précédent.
+/- ? par évènement

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, la flotte commerciale gagne 1 niveau. Si elle atteint le niveau 4, elle est retournée face (+).

Concurrence obligée

S'il y a déjà une flotte étrangère sur cette face, un test de concurrence a lieu jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une face (+).

Cette concurrence est résolue après les actions volontaires de concurrence des joueurs (durant les opérations administratives).

La procédure est la même qu'une opération administrative de concurrence (voir plus bas), sauf que les joueurs ne peuvent pas miser. Cette action obligatoire est gratuite et ne compte pas dans leur limite de tour.

Chaque joueur lance son D10 sur la table d'action commerciale et coloniale. S'il n'obtient pas un résultat « S », sa flotte commerciale perd 1 niveau.

Poursuivre les jets de dé jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule flotte face (+). Il se peut qu'il n'en reste aucune.

Action de concurrence volontaire

Cette opération vise un comptoir étranger ou une flotte commerciale étrangère dans une ZM/ZP. Le joueur annonce à chaque tentative le joueur ou mineur visé. Il ne peut faire une action de concurrence volontaire que s'il a déjà une flotte commerciale dans la ZM/ZP visée, ou dans une ZM/ZP ayant une mer commune ou adjacente à l'une des siennes.

Nombre d'actions et répartitions

L'action peut se faire autant de fois que le joueur possède d'actions de concurrence pour la période.

Les actions d'un joueur peuvent viser plusieurs fois le même pion, plusieurs pions du même joueur, ou des pions de plusieurs joueurs, et ce jusqu'à son nombre d'actions limite.

Prix

- Mise de base : 10 D$.
- Moyenne (+1 colonne) : 30 D$.
- Forte (+3 colonnes) : 50 D$.

Le joueur visé peut lui aussi payer une mise moyenne ou forte pour se défendre, sans que cela compte dans ses actions.

Procédure

L'opération est tentée sur la table d'action commerciale & coloniale, sous la colonne :

- ZM : DCE + mise – DCE adverse.
- ZP : DCI + mise – DCI adverse.

Le dé est ensuite lancé. Ce dé est modifié :

-1 si présence de comptoir (région) ou flotte commerciale d'un autre pays que celui visé.
- 1 guerre dans la région ou ZM/ZP au tour précédent.
+/- ? par évènement.

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, le comptoir étranger ou la flotte commerciale perd 1 niveau. Si le comptoir ou la flotte commerciale sont réduits au niveau 0, le pion est retiré.

Tout autre résultat est un échec.

Concurrence et pays mineurs

Statut diplomatique

Si le pays mineur est vassal d'un joueur, il est considéré comme appartenant au joueur pour toutes les actions de concurrence et entre dans ses coûts et limites.

S'il n'est pas vassal et en paix, il est immunisé contre la concurrence. S'il est en guerre, il la subit.

Considérer que les mineurs ont un DCE de quatre jusqu'en 1664, puis de trois ensuite.

Remise à niveau des flottes commerciales

Les pays mineurs ayant perdu des niveaux par la concurrence (ou pirates/corsaires dans certains cas), regagnent automatiquement un niveau par tour et par flotte, jusqu'à atteindre le niveau de 1492 (ceux au-delà sont irrémédiablement perdus).

Cependant, un niveau qui retourne dans une flotte et entraîne une concurrence obligatoire est considéré comme définitivement perdu s'il ne réussit pas à s'implanter dans la flotte à l'issue de la résolution de l'opération de concurrence.

Colonies et comptoirs

Les colonies et comptoirs des mineurs, une fois éliminés (par concurrence ou combat), le sont définitivement.

Flottes vénitiennes et portugaises (ext. 1)

Les flottes de Venise et du Portugal, une fois devenus mineurs, restent telles que sur la carte en 1559 pour la période 1560-1614.

A chaque nouvelle période, qui suit 1560-1614, les flottes de ces pays perdent un niveau par ZM/ZP au premier tour de cette période, et ce jusqu'à ce qu'elles atteignent leur niveau par ZM/ZP tel que décrit dans le descriptif du scénario 1492-1519.

Ceci n'exclut pas les pertes liées aux actions de concurrence, aux actions des pirates et des corsaires et aux évènements.

Établissement d'une colonie

Prix

- Mise de base : 30 D$.
- Mise moyenne (+1 colonne) : 50 D$.
- Mise forte (+3 colonnes) : 100 D$.

Procédure

L'opération est tentée sur la table d'action commerciale et coloniale sous la colonne : DCE + mise – difficulté (2ème chiffre de la région).

Le dé est ensuite lancé. Il est modifié :

+2 si la colonie existe déjà.
+ ? valeur de manœuvre du conquistador présent (s'il y en a un)[10].
-1 guerre dans la région au tour précédent.
-3 pour toute 1ère tentative de colonisation du joueur.
-2 pour la 2ème tentative.
-1 pour la 3ème tentative.
+/- ? par évènement.

[10] Mais pas d'un éventuel explorateur présent.

Les malus pour 1ère, 2ème et 3ème tentatives de colonisation s'appliquent uniquement pour l'ensemble du jeu. Les pays commençant un scénario avec une Colonie existante ne subissent plus ces malus (ex. le Portugal dès 1492).

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, la Colonie est placée face (-) au niveau 1, ou gagne 1 niveau si elle existait déjà. Si elle atteint le niveau 4, elle est retournée sur sa face (+).

Établissement d'un comptoir

Prix

- Mise de base : 10 D$.
- Moyenne (+1 colonne) : 30 D$.
- Forte (+3 colonnes) : 50 D$.

Procédure

L'opération est tenté sur la table d'action commerciale et coloniale, sous la colonne : DCE + mise - indigène (3ème chiffre ; s'il n'y a pas de valeur, considérer que c'est 1).

Le dé est ensuite lancé. Il est modifié :

-1 par comptoir étranger dans la région.
+ ? valeur de manœuvre du conquistador présent (s'il y en a un).[11]
-1 guerre dans la région au tour précédent.
+/- ? par évènement.

Résultat

Un résultat « S » indique un succès, le Comptoir est placé face (-) au niveau 1, ou gagne 1 niveau s'il existait déjà. S'il atteint le niveau 4, il est retourné sur sa face (+).

Partage des ressources exotiques

Ce cas se produit quand, dans une même région, au moins deux joueurs ont une ou plusieurs colonies et/ou comptoirs face (+). Il est impossible de partager équitablement les ressources exotiques (1 par niveau), puisque le total de ces niveaux dépasse le nombre de ressources exploitables.

Méthode

Procéder à une action de concurrence par région concernée, entre les joueurs possédant les comptoirs et/ou colonies face (+).

La procédure est la même qu'une opération administrative de concurrence (voir plus haut), sauf que les joueurs ne peuvent pas miser. Cette action

[11] Mais pas d'un éventuel explorateur présent.

obligatoire est gratuite et ne compte pas dans leur limite de tour.

Chaque joueur lance son D10 sur la table d'action commerciale et coloniale. S'il n'obtient pas un résultat « S », son colonie/comptoir perd 1 niveau.

Poursuivre les jets de dé jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule colonie/comptoir face (+).

Résultats

Le joueur qui est le seul à avoir des pions face (+) empoche les ressources exotiques qui lui sont dues.

Le solde éventuel est réparti au prorata des niveaux des autres pions des joueurs, y compris ceux appartenant à celui qui a des pions face (+). Toute fraction est perdue.

Opération technologique

Cette opération ne peut être tentée qu'une fois par tour et pour un seul des deux types de technologies, navale ou terrestre. Le choix doit être écrit sur la fiche de marque.

Prix

- Mise de base : 30 D$.
- Mise moyenne (+1 au dé) : 50 D$.
- Mise forte (+3 au dé) : 100 D$.

Procédure

Cette opération se joue sans table. Le joueur jette le dé, qui est ensuite modifié comme suit :

+2 bonus général décidé d'un commun accord entre les joueurs.
+ ? MIL du monarque.
+1 si mise moyenne.
+3 si mise forte.
+1 par niveau de manufactures métal (+2 au max) pour la technologie terrestre.
+1 par niveau de manufactures instruments/tissus (+2 au max) pour la technologie navale.
+ ? éventuel bonus dû à un grand retard (voir les règles concernant la technologie).

+/- ? par évènement.

Résultat

Si le résultat modifié est égal à :

15+, la technologie augmente d'1.
18+ la technologie augmente de 2.
21+ la technologie augmente de 3.

Lorsqu'une nouvelle technologie est atteinte, les coûts de conversion doivent être payés (voir les règles générales concernant la technologie).

Compagnies de commerce

Tout joueur peut créer sa propre compagnie de commerce pendant la période 1560-1614 en payant 200 D$ et 100 PV.

Le joueur bénéficie des mêmes avantages que le joueur anglais et hollandais, décrits dans les évènements « Création de la East-India Company) et « Création de la Veerenigte Oostindische Company », pour la période 1560-1614.

Ces bénéfices ne sont applicables que jusqu'à la fin de la période en cours et si la stabilité du joueur est positive ou nulle.

Si la stabilité du joueur atteint -3 au début d'un tour, la Compagnie fait faillite et les bénéfices ne sont plus disponibles pour le joueur.

Si le joueur anglais ou hollandais crée sa compagnie, l'évènement qui la crée normalement ne peut plus avoir lieu.

Phase militaire terrestre

➲ *Les règles navales concernant la phase militaire ont été rassemblées dans le chapitre suivant, intitulé « phase militaire navale » afin de gagner en lisibilité. Les règles navales sont en effet utilisées moins fréquemment que les règles terrestres.*

Séquence

1. Choix de la campagne
2. Mouvement & découverte
3. Usure
4. Résolution des combats
5. Résolution des sièges
6. Lutte contre pirates/corsaires
7. Test de fin de phase

Choix de la campagne

Les joueurs peuvent faire différents types de campagne, à raison d'un seul type de campagne par round. Il existe 3 types de campagnes militaires : passive, simple et multiple. Elles se distinguent selon le nombre de piles activées libres d'aller chez l'ennemi.

Coût des campagnes :

- Campagne passive (CP) : 10 D$.
- Campagne simple (CS) : 20 D$
- Campagne multiple (CM) : 100 D$.

Lors d'une **campagne passive**, le joueur peut déplacer ses piles militaires qu'en territoire ami ou en mer. Idem pour ses pays mineurs alliés. Le terme ami désigne toute province sous son contrôle ou celui de ses alliés, sans présence ennemie. Aucune attaque et aucun blocus naval ne sont autorisés, mais les sièges établis peuvent être poursuivis.

Lors d'une **campagne simple**, le joueur est autorisé – en plus des déplacements prévus dans la campagne passive – à déplacer librement une seule pile militaire. Lors d'un transport naval, la flotte et l'armée transportée ne comptent que pour une seule pile. Les unités constituant la pile doivent avoir commencé le round ensemble dans la même province. Une attaque d'une pile ennemie ou un blocus naval compte pour la pile activée.

Lors d'une **campagne multiple**, le joueur fait ce qu'il veut.

Mouvement & Découverte

Le mouvement terrestre

Les unités terrestres ont à chaque round une capacité de mouvement limitée à 12 points de mouvement (PM). Tout mouvement de 6 PM ou plus entraîne toutefois un risque d'usure.

Une unité commence chaque round avec un droit à 12 PM. Les mouvements non effectuées ne peuvent pas être reportés sur des rounds ultérieurs.

Le mouvement s'effectue pile par pile. Une fois bougée, une pile ne peut plus l'être à nouveau à ce round (sauf si retraite). Chaque pile d'unités peut **déposer** en cours de route des unités/chefs dans les provinces ou villes traversées. Les limites d'empilement ne doivent pas être dépassées. Les unités déposées ne peuvent plus bouger pendant ce round. Si la pile initiale fait un mouvement excédant 6 PM, les unités déposées sont également prises en compte pour le calcul de l'usure, mais les unités étant allées le plus loin subissent les pertes en priorité. Chaque pile peut également **ramasser** des unités/chefs en cours de route. Les limites d'empilement sont à respecter.

Chaque province traversée par une pile coûte un certain nombre de PM en fonction du terrain :

- Plaine amie : 1 PM[12].
- Plaine ennemie : 2 PM, si forteresse ennemie présente, même assiégée.
- Autre terrain : 3 PM.
- Traversée d'un fleuve : 1 PM.
- Transport naval : 2 PM, quel que soit le nombre de mers traversées.

Si la province traversée contient une **forteresse ennemie non assiégée**, le joueur doit soit s'arrêter, soit laisser une force au moins 10 fois supérieure au niveau de la forteresse (détachements ou armées peuvent être créés pour l'occasion.

Si a province traversée contient **une force ennemie**, le joueur doit s'arrêter, sauf si l'ennemi décide de se retirer dans la forteresse ou si ses forces sont 10 fois supérieures à celles de l'ennemi, auquel cas ces dernières sont détruites.

[12] Une colonie en plaine rend cette dernière amie.

Une pile terrestre ne peut en aucun cas se trouver à une distance de 6 PM ou plus d'une source amie de **ravitaillement** (forteresse amie non assiégée). Les provinces sous contrôle ennemi ne peuvent être utilisées comme route de ravitaillement.

Le ravitaillement par mer n'est possible qu'en cas de débarquement. Considérer que la source de ravitaillement est une flotte amie (pas un détachement naval) dans une mer adjacente. Ce ravitaillement peut être coupé si l'ennemi fait retraiter la flotte qui ravitaille.

Une force qui débute un round hors de portée d'une source de ravitaillement doit battre en **retraite**. Conséquences :

- Elle subit une usure ;
- Elle peut retraiter à travers des provinces ennemies, mais n'engage pas le combat avec les troupes ennemies qui s'y trouvent.
- Le joueur adversaire peut en revanche tenter de l'intercepter. Si cela fonctionne, il y a combat.
- La retraite est obligatoire, mais gratuite (pas de campagne spécifique à payer).
- Elle ne peut plus bouger pendant ce round.
- Elle ne peut pas rejoindre une forteresse amie est détruite.

Le joueur réalise l'ensemble de ses mouvements avant de commencer ses combats.

Le mouvement des chefs

Un chef peut se déplacer seul, s'il n'est pas dans une ville assiégée, pour rejoindre une pile militaire non assiégée. Ce mouvement n'est autorisé que si la hiérarchie de commandement est respectée au départ et à l'issue de ce mouvement. Un chef a une capacité de 20 points de mouvement (PM) sur terre, sans tirage d'usure. Un amiral a une capacité illimitée sur mer. Un chef peut se faire intercepter et, dans ce cas, est automatiquement éliminé.

L'interception terrestre

Un joueur peut toujours tenter, lors du mouvement d'un joueur ennemi, d'intercepter toute pile ennemie passant à portée. Est à portée une pile terrestre se trouvant dans une province adjacente, à condition qu'elle ne soit pas assiégée. On ne peut toutefois pas intercepter une pile se trouvant dans une province adjacente, mais se rendant dans une province non-adjacente. Par ailleurs, si une pile traverse une province, on ne peut tenter l'interception qu'à son entrée dans la province, et pas à l'entrée et à la sortie.

Un jet d'interception est réussi à 9+, en prenant en compte les modificateurs suivants :

+ ? Différentiel des valeurs de manœuvre.
+ 1 si interception en province contenant une ville et ou une pile amie.
-1 si l'intercepteur participait à un siège.
-2 si la province de l'intercepteur contient des unités ennemies.
+1 si le joueur a une avance technologique de six cases ou plus.
+3 pour les interceptions faites par les Alliés indigènes.

Une pile ne peut intercepter avec succès une même pile adverse qu'une seule fois par round. Par contre, si l'intercepteur est victorieux et reste dans la province où l'interception a eu lieu, il peut continuer d'intercepter d'autres piles ennemies.

Si une interception réussit, les deux piles jouent une usure (si +6PM) et engagent ensuite un combat.

Si l'intercepteur l'emporte, sa pile reste sur place. La pile interceptée doit battre en retraite immédiatement vers la province/port ami la plus proche. Puis elle doit jouer l'usure de cette retraite.

En cas de défaite, l'intercepteur retraite les unités qui ont intercepté vers la province amie la plus proche, et subit une usure. Le mouvement de la pile qui a été interceptée reprend normalement.

L'usure terrestre

L'usure des forces est systématique pour les unités navales et conditionnelle pour les unités terrestres (si 6+ PM dépensés).

Si une **unité terrestre** bouge de 6 PM ou plus au cours d'un même round, jeter un dé sur la table de Risque sous la colonne 7 :
-1 si toutes les provinces traversées sont amies ;
- ? valeur de manœuvre du général commandant la pile (sauf en retraite).

Table de risque, colonne 7 :

Dé	Pertes
1-	-
2	*%
3	10%
4	20%
5	30%
6	40%
7	50%

8	60%
9	70%
10+	80%

Les pertes sont appliquées immédiatement (arrondies au supérieur), avant tout combat éventuel.

En cas de mauvais temps (évènement économique n°24), l'usure terrestre a lieu dès 3+ PM dépensés en mouvement.

Quand une pile militaire, navale ou terrestre, évacue une province après une paix, elle ne joue pas l'usure.

Résolution des combats

Quand deux armées ennemies sont présentes dans la même province, il doit y avoir combat, sauf si le joueur attaqué réussit une retraite avant le combat.

La séquence de combat est la suivante s'il est engagé :

a) Détermination du moral des unités.
b) Feu.
c) Choc.
d) Retraite et poursuite si l'un des participants craque au moral.
e) Blessure des généraux.

Commandement

Pour chaque pile, le général commandant la force pendant la bataille est celui qui a le plus haut rang hiérarchique. Si égalité, au choix du joueur. Si son monarque est présent, il a la préséance.

S'il y a deux unités de nationalité différente, le commandement revient d'abord :

- Au monarque ;
- Au général commandant la plus grande force.

En cas de combat avec une pile sans chef, un pion de remplacement (chef étoile) lui est attribué. Il doit être retiré dès que la bataille est terminée. Ceci est valable pour tout : bataille, assiégé en cas d'assaut, indigènes, etc.

Monarque au combat

Généralités

Les joueurs peuvent utiliser leur pion monarque comme chef militaire. Un monarque bébé ou enfant ne peut pas servir comme chef.

Ses valeurs de combat (manœuvre, feu et choc) sont déterminées par un jet de dé sur la table Etat-Major, selon la valeur MIL du monarque.

Jouer un dé pour chaque caractéristique : manœuvre, feu, choc, siège. Le dé est modifié par -2 pour le siège.

Un monarque est utilisé comme général. Deux exceptions :

- Le doge de Venise est utilisé exclusivement comme amiral ;
- Le tsar russe Pierre le Grand peut aussi être utilisé comme amiral.

Capture des monarques

Le monarque utilisé comme chef militaire est capturé si toutes les unités avec lesquelles il est sont éliminées au combat ou par siège.

Un monarque capturé est rançonné à la phase de redéploiement pour une somme de 200 ducats. Sa capture fait perdre 2 niveaux de stabilité au joueur.

La règle des 200 ducats vaut également pour les monarques des pays mineurs.

Retraite avant combat

Un joueur peut refuser le combat et battre en retraite en obtenant avec un D10 un résultat modifié de 9 ou plus. Il est modifié avec le différentiel de valeur de manœuvre des généraux s'il est positif.

Ce refus de combat est automatiquement réussi si la pile en cause se réfugie dans la ville de la province. Si une des deux unités de la pile reste à l'extérieur, un combat a lieu. S'il ne reste aucune unité à l'extérieur de la ville, un siège peut être établi.

Détermination du moral des unités

Le moral est déterminé avant le début du combat. Il dépend de la technologie terrestre en vigueur et de l'expérience des troupes.

- Médiéval : 1.
- Renaissance : 2
- Tercios : 2 (3 pour l'Espagne uniquement)
- Arquebuse : 2
- Mousquet : 2
- Baroque : 3
- Guerre de manœuvre : 3
- Guerre en dentelle : 3

Les forces vétérans augmentent de +1 le moral si elles sont majoritaires par rapport aux conscrits.

Si une pile est composée de deux unités de pays ayant des technologies différentes, la technologie

utilisée pour le combat est celle des troupes les plus nombreuses (la moins avancée en cas d'égalité).

Le niveau de moral est calculé lors du 1er jour de bataille. Si le combat se poursuit plusieurs jours, le moral est le moral résiduel du précédent jour de bataille.

Le moral de 3 des Tercios est valable seulement pour l'infanterie espagnole, et ce uniquement si elle est majoritaire. Ce sont les rubriques Renaissance, Arquebuse ou Mousquets qui sont prises en compte pour l'Espagne lors des combats.

Table de résultat des combats

Dé	A	B	C	D	E
3-	-	-	-	-	-
4	5%	-	-	-	-
5	5%	5%	5%	5%	-
6	10%	10%	5%	5%	5%
7	15%*	10%*	5%*	5%	5%
8	20%*	15%*	10%*	10%*	10%
9	25%**	20%*	15%*	15%*	10%*
10	30%**	25%**	20%**	20%*	15%*
11	35%**	30%**	20%**	20%**	20%*
12	40%**	35%**	30%**	25%**	20%**
13	45%***	40%***	35%***	30%***	30%**
14+	50%***	45%***	40%***	35%***	30%***

Le feu

L'étape de feu est résolue par le jet d'un D10 sur la table de résultat des combats pour chacun des deux joueurs présents de manière simultanée.

Le dé de feu est modifié :
+ ? Le différentiel des valeurs de feu des généraux en chef si positif.
-1 en montagne, pour l'attaquant seulement.
-1 si le terrain est en forêt, désert ou marais.

La colonne sur la table de combat est déterminée pour chaque joueur grâce à la table de feu, selon leur technologie (en ligne : celle du joueur ; en colonne : celle de l'adversaire).

Table de feu terrestre :

	Tech de l'adversaire						
Tech joueur	**Med**	**Ren**	**Arq**	**Mou**	**Bar**	**Man**	**Den**
Méd	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
Ren	C	C	C	D	E	E	E
Arq	B	B	C	D	E	E	E
Mou	A	B	B	C	D	E	E
Bar	A	B	B	B	B	D	D
Man	A	A	A	B	B	C	C
Dent	A	A	A	A	A	B	B

Le % de pertes infligées à l'ennemi se calcule sur la base de la puissance de feu de la force armée.

Puissance de feu :

	Inf.	Cav.	Art.
Médiéval	0	0	0
Renaissance et Tercios	0	0	2
Arquebuse	0.5	0	2
Mousquet à manœuvre	1	0	2
Guerre en dentelle	1	0.5	2

Le terrain modifie la puissance de feu de l'artillerie comme suit :

- Elle vaut 1 pour l'attaquant uniquement en montagne.
- Elle vaut 1 en terrain de marais et de forêt.

Il n'y a pas de retraite possible après la phase de feu, contrairement au combat naval.

La table de combat indique les pertes infligées à l'ennemi exprimées en pourcentage. Ce pourcentage s'applique sur la base de la puissance de feu de la force du joueur. Les pertes ainsi obtenues sont arrondies au supérieur, puis elles sont déduites de la force de son adversaire.

Les pertes sont choisies librement par l'adversaire parmi ses forces, sauf dans le cas d'une poursuite où l'ordre est : artillerie, infanterie, cavalerie.

Le joueur n'est pas obligé de faire le feu, il peut aussi décider de ne faire que le choc.

Le choc

Le choc est résolu par le jet d'un D10 par chaque joueur, dont le résultat est lu sur une table de combat. Ce combat est simultané pour les deux joueurs et le dé est modifié comme suit :

+ ? Le différentiel des valeurs de choc des généraux, si positif.
+1 Si le joueur a au moins deux fois de cavalerie que son adversaire, sauf en forêt et en marais, et sauf au 1er jour de combat après la traversée d'un fleuve ou après un débarquement.
-1 Au joueur attaquant si le terrain est en montagne.
-1 Si le terrain est en forêt, désert ou marais.
-1 Si premier combat face aux Ottomans avant 1560 (Venise, Chevaliers, Mamelouks et Gênes exceptés).

La colonne sur la table de combat est déterminée pour chaque joueur grâce à la table de choc, selon leur technologie (en ligne : celle du joueur ; en colonne : celle de l'adversaire).

Table de choc terrestre :

	Tech de l'adversaire						
Tech joueur	**Med**	**Ren**	**Arq**	**Mou**	**Bar**	**Man**	**Den**
Méd	A	B	B	C	C	D	E
Ren	A	A	B	C	D	E	E
Arq	A	A	B	C	D	E	E
Mou	A	A	B	B	D	E	E
Bar	A	A	A	B	B	C	D
Man	A	A	A	A	B	C	C
Dent	A	A	A	A	A	B	B

Le % de pertes infligées à l'ennemi se calcule sur la base de la puissance de choc de la force armée.

Puissance de choc :

	Inf.	Cav.	Art.
Méd à Man	1	2	2
Guerre en dentelle	1	2	2

Le terrain modifie la puissance de choc comme suit :

- La cavalerie vaut 1 en terrain de forêt, marais ou montagne ;
- Toute la puissance de choc est réduite de moitié lors du 1er jour de combat qui suit la traversée d'une rivière ou d'un débarquement.

La retraite

A l'issue du 1er jour de combat, si aucun des deux participants n'a un moral négatif, chacun peut décider secrètement d'une attitude parmi les deux suivantes :

- La retraite vers la ville amie la plus proche, en jouant l'usure si nécessaire.
- Rester pour un autre jour de combat.

Si les deux joueurs retraitent simultanément, personne ne gagne la bataille. Chacun va dans une ville amie la plus proche. Si un seul joueur décide de retraiter, il perd la bataille, subit une poursuite et retraite.

Si personne ne retraite, on détermine si les généraux ont été blessés, puis on recommence la bataille pour une nouvelle journée de combat, mais sans recalculer le niveau de moral. Le moral de chaque joueur est le moral résiduel du précédent jour de bataille.

Les modalités d'une retraite suite à un combat sont les mêmes que celles expliquées pour le manque de ravitaillement. Une retraite doit s'effectuer jusqu'à la ville non assiégée et amie la plus proche, sinon la force retraitante est détruite.

SI la force battue quitte la province, elle subit une usure, quel que soit la distance parcourue, sur la colonne 7 de la table de risque.

Table de risque, colonne 7 :

Dé	Pertes
1-	-
2	*%
3	10%
4	20%
5	30%
6	40%
7	50%
8	60%
9	70%
10+	80%

Un joueur battu peut retraiter dans la ville située dans la province même où a eu lieu le combat avec tout ou partie de sa ville, et ce sans subir d'usure.

Les unités qui restent à l'extérieur doivent effectuer une retraite normale, si elles le peuvent.

Les troupes retraitantes ne peuvent pas être interceptées.

Un siège peut ensuite être établi par le vainqueur.

La poursuite

Une poursuite a lieu quand un des joueurs a un moral négatif à l'issue d'une des phases du combat (soit feu,

soit choc), ou si un des deux joueurs retraite. La poursuite n'est pas obligatoire.

Un D10 est joué sur la colonne E de la table de combat :

Dé	E
3-	-
4	-
5	-
6	5%
7	5%
8	10%
9	10%
10	15%
11	20%
12	20%
13	30%
14+	30%

Ce dé est modifié :

+1 si le poursuivant a la supériorité de cavalerie, sauf en terrain de marais, montagne et forêt.
+ ? le différentiel des valeurs de manœuvre entre les généraux s'il est positif.

Le % des pertes s'applique par rapport à la puissance de choc du poursuivant. Les pièces d'artillerie détruites ne peuvent pas être considérées comme capturées.

Les éventuelles pertes dues à l'usure sont calculées après celles dues à la poursuite.

Le poursuivant ne peut toutefois pas suivre le vaincu dans la province où celui-ci s'est réfugié.

Cependant, si les deux joueurs ont un moral négatif au même moment, il n'y a aucune poursuite, et les deux joueurs doivent retraiter.

Blessure des généraux

Chaque joueur vérifie si son général commandant la pile a été blessé.

Un général est blessé sur un dé de 1 ou moins. Ce dé est modifié :

-1 pour un général ayant une valeur de feu ou de choc de 6.
-1 pour le vaincu ou retraité volontaire.
-5 si sa pile a été détruite.

Si le général est blessé, son sort est déterminé en jetant un dé. Si le résultat est pair, il est blessé pour un nombre de rounds du tour en cours égal à la moitié du dé. Si le résultat est impair, l'amiral meurt.

Si son général est blessé ou mort, le joueur prend comme commandant le général hiérarchiquement second présent sur la pile. S'il n'y en a pas, le joueur pioche un chef assumant l'intérim pour le combat (pion remplacement). Sa face est tirée au hasard et il est retiré à la fin du combat.

La bataille majeure

Il y a « bataille majeure » quand :

- La totale des pertes des deux côtés, y compris celles de la poursuite, atteint ou dépasse 50 ;
- Et que le vainqueur a subi au plus la moitié des pertes subies par le vaincu, arrondies au supérieur.

Le vainqueur gagne 1 niveau en stabilité et le vaincu en perd 1.

Résolution des sièges

Pour assiéger une forteresse, il faut que l'assiégeant ait une force au moins égale à 10 fois le niveau de la forteresse. Cette force s'apprécie en nombre d'infanteries, cavaleries et artilleries. Une fois le siège établi, l'assiégeant a le choix à chaque round entre faire une action de sape ou lancer un assaut.

Action de sape

L'assiégeant cherche à affaiblir les défenses de la forteresse ou à l'acculer à la reddition. Mais cela risque d'être long. Il se contente alors de lancer un dé sur la table de sape.

Table de sape :

Dé	Résultat
0-	pertes assiégeantes
1	-
2	-
3	-
4	usure (-)
5	usure (-)
6	usure (-)
7	usure (+)
8	usure (+)
9	usure (+)
10	brèche

11	brèche
12	honneurs de la guerre, brèche
13+	reddition

Ce dé de sape est modifié :

+/- ? le différentiel des valeurs de sièges de tous les généraux.
+1 si l'artillerie assiégeante est supérieure à la valeur de la forteresse.
+2 si l'artillerie de l'assiégeant est au moins double de la valeur de la forteresse.
+1 si un pion usure (-) est posé sur la forteresse assiégée.
+3 par pion usure (+) posé sur la forteresse assiégée.
+2 s'il y a eu brèche lors du round précédent de ce tour.
+1 si la forteresse contient un ou deux détachements réfugié à l'intérieur.
+2 si la forteresse contient une ou deux armées réfugiées à l'intérieur (non cumulable avec le +1 ci-dessus).
- ? le niveau de la forteresse.
-2 si la forteresse est un port sans blocus naval.
-2 si la forteresse est sur un terrain autre qu'en plaine.

Toutes les valeurs de siège des généraux présents sont prises en compte. Un général peut par ailleurs être placé dans une forteresse, même s'il n'est pas accompagné d'un détachement ou d'une armée. Sa valeur de siège sera prise en compte si la forteresse est assiégée par la suite.

Pertes pour l'assiégeant

L'assiégeant jette un D10 sur la table de risque, sous la colonne correspondant au nombre de round écoulés depuis le début du siège. Ce dé est modifié :
- ? La valeur de siège des généraux assiégeants.
+2 si la forteresse est située en terrain autre qu'en plaine.

Si les pertes obtenues font que le rapport de 10 :1 ne peut être maintenu contre la forteresse, le siège doit être levé au début du prochain round. A moins que ce ratio n'ait pu être reconstitué entre temps par l'arrivée de renforts.

Usure (-) et Usure (+)

Ce marqueur est placé sur la forteresse et modifiera tous les résultats ultérieurs de sape. De plus cela a une incidence sur la survie des troupes assiégées. S'il y a déjà un pion-Usure, ils s'accumulent, mais 2 pions-Usure (-) sont toujours remplacés en Usure (+). Il ne peut y avoir au plus que 2 pions-Usure (+) par forteresse assiégée. Tout résultat supplémentaire est ignoré.

Brèche

L'assiégeant peut, s'il le désire, lancer immédiatement un assaut. Il bénéficie d'une brèche dans les murailles, ce qui diminue la valeur de combat de la forteresse au quart et permet de ne pas retrancher le niveau de la forteresse au dé de l'assaillant (feu et choc).

Honneurs de la guerre

L'assiégé demande à capituler avec les Honneurs de la Guerre :

- Si l'assiégeant accepte, la ville est capturée et le joueur assiégé place un détachement comportement un nombre d'infanteries conscrites égal au niveau de la forteresse dans la ville amie la plus proche, ainsi que les unités assiégées, s'il y en avait. La forteresse est alors capturée par l'assiégeant.
- Si l'assiégeant refuse, considérer le résultat comme une brèche.

Reddition

La forteresse est capturée par l'assiégeant. Les unités assiégées qui s'y trouvaient sont détruites.

Sièges non résolus

Voir la phase de redéploiement.

Interruption du siège

Un siège peut être interrompu de plusieurs façons :

- Après avoir établi le siège, l'assiégeant n'effectue aucune campagne militaire à un round donné.
- L'assiégeant ne possède plus le ratio minimum de 10-1 contre le niveau de la forteresse.
- L'assiégeant est obligé de battre en retraite suite à un combat livré dans la province.

Si le siège est levé, tous les pions-Usure sont retirés.

Assaut

L'assiégeant cherche à prendre la forteresse par la force, au lieu de faire une action de sape.

S'il n'y a pas de chef dans la forteresse, un pion de remplacement (chef étoile) lui est attribué. Il doit être retiré dès que la bataille est terminée.

Seules l'infanterie et l'artillerie peuvent être utilisées par l'assaillant.

Il n'y a pas de bataille majeure lors d'un assaut, même si des troupes se sont réfugiées auparavant dans la forteresse.

Puissance de feu et de choc

Pour l'assaillant, la puissance de feu et de choc est idem que pour un combat terrestre.

Pour l'assiégé, les puissances de feu et de choc sont basées sur la valeur de combat de la forteresse (deuxième nombre inscrit sur le pion-forteresse), moins les pertes subies au cours des combats. La valeur de combat est considérée comme de l'infanterie. En technologie Renaissance et Tercios, l'assiégé est considéré avoir une puissance de feu de égal au niveau de la forteresse (canons dans l'enceinte), ce qui lui permet de faire feu.

Les unités réfugiées à l'intérieur de la forteresse ne comptent pas mais encaissent en priorité les pertes subies.

Moral

Idem que pour le combat terrestre, sachant que la forteresse a un moral égal à sa technologie et est toujours considérée comme vétéran. Les forces réfugiées ne comptent pas dans le calcul du moral.

Si l'assaillant est démoralisé au moment de la mort du dernier défenseur, la forteresse est prise.

Phase de feu

Elle se déroule simultanément, comme dans un combat terrestre, avec les différences suivantes :

Colonne de feu de l'assiégé :

Col	Technologies :
/	Pas de feu si l'assiégé est en médiéval.
A	Assiégé en Renaissance (ou +)

Colonne de feu de l'assaillant :

Col	Technologies :
B	Assaillant : > Renaissance Assiégé = Médiévale
C	Assaillant et assiégé en médiéval Ou Assiégé en Renaissance ou Tercios ou arquebuse.
D	Assiégé supérieur à Mousquets.

Le dé de feu est modifié comme suit :
+ ? le différentiel des valeurs de feu des généraux, si positif.
- ? le niveau de la forteresse (assaillant seulement), sauf si brèche.

Phase de choc

Colonne de feu de l'assiégé :

Col	Technologies :
B	Assaillant : > Renaissance Assiégé = Médiévale
A	Assaillant et assiégé en médiéval Ou Assiégé en Renaissance (ou +)

Colonne de feu de l'assaillant :

Col	Technologies :
A	Assaillant : > Renaissance Assiégé = Médiévale
B	Assaillant et assiégé en médiéval Ou Assiégé en Renaissance ou Tercios.
C	Assiégé supérieur à Mousquets.

Le dé de choc est modifié comme suit :
+ ? le différentiel des valeurs de choc des généraux, si positif.
- ? le niveau de la forteresse (assaillant seulement), sauf si brèche.

Blessure des généraux

Idem que combat terrestre.

Nouvel assaut ?

Dans le cas où personne ne craquerait au moral ou ne serait éliminé, une nouvelle journée d'assaut peut avoir lieu dans le même round (au choix de l'assaillant). La procédure d'assaut ci-dessus est alors suivie à nouveau.

Pour ce deuxième jour de combat, l'assiégé prend comme nouvelle valeur de combat la valeur résiduelle du jour précédent.

Cette procédure recommence à chaque fois qu'un assaut se termine sans que personne n'ait craqué au moral ou n'ait été éliminé.

Echec d'un assaut

Si l'assaillant a craqué au moral, ou s'il a préféré renoncer à lancer un nouvel assaut, l'assaut est considéré comme un échec.

En cas d'échec, l'assaillant cesse toute attaque, et son round est résolu. Mais il n'a pas à battre en retraite, le

siège est toujours en place. Il pourra faire une nouvelle action de siège dès le prochain round.

Prise d'une forteresse

Un pion-forteresse pris par siège (sape ou assaut) est réduit d'1 niveau à sa capture. Le joueur ennemi remplace alors ce pion par l'un des siens, et doit détacher des unités assiégeantes un nombre d'infanterie égal au niveau du pion-forteresse qu'il place sur la carte.

En alternative, il peut choisir de raser le pion-forteresse capturé (le pion est simplement retiré du jeu).

Une ville fortifiée (de la carte) conserve toujours son niveau de fortification intrinsèque, qui ne peut jamais être rasé, ni détruit.

Test de fin de phase militaire

Lorsque tous les joueurs ont eu droit à une activation, le round est fini.

Un test a lieu à partir du 5ème round, en jetant un D10 pour déterminer si la phase militaire prend fin. *[N.B. : Les règles prévoient ce test dès le 2ème tour ; modification apportée par consensus.]*

Si le résultat est strictement inférieur au nombre de rounds déjà joués, la phase militaire se termine. Sinon, un nouveau round est joué.

Phase militaire navale

Séquence

La phase militaire navale s'intègre en fait dans les séquences décrites dans la phase militaire terrestre. Elle a été séparée pour gagner en lisibilité parce que les règles « navales » sont nettement moins utilisées que les règles « terrestres ».

Mouvement et découverte

Le mouvement naval

Les unités navales situées dans un port non bloqué ou en mer peuvent bouger à chaque round du nombre de mer qu'elles désirent. Tout mouvement naval engendre une usure.

Les unités navales ne sont pas obligées de s'arrêter quand elles pénètrent dans une zone de mer où se trouvent des unités navales ennemies, mais elles peuvent alors être interceptées (voir infra).

Un port est considéré comme adjacent à toutes les mers bordant la province, mais la pile doit ressortir vers la même côte, par exemple une pile entrant dans une colonie dans l'isthme de Panama par l'Atlantique ne peut pas en ressortir vers le Pacifique.

Les galères ne peuvent pas sortir des mers Méditerranée (et mer Noire), Baltique, Caspienne Golfe Persique et Mer Rouge.

Le transport naval

La capacité de transport d'une flotte dépend du nombre et de la nature de ses navires :

- Navire de guerre/galère : 1 point.
- Navire de transport : 4 points.

Les unités valent le nombre de point suivant :

- 1 infanterie : 1 point.
- 1 cavalerie : 2 points.
- 1 artillerie : 2 points.
- 1 chef : 0 point.
- 20 ducats : 1 point.

Les mouvements terrestre et naval peuvent se combiner pour effectuer le transport.

L'embarquement doit avoir lieu dans un port et le débarquement soit dans un port ami, soit dans une province côtière. Une flotte ne peut pas ramasser des unités terrestres en attente dans un port, elle doit commencer le round dans le port.

Une flotte d'une nation peut transporter des troupes alliées, mais seulement si elle est en guerre aux côtés de cet allié, sinon de ce n'est pas autorisé. Elle ne peut par ailleurs pas prendre à son bord une unité si elle traverse une mer (ou termine son mouvement) dans un espace inconnu de cet allié.

Si la pile navale effectuant le transport subit des pertes (usure, combat), les unités terrestres transportées en subissent proportionnellement autant.

Il n'est possible de rembarquer des unités dans une province sans port seulement s'il y a un explorateur ou un conquistador.

Le blocus naval

Une pile navale peut aller bloquer un port ennemi pour empêcher toute unité navale ennemie d'y pénétrer ou d'en sortir. Un blocus influe également sur un siège de la ville portuaire et sur l'obtention de l'avantage du vent.

Une force navale qui vient de débarquer des troupes peut effectuer un blocus naval. Le blocus fait alors partie de la campagne simple et a lieu immédiatement après le débarquement.

Des unités bloquées peuvent essayer de s'évader si elles obtiennent un résultat de 9+, le dé étant modifié comme suit :

- +1 si la pile bloquant le port a moins de navires (tous genres confondus).
- + ? le différentiel des valeurs de manœuvre des amiraux (joueur – adversaire), uniquement s'il est positif.

En cas d'échec, la pile bloquée ne peut pas sortir. Sur un résultat de 6 ou moins, la pile bloquant le port a la possibilité, si elle le désire, d'attaquer la pile qui a essayé de s'évader et bénéficie automatiquement de l'avantage du vent. Si la pile bloquante perd le combat, le blocus est rompu et la pile qui voulait s'évader peut sortir.

En cas de succès, la pile peut cependant être interceptée de façon normale, y compris par la pile qui la bloquait. On considère alors qu'elle est en pleine mer, et pas à la sortie d'un port.

La pile bloquée dans un port peut choisir de sortir sans chercher particulièrement à s'évader à l'insu de la pile

bloquante. Dans ce cas un combat naval a lieu automatiquement, la pile bloquante ayant l'avantage du vent.

Si la pile bloquée perd le combat, elle peut néanmoins choisir de forcer coûte que coûte le blocus pour aller se réfugier dans un autre port. Dans ce cas, elle subit une 2ème poursuite par la pile bloquante qui peut la suivre dans le nouveau port où elle s'est réfugiée. Ceci est obligatoire quand le port d'une pile bloquée tombe aux mains de l'ennemi.

Il ne peut pas y avoir d'attaque conjointe d'une pile située à l'intérieure d'un port et d'une pile venant de l'extérieur contre une pile effectuant le blocus du port. Les deux combats doivent avoir lieu séparément.

L'interception navale

Un joueur peut toujours tenter, lors du mouvement d'un joueur ennemi, d'intercepter toute pile ennemie passant à portée. Est à portée une pile navale se trouvant la même mer (y compris à partir d'un port non bloqué de cette mer). Il n'est toutefois pas possible d'intercepter une flotte battant en retraite.

Un jet d'interception est réussi à 9+, en prenant en compte les modificateurs suivants :

+ ? Différentiel des valeurs de manœuvre.
-1 si l'intercepteur participait à un blocus.
-2 si l'intercepteur est dans un port.
+1 si le joueur a une avance technologique de 6 cases ou plus.

Une pile ne peut intercepter avec succès une même pile adverse qu'une seule fois par round. Par contre, si l'intercepteur est victorieux et reste dans la mer où l'interception a eu lieu, il peut continuer d'intercepter d'autres piles ennemies.

Si une interception réussit, les deux piles jouent une usure et engagent ensuite un combat.

Si l'intercepteur l'emporte, sa pile reste sur place. La pile interceptée doit battre en retraite immédiatement vers le port ami la plus proche. Puis elle doit jouer l'usure de cette retraite.

Une pile navale interceptant victorieuse peut choisir de suivre la flotte interceptée battue, et bloquer le port où celle-ci s'est réfugiée.

En cas de défaite, l'intercepteur retraite les unités qui ont intercepté vers le port ami le plus proche, et subit une usure. Le mouvement de la pile qui a été interceptée reprend normalement.

L'usure navale

L'usure navale s'applique à toute pile navale ayant pris la mer. Même celles qui ne bougent pas, si elles se trouvent en mer. Par contre une pile restant dans un port ne subit pas l'usure.

Chaque mer possède une valeur de risque qui sert à déterminer les pertes subies en mer. Cette valeur de risque figure dans un nuage.

Si le joueur traverse une mer ayant accès à un port ami, la valeur de risque de cette mer est réduite de 3 (min. à 1).

En cas de traversée de plusieurs mers, on ne tient compte que de la valeur de risque la plus élevée.

Si plusieurs mers ayant cette valeur de risque la plus élevée sont traversées, chaque mer supplémentaire (après la première) donne un malus de +1 au dé sur la table de Risque.

Le joueur jette un dé d'usure et consulte la colonne de la table de risque correspondant à la valeur de risque retenue.

Ce dé d'usure est modifié :

+1 par mer traversée de même risque (y compris la mer de destination)
+2 en cas de mauvais temps (évènement économique n°24)
- ? valeur de manœuvre de l'amiral commandant la pile.

Les pertes sont appliquées immédiatement (arrondies au supérieur), avant tout combat éventuel.

Quand une pile militaire, navale ou terrestre, évacue une province après une paix, elle ne joue pas l'usure.

Le combat naval

Quand deux piles (flottes et/ou détachements) ennemies sont présentes dans la même mer, il peut y avoir un combat naval si l'un des deux joueurs le désire.

☞ *Avant de prendre une telle décision, le joueur se penche encore une fois sur le coût d'achat d'une flotte et sur la longueur de la procédure.*

Un joueur peut **refuser le combat** et battre en retraite en obtenant, sur un D10, un résultat modifié de 9 ou plus. Ce dé de retraite est modifié en additionnant le différentiel des valeurs de manœuvre des amiraux s'il est positif.

Si le combat a lieu, la séquence du combat est la suivante :

a) Détermination du moral des unités.
b) Détermination de l'avantage du vent.
c) Feu.
d) Retraite du joueur qui a l'avantage du vent, s'il le désire.
e) Abordage.
f) Retraite et poursuite si l'un des participants craque au moral.
g) Blessure des amiraux.

Commandement

Pour chaque pile, l'amiral commandant la force pendant la bataille est celui qui a le plus haut rang hiérarchique. Si égalité, au choix du joueur.

S'il y a deux unités de nationalité différente, le commandement revient d'abord à l'amiral commandant la plus grande force (en nombre de navires, une galère valant un tiers de navire).

Détermination du moral des unités

Le moral est déterminé avant le début des unités.

Chaque joueur déclare quel est le genre de navires qu'il met en 1ère ligne, navires de guerre ou galère (mais pas navires de transports). Ce n'est pas forcément les plus nombreux dans une pile, mais ils doivent représenter au moins 10% de la totalité de la pile.

Une unité navale est généralement constituée exclusivement soit de navires de guerre, soit de galères (avec ou non des transports) ; donc il n'y a pas de choix à faire, ils ou elles sont tous en 1ère ligne.

C'est le moral des navires en 1ère ligne qui est pris en compte pour toute la bataille. Ce sont eux qui subissent en priorité les pertes.

Si une pile est composée de deux unités de pays ayant une technologie différente, la technologie utilisée pour le combat la technologie des navires les plus nombreux (la moins avancée en cas d'égalité).

Si la pile n'est constituée que de navires de transport, elle craque au moral dès la fin de l'étape Feu.

Moral des navires de guerre :

- Caraque : 1
- Galion : 2
- Voile latine : 2
- Batterie : 3
- Vaisseau : 3
- Trois-Ponts : 4

Les galères et les navires de transports ne connaissent pas d'évolution technologique. Les galères ont un moral fixe de 2 et les navires de transports de 1.

Détermination de l'avantage du vent

Cette étape tombe si les deux flottes sont composées exclusivement de galères.

Chaque joueur jette un D10 et applique les modifications suivantes :

+ la valeur de manœuvre de l'amiral.
+/- ? valeur dépendant du genre des navires en 1ère ligne (selon leur technologie si ce sont des navires de guerre) par rapport à celui de l'adversaire. Voir la table de différence technologique ci-dessous.
+1 si le joueur a une avance technologique de 6 cases ou plus.

Le joueur qui obtient le dé modifié le plus élevé possède l'avantage du vent. En cas d'égalité, personne n'a l'avantage du vent.

Table de différence technologique :

	Technologie de l'adversaire						
T. joueur	**Ga**	**Car**	**GLN**	**VL**	**Bat**	**Vai**	**TP**
Ga	NA	+2	+1	0	0	-1	-2
Car	-2	0	0	-1	-1	-2	-3
GLN	-1	0	0	-1	-1	-1	.-2
VL	0	+1	+1	0	0	-1	-2
Bat	0	+1	+1	0	0	0	-1
Vai	+1	+2	+1	0	0	0	0
TP	+2	+3	+2	+1	+1	0	0

L'avantage du vent donne les bénéfices suivants à son détenteur lors des autres étapes du combat naval :
+1 au dé de feu
+1 au dé d'abordage
+1 au dé de poursuite
+ la possibilité de faire une retraite juste après l'étape de feu.

Table de résultat des combats

Dé	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**
3-	-	-	-	-	-
4	5%	-	-	-	-
5	5%	5%	5%	5%	-
6	10%	10%	5%	5%	5%
7	15%*	10%*	5%*	5%	5%
8	20%*	15%*	10%*	10%*	10%
9	25%**	20%*	15%*	15%*	10%*
10	30%**	25%**	20%**	20%*	15%*
11	35%**	30%**	20%**	20%**	20%*

12	40%**	35%**	30%**	25%**	20%**
13	45%***	40%***	35%***	30%***	30%**
14+	50%***	45%***	40%***	35%***	30%***

La phase de feu

Le feu est résolu par le jet d'un D10 par chaque joueur, dont le résultat est élu sur la table des Combats. Ce combat est simultané pour les deux jours.

Le dé de feu est modifié :

+ ? le différentiel de valeur des amiraux, uniquement s'il est positif.
+1 si le joueur à l'avantage du vent.

La Colonne sur la table de combat est déterminée pour chaque joueur grâce à la table de Feu, selon le genre des navires en 1ère ligne et celui de son adversaire (en ligne : celui du joueur, en colonne : celui de son adversaire).

Table de feu naval :

	Technologie de l'adversaire						
T. joueur	**Ga**	**Car**	**GLN**	**VL**	**Bat**	**Vai**	**TP**
Ga	E	E	E	E	E	NA	NA
Car	E	C	D	E	E	E	NA
GLN	B	A	B	B	C	D	E
VL	B	A	B	B	C	D	E
Bat	B	A	A	B	B	C	D
Vai	B	A	A	B	B	C	C
TP	A	A	A	A	A	B	C

Le % de pertes infligées à l'ennemi se calcule sur la base de la puissance de feu des navires.

- Navire de guerre : 1
- Galère : 0.5
- Galéasse : 5 (voir règles de Venise)
- Navire de transport : 0.

Les pertes ainsi obtenues sont arrondies au multiple de 3 supérieur et sont ensuite déduites de la force de son adversaire. Elles sont supportées d'abord par les navires placés en 1ère ligne.

A la fin de l'étape de feu, le joueur qui a l'avantage du vent peut faire retraite s'il le souhaite. Si le joueur qui possède l'avantage du vent désire poursuivre le combat, on passe alors à l'abordage.

La phase d'abordage

L'abordage est résolu par le jet d'un D10 par chaque joueur, dont le résultat est lu sur la table des Combats. Ce combat est simultané pour les deux joueurs.

Le dé d'abordage est modifié :
+ ? Le différentiel des valeurs d'abordage des amiraux en chef, s'il est positif.
+1 si le joueur a l'avantage du vent.
-1 Si premier combat face aux Ottomans avant 1560 (Venise, Chevaliers, Mamelouks et Gênes exceptés).

La colonne de la table de combat est déterminée pour chaque joueur grâce à la table d'abordage, selon le genre des navires en 1ère ligne et celui de son adversaire (en ligne : celui du joueur ; en colonne : celui de son adversaire).

Table d'abordage :

	Technologie de l'adversaire						
T. joueur	**Ga**	**Car**	**GLN**	**VL**	**Bat**	**Vai**	**TP**
Ga	A	A	B	C	D	E	E
Car	E	B	D	C	D	E	E
GLN	B	A	B	B	C	C	D
VL	B	A	B	B	C	D	E
Bat	B	A	B	B	B	C	D
Vai	B	A	A	B	B	C	C
TP	A	A	A	A	A	B	C

Le % de pertes infligées à l'ennemi se calcule sur la base de la puissance d'abordage des navires. Tous les navires valent 1, quel que soit leur genre.

La retraite

A l'issue du premier jour de combat, si aucun des deux participants n'a un moral négatif, chacun peut décider secrètement de son attitude parmi les deux suivantes :

- La retraite vers le port ami le plus proche (en jouant l'usure).
- Rester pour un autre jour de combat.

Si les deux joueurs retraitent simultanément, personne ne gagne la bataille. Chacun rentre dans son port le plus proche et joue l'usure.

Si un seul joueur décide de retraiter, il perd la bataille et retraite. Il peut y être suivi et bloqué par le vainqueur.

Si personne ne retraite, on détermine si les amiraux sont blessés, puis on recommence la bataille pour une nouvelle journée de combat, mais sans recalculer le niveau de moral. Le moral de chaque joueur est le moral résiduel du précédent jour de bataille.

Les modalités d'une retraite suite à un combat sont les mêmes que celles explicitées pour le manque de ravitaillement.

Une retraite doit s'effectuer jusqu'au port non bloqué et ami le plus proche. Sinon, la force retraitante est détruite.

Une usure est à faire sous la colonne comme pour le mouvement selon les mers traversées.

La poursuite

Une poursuite a lieu quand un des joueurs a un moral négatif à l'issue d'une des étapes du combat (soit feu, soit abordage). La poursuite n'est toutefois pas obligatoire.

Un D10 est joué sous la colonne E de la table de Combat. Ce dé est modifié :
+1 si le poursuivant a l'avantage du vent.
+ ? le différentiel des valeurs de manœuvre des amiraux, s'il est positifs.

Le poursuivant peut suivre le vaincu et bloquer le port où celui-ci s'est réfugié. Ce mouvement ne peut pas être intercepté, mais une usure doit être faite.

Cependant, si les deux joueurs ont un moral négatif au même moment, il n'y a aucune poursuite et les deux joueurs doivent retraiter.

Le poursuivant peut choisir de capturer jusqu'à 10% des navires parmi ceux perdus par le vaincu lors de cette poursuite. Le nombre de navires ainsi capturés ne peut dépasser 10. Ces navires sont mis dans un nouveau détachement naval. Ce détachement est placé dans un port national non-bloqué et ne sera opérationnel qu'à partir du round prochain. Les autres navires perdus sont coulés.

Les pertes dues à l'usure sont calculées après celles de la poursuite.

Blessure des amiraux

Chaque joueur vérifie si son amiral commandant la pile a été blessé.

Un amiral est blessé sur un dé de 1 ou moins. Ce dé est modifié :
-1 pour un amiral ayant une valeur de feu ou d'abordage de 6.
-1 pour le vaincu (par retraite volontaire ou moral négatif).
-5 si tous les navires du joueur ont été mis hors de combat.

Si l'amiral est blessé, son sort est déterminé en jetant un dé. Si le résultat est pair, il est blessé pour un nombre de rounds du tour en cours égal à la moitié du dé. Si le résultat est impair, l'amiral meurt.

Si son amiral est blessé ou mort, le joueur prend comme commandant l'amiral hiérarchiquement second présent sur la pile. S'il n'y en a pas, le joueur pioche un chef assumant l'intérim pour le combat (pion remplacement). Sa face est tirée au hasard et il est retiré à la fin du combat.

Les pertes

Dès que la bataille prend fin, les pertes de chacun sont réexaminées. Les navires hors de combat sont classées en 3 catégories :

- Un tiers coulé ;
- Un tiers endommagé, plus opérationnel jusqu'à la fin du tour ;
- Un tiers désemparé revenant dès le round suivant.

Lutte contre pirates & corsaires

Le joueur peut tenter d'éliminer à chaque round les pirates ou les corsaires dans chaque ZM/ZP. Il doit posséder dans la ZM/ZP des flottes ou détachements et annoncer le pirate/corsaire visé (un par pile).

Il jette alors un D10 et doit obtenir 10 ou plus :

+2 par flotte (-) du joueur (corsaire).
+4 par flotte (+) du joueur (corsaire).
+1 si au moins une unité navale est présente (pirates).
+/- ? différentiel de manœuvre des amiraux (joueur – corsaire)
-3 par pirate/corsaire (+)
-1 par pirate/corsaire (-)
-1 s'il y a eu des combats dans la ZM/ZP ce tour.

Chaque réussite du joueur élimine un pirate / corsaire (-).

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule attaque par ZM/ZP par round. Cette limite est valable quel que soit le nombre de pirates ou corsaires présents. Par contre, plusieurs joueurs peuvent attaquer dans la même ZM/ZP.

Phase de redéploiement

Séquence

1. Pillage
2. Pirates & corsaires
3. Extension des révoltes
4. Sièges non résolus
5. Encaissement de l'or rappatrié

Pillage

Un joueur peut piller une province (ou colonie/comptoir) s'il y possède des unités militaires terrestres à cette phase. Et ce, même s'il n'en contrôle pas la forteresse. Une pile d'un pays mineur peut piller également.

Retirer les marqueurs face (-), puis ajuster les pillages de leur face (+) à leur face (-) avant de procéder aux pillages du tour.

Le joueur qui pille reçoit immédiatement dans son Trésor Royal la somme égale au revenu de la province (hors ressources exotiques pour une colonie/comptoir).

Quand un pillage a lieu, le marqueur pillage est posé face (+).

Un pillage face (+) ou face (-) dans une province ou colonie/comptoir en annule le revenu.

Pirates et corsaires

Action des pirates

Lors de la phase de redéploiement, chaque joueur possédant une flotte commerciale dans une ZM/ZP où des pirates sont actifs doit jeter un D10 sur la table des pirates. Les pertes de niveaux sont prises sur chacune des flottes présentes dans la ZM/ZP (mineurs inclus).

Action des corsaires

Le joueur qui est propriétaire des corsaires jette un D10 sur la table des pirates et les pertes de niveaux sont prises sur les flottes des pays attaqués par le corsaire.

Choix des pertes

Le joueur peut choisir de subir ses pertes sur ses navires de guerre dans la ZM. Dans ce cas, 2 navires de guerre éliminés équivaut à la perte d'un niveau.

Revenus

Revenus des pirates

Les pirates ne touchent aucun revenu, mais un marqueur pillage est posé en cas de pillage d'une colonie ou d'un comptoir. L'or pris par les pirates est perdu.

Revenus des corsaires

Chaque niveau éliminé par un corsaire rapporte 2 D$ au joueur qui le contrôle. Il passe à 10D$ si la flotte transportait de l'or. Ces revenus sont à placer dans la fiche économique.

Le joueur qui pille une province, colonie, comptoir reçoit immédiatement dans son trésor royal le double de son revenu. Il reçoit en plus tout l'or présent dans la colonie.

Retour au Port

Après les résolutions de piraterie et attaques de corsaires, les joueurs rapatrient leurs unités militaires et leurs corsaires vers un port de leur choix, en jouant le risque de mer comme lors d'un mouvement normal.

Les unités navales des joueurs sont rapatriées d'abord, les corsaires ensuite. L'ordre entre unités navales et/ou corsaires des joueurs est le même que celui de l'initiative.

Les pirates ne sont jamais rapatriés et restent de manière permanente dans leur ZM/ZP d'apparition jusqu'à leur destruction par un joueur.

Troupes en territoire ennemi

Une unité située en territoire ennemi et qui n'a pas tenté d'action de siège doit retraiter. Pour les sièges en cours, voir ci-dessous.

Sièges non résolus

Toute forteresse non capturée à la phase de redéploiement entraîne deux cas de figures possibles :

- L'assiégeant a obtenu au cours du siège au moins un résultat Usure (+), Brèche ou Honneurs de la Guerre. Il peut alors soit maintenir le siège, soit rapatrier la pile assiégeante dans la province amie la plus proche.

- Si l'assiégeant n'a obtenu au plus qu'un résultat Usure (-), il doit battre en retraite. Contrairement à une retraite normale, l'assiégeant doit alors subir une usure car la province est considéré comme épuisée par le siège.

La pile navale qui éventuellement bloque le port de la forteresse doit rentrer au port dans tous les cas.

Si le siège se poursuit, seul subsiste posé sur la forteresse un seul pion-Usure (-).

Arrivée et retrait des chefs

Enlever les chefs qui meurent au tour prochain et placer les chefs qui arrivent au tour prochain.

Les monarques capturés sont rançonnés pour une somme de 200 ducats.

Révoltes non matées

A la phase de redéploiement, les révoltes qui existent encore prolifèrent (avant que le joueur victime ait perdu la stabilité) :

- Une révolte faible devient une révolte forte.
- Une révolte forte génère une révolte faible dans une province adjacente appartenant au pays victime. A défaut, un détachement de révolte est placé dans la même province (ou une armée s'il y a déjà 2 détachements révoltés présents, ces unités étant absorbées dans l'armée).

Phase de paix

Séquence

1. Mise de stabilité
2. Paix
3. Prospérité

Mise de stabilité

Le joueur peut tenter d'améliorer sa stabilité. Il n'y est pas obligé. S'il désire l'améliorer, il doit miser, puis jouer un test de stabilité. La stabilité est alors ajustée en fonction du résultat. Ce résultat peut même être négatif.

Mise :

- Mise de base : 30 D$
- Mise moyenne : 50 D$
- Mise élevée : 100 D$

Cette action se joue sans table. Le joueur jette le dé de conjoncture. Ce dé est modifié :

+ ? ADM monarque ;
+2 si mise moyenne ;
+4 si mise forte ;
+2 si victime d'une déclaration de guerre ce tour-ci ;
-2 si en guerre avec des mineurs ;
-3 si en guerre avec des joueurs (non-cumulable avec les -2 ci-dessus)
-5 si pile ennemie dans le territoire national du joueur ;
+/- ? par évènement

Le -5 pour les piles ennemies dans le territoire national du joueur n'est applicable pour la France pendant les Guerres de Religion pour les seules unités protestantes et pour l'Angleterre pendant la Guerre civile pour les seules unités royalistes.

Si le résultat modifié est égal à :

11+ : la stabilité augmente d'1 ;
15+ : la stabilité augmente de 2 ;
18+ : la stabilité augmente de 3 ;
5- : la stabilité baisse d'1.

Paix

Paix informelle

La paix informelle est conclue d'un commun accord entre deux joueurs ou plus, et doit être annoncée à tous.

Aucun joueur n'y gagne en PV. La guerre s'arrête immédiatement et chaque joueur gagne un niveau de stabilité.

Ce type de paix peut comporter des clauses convenues de gré à gré entre les joueurs, dans la limite des accords informels autorisés par les règles (voir la phase diplomatique). Ce type de paix ne peut pas être conclu avec un mineur.

Paix formelles

La paix formelle peut être de trois types : paix blanche, conditionnelle et inconditionnelle. Le type de la paix ne peut se négocier, il est déterminé par le différentiel de stabilité et de situation militaire des joueurs. Il s'agit du seul type de paix autorisé avec un pays mineur.

Calcul de la situation militaire

Chaque joueur calcule sa situation militaire. Une bataille compte lorsque chaque joueur a au moins une armée (+).

- +2 pour la capitale adversaire conquise
- +2 par bataille majeure gagnée
- +1 par bataille gagnée
- +2 par monarque tué ou capturé
- +1 par chef historique tué ou capturé
- +1/2 par niveau de forteresse prise

Le différentielle indique la meilleure situation militaire en faveur d'un joueur. L'arrondi se fait à l'inférieur.

Si la paix est conclue, le vainqueur est celui qui obtient la plus grande valeur (stabilité + meilleure situation militaire).

Différentiel des valeurs (ext. 2)

Le différentiel indique le niveau de paix entre les deux joueurs.

Si la guerre continue, le max. cumulé de la meilleure situation militaire est limité à 3 (d'un tour à l'autre) ou 5 si le joueur contrôle la capitale adverse.

Paix blanche

Si le différentiel des valeurs est égal à 0, une paix blanche survient. Les deux joueurs doivent évacuer les conquêtes réalisées au cours de cette guerre et revenir à la situation de contrôle des provinces du début de la guerre, sauf accord express entre les parties. Les CB temporaires sont annulés. Les CB permanents sont confirmés.

Paix de niveau 1

Si le différentiel des valeurs est égal à 1, une paix de niveau 1 survient. Le joueur dont la stabilité est supérieure reçoit une province du choix du perdant parmi celles conquises, voire une autre province s'il y a commun accord entre les deux signataires de la paix. S'il n'a pas conquis de province, ou s'il préfère y renoncer, il reçoit 30 D$ d'indemnités de guerre. Les CB temporaires sont annulés, les CB permanents conservés.

Paix de niveau 2

Si le différentiel des valeurs est égal à 2, une paix de niveau 2 survient. Le joueur gagne ici une province de son choix parmi celles conquises, voire une autre province s'il y a commun accord. S'il n'a pas conquis de province, ou s'il préfère y renoncer, il reçoit 50 D$ d'indemnités de guerre. Les CB temporaires sont annulés, les CB permanents conservés.

Paix de niveau 3

Si le différentiel des valeurs est égal à 3, une paix de niveau 3 survient. Le joueur gagne ici deux provinces parmi celles conquises, une de son choix, et une au choix du vaincu. Un accord est aussi possible dans les mêmes conditions. S'il n'a pas conquis de province, ou s'il préfère y renoncer, il reçoit 50 D$ d'indemnités de guerre par province. Les CB temporaires sont annulés, les CB permanents conservés.

Paix de niveau 4

Si le différentiel des valeurs est égal à 4, une paix de niveau 4 survient. Le joueur gagne ici trois provinces parmi celles conquises, deux de son choix, et une au choix du vaincu. Un accord est aussi possible dans les mêmes conditions. S'il n'a pas conquis de province, ou s'il préfère y renoncer, il reçoit 60 D$ d'indemnités de guerre par province. Les CB temporaires sont annulés, les CB permanents conservés.

De plus, le vainqueur a un bonus de +5 en diplomatie au tour suivant sur un des vassaux (de son choix) du perdant si ce dernier est un joueur.

Paix de niveau 5 (paix inconditionnelle)

Si le différentiel des valeurs est égal à 5, une paix de niveau 5 survient. Le joueur gagne ici trois provinces de son choix parmi celles conquises. Un accord est aussi possible dans les mêmes conditions. S'il n'a pas conquis de province, ou s'il préfère y renoncer, il reçoit 75 D$ d'indemnités de guerre par province. Les CB temporaires sont annulés, les CB permanents conservés.

De plus, le vainqueur a un bonus de +5 en diplomatie au tour suivant sur un des vassaux (de son choix) du perdant si ce dernier est un joueur.

Le vaincu dans une paix inconditionnelle n'a pas le droit de déclarer la guerre au vainqueur au prochain tour.

Paix multiple (ext. 2)

Si un joueur fait la paix avec plusieurs autres joueurs allié, on calcule la stabilité moyenne de tous ces joueurs, arrondie à l'inférieur, et on prend en compte la situation militaire générale des deux camps.

Puis on procède de même. Le différentiel de valeurs indique le niveau de paix entre les deux camps. Le camp vainqueur doit se mettre d'accord sur les gains à demander au vaincu.

En cas de dispute, chaque allié perd 1 en stabilité, puis chacun fait une demande au vaincu (par tirage au sort), selon la paix obtenue.

Cessions des paix

Cession de provinces

Le choix des cessions se porte sur :

- Les provinces prises militairement au cours du conflit (sauf la capitale).
- Les ex-provinces du vainqueur (annexées par le vaincu lors d'une guerre précédente).

Le contrôle militaire des provinces à annexer doit exister au moment de la paix.

La Russie et la Turquie bénéficient d'exceptions pour la province de la capitale si cette dernière est adjacente à une province russe ou turque et si elle est occupée par une pile militaire russe ou turque (et non par des troupes alliées).

Un Centre de commerce ou une manufacture situé dans une province annexée est déplacé vers une autre province européenne du joueur à qui il appartient. Le Centre de Commerce doit être déplacé dans une province avec port, donnant sur une mer des ZM concernées.

Cession de colonies

Un joueur peut choisir une colonie à la place d'une province s'il a effectivement occupé cette colonie au cours du conflit. Cette colonie compte pour une province, quelle que soit sa face.

S'il ne l'a jamais occupée durant le conflit, elle compte pour deux provinces dans le décompte des provinces à céder. Elle ne peut donc être cédée lors de paix de niveau 1 ou 2.

Cession de comptoirs

Un joueur peut, de même, choisir un comptoir, mais ce comptoir compte comme une province s'il est face (+) ou une demi-province s'il est face (-).

Et s'il n'a jamais été occupé pendant le conflit, pour deux provinces en face (+) ou une en face (-).

Paix séparée avec un joueur

Si plusieurs joueurs sont en guerre ensemble, certains peuvent être amenés à faire des paix séparées à cause de leur stabilité.

Dans ce cas, tout autre joueur en guerre aux côtés de celui qui fait une paix séparée reçoit un CB temporaire immédiat contre ce joueur, uniquement utilisable le tour suivant la signature de la paix séparée.

Des joueurs qui ont des alliances militaires entre eux sont considérés comme rompant leur alliance lors de paix séparées (perte de deux niveaux de stabilité).

Mineurs en guerre parce qu'alliés

La conclusion de la paix avec un joueur induit automatiquement une paix avec les alliés de ce joueur. Les conditions de la paix sont globales : si le joueur vainqueur a droit à une province, il s'agit évidemment d'une province pour l'ensemble de l'alliance joueur + mineurs, et pas du province par joueur et mineur(s).

Il n'est pas possible de conclure une paix séparée avec un pays mineur contrôlé par un joueur lui aussi en guerre, sauf si le pays mineur est complètement occupé militaire (voir bas du sous-chapitre suivant).

Paix avec les mineurs (guerre joueur-mineur)

Pour faire la paix avec un mineur, dont le joueur qui le contrôle n'est pas en guerre avec l'agresseur, le joueur agresseur doit indiquer qu'il engage des négociations de paix.

Pour ce faire, il jette un D10 en tenant compte du niveau de paix recherché et des modificateurs applicables. Le niveau de paix est choisi par le joueur, sans tenir compte de sa stabilité.

La paix est signée si le résultat du D10 modifié est > à 5.

Un mineur entièrement occupé militairement subit toutefois une paix inconditionnelle que le pays qui le contrôle soit en guerre également ou pas. Il ne peut donc pas poursuivre la guerre même s'il lui reste des unités et son marqueur diplomatique est remis dans la case Les Neutres.

Modificateurs selon la paix

Le modificateur est le double de la valeur du niveau de paix choisie. Il est positif si la paix choisie est favorable au mineur, négatif si la paix choisie est favorable au joueur.

Modificateurs selon la nationalité

-3 Prusse après 1700
-2 Venise (si mineur), Pologne, Suède
-1 Portugal (si mineur)
+1 Prusse (avant 1700), Danemark

Modificateurs selon la situation

+3 par province perdue par le mineur
-3 par province gagnée par le mineur
-2 par bataille majeure gagnée par le mineur
+2 par bataille majeure gagnée par le joueur
-1 par bataille gagnée par le mineur
+1 par bataille gagnée par le joueur
+1 par chef mineur tué
-1 par chef du joueur tué
+1 par siège gagné par le joueur
-1 par siège gagné par le mineur

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Ils le sont aussi d'un tour à l'autre, à concurrence de +4 pour le joueur, et -4 pour le mineur.

Conséquences

Si la paix est signée, le joueur gagne un niveau de stabilité. Celui qui contrôlait le mineur ne gagne rien.

Si le mineur est vainqueur, le joueur qui le contrôle choisit alors les provinces, en priorité parmi celles les plus proches du territoire du mineur en termes de points de mouvement (une mer valant 2PM).

Si le dé est inférieur ou égal 5, la guerre avec le mineur se poursuit normalement au tour suivant.

Paix séparée avec un pays mineur (ext. 1)

Les pays mineurs situés sur la piste des joueurs en Entrée en Guerre (pas vassal) qui participent activement à une guerre (dans laquelle le joueur les contrôlant est impliqué) peuvent malgré tout être testés pour une paix séparée.

Cette paix est la seule forme de paix possible avec un mineur contrôlé par un joueur, mais entré en guerre par évènement, et ce même si le joueur qui en a reçu le contrôle a déclaré la guerre et souhaite signer la paix.

Rappel : les Habsbourg, mineur spécial de l'Espagne, est à Entrée en guerre.

Procédure

Le joueur peut nommer un (et un seul) pays mineur ennemi à EG pour lui demander de faire une paix séparée, dans les conditions normales de paix avec un mineur.

Les paix séparées avec les pays mineurs s'effectue avant les paix entre joueurs.

Le joueur peut également essayer de faire une paix séparée auprès d'un mineur vassal de son adversaire, mais uniquement s'il occupe militairement la capitale de ce mineur.

Le joueur est autorisé à proposer plusieurs paix séparées s'il occupe des villes de différents pays mineurs ennemis, ou si-ceux occupent chacun l'une des siennes.

Conséquences

Si le pays mineur accepte la paix proposée, il ne pourra plus entrer dans ce conflit par la suite (si celui-ci continue plusieurs tours), sauf s'il est requis de le faire par évènement.

Paix contrainte

Si un joueur est deux fois à -3 en stabilité consécutivement vis-à-vis d'un même joueur au moment de la phase de paix, il est obligé de faire la paix avec ce joueur.

Le niveau de la paix dépend de leur différentiel de stabilité.

Conséquences de la paix

La paix clôt le conflit opposant les joueurs.

Les CB permanents sont annulés si leur cause disparaît avec la guerre (ex. retour d'une province nationale précédemment annexée).

Les CB temporaires liés à cette guerre disparaissent.

Si un joueur contrôlant des mineurs en guerre fait la paix avec l'ennemi, les mineurs font la paix également, sauf les mineurs entrés en guerre via évènement. Toute province cédée à l'ennemi compte comme l'une des siennes en termes de PV.

Enfin, lors de la conclusion d'une paix, la stabilité augmente d'un niveau pour chaque joueur signataire de la paix. L'augmentation est immédiate dès la fin de la phase de paix, y compris pour un joueur qui signe une paix séparée. Cela n'est toutefois valable que s'il s'agit d'une paix avec un joueur ou d'une paix avec un mineur ayant déclaré la guerre par évènement. Toute autre paix avec un mineur ne fait gagner aucun niveau de stabilité.

Par ailleurs, si un joueur signe plusieurs pays avec un ou plusieurs adversaires au même tour, il ne gagne qu'un seul niveau de stabilité.

Prospérité

Le joueur regarde sur sa fiche économique l'évolution de son revenu brut sur deux tours (celui-ci et le tour précédent).

Si le revenu brut a progressé deux tours consécutifs, la stabilité augmente d'1. S'il a diminué deux tours consécutifs, la stabilité baisse d'1.

Si le revenu brut ne change pas du tout, il n'y a aucune conséquence sur la stabilité.

La croisade

Jusqu'en 1614 (inclue), lorsque le joueur Turc conquiert ou annexe une province chrétienne lors de la phase de paix, il peut y avoir un appel à la Croisade lancé par le pape. A partir de 1615, l'appel à la Croisade cesse.

Appel à la Croisade

L'appel à la Croisade a lieu immédiatement au cours de la même phase de paix. S'il y a Croisade, une phase de déclaration de guerre s'en suit, puis le tour reprend son cours normal.

Pour savoir s'il y a Croisade, il faut obtenir sur D10 un résultat modifié de 10 ou plus. Un 10 sur le dé est toujours une réussite, quels que soient les modificateurs.

Modificateurs :

+1 par province chrétienne annexée ou conquise par le Turc depuis le début de la période jouée.
+5 Vienne capturée par le Turc.
-1 par joueur catholique en guerre contre un autre pays (hors Turquie). Si deux joueurs catholiques sont en guerre l'un contre l'autre, le malus se cumule et est donc de -2.

Le bonus positif maximal est toutefois limité à +5 dans tout Appel à la Croisade.

Mise en place de la Croisade

S'il y a Croisade, chaque joueur catholique, dans l'ordre de l'initiative, doit décider s'il participe ou non à la Croisade.

S'il refuse, il perd deux niveaux de stabilité (trois pour le défenseur de la foi catholique, cf. évènement réforme), et le pion diplomatique de la Papauté s'il l'a.

S'il y participe, il doit déclarer la guerre à la Turquie en bénéficiant d'un CB.

S'il entre en guerre, il peut obtenir, s'il le désire, une paix blanche avec ses actuels adversaires catholiques (médiation du pape). Si ceux-ci la refusent, ils perdent un niveau de stabilité et le pion diplomatique de la Papauté.

Si l'Espagne a subi une paix inconditionnelle contre la Turquie ce tour ou le tour précédent, elle n'est pas obligée de participer à la croisade. Elle ne subit alors pas les pertes de stabilités liées.

Effectif minimum

L'effectif minimum envoyé lors d'une croisade est d'une armée (+).

Les Croisés

Les pays catholiques partis en Croisade sont considérés comme alliés et peuvent empiler leurs unités ensemble, et s'autorisent l'accès de leur territoire pour atteindre le territoire turc.

Destination de la croisade

La moitié des actions contre le Turc et ses alliés doivent être menées vers l'un des territoires chrétiens annexés par le Turc (si c'est possible) ; les autres actions peuvent être menées librement contre le Turc et ses alliés.

Chef de la Croisade

C'est un général ou amiral du joueur premier participant. Il doit commander la force croisée la plus importante, car pendant la Croisade il est considéré comme le général croisé ayant le rang le plus élevé. Il peut commander ainsi à une force croisée étrangère.

Pays mineurs en Croisades

Les pays mineurs Gênes, Chevaliers, Toscane et Parme participent toujours à la Croisade. Leur pion diplomatique est placé en Entrée en Guerre sur la piste du 1er joueur (ordre d'initiative) qui a déclaré la guerre à la Turquie, sauf s'ils sont déjà sur la piste d'un autre joueur qui participe à la Croisade, auquel cas ils progressent sur la case Entrée en Guerre (à moins qu'ils ne soient déjà plus haut).

Les détachements des pays mineurs participants peuvent alors être directement intégrés dans les Armées (ou flottes) des grandes puissances croisées (comme des poupées russes). Il faut seulement différencier les points de force tout au long de la Croisade.[13]

A l'issue de la Croisade, tous les mineurs qui n'étaient pas contrôlés par l'un des joueurs croisés sont replacés dans les neutres.

Venise (mineur) participe aussi à la Croisade en jetant un dé modifié de 10 ou plus. Ce dé est modifié par +1 pour chaque province vénitienne en 1492 conquise par les Turcs. Même chose pour la Pologne et la Hongrie (dé modifié avec leurs provinces).

Seuls les pays mineurs catholiques mentionnés peuvent aller en Croisade, et uniquement s'ils réussissent leur jet d'entrée, même s'ils sont officiellement alliés à un joueur, quel qu'il soit. Un joueur ne peut pas entraîner ses autres mineurs alliés dans une croisade.

Il faut toutefois qu'au moins un joueur catholique participe à la Croisade pour qu'elle ait lieu. Les pays mineurs n'y vont pas seuls.

Pions Croisades (ext. 2)

Par exception, les joueurs peuvent créer des Armées (ou flottes) « Croisée » en plus des leurs (ou en rempalcement).

Utiliser dans ce cas les pions Armées « Protestantes » ou « Royalistes ».

Croisade et Saint-Empire

Le joueur Empereur participe obligatoirement si une de ses provinces ou l'une du Saint-Empire a été conquise, ou si la Hongrie a été conquise par le Turc.

Soutien de la Papauté

Les joueurs croisés reçoivent à l'issue de la phase diplomatique 150 D$, partagée équitablement entre eux (le surplus allant au 1er participant).

Cet argent venant de la Papauté, les 50 D$ qu'elle donne en Alliance Militaire (ou plus haut) n'est pas perçu. Et ce pendant toute la Croisade. Dans le même temps, la valeur du modificateur « Subsides » sur le pion Papauté devient -150.

Croisade et paix séparée

Tout Croisé qui fait une paix séparée avec la Turquie subit une perte de trois niveaux de stabilité. Il donne en outre un CB temporaire à tous les autres joueurs croisés contre lui, valable jusqu'à la fin de la Croisade.

[13] Extension 2.

Si le joueur turc demande la paix à un Croisé, il doit la demander à tous. Il doit choisir ses provinces dans les conditions de paix parmi les provinces chrétiennes les plus récemment conquises par lui.

Provinces récupérées

Les provinces récupérées par la Croisade victorieuse incluent les provinces annexées par la Turquie qui retournent alors à leur 1er propriétaire. Elles doivent être choisies dans l'ordre des plus récentes conquêtes turques, surtout celle (ou celles) dont la conquête a déclenché la Croisade.

S'il y a surplus dans les provinces obtenues, il faut prendre en priorité, dans l'ordre : Rhodes, Ionia, Morea, Hellas, Samaria, Judea, Liban, Aleppo.

Interphase

Séquence

1. Placement des chefs
2. Inflation
3. Calcul des points de victoire

Placement des chefs

Les généraux et les amiraux à recevoir sont placés normalement.

Les conquistadors et les explorateurs peuvent être placés soit dans une province nationale du joueur, soit sur la carte Hors-Europe dans une colonie ou comptoir du joueur.

Il est important de prêter attention aux indications figurant sur le pion et indiquant où un chef peut ou doit être placé.

Les chefs mercenaires sont retirés.

Inflation

Le Trésor Royal du joueur à la fin du tour est diminué du pourcentage d'inflation en cours indiqué sur la carte Hors-Europe. Les ducats perdus sont arrondis au supérieur. Ce pourcentage dépend de la production d'or Hors-Europe rapatriée.

Tout l'or rapatrié vers l'Europe (tous joueurs confondus) est additionné. Ce total est divisé par 20 (arrondi au supérieur). Ce résultat ne peut dépasser 19 (s'il le dépasse, il vaut 19). Ce résultat indique la case où doit être posé le pion Quantité d'Or sur la piste des ressources exploitées.

La variation du pion or se fait de la même façon que celle des autres ressources exotiques. L'inflation ne peut qu'augmenter par cette méthode. L'inflation peut cependant aussi se modifier par des évènements, et parfois même diminuer.

Calcul des points de victoire

Lors de l'interphase, décompte du nombre de points de victoire accumulés par les joueurs pendant le tour qui vient de s'écouler. Le détail des points de victoires se trouve dans le chapitre spécifique.

Règles communes hors-Europe

La carte

Régions et provinces

La carte hors-Europe est découpée en provinces. Les provinces sont regroupées en grandes régions délimitées par des frontières de couleur rouge.

Les indications ci-dessous sont données pour chaque région. Elles s'appliquent pour chaque province dans la même région :

- 1er chiffre : revenu de la province.
- 2ème chiffre : difficulté d'établissement (9 est la pire, 1 la plus douce).
- 3ème chiffre : tolérance des indigènes (9 est la pire, 1 la plus amicale). Quand il n'y a pas d'indigènes ou de ressources exotiques exploitables, un tiret (-) remplace la valeur (vaut 1 pour l'opération d'implantation de comptoir).

Les mines d'or ne concernent que la province où elles sont situées sur la carte.

Grandes zones géographiques

La carte Hors-Europe est subdivisée en grandes zones géographiques pour la localisation de certains évènements et le placement de certains chefs militaires :

Afrique

Toutes les régions comprises entre Mauritania et Sudan, en suivant la côte. Les régions insulaires de Cap-Vert, Madagascar, Seychelles et Mascareignes en font partie.

Asie

Toutes les régions situées à l'Est de l'Afrique (à droite des régions Nile et Sudan sur la carte), qu'elles soient sur le continent ou sur des îles (hors celles situées ci-dessus).

L'Asie ne comprend pas la Sibérie, mais inclut l'Inde.

Les régions Nefoud, Kazakhstan et les provinces perses hors-Europe constituent une subdivision de l'Asie appelée « Moyen-Orient » pour les placements dans les scénarios.

Amérique

Toutes les régions situées à l'Ouest de l'Afrique (à gauche des régions Mauritania et Senegal sur la carte), qu'elles soient sur le continent ou sur des îles (hors de celles citées sous « Afrique »).

Inde

Toutes les régions comprises entre Bahk et Bengale inclus. L'Inde fait partie de l'Asie.

Sibérie

Toutes les régions adjacentes comprises entre Sibir et Kamtchatka, au nord de la Perse (et de la Terra incognita), et des régions Mandchu et Korea.

Il existe un passage terrestre entre les provinces les plus au nord (haut de la carte) des régions Baïkal et Amour et la région Kamtschatka. La distance est de 8 PM.

Les assimilées européennes

Les provinces Açores, Canaries, Urals, Kars, Persis, Meched, Ormuz, Ispahan, Maroc et Nile sont considérées comme européennes. Elles ne peuvent recevoir ni colonies, ni comptoirs.

Exception : il est possible de placer un comptoir à Ormuz. Considérer la tolérance des indigènes (Perses) comme étant 9.

La province irakienne Hors-Europe peut être colonisée si l'Irak est annexée. Elle vaut alors 5/5/-.

Connections Europe & Hors-Europe

Les mers occidentales européennes sont connectées aux mers hors-Europe Northern Atlantic Ocean, Sea of Açores et Sea of Canarias.

Le port de Suez sur la carte européenne (province Nile) donne sur la mer hors-Europe Red Sea.

La mer Caspian Sea, les provinces Urals, Kars, Arabia, Nile et Maroc sont sur les deux cartes.

L'Océan Pacifique

Il est constitué par les 2 mers « Grand Pacific Ocean » et située l'une et l'autre à chaque extrémité de la carte Hors-Europe. Elles sont considérées comme adjacentes. Chacune a un malus de risque de +2 cumulable, ce qui fait un risque total à +4.

Pour passer de la mer Sea of Okhotsk à la mer Sea of Alaska, considérer uniquement dans ce cas que l'Océan Pacifique est constitué d'une seule mer au lieu des deux habituelles avec seulement un risque à +2.

Mineurs hors-Europe

Ces mineurs sont : Oman, Aden, Mysore, Hyderabad, Ohio, Soudan, Sibir, Empire mogol, Chine, Japon.

Des règles spéciales pour les actions diplomatiques s'appliquent à la plupart d'entre eux. Voir le descriptif détaillé de chaque mineur.

Aspects militaires

Chefs militaires

Les chefs (conquistadors, explorateurs) ne peuvent pas utiliser leurs compétences en Europe, sauf dans les cas où partant d'un port en Europe pour une destination extra-européenne, ils sont interceptés en route sur la carte Europe.

Restrictions géographiques :

- # bleu indique que le chef peut quitter la carte européenne ;
- @ indique que le chef ne peut servir qu'en Asie exclusivement.
- $ indique que le chef ne peut servir qu'en Amérique exclusivement.

Les conquistadors et explorateurs sont utilisables respectivement comme généraux et amiraux pour les mouvements et les combats, sur la carte Hors-Europe uniquement.

Ils possèdent en plus des avantages spécifiques :

- Conquistador : découvertes terrestres, combats contre les indigènes, et bonus au placement des colonies ou des comptoirs.
- Explorateur : découvertes des mers et des provinces côtières.

Ils sont tenus aux règles de la hiérarchie.

Les conquistadors et les explorateurs peuvent être placés (et déplacés) directement dans les provinces découvertes Hors-Europe, même si le joueur n'y possède pas encore de colonie ou comptoir (à condition qu'il y ait au moins une unité militaire présente).

Table des conquistadors

	Force du conquistador			
	6-	**7-12**	**13-15**	**16+**
1	E33/D33/R33	E50/D25/R25	E75/D25	E100
2	E25/D25/R50	E33/D33/R33	E75/D10/R15	E80/R20
3	E10/D20/R70	E25/D25/R50	E50/D25/R25	E75/D25
4	D20/R80	E10/D20/R70	E33/D33/R33	E75/D10/R15
5	D10/R90	D20/R80	E25/D25/R50	E50/D25/R25
6	R100	D10/R90	E10/D20/R70	E33/D33/R33
7	R100	R100	D20/R80	E25/D25/R50
8	R100	R100	D10/R90	E10/D20/R70
9	R100	R100	R100	D20/R80
10	R100	R100	R100	D10/R90
11+	R100	R100	R100	R100

Résultat :

- E% = pourcentage d'indigènes éliminés, arrondi à l'entier supérieur.
- R% = pourcentage d'indigènes qui résistent, arrondi à l'entier supérieur.
- D% = pourcentage d'indigènes qui rejoignent le conquistador, arrondi à l'entier inférieur.

Modificateur du dé :

- +1 par emploi de cette table dans la province ou dans une des provinces de la région (cumulable d'un tour sur l'autre).

Le mouvement

Généralités

Le mouvement Hors-Europe a un coût doublé en PM, sauf dans les provinces contenant une ville et les colonies de niveau 6. De plus, il y a des risques d'usure supplémentaire si les provinces ou mers pénétrées sont inconnues.

Chaque détachement terrestre (pas les armées) qui traverse une province bordée par un fleuve ou un lac ne paie que 2 PM, quel que soit le terrain, si la province est inoccupée (pas de présence d'unités d'un autre joueur).

Campagne passive

Effectuer des découvertes ou attaquer des indigènes peut être entrepris dans une campagne passive, même si les provinces concernées ne sont pas exactement amies.

Restrictions

Les unités terrestres (armées, détachements) ne peuvent s'avancer dans plus d'une province inconnue par round, si elles ne sont pas accompagnées d'un conquistador.

Toute province inconnue, dans laquelle une pile sans conquistador entre, doit être adjacente à une Colonie ou Comptoir ami.

Une pile d'unités entrant dans une province ou mer inconnue doit interrompre momentanément son mouvement pour y faire un test de découverte.

Débarquement

Une fois débarqué, un explorateur peut seulement mener l'exploration de l'île. Il pourra rembarquer au round suivant et continuer ses explorations ou rentrer dans un port.

La pile débarquée sur une province hors Europe sans port peut rembarquer seulement si elle est avec un explorateur ou un conquistador.

Vice-rois (ext. 1)

Un conquistador espagnol qui utilise la table des conquistadors dans une grande région donnée est nommé vice-roi de cette grande région et ne peut plus la quitter jusqu'à son retrait du jeu.

Ravitaillement

Le ravitaillement d'une pile terrestre à travers des provinces inconnues est impossible (même avec un conquistador), mais la retraite n'est pas obligatoire. Cette pile ne peut pas attaquer volontairement.

Usure Hors-Europe

Si la province ou la mer est découverte, procéder comme en Europe. Quand une pile d'unités entre dans une province ou mer inconnue, elle s'y arrête, et fait d'abord son test d'usure normal (puisqu'elle vient de bouger), sauf pour des unités terrestres ayant bougé pour moins de 6 PM. Puis après un test de découverte a lieu.

Mers à grand risque

Certaines mers possèdent un modificateur de risque dans un cercle bleu :

- Cape Horn : +2
- Cape of Good Hope : +1
- Cape of Storms : +1
- Grand Pacific Ocean : +2
- Hudson Bay : +2
- South Eastern Atlantic Ocean : +1
- South Western Atlantic Ocean : +1

Si une de ces mers est traversée, le malus s'appliquera au dé d'usure. Ils peuvent s'accumuler.

Chefs militaires et usure

Hors-Europe, les conquistadors et les explorateurs peuvent utiliser leur valeur de manœuvre pour réduire le dé d'usure.

Généraux et amiraux peuvent l'utiliser à cette fin s'ils sont autorisés à se déplacer Hors-Europe.

Les découvertes

Généralités

Ce sont les découvertes qui permettent aux joueurs d'entrer à moindre risque dans les mers ou provinces Hors Europe. En outre, le placement des colonies et des comptoirs ne peut avoir lieu que dans des provinces découvertes par soi-même.

Une pile peut tenter une découverte avec ou sans chef. Pour éviter le pire, il est préférable qu'elle soit commandée par un conquistador ou par un explorateur.

Un chef seul peut faire de l'exploration, mais s'il subit une usure de 30% ou plus, le joueur doit faire un jet de survie. Si le dé est > à sa valeur de manœuvre, le chef est éliminé.

Quand une découverte est faite, elle est notée sur une feuille, par joueur.

Test de découverte

Un test de découverte est nécessaire à chaque fois qu'une pile d'un joueur entre en territoire inconnu.

Table des découvertes :

Dé	Sur mer		Sur terre	
1-	S	0%	S	0%
2	S	10%	S	10%
3	S*	20%	S	20%
4	S*	30%	S	30%
5	½	40%	½	40%
6	½	50%	½	50%
7	E	60%	E*	60%
8	E	70%	E*	70%
9	E*	80%	E*	80%
10+	E*	90%	E*	90%

Le dé est modifié comme suit :

+1 par province ou mer traversée à partir de la 2ème.
+2 évènement mauvais temps
+D malus de toutes les mers traversées (valeur du cercle bleu).
-M valeur de manœuvre de l'explorateur (mers et provinces côtières) ou du conquistador (provinces).

Pour découvrir une province ou une mer, il faut avoir obtenu un résultat de « Succès » sur la table de découverte.

En cas de ½ réussite, rejeter un nouveau dé :

- 1-3 : Résultat E*
- 4-5 : Résultat E
- 6-8 : Résultat S*
- 9-10 : Résultat S

Si le résultat comporte un * chaque chef présent fait un test. Le joueur jette un dé : si le dé est > à sa valeur de manœuvre, le chef est éliminé.

En cas de résultat « Succès », les unités doivent s'arrêter, mais peuvent poursuivre leur mouvement au round suivant.

En cas de résultat « Echec », les unités doivent battre en retraite.

Découverte de plusieurs provinces/mers en un round

Un joueur peut tenter de faire une série de découvertes en un round. La pile peut tenter toutes ses découvertes sur un seul jet de découverte avec un malus de -1 pour chaque province/mer supplémentaire à découvrir. En cas d'échec, aucun espace n'est découvert.

Un explorateur découvrant des mers puis débarquant sur une province côtière doit les découvrir séparément, mais peut le faire au même round.

Explorateur/conquistador seul

Un explorateur ou un conquistador peuvent se déplacer et découvrir seuls, mais ils peuvent mourir s'ils subissent des pertes de 30% ou plus (refaire ensuite le test de survie, égal à sa valeur de manœuvre, sinon il meurt).

Découvertes et usure

Un test d'usure a lieu d'abord pour toutes les mers traversées connues. Puis un test de découverte est à tirer, sans tenir compte du risque des mers traversées. Cependant, en cas d'échec, la pile doit battre en retraite et faire un test d'usure supplémentaire.

Le Cap Horn

La mer du Cap-Horn au sud de Patagonia ne peut être franchie qu'une fois découverte, et seulement par ceux qui l'ont découverte.

Un joueur pénétrant dans cette mer inconnue doit obligatoirement y arrêter son mouvement pour le round. Cette découverte (et l'autorisation de passage qui en découle) peut cependant être vendue ou cédée à un autre joueur par alliance-prêt.

Points de victoire & découvertes

Chaque découverte de province ou de mer rapporte 1 PV au 1er joueur qui la réussit, sauf certaines qui rapportent plus (voir le chapitre consacré aux PV).

Pour bénéficier d'une découverte, il faut que l'explorateur ou le conquistador revienne en territoire ami pour communiquer la nouvelle (et c'est le 1er revenu qui obtient les PV). Pour le tour du monde, il faut partir d'un port national européen et y revenir.

Un continent est découvert quand une pile navale d'un joueur accoste pour la première fois dans une province du continent.

La découverte de provinces ou de mers déjà connues d'autres joueurs ne rapporte aucun PV, mais cela est indispensable pour pouvoir entrer sans risque, coloniser ou placer un comptoir.

Le joueur doit réussir sa propre découverte ou en obtenir la propriété par accord avec un autre joueur qui a déjà effectué cette découverte.

Vente de découverte

Une découverte peut être vendue ou cédée par alliance-prêt (vente pour 50 ducats minimum) et un joueur ne peut vendre qu'une seule découverte par tour.

Le joueur portugais ne peut pas vendre des découvertes faites en Sibérie à un autre joueur pour que ce dernier les revende à la Russie une fois que le Portugal est passé en Russie.

Validité d'une découverte

Une découverte ne l'est réellement que si l'explorateur ou le conquistador participant à l'expédition de la découverte revient saine et sauve pour annoncer la découverte. Sinon, la découverte, bien qu'ayant réussi, est un échec.

Diffusion des découvertes

Avec le temps, les découvertes se répandent et sont connues de tous.

Jusqu'en 1664, seules provinces contenant une colonie / comptoir face (+) deviennent connues de tous au tour qui suit leur placement face (+).

A partir de 1665, toutes les découvertes (terres et mers) sont connues de tous. Toute nouvelle découverte est connue de tous dès le tour suivant.

Provinces et zones déjà découvertes

Certaines provinces sont déjà découvertes au début de certains scénarios et sont indiquées comme telles dans chaque scénario. C'est notamment le cas de provinces en Inde et en Asie en 1492.

Toutes les régions côtières de l'Asie continentale sont déjà connues de tous, ainsi que Ceylan et le Japon. Les autres îles et les mers sont inconnues.

Les ressources exotiques

Les ressources exotiques représentent les principales nouvelles ressources inconnues jusqu'alors en Europe (ou fort rares) :

- Carré bleu : pêche
- Carré blanc : sucre, à partir de 1615
- Carré rose : coton, à partir de 1700
- Carré brun : tabac, à partir de 1615
- Cercle beige : peaux
- Cercle marron : esclaves
- Cercle rouge : épices
- Cercle orange : produits d'Orient

Ces ressources sont exploitées par les Colonies et les Comptoirs des joueurs. Elles sont disponibles pour la région et peuvent être exploitées depuis n'importe quelle province de la région.

La forme des symboles précise la façon dont ces ressources sont exploitables :

- Carré : exploitable uniquement par les colonies en Amérique et en Afrique, et par les colonies et les comptoirs partout ailleurs.
- Cercle : exploitable à la fois par les colonies et les comptoirs.

Le sucre et le tabac ne sont exploitables que depuis 1615, le coton que depuis 1700. Lorsque le sucre, le tabac ou le coton deviennent exploitables, 1 seule unité par grande région peut être exploitée au 1er tour, puis 2 au deuxième tour, etc.

Les prix

Les prix fluctuent en fonction de l'Offre (quantités exploitées par les joueurs et les mineurs) et la Demande européenne. Le prix d'une ressource est la valeur indiquée sous son pion Prix (sur la piste des Prix).

Procédure pour le calcul des variations de prix des ressources exotiques :

1) Son pion quantité est posé sur la piste sur la case correspondant au nombre de ressources exploitées par l'ensemble des joueurs et des mineurs. Si la quantité exploitée est supérieure à 20, le pion Quantité est retourné sur sa face verso (+20).
2) S'il y a une ou plusieurs flèches indiquées en haut ou en bas sur la carte par rapport au pion, il peut y avoir variation du prix, et un test est alors effectué.
3) S'il y a une ou deux flèches en haut, un dé est lancé et il est comparé à la valeur de gauche du pion quantité. S'il est supérieur ou égal, le prix monte du nombre de flèches (le pion prix est bougé d'un ou deux crans à droite sur la piste des prix).
4) S'il y a une ou deux flèches en bas, procéder de même, mais le dé est comparé avec la valeur de droite du pion quantité (et le pion prix bouge à gauche).
5) S'il y a plusieurs flèches indiquées (en haut et en bas), il faut faire deux tests séparés (l'un pour le haut, l'autre pour le bas).

A noter que les valeurs (droite et gauche) des pions quantité sont différentes au recto et au verso.

Un prix vaut au minimum soit la valeur indiquée sur la piste, soit 0 s'il n'y a rien d'indiqué.

Les quantités

Le chiffre indiqué dans le symbole de la ressource exotique est le total des ressources pour l'ensemble de la Région, et non dans chaque province.

Chaque niveau de colonie ou de comptoir exploite en principe un point d'une ressource exotique de la région.

Exceptions :

- Il faut deux niveaux de colonie pour exploiter un sucre, coton ou tabac.
- Chaque niveau de colonie peut exploiter deux « pêche ».
- Chaque niveau de comptoir peut exploiter deux peaux.
- Une colonie qui exploite une mine ne produit aucune ressource exotique.

Chaque niveau d'un comptoir ou d'une colonie ne peut exploiter qu'un seul type de ressources (s'il y en a plusieurs dans la région).

S'il y a trop de comptoirs/colonies pour exploiter une ressource, une concurrence a lieu, gratuite et immédiate (voir ci-dessous « Partage des ressources exotiques »).

Les quantités exploitées dépendent de leur degré d'exploitation par l'ensemble des Colonies/Comptoirs des joueurs et des mineurs.

La quantité exploitée d'une ressource est la valeur indiquée sous son marqueur Quantité (sur la piste des Quantités exploitées).

Le joueur peut cependant décider d'exploiter moins que ce qu'il peut exploiter, à des fins politiques ou pour diminuer l'offre de produit. Ce qui n'a pas été produit est perdu.

Les esclaves

Généralités

Pour exploiter du sucre, tabac ou coton en Amérique, le joueur doit posséder des esclaves. Sinon, ces ressources n'y sont pas exploitables. Pour les produire, il faut une ressource d'esclave exploitée par colonie (-) et deux par colonie (+) exploitant ces ressources.

Contrebande d'esclaves

Il y a toujours cinq esclaves disponibles sur le marché « libre » de la contrebande. Ces cinq esclaves ne jouent pas sur la quantité et la variation des prix.

Les joueurs misent secrètement : quantité et prix demandés. Celui qui offre le plus aux enchères en obtient la quantité désirée, puis le suivant en fait autant (s'il en reste), etc. Ceci se répète à chaque tour à la phase de revenu.

Vente d'esclaves entre joueurs

Les joueurs peuvent se vendre l'utilisation d'esclaves librement à la phase diplomatique, par accord informel (pour permettre l'exploitation des ressources américaines à ceux qui en ont besoin).

La pêche

Chaque colonie exploite deux pêches par niveau.

Un joueur peut acheter des navires de guerre ou de transport en dépassant ses limites d'achat (et de maximum de navires) d'un par pêche qu'il exploite. Et ce, quel que soit la face de sa colonie.

Ces navires ne sont constructibles que dans les colonies exploitant la pêche, ou en Europe, au prix d'achat normal en vigueur.

Le joueur qui a le monopole des ressources de pêche à +1 au dé à toutes ses opérations commerciales.

Les peaux

Chaque comptoir exploite deux peaux par niveau. Une colonie peut exploiter la totalité des ressources de peaux d'une région.

Cependant, chaque colonie face (+) au-delà de la 1ère dans une même région abaisse d'1 le nombre de peaux exploitables.

Il ne peut y avoir qu'une nationalité présente dans une grande région où l'exploite des peaux. En cas de problème, cela se résout par une action de concurrence gratuite et immédiate (sans mises).[14]

Sucre, coton et tabac

Ces trois ressources exotiques sont inexistantes jusqu'en 1615 (sucre et tabac) et 1700 (coton).

Avant leur date d'apparition prévue, aucune ne peut être prévue (leurs prix ne sont donc pas ajustés).

Ces trois ressources nécessitent des esclaves en Amérique pour être exploitées.

Lorsque le sucre, le tabac ou le coton deviennent exploitables, 1 seule unité par grande région peut être exploitée au 1er tour, puis 2 au deuxième tour, etc.

L'évolution des prix

Les joueurs totalisent le nombre de chaque ressource exotique exploitée dans le monde (sauf par les pays mineurs).

Le marqueur de production se place sur la case de cette valeur, sur la piste des quantités exploitées.

Si le total est > à 20, le marqueur est tourné côté verso et repart au début (ex. pour un total de 30, le marqueur se trouve côté verso, sur la case 10). Certains marqueurs de Quantité n'ont pas de mention +20 au verso : cela signifie qu'il ne peut y avoir plus de 20 ressources de ce type en exploitation.

Deux cas de présentent selon le côté du marqueur Quantité :

- Total < ou égal à 20 : S'il y a une ou des flèches au-dessus de cette case, il y a ajustement des prix. On joue alors un D10 que l'on compare avec la valeur (à droite) du marqueur Quantité de cette ressource). Si le D10 est > ou égal à cette valeur, le pion Prix s'ajuste à droite selon le nombre de flèches.
- Total > à 20 : Même chose, sauf qu'il faut regarder les flèches en bas, comparer le D10

[14] # 288 et 289.

avec la valeur (à gauche) du marqueur quantité et ajuster à gauche le pion Prix.

La progression des prix est plafonnée à un maximum, pour chaque produit. Chaque plafond est indiqué sur la piste. Il ne peut jamais être dépassé. Ne pas jeter le D10 de hausse de prix si le plafond est atteint.

Le minimum d'un prix est 0.

Les prix des ressources peuvent être modifiés par des évènements, ou au début de certaines périodes pour certaines ressources (tel qu'indiqué sur la piste des prix).

Partage des ressources exotiques

Ce cas se produit quand, dans une même région, au moins deux joueurs ont une ou plusieurs colonies et/ou comptoirs face (+). Il est impossible de partager équitablement les ressources exotiques (1 par niveau), puisque le total de ces niveaux dépasse le nombre de ressources exploitables.

Méthode

Procéder à une action de concurrence par région concernée, entre les joueurs possédant les comptoirs et/ou colonies face (+).

La procédure est la même qu'une opération administrative de concurrence (voir plus haut), sauf que les joueurs ne peuvent pas miser. Il faut tirer les concurrences jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'une seule face (+) ou jusqu'à ce que toutes les ressources puissent être partagées.

Cette action obligatoire est gratuite et ne compte pas dans leur limite de tour. Les joueurs sont toutefois autorisés à faire des mises moyennes ou fortes pour augmenter leur chance (une mise n'est valable que pour une seule concurrence).

Chaque joueur lance son D10 sur la table d'action commerciale et coloniale. S'il n'obtient pas un résultat « S », son colonie/comptoir perd 1 niveau.

Poursuivre les jets de dé jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule colonie/comptoir face (+).

Résultats

Le joueur qui est le seul à avoir des pions face (+) empoche les ressources exotiques qui lui sont dues.

Le solde éventuel est réparti au prorata des niveaux des autres pions des joueurs, y compris ceux appartenant à celui qui a des pions face (+). Toute fraction est perdue.

Les monopoles

- Si un joueur est le seul à exploiter un type de ressource et qu'il en exploite jusqu'à 5 unités, il gagne 1 PV par tour.
- Si un joueur est le seul à exploiter un type de ressources et qu'il en exploite plus de 5 unités, il gagne 3 PV par tour.

Les colonies & les comptoirs

Généralités

Une colonie représente l'établissement de colons Hors Europe, rapportant revenu et permettant l'exploitation des ressources exotiques de ces contrées.

Un comptoir est l'établissement de marchands aux bords des côtes, rapportant revenu de leur négoce, et permettant l'exploitation des ressources exotiques, avec quelques exceptions.

Chaque colonie et comptoir est identifié par un pion portant son nom. Ce nom identifie l'établissement sur la fiche de marque du joueur.

Placement de colonies et de comptoirs

Le joueur peut placer un établissement par province sur la carte Hors-Europe (sauf exceptions) en réussissant une opération administrative de colonisation ou d'implantation de comptoir. Toutefois, à chaque période, le nombre maximum de pions colonies et comptoirs ne peut être dépassé.

La première colonie placée dans une région doit être placée dans une province découverte et côtière. Une colonie peut se placer dans une province découverte non-côtière si elle est adjacente à une grande région où il y a une autre colonie du joueur.

Un comptoir peut se placer sur toute province libre et découverte, sans la restriction d'adjacence des colonies.

On ne peut placer qu'un pion colonie (ou un comptoir), et un seul, sur chaque province d'une grande région.

Placer une colonie ou un comptoir dans une région ne constituent pas un CB.

La valeur d'une colonie ou d'un comptoir est quantifiée en termes de niveaux. Elle représente son degré de développement.

Une colonie ou un comptoir possède 1 à 6 niveaux.

- L'établissement est placé sur sa face (-) s'il possède 1 à 3 niveaux.

- Il est placé sur sa face (+) s'il possède 4 à 6 niveaux.

Une colonie ou un comptoir nouvellement placé est de niveau 1. La progression est ensuite d'un niveau par opération de colonisation réussie. Le niveau 6 est le maximum atteignable.

La colonie de niveau 6 est assimilée à une province européenne à tout point de vue.

En cas de destruction par un autre joueur/mineur ou de cession, ces pions sont réutilisables.

Le joueur propriétaire de la colonie ou du comptoir ne peut a priori pas le dissoudre lui-même. Toutefois, un joueur peut quand même retirer un pion s'il a réussi à créer un nouvel établissement alors qu'il n'a plus de pions disponibles. Il doit choisir le pion parmi ceux ayant le moins de niveaux. C'est le seul cas où un joueur est autorisé à dissoudre un comptoir/colonie volontairement.

Restrictions à la colonisation (ext. 1)

Villes indigènes

Une province située Hors-Europe et contenant une ville ne peut recevoir une colonie que quand la ville a été capturée (par sape ou assaut) par le joueur.

La seule exception est Goa dans la Grande Campagne, du fait de la règle spéciale sur la colonie portugaise à Goa.

Colonisation en Amérique (ext. 2)

Les Colonies situées dans des régions produisant du sucre ou du tabac (avant 1615) ou encore du coton (avant 1700) ne peuvent jamais dépasser 2 niveaux.

Colonisation dans les Antilles (ext. 2)

Les Colonies sont limitées au niveau 1 avant 1615, sauf à Cuba (sans limitation pour l'Espagne).

Colonisation espagnole en Amérique

Jusqu'en 1614, en Amérique, l'Espagne ne peut placer de colonies que dans des régions dans lesquelles il y a une mine d'or, ou les régions adjacentes à celles-ci, ou encore dans les régions de Cuba, Haïti et Antilles.

Colonisation de la Sibérie (ext. 1)

La Sibérie ne peut être colonisée que depuis l'Europe et par le Russe. Le Turc peut aussi coloniser la Sibérie s'il contrôle les provinces de Urals, Steppes et Kazan.

Si le Turc créé des colonies puis perd l'une de ces régions, il les conserve (et pourra toujours les développer), mais il ne pourra plus créer de nouvelles colonies.

Port

Une colonie ou un comptoir situé dans une province côtière est considéré comme un port.

Révoltes

Les Colonies qui subissent un évènement révolte ou une guerre avec les indigènes sont déterminées au hasard, en priorité parmi celles qui reçoivent des esclaves (pour les révoltes) ou celles situées dans les Régions où des indigènes habitent.

Les comptoirs qui subissent un évènement guerre avec les indigènes sont déterminés au hasard.

Règles spécifiques aux colonies

Fortification des colonies

Un pion-forteresse peut être posé sur une colonie. Le niveau de la fortification dépend aussi bien sûr de la technologie terrestre du joueur. Le coût de construction d'une forteresse est double. Le coût de maintenance est le même.

Les pions-forts peuvent également être utilisés pour les colonies, selon les modalités expliquées dans le chapitre y relatif.

Une colonie de niveau 6 est considérée comme possédant une ville fortifiée de niveau 1. En tant que ville, aucun pion n'est nécessaire pour représenter sa fortification intrinsèque.

Achat d'unités

Un joueur peut acheter des troupes sur les colonies face (+), jamais sur celles face (-).

L'achat terrestre est limité à un détachement terrestre par colonie et uniquement en infanteries. Il coût le double du prix normal, sauf si la colonie est de niveau 6 (prix normal alors). Il est déduit des limites par tour en vigueur pour la période jouée.

Le joueur peut construire des unités navales (navires de transport et de guerre) dans les colonies au double du prix normal, sauf pour les colonies face (+) de 6 niveaux pour lesquelles le prix est normal.

Le joueur russe peut construire des navires dans un comptoir en Sibérie.

Les achats comptent double dans la limite maximum des navires achetables ce tour.

Milice coloniale

Chaque colonie a une milice coloniale intrinsèque. Toutes les colonies face (-), quel que soit leur niveau, possèdent une milice de 5I. Toutes les colonies face

(+), quel que soit leur niveau, possèdent une milice de 10l. Les milices françaises sont vétérans. Les milices coloniales ont la même technologie que les unités du joueur.

Ces milices coloniales ne sont pas représentées par un pion et ne peuvent pas quitter la colonie. En cas de combat, rajouter la force des milices aux unités déjà présentes. Les pertes sont d'abord encaissées par les unités militaires avant la milice.

Les milices sont automatiquement reconstituées à la fin du round où elles ont combattu, si la colonie n'est pas occupée par l'ennemi.

Occupation ennemie d'une colonie

Une colonie occupée par l'ennemi n'est pas détruite. Elle ne génère aucun revenu, et cesse éventuellement de produire de l'or.

Exception : Si le Traité de Tordesillas est en vigueur, le joueur espagnol ou portugais occupant une colonie d'un autre joueur dans sa sphère d'influence peut choisir de la détruire (au début de la phase de redéploiement).

Cession de colonies

Un joueur peut choisir une colonie à la place d'une province s'il a effectivement occupé cette colonie au cours du conflit. Cette colonie compte pour une province, quelle que soit sa face.

S'il ne l'a jamais occupée durant le conflit, elle compte pour deux provinces dans le décompte des provinces à céder. Elle ne peut donc être cédée lors de paix de niveau 1 ou 2.

Le joueur vainqueur obtenant la cession d'un territoire peut refuser une colonie proposée et exiger à la place une province européenne (ou l'inverse), s'il préfère.

Une colonie cédée lors d'une paix ou par mariage royal est changée par un pion du nouveau propriétaire.

Règles spécifiques aux comptoirs

Défense des comptoirs

Un comptoir n'a pas de défense. S'il est pris, il est éliminé. Il peut cependant être fortifié et protégé par des unités et par des forts. Un comptoir de niveau 6 possède par ailleurs une fortification intrinsèque de niveau 1. Aucun pion-forteresse n'est nécessaire.

Comptoir éliminé

Un comptoir peut être éliminé de deux façons, quand :

- Son niveau atteint 0, du fait des évènements ou de la concurrence.
- Il est occupé par l'ennemi au début de la phase de Redéploiement.

Occupation militaire

Si, lors d'un round, un joueur occupe militairement un comptoir en Asie, il peut y subir une attaque des indigènes de la région. Un D10 est jeté : s'il est < à la tolérance des indigènes, le joueur occupant subit leur attaque.

Cession de comptoirs

Un joueur peut, de même, choisir un comptoir, mais ce comptoir compte comme une province s'il est face (+) ou une demi-province s'il est face (-).

Et s'il n'a jamais été occupé pendant le conflit, pour deux provinces en face (+) ou une en face (-).

Un comptoir cédé lors d'une paix ou par mariage royal est changé par un pion du nouveau propriétaire.

Revenus des colonies & des comptoirs

Revenu d'une colonie

Il dépend du niveau de la colonie :

Face (-) :

+1D$ par niveau
+ ?D$ la richesse de la Région.

Face (+) :

+1D$ par niveau
+ ?D$ la richesse x2 de la Région.

Revenu d'un comptoir

Il dépend du niveau du comptoir :

- Face (-) : 1D$
- Face (+) : 2D$

Revenu des ressources exotiques

Chaque ressource exotique rapporte un revenu égal au nombre de ressources qu'exploite le joueur multiplié par le prix de la ressource exotique valable pour le tour.

Les forts (ext. 1)

Généralités

Les forts représentent les fortifications légères construits par les joueurs hors d'Europe pour défendre leurs possessions coloniales et assurer le ravitaillement de leurs unités.

Ils fonctionnent dans le principe d'une manière très proche des forteresses, tout en étant un peu moins puissants.

Comme pour les forteresses, le nombre de pions forts fournis représente la limite du nombre de ces unités utilisables dans une partie par un joueur donné.

Les forts ne peuvent être construits et placés que sur la carte Hors-Europe, à raison de un maximum par province de cette carte.

Un maximum de un fort peut se trouver placé dans une province. Cependant, le marqueur fort ne compte pas dans la limite d'empilement des unités militaires présentes dans la province (idem forteresses).

Construction des forts

Comme pour les forteresses, les forts doivent être construits. A la différence de celles-ci cependant, la procédure de construction est différente, ainsi que son moment.

Les forts sont construits au cours de la phase militaire. La procédure à suivre se décompose comme suit :

A la fin d'un round de la phase militaire, tout détachement terrestre du joueur qui se trouve dans une province amie ou vide (mais découverte) de la carte Hors-Europe peut construire un fort.

Pour ce faire, il ne doit pas avoir bougé lors du round qui vient de s'écouler.

Un pion fort est alors placé dans la province où se trouve le détachement, sa face « en construction ».

A l'issue du round qui suit (donc deuxième round après le début de la construction), le marqueur est retourné sur sa face fort et celui-ci est alors considéré comme construit définitivement.

Un fort ne peut être construit si, au cours des trois rounds de sa construction (cf. ci-dessus), le détachement chargé de sa construction bouge d'une manière ou d'une autre.

Si le tour se termine avant la fin du processus de construction, le fort est considéré comme construit automatiquement à l'issue de la phase de redéploiement.

Forts et mouvement

Comme les forteresses, les forts bloquent le mouvement des unités adverses (voir règle de mouvement).

Un fort est considéré comme une source de ravitaillement pour les détachements terrestres et naval du joueur.

Un fort ne ravitaille pas les armées et les flottes.

Un fort situé dans une province côtière vide de colonie ou de comptoir (mais découverte) est considéré comme un port.

Forts et combats

Un fort étant assimilé à une forteresse, les unités du joueur propriétaire du fort peuvent s'y réfugier et celles de son adversaire peuvent assiéger ou faire l'assaut. Les modifications suivantes sont à prendre en compte.

Les forts ne peuvent accepter que les détachements. En conséquence, une armée ne peut se réfugier dans un fort.

Il suffit d'un détachement pour assiéger ou bloquer un fort (la règle du rapport de 10 :1 ne s'applique pas).

Un fort est considéré comme une forteresse de niveau zéro, c'est-à-dire que le niveau du fort ne donne aucun modificateur en sape ou en assaut à l'assiégeant et ne donne aucun bonus aux forces assiégées pour l'usure.

La valeur de combat d'un fort pour un assaut est de un en feu en technologie Renaissance et cinq en choc pour cette même technologie. Elle est de cinq en feu et en choc pour toutes les autres technologies, sauf médiéval.

Le moral d'un fort est toujours vétéran.

Un fort non construit n'a aucune valeur de combat et est donc ignoré en cas de combat dans la province où il se trouve en cours de construction.

Un fort est capturé comme une forteresse. Un joueur peut remplacer un fort capturé par un fort lui appartenant sans autre coût et, à la différence des forteresses, sans avoir à détacher un facteur de troupe des unités ayant capturé le fort.

Les forts peuvent être détruits soit par leur propriétaire s'il a besoin d'un pion ailleurs (idem forteresses), soit par un joueur ayant capturé le fort et ne souhaitant pas le conserver.

Coûts et maintenance des forts

La construction d'un fort est gratuite.

Un fort étant assimilé à une forteresse, considérer que la maintenance d'un fort est de 1 D$ par tour.

Forts et contrôle des colonies/comptoirs

Un fort étant assimilé à une forteresse, les colonies et comptoirs sur lequel il est placé ne sont considérées comme capturées que lorsque le fort lui-même est capturé et/ou détruit et que le joueur est le seul à

posséder des unités dans le fort (si capturé) ou sur la colonie ou le comptoir en question.

Les missionnaires et les missions (ext. 1)

Généralités

Les missionnaires et les missions représentent les efforts et actions religieuses entreprises par les joueurs hors d'Europe pour étendre l'influence de leur religion à leurs possessions coloniales, développer celles-ci et assurer le contrôle de territoires (indigènes, développement, etc.) ou leur ravitaillement dans le reste du monde.

Missionnaires et missions figurent sur le même pion et un seul rôle peut être affecté à un pion.

Une fois placée, une mission est inamovible.

Seuls la France, l'Espagne, l'Angleterre et le Portugal disposent de missionnaires et de missions, en quantités différentes.

Les missionnaires

Comme pour les forteresses, le nombre de pions fournis représente la limite du nombre de ces unités utilisables dans une partie par un joueur donné.

Placement et disponibilité

Les missionnaires sont disponibles chaque tour lors de la phase redéploiement des chefs militaires, gratuitement, à raison de un par tour.

Ils sont placés lors de la phase de redéploiement des chefs militaires, au choix : soit dans une ville du pays du joueur (en Europe), soit une colonie, mission, fort ou comptoir du joueur déjà existant sur la carte Hors-Europe, soit encore une province adjacente à ceux-ci.

Empilement

Un maximum de un missionnaire peut se trouver placé dans une province Hors-Europe. Cependant, un missionnaire peut être empilé avec une mission.

Noms et fonctions des missionnaires

Les missionnaires portent tous des noms, donnés à titre indicatifs. Ils pourtent aussi les indications suivantes.

Les valeurs 3.0.0 (mouvement, feu, chox) figurent sur les missionnaires. Ils ne peuvent pas attaquer (utilisable en défense si empilé avec un détachement) mais ont une valeur de mouvement qui est utilisable pour les tests d'usure des unités accompagnant le pion missionnaire Hors-Europe uniquement (non cumulable avec un chef).

Un missionnaire confère un bonus de +1 pour les actions coloniales (comme les conquistadors), mais uniquement pour implanter et pour développer une colonie ou un comptoire face (-).

Ce bonus ne se cumule pas avec celui d'un conquistador / gouverneur présent sur la dite colonie ou comptoir.

Un missionnaire porte aussi une valeur de -1, -2 ou -3 sur le pion. Cette valeur est utilisable sur la table des Conquistadors si le missionnaire se trouve empilé avec le conquistador (faisant usage de cette table).

Un missionnaire peut être retiré du jeu lors de la phase de placement des chefs militaires, comme bon il semble au joueur le contrôlant.

Missionnaires et mouvement

Un missionnaire peut se déplacer seul (capacité = 12 PM) et n'a pas de valeur de combat. Il est éliminé s'il est attaqué.

Missionnaires anglais

Un seul missionnaire anglais fourni par le jeu est utilisable par le joueur anglais s'il est catholique. Il en a deux s'il est protestant : ces missionnaires représentent en fait les différents puritains, quakers et autres groupes religieux protestants ayant favorisé l'émigration anglaise outremer.

Les missionnaires anglais peuvent ajouter leur bonus de +1 pour les actions coloniales dans les colonies/comptoirs face (+). Ce bonus peut se cumuler en présence d'une mission anglaise (si présente).

Missionnaires portugais et espagnols

Le joueur espagnol dispose seulement de ses missionnaires jésuites s'il est protestant. Le joueur portugais ne dispose de missionnaires que s'il est catholique.

Les missions

Une mission est un établissement religieux permanent. Le symbole de la mission figure au dos du pion missionnaire. La valeur 2 indiquée sur le pion représente la valeur de défense de la mission.

Mise en place et empilement

Une mission est placée sur la carte lors de la phase de redéploiement, dans la province occupée par le missionnaire au dos duquel la mission figure. Une fois placée, elle est en principe inamovible.

Il ne peut y avoir qu'une mission maximum par province Hors-Europe, ainsi qu'un maximum d'une

mission (par joueur) par grande région sur cette même carte.

Une mission peut être empilée avec des forts, forteresses, colonies ou comptoirs.

Les pions missions sont communs à ceux des missionnaires (les uns au dos des autres) : ils peuvent être utilisés soit comme missionnaire, soit comme mission (le nombre disponible est le même).

Ravitaillement par les missions

Une mission peut ravitailler l'équivalent d'un détachement terrestre ou naval maximum. Elle ne peut ravitailler ni les armées, ni les flottes.

Missions et combats

Une mission a une valeur de deux en combat (en feu, à partir de renaissance, en choc quelle que soit la technologie), en défense uniquement.

Cependant, le contrôle ou la conquête d'une mission n'est pas indispensable pour contrôler une colonie ou un comptoir sur lequel la mission est située.

Le moral d'une mission est toujours vétéran.

Une mission donne aussi un bonus de +2 au joueur en cas d'attaque des indigènes consécutive à l'obtention d'un résultat * sur la table des implentations de colonies et comptoirs dans cette grande région, ou à cause d'une réaction à la présence militaire du joueur.

Missions et colonisation

Les missions donnent un bonus à la colonisation comme suit :

Une mission donne un bonus de +1 à toutes les actions de colonisation ou de placement de comptoir entreprises par le joueur pour toutes les provinces de la grande région où elle est située.

Ce bonus n'est pas cumulable avec un missionnaire (sauf pour le joueur anglais, s'il est protestant). Par contre, il est cumulable avec un conquistador (ou un gouverneur) éventuellement présent sur la colonie ou le comptoir concerné.

Destruction des missions

Les missions peuvent être détruites soit par leur propriétaire (pour Espagne – voir infra) s'il a besoin du pion missionnaire/mission ailleurs (idem forteresse). Le joueur espagnol perd 5 PV pour ce faire et le joueur portugais 2 PV. Ce dernier ne peut par ailleurs pas retirer sa première mission en Asie.

Le retrait éventuel d'une mission a lieu lors de la phase de redéploiement.

Elles peuvent aussi être détruites par un joueur de religion différente ayant capturé la mission.

Un joueur de même religion peut souaiter la conserver et dans ce cas remplace la mission par une des siennes, s'il lui en reste de disponible (sinon, elle est détruite).

Maintenance des missions

Une mission a une maintenance de 1 D$ par tour.

Missions et PV

Une mission rapporte 1 PV à l'Espagne en 1792 dans la Grande Campagne. Elle rapporte 2 PV à la France et 3 PV à l'Angleterre.

Chaque mission portugaise rapporte 3 PV au joueur Portugal/Russie en 1559.

Missions espagnoles

Les missions espagnoles, une fois placées sur la carte, ne peuvent pas être retirées du jeu, sauf si le joueur espagnol accepte de perdre 5 PV par mission retirée.

Chaque mission espagnole est considérée comme ayant une milice coloniale de 2I vétérans.

Le joueur espagnol doit obligatoirement placer une mission par grande région où il possède des colonies, et ce jusqu'à 1614 inclus, sauf s'il est protestant.

Pour chaque grande région où il possède une ou plusieurs colonies sans mission, il perd 5 PV.

Pour la règle ci-dessus, considérer Cuba, Haïti et Antilles comme une seule et même grande région.

Missions portugaises

Le joueur portugais doit obligatoirement placer une mission sur sa première colonie en Asie. Il ne peut la retirer une fois placée. Les autres peuvent être retirées pour un coût de 2 PV.

Les missions portugaises donnent un bonus de +2 sur le jet de dé d'implantation de comptoirs (pas les colonies) en Asie et de +2 pour les colonies (pas les comptoirs) en Amérique.

Missions françaises

Les missions françaises donnent un bonus de +2 à la diplomatie sur les indigènes dans les régions où elles sont placées, ainsi qu'un bonus de +2 pour les détachements indigènes.

Le joueur français peut retirer ses missions sans pénalité.

S'il est catholique, le joueur français dispose de toutes ses missions. S'il est protestant, il ne dispose que de deux missions maximum.

Missions anglaises

Si l'Anglais est protestant, ses missions donnent un bonus de +2 au placement des colonies dans toutes les provinces des régions où elles sont placées. Elles donnent un malus -2 au placement des colonies/comptoirs dans les mêmes régions pour les autres joueurs.

Le joueur anglais ne peut jamais retirer ses missions une fois placées.

S'il est catholique, le joueur anglais ne dispose que d'une seule mission. S'il est protestant, il dispose de ses deux missions.

Les mines non-européennes

Revenu

Les mines non-européennes rapportent 20 D$ chacune, sauf deux situées l'une en Région Azteca, l'autre en Région Inca, qui rapportent 40 et 50 D$ respectivement.

Exploitation

Pour exploiter, la colonie doit être sur la province contenant la mine (et non pas dans la grande région comme pour les ressources exotiques). S'il désire l'exploiter, il doit simplement l'annoncer (il n'est pas obligé de le faire).

Une fois annoncée, l'exploitation est définitive jusqu'à épuisement de la mine par évènement.

Une colonie exploitant une mine ne produit aucun autre revenu.

Exploitation de l'or des Amériques (ext. 1)

Les mines d'or aux Amériques ont une exploitation à durée variable (ceci est accentué à partir de 1665).

Jusqu'en 1664, le joueur Espagnol doit jeter un D10 chaque fois que l'évènement « Epuisement d'une mine » est tiré par n'importe quel joueur. Chaque mine d'or américaine est testée, en commençant en priorité par :

- La mine de Cuzco.
- La mine de Technotitlan.
- Une mine du joueur ayant le plus de mines (en principe c'est l'espagnol), puis une autre, etc. (puis passer à un autre joueur…).

Sur un résultat de (1), la mine testée est épuisée (le test s'arrête alors), en plus de celle visée directement par l'évènement.

A partir de 1665, le dé d'épuisement augmente :

- Période 1665-1699 : 2-
- Période 1700-1759 : 3-
- Période 1760-1792 : 4-

Transport de l'or

Généralités

L'or produit hors d'Europe doit parvenir dans un port européen du joueur pour pouvoir être comptabilisé dans son Trésor Royal. Il peut être transféré de trois façons :

- La colonie exploitant l'or doit être située au bord d'une mer d'une ZM contenant une flotte commerciale du joueur.
- A défaut, une ligne de communication peut être établie de Colonie en Colonie jusqu'à une colonie satisfaisant la condition précédente (distance maximale entre colonies : 5 PM). Le chemin doit être annoncé par le joueur. L'or peut être aussi acheminé vers une province européenne appartenant au joueur.
- A défaut, par unité navale ayant des navires de transport partant de la Colonie produisant l'or. Chacun d'eux porte 20 D$ maximum.

La Flota de Oro

Le joueur espagnol dispose du pion « Flota de Oro » prévu spécialement pour le convoi d'or, de contenance illimitée en or. Ce pion doit faire le voyage Hors Europe vers l'Europe pour transporter l'or.

Il est remis automatiquement sur la carte Hors Europe au début de chaque tour.

Ce pion est considéré comme une unité navale, mais ne compte pas dans l'empilement d'une pile. Si cette unité est interceptée seule, tout son chargement d'or est capturé.

Il n'est pas obligé d'utiliser ce pion.

Unités faisant le transport

Les unités faisant le transport de l'or peuvent être déplacées même si le joueur ne fait aucune campagne pendant le round.

Les unités transportant l'or peuvent être interceptées par des unités ennemies.

Il n'est pas nécessaire d'avoir un détachement terrestre pour porter de l'or par terre.

Si l'or est intercepté seul, tout son chargement d'or est capturé. S'il est accompagné par des unités et s'il y a bataille, son chargement appartient au vainqueur.

L'or pris par des unités militaires (terrestres ou navales) doit être rapatrié en Europe, ou placé dans une colonie reliée, sinon l'or est perdu.

Un joueur n'est pas obligé de transporter son or. Dans ce cas, il reste dans la Colonie où il a été produit ou expédié après capture (à noter sur une feuille).

Les flottes commerciales

Généralités

Chaque ZM/ZP couvre plusieurs mers : celle où se trouve le symbole, et toutes les mers adjacentes.

Un joueur peut placer une flotte commerciale dans une ZM Hors-Europe si :

- Il a découvert toutes les mers correspondant à cette ZM.
- Il a une colonie ou un comptoir côtier adjacent à cette ZM.
- Un autre joueur ayant déjà une flotte commerciale dans cette ZM lui en autorise l'accès (définitivement acquis une fois donné).

L'Exclusif et l'Asiento (ext. 1)

Le joueur espagnol n'est pas autorisé à donner permission à un autre joueur de placer des flottes commerciales dans les ZM qui ne bordent que des colonies espagnoles, et ce jusqu'en 1664.

A partir de 1665, le joueur espagnol peut concéder ce placement, moyennant la perte de 20 PV et un niveau de stabilité par joueur auquel cette concession est faite.

En outre, à partir de cette même date, l'Espagne peut accorder à un autre joueur l'Asiento, c'est-à-dire le monopole de la traite des esclaves avec les colonies espagnoles. Le joueur qui reçoit l'Asiento touche 20 PV, plus un PV par tour où il vend des esclaves à l'Espagne.

Si le joueur rompt (de lui-même volontairement) l'accord par la suite, il perd automatiquement tous ces PV.

Le joueur qui reçoit l'Asiento doit vendre un minimum de quatre esclaves à l'Espagne, au prix du marché, sur la requête du joueur espagnol. L'Espagne ne peut acheter ses esclaves à aucun autre joueur ou mineur une fois l'Asiento accordée.

Le joueur bénéficiant de l'Asiento perd cet avantage s'il ne peut pas fournir le minimum de quatre esclaves à l'Espagne au moins trois tours consécutifs. Cela ne constitue une rupture de l'accord (dans le sens des pertes de PV évoquées plus haut) que s'il dispose d'au moins un esclave et ne le livre pas (par exemple s'il l'utilise pour ses propres colonies).

Les indigènes

Généralités

Les indigènes sont les mineurs non-européens : on ne peut pas faire de diplomatie avec eux, sauf de rares exceptions.

Ils sont plus ou moins agressifs, selon leur valeur de tolérance indiquée dans la région (3ème chiffre). La force des indigènes est indiquée sur la carte, à côté du symbole indigène. Le symbole utilisé selon les différents indigènes permet de les différencier par Régions et zones géographiques.

Toute province d'une région est considérée comme ayant les mêmes valeurs indigènes, et doit être traitée séparément pour les combats et implantations (colonie, comptoir).

Ils réagissent à la présence européenne de deux façons : quand une colonie ou un comptoir essaie de s'implanter ou de se développer, ou plus sûrement quand il y a une force militaire européenne terrestre dans la province (sauf forteresse).

Une colonie ou un comptoir qui ne se développe pas (et sans présence d'une pile terrestre) n'a pas à craindre une réaction des indigènes.

Ils peuvent cependant intervenir via certains évènements. En Amérique, les indigènes peuvent être anéantis pour pacifier ces contrées.

Pays indigènes

Certains indigènes sont de véritables pays, possédant pour la plupart un pion diplomatique dans le jeu : Aden, Oman, Hyderabad, Mysore, Soudan, Sibir et Ohio.

Technologie

La technologie de la plupart des indigènes est médiévale tout au long du jeu (pour toutes leurs unités). Oman et Aden ont une technologie navale (commune).

Les pays indigènes cités dans le chapitre ci-dessus ont toutefois une technologie qui leur est propre, pour laquelle existe un marqueur de technologie qui les

regroupent tous. En pratique, ils commencent le scénario 1492 et la Grande Campagne en technologie médiévale, puis ils évoluent, comme les autres marqueurs des mineurs.

Aucun pays indigène, sauf Oman et Aden, ne possède de technologie navale, car ils n'ont pas de navires de guerre comparables aux Européens.

Indigènes et pertes

Les pertes subies au combat par les indigènes sont en principe récupérées quand le tour se termine.

Si, en Amérique et en Sibérie, tous les indigènes d'une province sont éliminés à la fin d'un tour, ils le sont définitivement. Exception : indigènes d'Ohio et d'Amazonia. Une province où tous les indigènes sont éliminés voit sa valeur de difficulté réduite de 2 pour les actions de colonisation. Sa valeur de tolérance devient 0. Elle est notée sur une feuille, afin d'en conserver trace.

Mineurs et indigènes

La plupart des règles des pays mineurs neutres s'appliquent aussi aux indigènes, sauf cas particuliers :

Renforts
La table des renforts et les attitudes (offensive, défensive, navale) ne sont pas utilisées pour les indigènes, à l'exception :

- d'Oman et d'Aden.
- des chefs indigènes (en considérant qu'il n'y a aucun modificateur au dé).

Chefs indigènes

Le général Akbar (5.4.4) est disponible pour les indigènes de l'Empire Mogol. L'amiral Arabs peut être utilisé par Oman ou Aden, ainsi que par certains mineurs en Europe. Lors que Valdes est en jeu (20-26), utiliser un chef ? mineur à la place du pion Arabs.

Tous les indigènes d'Asie et de Sibérie peuvent utiliser les pions de généraux (?) neutres.

Les indigènes d'Amérique et d'Afrique ne peuvent utiliser que les pions oranges intitulés chef 1 ou chef 2.

Attaque des indigènes

Les indigènes peuvent attaquer suite à :

- une tentative ratée de colonisation ou d'implantation de comptoir ;
- ou suite à un évènement ;
- ou présence d'unités militaires dans la province ;
- ou attaque d'un joueur.

Cas échéant, les indigènes attaquent seulement le joueur qui est responsable de l'attaque.

Les indigènes qui attaquent ne sont pas pénalisés par le terrain s'ils sont en Amérique ou en Afrique.

Attaque suite à un échec

En cas de résultat « échec » suite à une tentative de colonisation ou d'implantation de comptoir, les indigènes attaquent, et le combat se résout immédiatement par un dé sur la table des pirates et indigènes.

Table des attaques indigènes :

Dé	Pertes d'unités Par les indigènes
1/7	100%
8/9	100%
10/11	75%
12/13	50%
14/15	33%
16/17	25%
18/21	10%
22+	0%

Ce dé est modifié :
+3 par armée (+)
+2 par armée (-)
+1 par détachement
+1 par niveau de forteresse
+/- ? différentiel de valeur de manœuvre des général / conquistador présent (joueur – indigène)
-1 par tranche de 20 indigènes
-1 par colonie/comptoir étranger présent dans la région

Le % de perte donné par la table s'applique aux forces des détachements ou armées, et non par rapport à la force des indigènes.

Chaque niveau perdu s'applique à la colonie/comptoir. Si une colonie ou un comptoir est réduit au niveau 0, l'établissement est détruit.

L'attaque des indigènes ne peut avoir lieu qu'une seule fois par résultat * sur la table coloniale et commerciale.

Attaque par évènement

Les attaques des indigènes ont lieu à chaque round de la phase militaire s'ils sont activés par évènement.

Ce type d'attaque continue jusqu'à victoire ou défaite complète des indigènes (le joueur contrôlant les indigènes est indiqué dans les annexes).

La valeur près du symbole indigène correspond au nombre d'infanteries conscrites à placer dans les pions armées et détachements indigènes, s'ils sont activés.

Cas particulier :

- Indigènes d'Asie : compter 75% des forces en cavalerie, en arrondissant à l'inférieur.
- Indigènes de Sibérie : leur force est composée uniquement de cavaleries conscrites.

Un joueur ne gagne aucun point de victoire ou de stabilité. Il n'en perd pas non plus.

Si à la fin de la phase militaire, les indigènes ne sont pas complétement éliminés, ils reviennent à pleine force au début du tour suivant. S'ils le sont, ils ne reviennent pas.

Les indigènes qui ont survécu à la fin de la phase militaire effectuent une attaque sur la table des pirates & indigènes à la phase de redéploiement en même temps que les attaques des pirates & corsaires.

Présence militaire

La simple présence d'une pile militaire terrestre dans une province à la fin d'un round de la phase militaire provoque une réaction des indigènes. Un dé est jeté : s'il est < à la tolérance des indigènes, les indigènes s'activent comme dans le cas d'une attaque par évènement.

Si les indigènes réagissent, ils s'en prennent uniquement aux unités du joueur qui a provoqué leur réaction.

Une pile navale ou un pion-forteresse ne font pas réagir les indigènes.

Attaque volontaire du joueur

Le joueur annonce qu'il attaque les indigènes d'une province. Il n'a pas besoin de faire de déclaration de guerre pour cela. Les indigènes sont alors automatiquement activés. Ils s'en prennent uniquement aux unités du joueur qui les a activés.

Rappel : Seul les indigènes d'Amérique ou de Sibérie peuvent être soumis et détruits (sauf Ohio et Amazonia).

Les pertes s'accumulent d'un round à l'autre (si la bataille s'interrompt parce que les indigènes ont leur moral en-dessous de zéro), mais pas d'un tour à l'autre. Si le joueur n'a pas réussi à la détruire complètement à la fin d'un tour, ils retrouvent leur niveau initial au tour suivant.

Retraite des indigènes

S'ils craquent au moral, les indigènes subissent une déroute puis retraitent en subissant l'usure. Par commodité ils restent dans la province, car ils reviennent dès le round suivant (moins les pertes subies).

Ils réattaquent à chaque round une fois activés (même s'ils ont subi une défaite au round précédent), jusqu'à la fin du tour (sauf s'ils sont détruits avant). L'attaque cesse à la fin du tour, sans jet de paix à faire.

Influence d'un conquistador

Avant chaque combat contre les indigènes, si un conquistador commande la pile, un dé est lancé sur la table des conquistadors.

La somme des trois valeurs militaires du conquistador détermine la colonne de la table.

Le résultat a 3 pourcentages :

- Le % des indigènes éliminés (%E).
- Le % de ceux qui le rejoignent (%D).
- Le % de ceux qui résistent (%R).

Le nombre d'indigènes contrôlés par le joueur en tant que déserteurs est arrondi à l'inférieur, les autres au supérieur.

Le D10 est modifié par +1 pour chaque futur combat (avec un conquistador) contre les indigènes de cette Région (même province ou non). Ce modificateur est cumulatif par round et par tour.

Les indigènes qui rejoignent le conquistador (résultat D%) sont transformés en détachements (ou armée, selon le nombre) du joueur, avec une technologie médiévale jusqu'à la fin du tour. Si tous les indigènes sont éliminés (Amérique, Sibérie) à la fin du tour, ces indigènes sont considérés comme éliminés aussi (désertions, épidémies, réduction en esclavage, etc.).

Les indigènes qui résistent (résultat R%) constituent les indigènes qui continuent à se battre contre le joueur.

Exception : les pays indigènes ne subissent pas cette attaque avant combat.

Sort du conquistador

Si toutes les unités avec le conquistador sont éliminées, celui-ci est aussi éliminé, sauf si les indigènes résistants sont tous éliminés également.

Explorateur

Un explorateur qui débarque pour découvrir une province côtière peut éventuellement être utilisé dans le rôle de conquistador, mais ses valeurs sont divisées

par 2, et il subit un malus permanent de +2 sur la table des conquistadors.

Redéploiement

A cette phase, les conquistadors et les explorateurs (et les unités qui les accompagnent) peuvent rester dans la province où ils se trouvent (sauf si elle n'est pas découverte) sans avoir à rentrer dans une province amie.

Alliés indigènes

Les règles concernant les alliés indigènes se trouvent dans les règles spéciales de la France étant donné que ce joueur est le seul à pouvoir les utiliser.

Les Cipayes (ext. 1)

Les Cipayes sont des troupes coloniales levées temporairement ou de manière permanente sur la population locale en Asie (en Inde essentiellement au XVIIIème siècle) par les puissances coloniales. Dans ce jeu, les Cipayes sont disponibles pour la France, l'Angleterre et la Hollande.

Levée des Cipayes

Les Cipayes ne peuvent être levés que par la France, la Hollande et l'Angleterre, et ce uniquement dans certaines régions et selon des contraintes spécifiques, à savoir :

Contraintes géographiques

Les Cipayes ne peuvent être levés que dans des colonies ou comptoirs des joueurs en Inde et en Asie, hors Sibérie et hors Moyen-Orient.

Les Cipayes ne peuvent pas quitter les zones dans lesquelles ils ont été levés. En particulier, ils ne peuvent pas être utilisés en Europe, en Afrique, en Sibérie ou en Amérique.

Contraintes de date

Les joueurs concernés ne peuvent lever des Cipayes qu'à parti de la survenance de l'évènement politique « Disparition de l'Empire mogol » ou à partir de 1730 inclus, selon ce qui arrive en premier.

Maximum de levée

Un maximum de un détachement de Cipaye peut être levé par tour et par colonie ou comptoir par les puissances concernées. Le nombre maximum de Cipayes est de cinq détachements par joueur.

Coût des Cipayes

Les détachements de Cipaye coûtent 5 D$ à l'achat, en tant que conscrits.

La maintenance des Cipayes est de 1 D$ par détachement en conscrit, et de 3 D$ par détachement en vétéran.

Cipayes et combats

Les Cipayes possèdent la même technologie terrestre que le joueur qui les contrôle.

Les détachements de Cipayes ont une capacité maximum de 9I, 1C et s'utilisent comme tous les autres détachements terrestres des joueurs.

Les Cipayes peuvent être incorporés dans les pions armées des joueurs, sans restriction. Ceci n'est possible que si, sur la fiche de l'armée concernée, les unités Cipaye sont clairement identifiées.

Dans ce cas, pour tout détachement Cipaye incorporé dans une armée, le détachement des Cipayes concerné est retiré du jeu et indisponible jusqu'à ce que tous les cipayes incorporés (par tranche de 10 pour chaque détachement concerné) soient éliminés du contenu de cette armée.

Cipayes et révoltes indigènes

Les Cipayes ne sont pas comptés en tant qu'unités militaires pour la réaction des indigènes (pour présence militaire) si ce sont les seules unités militaires des joueurs dans la grande région concernée.

Cipayes et Dupleix

Les Cipayes créés dans une colonie ou comptoir où le conquistador français Dupleix est présent sont automatiquement des vétérans et maintenus comme tels pour 1 D$ par détachement tant qu'ils restent avec ce conquistador.

Les Aztèques et les Incas (ext. 2)

Cette règle est principalement destinée à l'Espagne, mais peut s'appliquer à un autre joueur qui tente de conquérir la capitale aztèque ou inca ! S'il réussit, le nom de la Colonie est libre, mais le joueur ne place aucune mission.

Les Aztèques

Le joueur espagnol peut décréter l'asservissement des Aztèques en conquérant leur capitale Tenochtitlan avec un conquistador (par assaut ou siège).

S'il prend Tenochtitlan, il reçoit alors immédiatement une colonie de niveau 3 « Mexico » ainsi qu'une mission franciscaine.

Le conquistador vainqueur est alors nommé vice-roi de la région et doit désormais y rester.

Les indigènes de la Grande région Azteca sont tous considérés comme éliminés.

Réaction des Aztèques :

A la fin de chaque round de siège de Tenochtitlan, lancer un dé. Si le dé est de 8+, une force aztèque vient attaquer l'Espagnol. L'Armée aztèque est forte de 2 armées (+) (vétéran, médiévale, moral 2), sans cavalerie.

La table des Conquistadors ne peut pas être utilisée lors de cet affrontement.

Si l'Armée aztèque est vaincue, elle est retirée et ne pourra plus attaquer au même tour.

Si l'Espagnol est vaincu, l'Armée aztèque poursuit ses attaques au round suivant puis elle est retirée à la fin du tour.

Les Incas

Idem que pour les Aztèques. La capitale inca est Cuzco. En cas de conquête, la colonie espagnole de niveau 3 est Cuzco, avec une mission (Franciscains).

Points de victoire

Un joueur gagne en ayant accumulé en fin de jeu le plus de points de victoire (PV).

PV de fin de tour

Banqueroute

Une banqueroute fait perdre 15 PV.

Stabilité

- +/- ? sa stabilité, à chaque tour.

Déclaration de guerre

Déclarer une guerre à un joueur sans avoir de Casus Belli coûte 10 PV.

Déclarer une guerre à un pays mineur sans avoir de Casus Belli coûte 5 PV.

Actions diplomatiques

+/- 1 si le statut diplomatique d'un mineur passe le niveau alliance militaire (niveau obtenu ou perdu).

Opérations administratives

Créer un niveau de colonie ou de comptoir rapporte 1 PV.

Découvertes

+1 par mer ou provinces Hors-Europe (sauf ci-dessous) ;
+50 Amérique ;
+100 Asie ;
+50 premier tour du monde en un tour ;
+20 idem en deux tours ;
+20 deuxième tour du monde ;
+3 Québec ;
+2 Grands Lacs ;
+3 Rocheuses ;
+10 Cape Horn ;
+10 Cape of Good Hope ;
+3 mer Hudson Bay ;
+3 Alaska (par mer) ;
+5 Alaska (par l'Asie) ;
+5 par province autour du fleuve en région Amazonie ;
+5 par province bordant le fleuve situé en bordure des régions Louisiane, Ohio, Illinois, Plaine.

Combats

Chaque combat, sur terre ou sur mer, rapporte des points de victoire au vainqueur et en coûte au perdant.

Le vainqueur d'un combat gagne 1 PV par armée/flotte face (+) ou face (-) qu'il a vaincu (soit au maximum 2 PV).

Le vainqueur gagne 1 PV s'il n'a que des détachements.

La perte de PV du vaincu se calcule de la même façon que le gain pour le vainqueur.

Les PV sont doublés en cas de bataille majeure. Il y a bataille majeure quand :

- La totale des pertes des deux côtés, y compris celles de la poursuite, atteint ou dépasse 50 ;
- Et que le vainqueur a subi au plus la moitié des pertes subies par le vaincu, arrondies au supérieur.

Il n'y a pas de PV gagné ou perdu en cas de match nul.

Lorsque le joueur joue un pays mineur, les PV, gagnés ou perdus, sont divisés par deux.

Sièges

Les PV dus à un siège dépendent du niveau de la forteresse. Ces PV sont attribués à la phase de redéploiement.

Le vainqueur du siège – l'assiégé s'il a pu tenir, l'assiégeant s'il a pris la forteresse – reçoit autant de PV que la valeur de la forteresse. Le vaincu en perd autant.

Le gain ou la perte n'est que de 1 si le vainqueur ou le vaincu est un pays mineur allié.

La Turquie touche 50 PV pour la prise de Vienne.

Paix

- Un joueur qui a gagné ou perdu une province gagner ou perd sa valeur en PV.
- Les joueurs signant une paix blanche gagnent 1 PV.
- Les joueurs vainqueurs une paix de niveaux 1 à 4 gagnent le double du niveau de la paix en PV.

- Les joueurs perdants une paix de niveaux 1 à 4 perdent le double du niveau de la paix en PV.
- Lors d'une paix inconditionnelle, le vainqueur gagne 10 PV et le vaincu perd 10 PV.
- Le joueur signant une Paix perpétuelle avec la Suisse gagne 10 PV.

Monopoles

Flottes de commerce

- Un monopole partiel dans une ZM/ZP vaut 1 PV par tour.
- Un monopole total dans une ZM/ZP vaut 3 PV par tour.

Ressources exotiques

- Si un joueur est le seul à exploiter un type de ressource et qu'il en exploite jusqu'à 5 unités, il gagne 1 PV par tour.
- Si un joueur est le seul à exploiter un type de ressources et qu'il en exploite plus de 5 unités, il gagne 3 PV par tour.

PV de fin de période

Provinces révoltées (ext. 1)

Les provinces en révolte ne comptent jamais comme des provinces contrôlées dans les objectifs de période.

Prêts

Le joueur qui n'a pas remboursé un prêt national ou international à la fin du jeu perd un nombre de PV égal au double des ducats non remboursés.

PV de fin de Grande Campagne

Règles spéciales de l'Angleterre

Pions disponibles

- Un monarque (*King*).
- Six généraux ?
- Six amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Trois pions-chefs remplacement.
- Un gouverneur.
- Quatre armées.
- Six flottes.
- Vingt détachements terrestres.
- Quinze détachements navals.
- Trois corsaires.
- Douze pions-forteresses.
- Onze pions-forts.
- Douze manufactures.
- Vingt flottes de commerce.
- Cinq cipayes.
- Dix comptoirs.
- Dix-sept colonies.
- Deux pions missionnaires/missions.

Conseils de jeu

Votre pays est un des plus difficiles à jouer. Vous êtes faible au départ et personne ne vous fera de cadeaux. Quelques règles importantes pour vous y aider. Tout d'abord, la flotte : c'est votre meilleure (et souvent seule) défense. Le corollaire est de rester le plus en tête possible en technologie navale.

L'Ecosse ensuite : conservez-la toujours dans votre camp et, en cas de guerre avec elle, faites des paix indolores et rapides. Vous la contrôlerez normalement à partir de 1700.

Les colonies, comptoirs et flottes de commerce sont la source de votre croissance. Utilisez vos premiers explorateurs pour découvrir les mers et régions où vous allez vous implanter.

Créez des ensembles cohérents, pour mieux les défendre (Amérique du Nord, Antilles, Indes) et éliminez dès que possible tous les concurrents trop proches.

Intervenez en Europe quand vous avez de bons généraux (Cromwell, Marlborough), une bonne technologie terrestre, de l'argent et une situation dominante sur mer.

Les îles de Méditerranée et Gibraltar sont vos objectifs.

Enfin, quand vous vassaliserez le Hanovre, ayez un allié puissant en Europe continentale (la Prusse de préférence).

Il n'y a aucune raison de ne pas vous entre avec le Portugal, la Russie ou la Turquie. Vos adversaires les plus dangereux sont la France (pour les colonies), la Hollande (comptoirs, flottes et ressources spéciales) et, parfois, l'Espagne (de 1500 à 1600 principalement). Bon courage.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

L'Angleterre dispose d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques sur les mineurs suivants :

- Hanovre, après 1700.

L'Angleterre dispose d'un bonus de +5 pour ses actions diplomatiques sur le Portugal après la signature du Traité de Methuen (évènement n°7 de la période 1700-1759).

Phase administratives

Opérations administratives

Après 1700, l'Angleterre a +2 au dé pour le développement de manufactures et pour l'amélioration du DCI/DCE.

Phase de revenu

Drap des Flandres (ext. 2)

La manufacture espagnole de Tissus en Flandre est éliminée si :

- La Flandre cesse d'être officiellement espagnole ;
- Où dès que l'Angleterre, la France et la Hollande possèdent chacune une manufacture de tissus.

Phase militaire

Clive, Dupleix et Bussy

Les conquistadors Clive (anglais), Dupleix et Bussy (français) sont les seuls habilités à utiliser la table des Conquistadors en Inde.

Bussy est un général qui peut être utilisé comme conquistador uniquement en Inde.

Phase de paix

Augmentation de la stabilité

Pendant la Guerre civile anglaise, les unités royalistes ne comptent pas comme « piles ennemies dans le territoire national » lors de la mise de stabilité.

Elisabeth I (ext. 2)

Au tour 15 (1560), Elisabeth I devient reine d'Angleterre.

Valeurs : 8/8/6. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 22 (1599). La valeur militaire de la reine est nulle.

La reine ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 15 à 19).

L'Angleterre reçoit une flotte (+) et un corsaire en maintenance gratuite sous son règne.

Cromwell (ext. 2)

Si le Parlement gagne la « Guerre civile » (via évènement n°7, période III), l'Angleterre devient une république. Cromwell devient son guide.

Valeurs : 7/8/9. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 35 (1664). Cromwell est un général 4.4.4, utiliser son pion général (tour 31 à 35).

Cromwell ne fait aucun tirage de survie.

Sous la république, l'Angleterre a un bonus de +3 à toutes ses actions administratives externes et internes (sauf impôt extraordinaire).

Aucun mariage ne peut être signé.

L'Angleterre reçoit une Armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Au tour 36 (1665), à la mort de Cromwell, la monarchie anglaise est restaurée (la religion reste Protestante). Un nouveau monarque anglais est tiré normalement.

Guillaume III (ext. 2)

Au tour 41 (1690), Guillaume d'Orange (Hollande) devient roi d'Angleterre sous le nom de Guillaume III.

Valeurs : 7/9/7. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 43 (1704).

Toute guerre anglo-hollandaise est suspendue et une paux blanche est signée.

Le palais de Buckingham peut être construit.

La Hollande et l'Angleterre sont en alliance offensive et défensive pendant la durée de son règne. Cette alliance ne peut pas être rompue.

Lévriers des mers

Les corsaires anglais Drake et Hawkins, et les explorateurs Cavendish et Frobisher sont les « Lévriers des Mers ».

Ils peuvent commander des corsaires pour attaquer les flottes de commerce ou les colonies d'autres joueurs, sans que l'Angleterre ait à lui déclarer la guerre. Ils ne s'attaquent qu'à un seul joueur par tour, à la phase de Redéploiement.

Ils peuvent également être utilisés comme explorateurs, en ce qui concerne les découvertes des mers des provinces côtières.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Cinq fois la valeur de la province pour les suivantes : Tyne (5), Solvay (7), Highlands (4), Hebrides (3).
- Deux fois la valeur pour les suivantes (contrôlées ou vassales) : Calais (4), Baléares (3), Bremen (5), Corfou (2), Hannover (11), Oldenburg (4).
- Une fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs (ressources exotiques inclues) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.
- Gibraltar : 50 PV.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints.

- Pour chaque groupe de 10 niveaux de flottes commerciales : 10 PV.
- Détenir le plus grand nombre de navires de guerre : 150 PV.
- Détenir le plus grand nombre de troupes : 20 PV.
- Avoir une alliance militaire, défensive ou offensive, avec les Habsbourg : 20 PV.
- Avoir le pion Preussen au moins en AM : 20 PV.
- Avoir au moins 4 colonies face (+) de niveau 6 adjacentes en Amérique, non révoltées : 150 PV.
- Centre de commerce Atlantique : 100 PV.

Coûts et limites de l'Angleterre

Achats et maintenance de l'Angleterre

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.75	3	Na	10	10	20	8/4	10/5	25/15
Renaissance	1	3	6	12	18	36	9/5	15/10	30/20
Arquebuse	1.25	3	6	14	23	46	10/6	20/12	35/25
Mousquet	1.50	3	6	17	25	50	11/7	25/15	40/30
Baroque	1.75	3	7	19	35	70	12/7	30/20	50/35
Mouvement	2	3	7	21	60	120	15/8	40/25	70/40
Dentelles	3	4	8	31	95	190	20/9	50/30	80/50
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	5	Na	7	25	50	100	12	20	45
Galion	6	Na	7	30	70	140	15	30	70
Voile latine	7	Na	7	35	100	200	18	35	80
Batterie	8	Na	7	40	130	260	20	40	90
Vaisseau	9	Na	7	45	160	330	25	45	100
Trois-Ponts	10	Na	7	50	200	400	30	55	120

Détachement terrestre : 9I/1C ; détachement naval : 5N.

Limites par tour de l'Angleterre

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1492-1519	1	1	0	1	0	A-/F+	20N/10U/5C/1Art	1G/2A
1520-1559	2	1	0	2	0	A-/F+	30N/15I/3C/2Art	1G/2A
1560-1614	3	2	1	2	1	A-/F+	40N/20I/2C/2Art	1G/1A/1E
1615-1664	2	2	2	3	1	A-/F+	40N/20I/2C/2Art	1G/2A/1C
1665-1699	4	3	2	4	1	A+/F+	40N/20I/2C/3Art	1G/2A
1700-1759	5	4	2	6	2	A-/F+/F-	50N/20I/2C/4Art	1G/2A
1760-1792	2	5	2	5	2	A+/2F+	60N/25I/3C/5Art	1G/2A

Limites par périodes de l'Angleterre

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	2	2	2	1	1	50	10I/8C/2Art	20N/5Tr
1520-1559	3	3	3	3	2	70	12I/6C/2Art	24N/5Tr
1560-1614	3	3	5	5	3	110	20I/6C/4Art	28N/5Tr

1615-1664	4	3	6	8	5	140	25I/7C/4Art	30N/10Tr
1665-1699	5	4	7	12	10	170	30I/8C/4Art	36N/10Tr
1700-1759	5	5	8	15	10	220	40I/10C/6Art	40N/10Tr
1760-1792	5	5	9	17	10	260	50I/10C/6Art	42N/10Tr

Objectifs de périodes de l'Angleterre

Période 1 – 1492-1519

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse en vassal au moins 3 tours de la période	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	3 (-10)
Calais province anglaise à la fin de la période	30 (-25)	25 (-20)	15 (-10)	10 (-7)	10 (-30)
Gascogne ou Guyenne province anglaise à la fin de la période (chacune)	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	3 (-10)
Chaque tour avec stabilité à +3 durant la période	5 (-30)	4 (-20)	3 (-10)	2 (-5)	1 (-5)
Chaque autre province anglaise ou vassal en Europe continentale	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	0 (-)
Quatre unités de manufacture à la fin de la période	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-10)
Pas de révolte en Irlande durant plus de 4 tours de la période	20 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	5 (-10)

Période 2 – 1520-1559

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse en vassal au moins 4 tours de la période	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	3 (-10)
Calais province anglaise à la fin de la période	30 (-25)	25 (-20)	15 (-10)	10 (-7)	10 (-30)
Chaque autre province anglaise ou vassal en Europe continentale	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	0 (-)
Chaque flotte de commerce (-) [flotte 1 = 2 flottes -], Protestant = x2	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)	0 (0)
Chaque colonie ou comptoir ; protestant = x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Six unités de manufacture à la fin de la période	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-10)
Pas de révolte en Irlande durant plus de 3 tours de la période	20 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	5 (-10)

Période 3 – 1560-1614

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse en vassal au moins la moitié des tours de la période	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	3 (-10)
Chaque province anglaise ou vassal en Europe continentale	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	3 (-)
Angleterre non forcée de changer de religion au cours de la période	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)

Chaque flotte de commerce (-) [flotte 1 = 2 flottes -], Protestant = x2	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)	0 (0)
Chaque colonie ou comptoir ; protestant = x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Huit unités de manufacture à la fin de la période dont 1 céréale ou art	45 (-25)	35 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Hollande non reconvertie militairement au catholicisme par l'Espagne	50 (-35)	35 (-15)	25 (-10)	15 (-5)	40 (-40)

Période 4 – 1615-1664

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse en vassal au moins la moitié des tours de la période	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	5 (-10)
Chaque province anglaise ou vassal en Europe continentale	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	3 (-)
Angleterre non forcée de changer de religion au cours de la période	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)
Monopole total de la ZP England	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	10 (0)
Chaque colonie ou comptoir – Inde = x2 pour comptoirs – Face (+) = x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Douze unités de manufacture à la fin de la période dont 1 céréale et 1 art	45 (-25)	35 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Chaque flotte de commerce (-) [flotte + = 2 flottes -]	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Guerre civile dure 4 tours ou moins	65 (-40)	50 (-20)	30 (-15)	20 (-10)	35 (0)

Période 5 – 1665-1699

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse en vassal au moins la moitié des tours de la période	25 (-15)	20 (-10)	10 (-5)	5 (-3)	5 (-10)
Monopole des ressources exotiques de pêche pendant 6 tours	40 (-40)	30 (-30)	20 (-10)	15 (-5)	10 (0)
Angleterre non forcée de changer de religion au cours de la période	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)
Monopole total de la ZP England	30 (-40)	20 (-30)	10 (-10)	5 (-5)	10 (0)
Chaque colonie ou comptoir – Inde = x2 pour comptoirs – Face (+) = x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Quatorze unités de manufacture à la fin de la période dont 2 céréale et 2 art	45 (-25)	35 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Centre de Commerce Atlantique	65 (-40)	50 (-20)	30 (-15)	20 (-10)	50 (0)

Période 6 – 1700-1759

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse annexée et Hanovre vassal anglais	40 (-40)	30 (-30)	20 (-10)	15 (-5)	10 (0)
Par monopole de ressources exotiques, au moins 6 tours chacun	25 (0)	20 (0)	10 (0)	5 (0)	3 (0)
Angleterre non renversée par les Jacobites	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)
Chaque province contrôle en Europe – Gibraltar x4 – Baléares x3	10 (0)	8 (0)	6 (0)	4 (0)	3 (0)
Chaque colonie ou comptoir – Inde x2 pour comptoirs si 3 non anglais max	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Seize unités de manufacture à la fin de la période dont 2 métals et 2 art	45 (-25)	35 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Victoire dans la Guerre de succession d'Espagne (Asiento = +25)	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)

Période 6 – 1760-1792

Objectifs	A	B	C	D	NS
Ecosse annexée et Hanovre vassal anglais	40 (-40)	30 (-30)	20 (-10)	15 (-5)	10 (0)
Par monopole de ressources exotiques, au moins 6 tours chacun	25 (0)	20 (0)	10 (0)	5 (0)	3 (0)
Victoire dans la Guerre d'Indépendance (si elle a lieu, sinon 50%)	100 (-50)	80 (-35)	60 (-20)	40 (-10)	50 (-30)
Chaque province contrôle en Europe – Gibraltar x4 – Baléares x3	10 (0)	8 (0)	6 (0)	4 (0)	3 (0)
Chaque colonie ou comptoir – Inde x2 pour comptoirs si 2 non anglais max	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Dix-huit unités de manufactures à la fin de la période	45 (-25)	35 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Centre de Commerce Atlantique	75 (-45)	50 (-25)	30 (-20)	20 (-10)	15 (-10)

Chefs historiques de l'Angleterre

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Cabot E.	2	3	Explorateur	4.2.4	J	# Peut quitter la carte européenne
Cabot S.	12	13	Explorateur	4.5.2	J	# Peut quitter la carte européenne
Hawkins	16	26	Amiral	3.3.5	B	© jaune : Amiral et corsaire # Peut quitter la carte européenne
Kirk	16	19	Amiral	4.2.3	A	
Drake	17	24	Amiral	5.5.6	C	© jaune : Amiral et corsaire # Peut quitter la carte européenne
Seymour	17	24	Général	2.3.2	A	
Frobisher	18	19	Explorateur	4.5.2	J	© jaune : Explorateur et corsaire # Peut quitter la carte européenne
Howard	19	25	Amiral	2.3.3	A	© jaune : Amiral et corsaire # Peut quitter la carte européenne
Radleigh	19	25	Conquistador	3.4.4	B	# Peut quitter la carte européenne
Grenville	20	23	Corsaire	4.4.2	K	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne
Alden	21	24	Général	3.3.3	A	
Cavendish	21	22	Corsaire	5.4.4	L	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne
Hudson	21	26	Explorateur	5.3.2	J	# Peut quitter la carte européenne
Smith	23	28	Conquistador	2.1.1	I	# Peut quitter la carte européenne
Dudley	25	30	Général	3.3.2	A	
Benbow	29	32	Amiral	3.2.4	B	
Buckingham	29	32	Général	3.3.3	A	
Rupert	30	32	Général	4.3.4	C	
Rupert	30	31	Général	4.4.5	A	Général royaliste
Monk	30	33	Général	3.3.3	B	
Blake	31	32	Général	3.3.4	A	# Peut quitter la carte européenne
Cromwell	31	35	Général	4.4.4	A	
Rupert	32	36	Amiral	3.4.4	C	
Blake	32	37	Amiral	4.4.4	A	# Peut quitter la carte européenne
James II	33	36	Général	3.3.3	A	Général royaliste
Ascuye	33	39	Amiral	3.3.2	F	
Monk	33	38	Amiral	4.5.8	B	

Mathew	36	39	Amiral	3.3.3	D	# Peut quitter la carte européenne
York	37	39	Amiral	2.3.2	A	
Johnstone	39	41	Amiral	3.3.3	D	# Peut quitter la carte européenne
Herbert	40	44	Amiral	2.2.3	E	
Radisson	40	44	Explorateur	5.1.1	G	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
York	40	44	Général	2.2.2	A	
Russel	41	47	Amiral	3.1.2	B	
William III	41	44	Général	3.3.2	A	
Hawke	42	50	Amiral	4.3.3	C	# Peut quitter la carte européenne
Marlborough	43	46	Général	5.5.6.-2	A	
Rooke	43	48	Amiral	3.4.3	A	# Peut quitter la carte européenne
Royal Marines	43	45	Général	4.4.4.-3	H	
Anson	44	52	Amiral	4.4.4	D	# Peut quitter la carte européenne
Keppel	44	47	Amiral	4.2.3	F	
Boscawen	48	54	Amiral	5.4.3	E	# Peut quitter la carte européenne
Cumberland	49	53	Général	2.4.2	A	
Byng	51	54	Amiral	2.1.2	C	
Saunders	52	57	Amiral	4.1.3	B	# Peut quitter la carte européenne
Hastings	52	59	Conquistador	5.1.1	D	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
Abercromby	53	55	Général	1.2.1	C	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Wolfe	53	55	Général	4.3.5	C	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Brunswick	53	60	Général	2.2.1	A	
Amherst	54	56	Général	3.3.1.-1	B	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Clive	55	60	Conquistador	4.6.6	J	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
Keppel	55	60	Amiral	4.2.3	F	# Peut quitter la carte européenne
Rodney	56	60	Amiral	3.3.4	A	# Peut quitter la carte européenne
Washington	56	60	Général	6.2.1	I	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Cook	57	60	Explorateur	6.1.1	J	# Peut quitter la carte européenne
Hood	57	60	Amiral	3.4.4	B	# Peut quitter la carte européenne

Howe	57	60	Général	1.3.3	A	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Burgoyne	58	61	Général	2.2.2	B	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Cornwallis	58	60	Général	2.2.3	B	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Howe	58	60	Amiral	2.2.2	A	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Hugues	59	61	Amiral	3.3.4	E	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
Moore	59	61	Général	3.2.3	E	# Peut quitter la carte européenne
Carleton	59	61	Conquistador	4.3.3	E	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Murray	60	61	Conquistador	4.3.3		# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique

Règles spéciales de l'Espagne

Pions disponibles

- Un monarque (*Rey*).
- Six généraux ?
- Six amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Trois pions-chefs remplacement.
- Un gouverneur.
- Cinq armées.
- Cinq flottes.
- Vingt détachements terrestres.
- Dix détachements navals.
- Un corsaire.
- Dix-sept pions-forteresses.
- Six manufactures.
- Treize flottes de commerce.
- Dix-huit colonies.
- Sept comptoirs.
- Quinze pions missions-missionnaires.
- Neuf pions-forts.

Conseils de jeu

Concentrez-vous sur la construction de votre empire colonial en utilisant au maximum la pléthore de conquistadors et d'explorateurs qui vous arrive en début de campagne. Visez les régions produisant de l'or et saupoudrez les Amériques de vos colonies. Il sera toujours temps plus tard de faire progresser leur niveau. Placez vos flottes de commerce hors Europe, où elles sont à l'abri de la concurrence en début de campagne.

S'il n'y a pas eu de Traité de Tordesillas, négociez en un de votre crû avec le joueur portugais : il sera peut-être moins efficace mais aura le mérite de clarifier la situation et vos rapports. En outre, vous avez tout intérêt d'avoir un empire lusitanien fort (quand l'annexion du Portugal survient, à partir de 1560).

Ne négligez pas pour autant l'Europe, surtout l'Italie et la Méditerranée où les menaces françaises et turques doivent être contrées. Servez-vous des Habsburg pour faire la police dans les autres parties de l'Europe (soyez l'Empereur, cela aide !). Entendez-vous avec l'Angleterre au départ, cela ne coûte rien et peut procurer une diversion intéressante contre la France en Italie. Cependant, les « rossbifs » peuvent être gourmands. Méfiance.

En milieu et fin de campagne, protégez votre empire colonial et saisissez toutes les opportunités de conflit (un seul à la fois cependant) où vous pouvez gagner quelque chose (batailles, provinces, alliances, etc.).

Soutenez les Habsbourg au maximum si la Guerre de Trente Ans éclate.

Négociez des mariages royaux pour vous protéger des crises dynastiques qui sont plus fréquentes chez vous.

Vous n'avez aucun intérêt à devenir protestant ou à être conciliant : c'est vous le Champion de la Foi catholique !

Phase des monarques

Endogamie des Habsbourg d'Espagne

La règle sur l'Endogamie des Habsbourg dépend du nombre d'actions dynastiques réalisées.

Toute action dynastique obtenue par événement compte aussi dans ce calcul.

Cette règle confère un malus spécial au dé sur la Table de Règne pour l'Espagne. Il s'agit de vérifier si un « 0 » est obtenu quand un nouveau monarque monte sur le trône (→ Crise dynastique).

Ce malus est à ignorer pour la durée du règne et du statut.

La table suivante indique, selon la période et le nombre d'actions, le malus :

	1	2	3	4	5	6	7	8
Période 1						-1	-2	-3
Période 2 à 4					-1	-2	-3	-3
Période 5				-1	-2	-3	-3	-3
Période 6 et 7			-1	-2	-3	-3	-3	-3

Cette règle est annulée dès que l'Espagne et le Habsbourg sont dissociés.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

L'Espagne dispose d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques sur les mineurs suivants :

- Bavière.
- Chevaliers.
- Habsbourg.
- Hongrie.
- Lorraine.
- Parme.

L'Espagne dispose d'un bonus de +2 pour ses actions diplomatiques sur la Papauté si elle est partisane de la Contre-Réforme (après l'évènement Réforme).

L'Espagne ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté si elle est partisane de la Réforme.

Si Vienne est occupée ou annexée par les Turcs, l'Espagne reçoit un bonus de +3 pour ses actions diplomatiques avec les pays mineurs qui ont une frontière commune avec les Habsbourg et de +4 avec la Pologne tant que cette occupation/annexion dure.

Déclarations de guerre

L'Espagne a un CB permanent contre tout pays musulman ou païen (animiste). Valable jusqu'en 1699 inclus.

Expulsion des Juifs et Morisques (ext. 2)

Le joueur espagnol peut décréter cette expulsion au début d'une phase diplomatique, avant la fin de la troisième période.

Il reçoit immédiatement 500 D$. Il peut annuler tous les prêts nationaux en cours sans pénalité.

Après l'expulsion, le DCI espagnol est limité à 2 jusqu'à la fin de la IVème période.

Après l'expulsion, le DCE espagnol est limité à 3 jusqu'à la fin de la IVème période.

Si le joueur espagnol est Seul Défenseur de la Foi Catholique et s'il n'a pas procédé à cette expulsion, il perd 75 PV à la fin de la IIIème période.

Tout ceci est annulé si l'Espagnol devient protestant.

Autonomie partielle de Naples (ext. 2)

Ce royaume est issu de l'héritage d'Aragon, déjà sous contrôle de l'Espagne en 1492.

L'Espagnol peut déclarer « l'autonomie partielle »de Naples (sans marqueur), au début d'une phase Diplomatique.

Stabilité : l'Espagne perd 1 en Stabilité en décrétant cette autonomie.

Territoires : Napoli, Pouilles, Sicilia, Messina, Sardinia.

L'Espagne en garde la pleine propriété (et le contrôle politique), mais elle n'en touche plus le revenu. Perte : -25 D$.

Force militaire de base : Armée (+) Napoli et Flotte (-) Napoli, vétérans (à ajouter à la force de base de l'Espagne).

Naples ne reçoit pas de renforts. L'Espagne peut seulement recompléter l'Armée (+) napolitaine, à sa charge (comme une Armée espagnole). Idem pour la Flotte (-) napolitaine.

L'Espagnol peut créer 1 forteresse espagnole à Naples (niveau libre), en maintenance gratuite.

Zone d'action : l'Armée Napoli peut agir en Espagne et en Italie (uniquement). La Flotte Napoli agit en Méditerranée.

Invasion : pas de réaction.

Le royaume de Naples peut être conquis comme un mineur, ou faire une paix séparée de l'Espagne. Le jet de paix subit alors un malus de -4.

Autonomie partielle de Milan (ext. 2)

Si l'Espagnol possède Milan, il peut déclarer son « autonomie partielle » (sans marqueur), au début d'une phase Diplomatique.

Stabilité : l'Espagne perd 1 en Stabilité en décrétant cette autonomie.

Territoire : Milano.

L'Espagne en garde la pleine propriété (et le contrôle politique), mais elle n'en touche plus le revenu. Perte : -12 D$.

L'Espagne peut toujours créer des forces espagnoles directement à Milan.

Force militaire de base : Armée (+) Milano, vétéran (à ajouter à la force de base de l'Espagne).

Milan ne reçoit pas de renforts. L'Espagne peut seulement recompléter l'Armée (+) milanaise, à sa charge (comme une Armée espagnole).

L'Espagnol peut créer 1 forteresse espagnole à Milan (niveau libre), en maintenance gratuite.

Zone d'action : l'Armée milanaise peut agir en Espagne et en Italie (uniquement).

Invasion : pas de réaction.

Le Duché ne peut pas être conquis comme un mineur, ni faire de paix séparée.

Autonomie partielle de la Bohème (ext. 2)

Si la Bohème devient Habsbourg, l'Espagnol peut déclarer son « autonomie partielle » (sans marqueur), après, au début d'une phase Diplomatique.

Stabilité : l'Espagne perd 1 en Stabilité en décrétant cette autonomie.

Territoires : Bohemia, Sudeten, Erz.

Le Royaume est membre du Saint Empire.

Le Habsbourg en garde le contrôle, mais sans le revenu. Perte : -16 D$.

Force militaire de base : Armée (-) Bohème, vétéran (à ajouter à la force de base Habsbourg).

Seul le Habsbourg reçoit des renforts. Tous les pions bohémiens sont utilisables et assimilés Habsbourg.

L'Espagnol peut créer 1 forteresse Habsbourg en Bohème (niveau libre), en maintenance gratuite.

Zone d'action : comme le Habsbourg.

Invasion : si le Royaume est envahi, la Bohème reçoit 2 D bohémiens (à placer juste avant l'invasion). Ceci est une exception.

Le Royaume ne peut pas être conquis comme un mineur, ni faire de paix séparée.

Guerre de Trente Ans : lorsque cet événement a lieu (n°1, période IV), le Royaume fait sécession et redevient indépendant. La Bohème devient un mineur normal avec une Armée (-) et un D en force de base. Si elle est conquise au cours de cette guerre, le mineur disparaît et l'autonomie est définitivement annulée.

Autonomie partielle de la Hongrie (ext. 2)

Si la Hongrie est Habsbourg, l'Espagnol peut déclarer son « autonomie partielle » (sans marqueur), au début d'une phase Diplomatique.

Stabilité : l'Espagne perd 1 en Stabilité en décrétant cette autonomie.

Territoires : Croatia, Magyar, Pecs, Banat, Transylvania, Marozs, Carpathia, Ruthenia.

Le Habsbourg en garde le contrôle, mais sans le revenu. Perte : -33 D$.

Force militaire de base : 2 Armées (+) Hungarn, vétérans (à ajouter à la force de base Habsbourg).

Seul le Habsbourg reçoit des renforts. Tous les pions hongrois sont utilisables et assimilés Habsbourg.

L'Espagnol peut créer des forteresses Habsbourg (niveaux libres), en maintenance gratuite, le long de la frontière turque.

Zone d'action : comme le Habsbourg.

Invasion : si le Royaume est envahi, la Hongrie reçoit 3 D hongrois (à placer juste avant l'invasion). Ceci est une exception.

Le Royaume ne peut pas être conquis comme un mineur, ni faire de paix séparée.

Phase de revenu

Centre de commerce Atlantique

En 1492, le centre de commerce Atlantique est à Anvers, contrôlée par le joueur espagnol. Il rapporte 100 D$ et reste en Espagne tant qu'elle dispose du plus grand nombre de niveaux cumulés dans toutes les ZM et ZP Europe et hors-Europe, à l'exception de celles dépendant du centre de commerce Méditerranée (ZM Méditerranée, ZM Mer Noire et ZP Turquie). Les flottes de commerce néerlandaises comptent pour l'Espagne tant que la Révolte hollandaise n'a pas eu lieu.

Taxe espagnole sur la Hollande

L'Espagne peut taxer la Hollande chaque tour d'une somme forfaitaire de 50 D$ de 1492 à 1559, à la phase de revenu. Après, il ne peut plus.

Chaque fois qu'il y a eu taxe, il faut retirer 1 (cumulé) au 2ème dé de chaque événement politique de la période 1560-1614, jusqu'à la survenance de la révolte.

Drap des Flandres (ext. 2)

La manufacture espagnole de Tissus en Flandre est éliminée si :

- La Flandre cesse d'être officiellement espagnole ;
- Où dès que l'Angleterre, la France et la Hollande possèdent chacune une manufacture de tissus.

Phase administrative

Placement des unités

L'Espagne ne peut placer ses nouvelles unités terrestres que dans les provinces de Castille, Andalousie, Naples et Milan.

Opérations administratives

Si l'inflation est de 10% ou plus, l'Espagne a un malus de -1 au dé pour le développement de manufactures.

El Dorado (ext. 1)

Jusqu'en 1614, en Amérique, l'Espagne ne peut placer de colonies que dans des régions dans lesquelles il y a une mine d'or, ou les régions adjacentes à celles-ci, ou encore dans les régions de Cuba, Haïti et Antilles.

L'Exclusif et l'Asiento (ext. 1)

Le joueur espagnol n'est pas autorisé à donner permission à un autre joueur de placer des flottes commerciales dans les ZM qui ne bordent que des colonies espagnoles, et ce jusqu'en 1664.

A partir de 1665, le joueur espagnol peut concéder ce placement, moyennant la perte de 20 PV et un niveau de stabilité par joueur auquel cette concession est faite.

En outre, à partir de cette même date, l'Espagne peut accorder à un autre joueur l'Asiento, c'est-à-dire le monopole de la traite des esclaves avec les colonies espagnoles. Le joueur qui reçoit l'Asiento touche 20 PV, plus un PV par tour où il vend des esclaves à l'Espagne.

Si le joueur rompt (de lui-même volontairement) l'accord par la suite, il perd automatiquement tous ces PV.

Le joueur qui reçoit l'Asiento doit vendre un minimum de quatre esclaves à l'Espagne, au prix du marché, sur la requête du joueur espagnol. L'Espagne ne peut acheter ses esclaves à aucun autre joueur ou mineur une fois l'Asiento accordée.

Le joueur bénéficiant de l'Asiento perd cet avantage s'il ne peut pas fournir le minimum de quatre esclaves à l'Espagne au moins trois tours consécutifs. Cela ne constitue une rupture de l'accord (dans le sens des pertes de PV évoquées plus haut) que s'il dispose d'au moins un esclave et ne le livre pas (par exemple s'il l'utilise pour ses propres colonies).

Phase militaire

La Flota de Oro

Le joueur espagnol dispose du pion « Flota de Oro » prévu spécialement pour le convoi d'or, de contenance illimitée en or. Ce pion doit faire le voyage Hors Europe vers l'Europe pour transporter l'or.

Il est remis automatiquement sur la carte Hors Europe au début de chaque tour.

Ce pion est considéré comme une unité navale, mais ne compte pas dans l'empilement d'une pile. Si cette unité est interceptée seule, tout son chargement d'or est capturé.

Il n'est pas obligé d'utiliser ce pion.

Corsaires des Chevaliers

L'Espagne peut envoyer gratuitement au début de chaque tour son corsaire (+) dans la ZP Turquie ou toute ZM de Méditerranée contenant une flotte commerciale turque et l'attaquer. Le corsaire (+) est remplacé automatiquement chaque tour en cas de perte. S'il y a toujours un port sous contrôle chrétien (peu importe qui) touchant les mers *Eastern Mediterranean* ou *Aegean Sea*, la Turquie perd 1 en stabilité à chaque tour où les corsaires sont activés. Disparaît définitivement quand ne possède plus aucun territoire (ni Malte, ni Rhodes).

Vice-rois (ext. 1)

Un conquistador espagnol qui utilise la table des conquistadors dans une grande région donnée est nommé vice-roi de cette grande région et ne peut plus la quitter jusqu'à son retrait du jeu.

Les Tercios (ext. 2)

La technologie Tercios est obtenue automatiquement par l'Espagne lorsque le général Cordoba entre en jeu (tour 2). Le marqueur technologique espagnol est déplacé dans la case Tercios.

L'Espagne peut aussi acquérir les Tercios normalement (via la piste technologique).

Dès que l'Espagne devient Tercios, l'adversaire ne peut plus avoir le bonus +1 pour la supériorité de cavalerie face aux unités espagnoles. Ceci est annulé lorsque l'adversaire possède la technologie baroque (ou mieux).

Le Royaume de Naples et le Duché de Milan bénéficient de la technologie Tercios uniquement lors des deux premières périodes.

Lorsque l'Espagne acquiert cette technologie, toutes les unités espagnoles ont automatiquement un moral 4 (vétérans). Ceci, même si l'Espagne passe en Arquebuse, à Mousquet ou à Baroque.

Cet avantage au moral se perd (définitivement) si :

- L'adversaire est baroque et remporte une victoire sur une armée (+) espagnole ;
- Ou dès qu'une puissance atteint Mouvement.

Phase de paix

Conversion au catholicisme

Chaque fois que l'Espagne déclare la guerre à un pays protestant et obtient une paix inconditionnelle sur ce pays, elle peut abandonner toute cession de province et demander comme seule condition de paix la restauration du catholicisme dans ce pays.

Cette clause est obligatoire si le joueur espagnol est partisan de la Contre-Réforme.

Pour chaque pays protestant converti, elle reçoit 10 PV si c'est un mineur et 50 PV si c'est celui d'un joueur.

Si le scénario ou un évènement donne des valeurs différentes, les appliquer en ignorant celles-ci.

Tous les CB permanents réciproques entre ces joueurs sont annulés suite à la restauration du catholicisme. Par contre, un pays mineur ainsi reconverti redevient protestant dès le tour suivant sa reconversion.

Si l'Espagne n'est pas catholique, remplacer « Espagne » dans cette règle par « France » (si celle-ci est catholique), ne pas la joueur sinon.

Toutes ces règles ne s'appliquent plus à partir de 1615 inclus. Les joueurs peuvent éventuellement proroger la durée de ces règles jusqu'à la fin de la Guerre de 30 ans (si elle survient), d'un commun accord.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Les Habsbourg et l'Espagne

Voir les règles spéciales du Habsbourg.

Les Turcs à Vienne

Voir les règles spéciales du Habsbourg.

La Hollande et la Révolte

La révolte a lieu au moment de l'évènement « Révolte des Provinces-Unies ». Elle libère le joueur hollandais de ses contraintes.

Lorsque la révolte éclate, le joueur hollandais devient libre de réaliser les actions qu'il désire mener.

La révolte provoque les effets suivants :

- Le monarque Guillaume de Nassau apparaît : valeurs 9.9.9. Sa durée de vie est à déterminer sur la table de règne (une crise dynastique ou une minorité sont à ignorer, retirer).
- Toute unité (espagnole ou autre) présente en Zeeland, Holland, Den Haag, Gueldre, Brabant et Friesen sont retraitées. Elles deviennent les provinces nationales de la Hollande.
- A la phase logistique-achat, le joueur hollandais peut acheter des unités militaires, avec son trésor royal, sans limitation pour les navires (jusqu'au plafond autorisé pour la période) et jusqu'au triple pour les unités terrestres, sans surcoût.
- Si Guillaume (pion monarque) est placé en général sur la carte, les unités empilées avec lui sont vétérans.
- Ses technologies sont équivalentes à celles du groupe Europe Latine, ses marqueurs sont placés une case devant ceux de ce groupe.
- Les joueurs espagnol et hollandais sont en guerre, bien qu'aucune déclaration de guerre n'ait eu lieu. Cet état de guerre dure tant que l'Espagne n'a pas reconnu les Provinces-Unies. A la fin de chaque tour, les stabilités de l'Espagne et des Provinces-Unies baissent de 1 chacunes. Cette baisse passe à -2 entre 1615 et 1664, puis à -3 entre 1665 et 1699, pour l'Espagne seulement. La Hollande ne perd plus de stabilité après 1615.

La révolte prend fin à la reconnaissance des Provinces-Unies par l'Espagne. Cette reconnaissance doit être annoncée par le joueur espagnol à la phase de paix au moins un tour après celui de la révolte.

Cette annonce entraîne une trêve de 3 tours consécutifs entre l'Espagne et la Hollande qui ne peuvent se déclarer la guerre, ni à leurs vassaux respectifs.

La Hollande peut cependant attaquer des unités et pions portugais hors d'Europe (si le Portugal est annexé par l'Espagne).

Lors de la trêve, le joueur espagnol peut perdre des point de victoire. A la fin de la trêve, le jeu entre l'Espagne et la Hollande devient entièrement normal.

Renoncement volontaire au Portugal (ext. 1)

Après en avoir hérité, l'Espagne peut renoncer au Portugal avant, pendant ou après la survenance de la révolte en désignant un des fils du roi d'Espagne comme souverain.

Le Portugal redevient un pays mineur indépendant et récupère l'ensemble de son empire colonial existant.

L'Espagne perd trois niveaux de stabilité pour cela, mais obtient le marqueur de diplomatie du Portugal à EG.

Cette décision peut être prise lors de la Révolte du Portugal, à partir du deuxième tour de la révolte (pas au tour où elle survient).

L'évènement Révolte du Portugal, s'il n'a pas eu lieu, est remplacé par le tirage d'une révolte simple au Portugal (utiliser les tables de la période 1492-1519).

La reconnaissance du Portugal par l'Espagne équivaut à la réussite de la révolte pour l'objectif politique espagnol concernant cet événement.

Les Aztèques et les Incas (ext. 2)

Voir les règles communes Hors-Europe.

Charles Quint (ext. 2)

Au tour 6 (1515), Charles Quint devient roi d'Espagne et archiduc d'Autriche.

Valeurs : 6/9/8. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 13 (1550). La valeur militaire du roi est nulle.

Charles Quint ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 6 à 10).

Charles Quint est le même monarque pour l'Espagne et le Habsbourg. En conséquence, l'Espagne peut activer le Habsbourg librement, sans test ou perte de stabilité en attaque.

L'Espagne reçoit, pendant toute la durée du règne de Charles Quint, le revenu des mines situées en territoire Habsbourg : valeur 60 D$.

Charles Quint peut devenir empereur germanique. Il bénéficie d'une mise gratuite de 100 D$ si l'évènement 2 de la première période est tiré.

Philippe II (ext. 2)

Au tour 14 (1555), Philippe II devient roi d'Espagne.

Valeurs : 6/7/7. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 22 (1599). La valeur militaire du roi est nulle.

Philippe II ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 14 à 18).

Le palais de l'Escorial peut être construit.

L'Espagne reçoit, pendant toute la durée du règne de Philippe II, le revenu des mines situées en territoire Habsbourg. Valeur : 60 D$.

Charles II (ext. 2)

Au tour 36 (1665), Charles II devient roi d'Espagne.

Valeurs : 3/5/3. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 42 (1699). La valeur militaire du roi est nulle.

Si l'évènement n°3 « Guerre de succession d'Espagne » survient, il se déclenche automatiquement à la mort de Charles II.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Cinq fois la valeur de la province pour les suivantes : Zeeland (9), Brabant (14), Hollande (16), Friesen (7), Hainaut (10), Luxembourg (6), Franche-Comté (5), Artois (6), Milano (12), Napoli (11), Sicilia (6), Messina (3).
- Deux fois la valeur de la province pour les suivantes : Nord (5), Tunisia (5), Al-Djazair (5), Orania (4), Roussillon (4), Pouilles (3).
- Une fois la valeur des colonies et des comptoirs (ressources exotiques inclues, mais or exclus) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints :

- Pour chaque groupe de 10 niveaux de flottes de commerce : 10 PV.
- Détenir le plus grand nombre de navires de guerre : 150 PV.
- Détenir le plus grand nombre de troupes : 100 PV.
- Avoir une alliance avec Habsbourg : 100 PV.
- Avoir une alliance avec Venise : 20 PV.
- Pas de colonies autres qu'espagnoles ou portugaises en Amérique : 500 PV.

Coûts et limites de l'Espagne

Achats et maintenance de l'Espagne

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.5	3	Na	8	12	30	6/4	8/4	20/10
Renaissance	1	3	6	12	25	50	8/5	15/10	30/20
Arquebuse	1.5	3	6	16	30	60	10/6	25/15	40/30
Mousquet	1.75	3	6	19	35	70	11/7	28/18	45/30
Baroque	1.75	3	7	20	45	90	12/7	30/20	50/35
Mouvement	2	3	7	22	65	130	15/8	40/25	70/40
Dentelles	3	4	8	31	90	180	20/9	50/30	80/50
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	2	8	35	120	240	35	40	110
Galion	9	2.5	8	45	140	280	40	60	130
Voile latine	10	3	8	50	250	500	45	70	170
Batterie	11	4	8	55	300	600	50	80	190
Vaisseau	14	4	8	60	400	800	65	110	240
Trois-Ponts	15	4	8	65	500	1000	80	160	300

Détachement terrestre : 8I/2C ; détachement naval : 10 N (ou 30 galères).

Limites par tour de l'Espagne

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1492-1519	1	1	2	1	0	A-/2D	30N/30I/5C/1Art	1G/1A/1C/1E
1520-1559	3	1	2	1	0	A+/F-/2D	40N/35I/5C/2Art	2G/1A/1C/1E
1560-1614	4	1	2	1	1	A+/A-/F+/F-	50N/40I/5C/2Art	2G/2A/1C
1615-1664	4	1	1	1	1	2A+/F+/F-	40N/40I/5C/2Art	2G/2A
1665-1699	4	1	1	2	0	2A+/F+/D	40N/35I/5C/3Art	2G/2A
1700-1759	3	1	1	2	1	A+/A-/F+/D	30N/30I/5C/4Art	2G/1A
1760-1792	2	1	1	2	1	A+/F+/2D	30N/25I/5C/4Art	1G/1A

Limites par périodes de l'Espagne

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	1	2/4*	2/1	12	1	70	12I/6C/2Art	20N/5Tr
1520-1559	2	3/5*	2/1	20	2	90	15I/6C/3Art	30N/5Tr
1560-1614	3	3/5*	3/2	25	3	180	22I/5C/3Art	50N/10Tr

1615-1664	3	3	3/3	27	4	160	30I/6C/4Art	50N/10Tr
1665-1699	3	3	4/3	27	4	140	35I/5C/4Art	60N/10Tr
1700-1759	3	4	5/4	27	5	130	40I/5C/5Art	60N/10Tr
1760-1792	3	4	5/5	27	7	100	40I/4C/6Art	75N/10Tr

Le deuxième chiffre du DCE est une valeur à utiliser uniquement pour les colonies.
Le deuxième chiffre des manufactures est valable pour les Habsbourg.

Objectifs de périodes de l'Espagne

Période 1 – 1492-1519

Objectifs	A	B	C	D	NS
Chaque nouvelle province contrôlée en Italie	15 (-20)	10 (-15)	5 (-10)	3 (-5)	2 (0)
Chaque vassal en Europe – Italie = x2 – Papauté = x3 (hors Vices-Royaumes)	20 (-25)	15 (-20)	10 (-15)	5 (-10)	3 (-5)
Aucun vassal ou annexion française en Italie à la fin de la période	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (-15)
Chaque province espagnole en Afrique du Nord à la fin de la période	10 (-20)	7 (-15)	5 (-10)	3 (-5)	2 (0)
Chaque colonie en Amérique – Mine d'or sur la colonie = x2	7 (0)	6 (0)	5 (0)	4 (0)	3 (0)
Chaque flotte de commerce (-) [flotte + = 2 flottes -] – Protestant x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Pays Seul Défenseur de la foi catholique	30 (0)	20 (0)	15 (0)	10 (0)	0 (0)

Période 2 – 1520-1559

Objectifs	A	B	C	D	NS
Chaque nouvelle province contrôlée en Italie	25 (-20)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)
Chaque vassal en Europe – Italie = x2 – Papauté = x3 (hors Vices-Royaumes)	20 (-25)	15 (-20)	10 (-15)	5 (-10)	3 (-5)
Aucun vassal ou annexion française en Italie à la fin de la période	50 (-25)	30 (-15)	25 (-10)	15 (-5)	5 (-15)
Chaque province espagnole en Afrique du Nord à la fin de la période	10 (-20)	7 (-15)	5 (-10)	3 (-5)	2 (0)
Chaque colonie en Amérique – Mine d'or sur la colonie = x3	7 (0)	6 (0)	5 (0)	4 (0)	3 (0)
Chaque flotte de commerce (-) [flotte + = 2 flottes -] – Protestant x2	5 (0)	4 (0)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Habsbourg Empereur et Espagne Défenseur de la foi catholique	40 (0)	30 (0)	20 (0)	10 (0)	10 (0)

Période 3 – 1560-1614

Objectifs	A	B	C	D	NS
Chaque nouvelle province contrôlée par rapport à 1560	25 (-20)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)
Chaque vassal en Europe – Italie = x2 – Papauté = x3 – Chevaliers = x4	20 (-25)	15 (-20)	10 (-15)	5 (-10)	3 (-5)

Possession effective de Hungarn par les Habsbourg si héritage obtenu	50 (-25)	30 (-15)	25 (-10)	15 (-5)	5 (-15)
Dix unités de manufactures (Habsbourg inclus) et Escorial à la fin de la période	45 (-25)	25 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (0)

Chefs historiques de l'Espagne

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Colombo	1	3	Explorateur	6.1.1	H	# Peut quitter la carte européenne.
Cordoba	2	6	Général	4.4.4	A	
Ojeda	2	4	Conquistador	3.4.4	G	# Peut quitter la carte européenne.
Balboa	3	8	Conquistador	4.2.2	H	# Peut quitter la carte européenne.
Pinzon	3	7	Explorateur	5.2.3	I	# Peut quitter la carte européenne.
Leon	4	6	Conquistador	3.2.2	I	# Peut quitter la carte européenne.
Solis	4	7	Explorateur	4.4.2	J	# Peut quitter la carte européenne.
Cortes	5	11	Conquistador	5.6.6	F	# Peut quitter la carte européenne.
Cordova	6	8	Conquistador	4.3.2	J	# Peut quitter la carte européenne.
Magellan	6	8	Explorateur	6.4.2	H	# Peut quitter la carte européenne.
Pizarro	8	11	Conquistador	4.4.4.-1	K	# Peut quitter la carte européenne.
De Soto	9	12	Conquistador	6.2.2	L	# Peut quitter la carte européenne.
Bourbon	9	14	Général	2.2.3	A	
Coronado	10	13	Conquistador	5.2.1	M	# Peut quitter la carte européenne.
Orellano	12	15	Conquistador	4.2.2	I	# Peut quitter la carte européenne.
Santa Cruz	13	20	Amiral	3.4.4	B	# Peut quitter la carte européenne.
Da Vaca	14	18	Conquistador	4.3.4	K	# Peut quitter la carte européenne.
Farnese	14	23	Général	3.4.4	B	
Don Juan	17	20	Amiral	1.4.4	A	m Ne peut quitter la mer Méditerranée.
Don Juan	17	23	Général	2.3.4	A	
Recalde	18	25	Amiral	2.3.2	C	
Medina Sid.	19	22	Amiral	2.1.1	A	
Albe	19	23	Général	4.4.5	A	
Onate	19	23	Conquistador	4.4.6	F	# Peut quitter la carte européenne.
Spinola	20	30	Général	3.5.4.-1	C	
Valdes	20	26	Amiral	1.2.3	D	
Valdivia	25	28	Conquistador	3.4.4	L	# Peut quitter la carte européenne.
C. Infant	28	34	Général	4.3.4.-2	B	

Cervera	33	35	Amiral	2.2.3	A	
Alberoni	41	46	Général	4.2.3	A	
Alvaro	43	47	Amiral	2.1.3	A	
Cordoba	47	52	Amiral	4.2.2	E	# Peut quitter la carte européenne.
De Leyva	47	50	Général	1.2.2	B	# Peut quitter la carte européenne.
Moncada	52	57	Amiral	3.2.2	A	# Peut quitter la carte européenne.
Galvez	56	60	Général	3.2.3	A	# Peut quitter la carte européenne. $ Ne peut servir qu'en Amérique.

Règles spéciales de la France

Pions disponibles

- Un monarque (*Roi*).
- Six généraux ?
- Six amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Trois pions-chefs remplacement
- Un gouverneur.
- Six armées.
- Cinq flottes.
- Vingt détachements terrestres.
- Quinze détachements navals.
- Un détachement Québec.
- Un détachement Grands-Lacs.
- Cinq cipayes.
- Trois corsaires.
- Dix-neuf flottes commerciales.
- Neuf manufactures.
- Quinze colonies.
- Dix comptoirs.
- Quatre pions missions-missionaires.
- Vingt-et-un pions-forteresses.
- Onze pions-forts.

Conseils de jeu

Saisissez toutes les occasions de vous emparer de l'Italie. En plus des PV et des revenus, cela peut servir de monnaie d'échange lors des Guerres de religion. Développez votre assise territoriale en Europe car elle est votre principale source de richesse. Utilisez au mieux votre période faste (1650-1700) pour vous étendre, mais sans vous faire trop d'ennemis car vous ne gagnerez pas seul.

Après le Turc, c'est vous qui possédez les meilleures armées. Utilisez à fond votre supériorité en la matière. Ne négligez pas les flottes de guerre, surtout après 1650, sinon vous ne conserverez rien de votre empire colonial.

Pour celui-ci, gardez un profil bas et ne choisissez pas le conflit avec l'Angleterre. Cependant, la possession de colonies à Terre-Neuve et en Acadie, pour les ressources de pêche et l'incidence sur les flottes (maintenance gratuite supplémentaire) est vitale à long terme.

A partir de 1600, évitez de vous trouver confronté à des adversaires différents présents à la fois (ensemble ou séparément) en Europe continentale et outre-mer. Concentrez-vous sur une option européenne ou sur la guerre sur mer.

Si vous optez pour le protestantisme, vous devez oublier l'Europe et vous concentrer sur le monde. Votre stratégie sera alors très proche de celle de l'Angleterre ou de la Hollande.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

La France dispose d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques sur les mineurs suivants :

- Bavière.
- Ecosse.
- Pologne.
- Toscane.

La France ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté si elle est partisane de la Réforme.

Phase de revenu

Drap des Flandres (ext. 2)

La manufacture espagnole de Tissus en Flandre est éliminée si :

- La Flandre cesse d'être officiellement espagnole ;
- Où dès que l'Angleterre, la France et la Hollande possèdent chacune une manufacture de tissus.

Phase militaire

Clive, Dupleix et Bussy

Les conquistadors Clive (anglais), Dupleix et Bussy (français) sont les seuls habilités à utiliser la table des Conquistadors en Inde.

Bussy est un général qui peut être utilisé comme conquistador uniquement en Inde.

Milices coloniales

Les milices coloniales françaises sont toujours vétérans.

Phase de paix

Augmentation de la stabilité

Pendant les Guerres de religions, les unités protestantes ne comptent pas comme « piles ennemies dans le territoire national » lors de la mise de stabilité.

Conversion au catholicisme

Si l'Espagne est protestante et que la France est catholique, cette dernière bénéficie des règles spéciales liées à la conversion au catholicisme telle qu'elles sont décrites dans les règles spéciales de l'Espagne.

Interphase

Eugène & Saxe

Les généraux Eugène et Saxe peuvent être attribués à la France ou aux Habsbourg. Au tour où les généraux apparaissent, jeter un D10 pour leur attribution :

- 1-3 : France
- 4 : Pays d'origine (Savoie pour Eugène, Saxe pour Saxe)
- 5-10 : Habsbourg

Modificateurs :
+4 si le monarque français a 7 ou plus de valeur militaire.
-4 si le monarque français a 5 ou moins en militaire.
+1 pour Eugène
-2 pour Saxe

Ce dé peut être modifié par une mise secrète des joueurs français et Habsbourg. -1 pour chaque dépense de 10 D$ de la France, +1 pour chaque dépense de 10 D$ du Habsbourg. La mise maximum autorisée pour chacun est de 100 D$.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Alliés indigènes (ext. 1)

Levée des alliés indigènes

Les Alliés indigènes ne sont levables que par la France et uniquement dans les régions du Québec, de l'Ohio et des Grands Lacs, selon des contraintes spécifiques. Ils sont levés à la phase de renfort, sur un D10 modifié de 7 ou plus.

Modificateurs

Ce dé est modifié par la valeur de mouvement du général français le plus haut gradé présent dans la grande région, ainsi que par un modificateur de +2 si une mission est présente.

Restrictions

Pour utiliser les alliés indigènes dans une grande région, le joueur français ne doit avoir éliminé aucun indigène de celle-ci et y posséder au moins une colonie, mission, comptoir ou fort.

Il peut alors recevoir les alliés en renforts et les placer sur toute pile d'unité, colonie, mission, comptoir ou fort français de cette grande région.

Les alliés ne peuvent être utilisés que dans la grande région où ils sont levés, ainsi que dans toute grande région adjacente à celle-ci.

Ravitaillement (ext. 2)

Les Alliés indigènes sont toujours ravitaillés dans leur province, ainsi que jusqu'à 12 PM de leur province d'origine.

Chefs (ext. 2)

On considère qu'un conquistador fictif de valeur 5 en mouvement les accompagne s'ils n'ont pas de chef.

Interception

Les Alliés indigènes ont un bonus de +3 pour l'interception. Ils ne tiennent pas compte du terrain en attaque.

Alliés et combats

Les alliés indigènes sont des unités de détachement avec 10 I vétérans. Ils bénéficient de la même technologie que le joueur français.

Bonus d'embuscade

Une pile de détachements français comprenant un détachement indigène bénéficie d'un bonus exceptionnel de +2 à son premier jet de dé en feu si le combat a lieu dans une province de forêt ou de montagne, et sous réserve qu'une colonie face (+) de 6 niveaux ne soit pas présente dans cette province.

Bonus de retraite

Les indigènes présents dans une pile de détachements la font bénéficier d'un bonus de +3 au dé de retraite avant combat si le terrain est montagne ou forêt (et ne contient pas de colonie face (+) de niveau 6).

Célébration des victoires

Si les indigènes alliés font partie d'une pile ayant remporté un combat, ils sont automatiquement retirés du jeu pour une durée d'un round (à l'issue du round en cours).

Ils reviennent en jeu sur la colonie, le comptoir ou la mission française la plus proche de la province où a eu lieu cette victoire, si la phase militaire du tour ne s'est pas finie entre-temps.

Disparition des alliés

Les alliés indigènes sont retirés de la carte automatiquement à la fin du tour où ils ont été levés. Ils sont de nouveau disponible au tour suivant tant que les conditions de leur apparition persistent et sous réserve qu'un dé modifié de 7+ soit obtenu dans la phase de renforts.

Un allié indigène disparaît définitivement si tous les indigènes de la grande région ont été éliminés, ou si le joueur français a éliminé un ou plusieurs indigènes dans la région, ou s'il ne possède plus de comptoir, colonie ou fort dans cette région (sous réserve qu'il ait utilisé cet allié auparavant).

Henri IV (ext. 2)

Au tour 21 (1590) ou dès que l'évènement « Guerres de Religion » est définitivement terminé, Henri IV devient roi de France.

Valeurs : 9/9/9. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 24 (1609).

La stabilité de la France remonte de +2.

Henri IV a un malus de -1 (au lieu de +2 du monarque) à toute tentative d'assassinat par le pion évènement n°40.

Henri IV est un général 2.3.3 (siège -1). Utiliser son pion général (à utiliser aux tours 19 à 23 ; puis au tour 24 s'il est roi).

La France reçoit une armée+ en maintenance gratuite sous son règne.

Louis XIV (ext. 2)

Au tour 35 (1660), Louis XIV devient roi de France.

Son règne dure jusqu'à la fin tour 45 (1714).

Louis XIV ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 35 à 39).

Valeurs : cela dépend des tours du règne.

- Tour 35 à 39 : 8/9/9 (Colbert)
- Tour 40 à 45 : 6/5/9.

L'évènement n°9 de la période 1665-1699 (mercantilisme colbertien en France) peut survenir et renforcer Colbert (peu importe s'il est encore là ou non).

La valeur militaire du roi est nulle.

La stabilité de la France remonte de +2.

Le palais de Versailles peut être construit.

La France reçoit une armée (+) et un détachement naval en maintenance gratuite sous son règne.

La France révolutionnaire (ext. 2)

La première Révolution

Lorsque la première Révolution française éclate, les Armées françaises sont remplacées par les pions « Armées révolutionnaires ».

Les limites de construction d'unités terrestres et le nombre des généraux minimum pour la France cette période sont doublées.

Le coût de l'infanterie diminue de moitié.

Par contre, le coût de construction naval est augmenté de moitié.

La seconde Révolution

La France devient une République. Le pion roi est retiré du jeu.

Elle n'a plus aucune limite de construction d'unités terrestres.

Le coût de l'infanterie est 1 ducat (c'est la levée en masse).

La France reçoit tous ses généraux (?).

Elle reçoit le général Bonaparte 6.6.6. (siège -3) de rang E (par exemple utiliser le pion Bayard).

Toute province conquise est automatiquement annexée à la fin du tour. Les régions à annexer sont : toute région soit française, soit adjacente à la frontière française.

Les émigrés

L'Autriche (ou à défaut la Prusse) en guerre contre la France révolutionnaire peut utiliser une armée (-) française d'origine avec le contenu de 10I, 2C, 1 Art avec un général ? neutre.

L'Autriche peut construire le reste, en face armée (+), jusqu'à la limite de contenu français.

Les Chouans

Les Chouans sont joués par l'Angleterre.

Placer deux révoltes (+) en Poitou et en Vendée.

Ces révoltes contrôlent aussi les villes.

Placer une armée révolte avec 10I, 2C, 1Art et un général ? neutre en Poitou ou en Vendée.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Cinq fois la valeur de la province pour les suivantes : Hainaut (10), Flandre (9), Luxembourg (6), Catalunya (6), Milano (12), Nice (3).
- Deux fois la valeur de la province pour les suivantes : Lorraine (7), Alsace (9), Artois (6), Nord (5), Corse (3), Franche-Comté (5), Roussillon (4), Calais (4).
- Une fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs (ressources exotiques inclues) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints :

- Pour chaque groupe de 10 niveaux de flottes de commerce : 10 PV.
- Détenir le plus grand nombre de navires de guerre : 100 PV.
- Détenir le plus grand nombre de troupes vétérans : 50 PV.
- Avoir une alliance avec les Habsbourg : 30 PV.
- Avoir une alliance avec le mineur Preussen : 20 PV.
- Centre de commerce Atlantique : 100 PV.
- Centre de commerce Méditerranée : 100 PV.

Coûts et limites de la France

Achats et maintenance de la France

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.25	2	Na	6	15	30	6/3	8/5	15/10
Renaissance	0.5	3	5	10	25	50	7/4	12/8	20/12
Arquebuse	0.75	3	5	12	35	70	8/4	15/10	25/15
Mousquet	1	3	5	14	45	90	9/5	20/12	30/18
Baroque	1.25	3	6	16	70	140	10/6	25/15	40/20
Mouvement	1.5	3	7	18	75	150	12/7	30/20	50/25
Dentelles	2	4	7	24	90	180	15/8	40/25	60/35
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	2	8	80	100	200	40	50	110
Galion	9	3	8	90	150	300	45	60	130
Voile latine	10	3	8	100	190	380	50	80	170
Batterie	11	4	8	110	280	560	60	90	200
Vaisseau	14	4	8	140	400	800	70	120	250
Trois-Ponts	15	4	8	150	500	1000	90	160	300

Détachement terrestre : 8I/2C ; détachement naval : 10 N (ou 30 galères).

Limites par tour de la France

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1492-1519	2	1	0	1	0	F+/2D	20N/25I/10C/2Art	2G
1520-1559	3	1	0	1	0	A+/A-/4D	30N/25I/10C/2Art	3G
1560-1614	2	1	2	2	1	A+/3D	40N/30I/10C/3Art	2G
1615-1664	3	2	2	2	1	A+/A-/F-/3D	40N/30I/12C/4Art	3G/1A/1C
1665-1699	5	2	3	3	1	2A+/A-/F+/3D	40N/40I/15C/5Art	3G/2A/1C/1E
1700-1759	6	3	4	4	2	3A+/F+/F-	50N/50I/20C/6Art	3G/2A
1760-1792	5	3	5	5	1	2A+/F+/F-	50N/50I/15C/6Art	3G/2A

Limites par périodes de la France

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	2	1	2	1	1	50	15I/13C/2Art	20N/5Tr
1520-1559	2	2	3	3	2	70	18I/9C/3Art	30N/5Tr
1560-1614	2	3	4	4	3	80	26I/10C/4Art	40N/5Tr

1615-1664	2	3	5	5	4	100	35I/7C/4Art	50N/5Tr
1665-1699	2	4	7	8	5	200	40I/14C/6Art	60N/10Tr
1700-1759	3	4	7	10	6	210	50I/14C/6Art	60N/10Tr
1760-1792	4	4	8	12	7	200	50I/14C/6Art	75N/10Tr

Chefs historiques de la France

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Foix	1	4	Général	3.2.4	A	
Bayard	2	6	Général	1.1.6	B	
Gonneville	2	8	Explorateur	4.2.2	K	# Peut quitter la carte européenne.
Vespucci	3	6	Explorateur	5.1.2	D	# Peut quitter la carte européenne.
Verrazano	4	5	Explorateur	5.1.1	L	# Peut quitter la carte européenne.
Guise	8 19	15 20	Général	2.2.4.-1	A	
Cartier	9	13	Explorateur	4.2.2	M	# Peut quitter la carte européenne.
Roberval	12	14	Conquistador	2.4.2	O	# Peut quitter la carte européenne.
Montmorency	14	18	Général	3.3.3	A	
Villegagon	14	16	Explorateur	4.1.1	N	# Peut quitter la carte européenne.
Coligny	16	20	Général	3.3.3	A	Général protestant.
Primauguet	16	20	Amiral	2.3.2	A	
Henri IV	19	21	Général	2.3.3.-1	A	Général protestant ?
Champlain	23	29	Conquistador	3.4.4	O	# Peut quitter la carte européenne.
De Monts	24	27	Conquistador	2.2.4	P	# Peut quitter la carte européenne.
Maillé-Brézé	30	33	Amiral	3.3.4	A	
Sourdis	30	35	Amiral	4.3.3	B	# Peut quitter la carte européenne.
Condé	31	39	Général	4.3.4	A	
Turenne	33	40	Général	5.4.6.-1	B	
Bernard	34	35	Général	3.3.4	F	
Duquesne	35	40	Amiral	4.4.4	A	
Luxembourg	35	43	Général	2.3.3	E	
Valbelle	36	41	Amiral	2.2.3	E	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Vauban	37	44	Général	1.1.1.-4	F	
Bart	38	43	Corsaire	5.4.5	F	© blanc : Corsaire
Ch. Renault	38	47	Amiral	3.3.4	D	# Peut quitter la carte européenne.
Frontenac	38	43	Conquistador	4.6.6.-1	O	# Peut quitter la carte européenne.
La Verendrye	39	42	Conquistador	5.2.2		# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique

La Salle	39	43	Conquistador	6.3.4	P	# Peut quitter la carte européenne.
Vivonne	39	43	Amiral	2.4.4	D	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Tourville	39	45	Amiral	4.3.5	B	
D'Iberville	40	44	Conquistador	5.4.4		# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
D'Estrées	40	46	Amiral	2.2.3	C	© jaune : Amiral et corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Villars	40	48	Général	4.5.5.-1	D	
D'Estambuc	41	44	Corsaire	5.3.3	E	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Vendôme	41	49	Général	2.3.3	C	
Boufflers	42	45	Général	3.2.3.-1	B	
Forbin	42	48	Corsaire	4.4.4	G	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Eugen	42	49	Général	5.5.5.-1	A	
Berwick	43	45	Général	4.2.3	B	
Catinat	43	44	Général	1.2.2	A	
Dugay Trouin	43	49	Amiral	5.3.4	C	© jaune : Amiral et corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Tallard	43	46	Général	1.2.2	A	
Cassard	44	48	Corsaire	5.2.4	E	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Bougainville	48	56	Explorateur	4.4.4	K	# Peut quitter la carte européenne.
Dupleix	50	53	Conquistador	4.6.6	O	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
Saxe	50	53	Général	4.4.5.-1	A	
La Bourdonnais	51	52	Amiral	3.4.3	G	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
La Galissonière	51	54	Amiral	5.2.3	I	
Lally	51	56	Conquistador	5.4.4		# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
Lally	51	56	Amiral	4.3.4	S	# Peut quitter la carte européenne @ Ne peut servir qu'en Asie
D'Aiguillon	52	59	Général	5.2.3	B	
Richelieu	52	54	Général	3.4.2	A	
Rohan	52	55	Général	2.2.1	A	
Vaudreuil	52	56	Général	3.3.4	E	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Broglie	53	58	Général	4.4.4	B	
Bussy	54	55	Général	5.4.5	K	# Peut quitter la carte européenne

						@ En tant que conquistador, ne peut servir qu'en Inde.
D'Orvillier	54	57	Amiral	3.2.2	C	# Peut quitter la carte européenne
Montcalm	54	55	Général	3.4.6	J	# Peut quitter la carte européenne $ Ne peut servir qu'en Amérique
Ternay	54	58	Amiral	3.3.2	B	# Peut quitter la carte européenne.
Conflans	55	57	Amiral	1.2.2	A	
D'Estaing	55	60	Amiral	1.3.3	B	# Peut quitter la carte européenne.
Guichen	55	58	Amiral	2.3.3	D	# Peut quitter la carte européenne.
De Grasse	56	60	Amiral	2.3.3	A	# Peut quitter la carte européenne.
La Motte	56	59	Amiral	4.1.2	D	# Peut quitter la carte européenne.
Suffren	57	60	Amiral	5.4.6	C	# Peut quitter la carte européenne.
Rochambeau	58	60	Général	1.2.2	A	# Peut quitter la carte européenne.
La Fayette	59	61	Général	4.2.2	I	# Peut quitter la carte européenne.
La Pérouse	59	60	Explorateur	5.1.1	K	# Peut quitter la carte européenne.

Règles spéciales du Habsbourg

Pions disponibles

- Un monarque (Kaiser).
- Deux pions-généraux ?.
- Trois pions-chefs remplacement.
- Quatre armées.
- Huit détachements terrestres.
- Sept pions-forteresses.
- Six manufactures.

Conseils de jeu

Pas de soucis dans le domaine naval. Ce n'est pas votre problème. Etendez votre emprise sur le centre de l'Europe par la diplomatie sur le Saint-Empire et par la conquête. Récupérez la Hongrie absolument : le Turc est bien assez puissant et assez proche de Vienne comme cela. Un allié occidental est le bienvenu (France de préférence, étant le pays le plus dangereux pour vous, malheureusement vos objectifs sont incompatibles…). L'alliance russe est indispensable et il n'y a aucune raison de ne pas vous entendre avec le Tsar.

Contrôlez Venise dès que possible, cela vous fournira la flotte qui vous manque contre les Ottomans.

Caractéristiques générales

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Avant 1760 : Espagne, Angleterre, Portugal, Venise, France, Russie, Pays-Bas, Turquie.

Après 1760 : France, Espagne, Russie, Angleterre, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -30
- AM : 2
- CE : 3
- EG : 2
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 18

L'Espagne bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Provinces/revenus (1492)

118 D$.

- Tyrol (5), Salzbourg (8), Ostmarch (5), Austria (9), Styria (6), Carinthia (4), Carniola (3), Erbland (3), Moravia (5), Schlesien (10).
- Mines d'or : 60 (Styrie 2x20, Carinthie 1x20).

Forces de base

Une armée (+), et un détachement terrestre, deux généraux (?), un niveau de fortification avant dissociation d'avec l'Espagne.

Ou

Deux armées (+), une armée (-), un détachement terrestre, deux généraux (?), 2 niveaux de fortification en Europe quand neutre (non joué par Hollande) après la Guerre de succession d'Espagne et la dissociation d'avec l'Espagne.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 8I, 2C.

Technologie terrestre médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Technologie terrestre renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2 Art.

Technologie terrestre arquebuse/mousquet/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie guerre en mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Habsbourg mineur & Espagne (ext. 2)

La politique d'alliance dynastique des Habsbourg avec la couronne espagnole est représentée ici pour la Grande Campagne 1492-1792.

L'Espagne de 1492

En 1492, l'Espagne possède seulement Naples. Il lui manque l'héritage Habsbourg (les Flandres et la

Franche-Comté) et l'héritage bourguignon (la Hollande et le Centre de Commerce).

Le mineur Habsbourg est initialement comme un mineur normal, sans règle spéciale. Il est placé à EG sur la piste de l'Espagne.

L'Espagne doit mener des « actions dynastiques Habsbourg » pour prendre le contrôle réel de tout ceci.

L'Action dynastique Habsbourg

Sous ce terme on désigne une action dynastique qui concerne le développement des relations entre les familles Habsbourg d'Autriche et d'Espagne.

A chaque tour, l'Espagnol peut utiliser 1 action diplomatique pour jouer une « action dynastique Habsbourg ». Ceci est une action diplomatique spéciale. L'Espagne ne peut en faire qu'une seule par tour.

Chaque action dynastique a une « difficulté ». Pour réussir l'action, l'Espagnol lance 2D10 et doit obtenir un résultat ≥≥≥ à la difficulté.

L'Espagnol mise comme pour une action diplomatique, et peut améliorer sa chance de succès.

- Mise de base : 20 D$
- Moyenne (+2) : 50 D$
- Forte (+5) : 100 D$

Aucun soutien diplomatique par un autre joueur n'est possible.

Chaque action dynastique amène une conséquence particulière entre l'Espagne et le mineur Habsbourg.

L'Espagne DOIT mener ses actions selon leur rang d'importance : d'abord toutes les A, puis toutes les B, et enfin les C (peu importe l'ordre dans chaque catégorie).

Certains événements sont également des actions dynastiques Habsbourg.

Action A : Mariage Habsbourg

Si un joueur attaque ces territoires avant que cette action ait été jouée, l'évènement est considéré comme joué.

Le seuil de difficulté : 7.

L'héritier Habsbourg (Philippe le Beau) est marié à l'héritière d'Espagne (Jeanne la Folle).

La règle sur le mineur Habsbourg entre en vigueur (Habsbourg en EG permanente).

Héritage Habsbourg : Franche-Comté (5), Luxemburg (6), Nord (5), Artois (6), Flandre (9), Hainaut (10). Total : 41 D$. Manufacture (face 2) : Tissus en FLANDRE.

Règle sur le mineur Habsbourg

Ce mineur est en permanence sur la case Entrée en Guerre de l'Espagne et non soumis à l'action diplomatique des autres joueurs jusqu'à la survenance éventuelle de l'évènement n°1 de la période 1700-1759 (sous réserve de crise dynastique en Espagne et séparation des états des Habsbourgs). N'est pas affecté par l'évènement D (Diplomatie) avant cet évènement. L'Espagne ne touche pas les revenus des Habsbourg étant donné que ceux-ci ne sont pas un vassal.

Le joueur espagnol peut lui faire déclarer la guerre indépendamment de l'Espagne quand il contrôle les Habsbourg en Entrée en Guerre (payer les coûts séparés en PV et en stabilité s'ils n'ont pas de CB). Dans un tel cas, l'Espagne reste neutre vis-à-vis du pays attaqué par les Habsbourg et doit payer une déclaration de guerre séparée pour se joindre au conflit.

En revanche, toute attaque sur les Habsbourg est considérée comme une déclaration de guerre à l'Espagne.

La technologie des Habsbourg est indépendante de celle de l'Espagne. Elle fait partie de la catégorie latine. En particulier, la technologie Tercios ne s'applique qu'aux seules troupes espagnoles, pas Habsbourg.

Les Habsbourg sont toujours catholiques et obligatoirement membres de la Contre-Réforme (voir évènement la Réforme), quel que soit le choix du joueur espagnol.

L'Espagne perd le contrôle des Habsbourg qui deviennent immédiatement un pays mineur neutre normal si elle est partisane de la Réforme.

Action A : l'Héritage Bourguignon

Si un joueur attaque ces territoires avant que cette action ait été jouée, l'évènement est considéré comme joué.

Le seuil de difficulté : 7.

L'Espagne prend le contrôle politique de l'héritage bourguignon.

Héritage bourguignon: Gueldre (9), Brabant (14), Zeeland (9), Den Haag (12), Holland (16), Friesen (7). Total : 67 D$. Anvers : Centre de Commerce Atlantique 100 D$

Action B : Mariage de Bohème

Le seuil de difficulté : 8.

Cette action dynastique peut également survenir par l'événement N°5 (Ière période).

La Bohème devient territoire Habsbourg (et cesse d'exister) : Bohemia, Sudeten, Erz.

Le Habsbourg a le revenu de la Bohème : 16 D$.

L'Espagne peut accorder l'autonomie du « Royaume de Bohème ».

Action B : Mariage Milanais

Le seuil de difficulté : 9.

Cette action dynastique peut également survenir par l'événement N°7 (Ie période).

Milan devient territoire Habsbourg (et cesse d'exister).

Le Habsbourg a le revenu de Milan : 12 D$.

L'action dynastique « Cession du Milanais à l'Espagne » devient possible.

Action C : Mariage Hongrois

→ A jouer avant le tour 10 (puis attendre).

Le seuil de difficulté : 12.

Il faut attendre le tour 10 (1535) pour que cette action prenne effet.

Au début du tour 10, la Hongrie est héritée par le Habsbourg (et cesse d'exister) : Croatia, Magyar, Pecs, Banat, Transylvania, Marozs, Carpathia, Ruthenia.

Le Habsbourg a le revenu de la Hongrie : 33 D$.

Une Armée (+) hongroise et 1D s'ajoutent à la force de base Habsbourg.

Le Habsbourg dispose des autres pions militaires et des chefs hongrois (→ tous assimilés pions Habsbourg).

Cette action dynastique peut également survenir par l'événement N°6 (Ie période).

Tout ceci est annulé si la Turquie annexe la Hongrie avant le tour 10 (dans ce cas appliquer les effets xx).

Action C : Cession du Milanais à l'Espagne

Le seuil de difficulté : 10.

Milan est cédé à l'Espagne (par le Habsbourg).

L'Espagne a le revenu de Milan : 12 D$ (et non plus le Habsbourg).

L'Espagne peut créer des forces espagnoles directement à Milan.

L'Espagne peut accorder l'autonomie du « Duché de Milan ».

Si Milan n'est plus Habsbourg, une révolte (-) y est placée. L'Espagne (+ le Habsbourg) a un CB gratuit contre la puissance contrôlante.

Action C : Mariage Portugais

Le seuil de difficulté : 11.

Si l'événement N°6 Désastre Portugais en Afrique (IIIe période) survient, l'événement N°7 Annexion du Portugal a alors lieu immédiatement.

Le Portugal (et son empire colonial) devient alors espagnol.

L'Espagne reçoit un revenu forfaitaire de 300 D$.

Elle perd 50 D$ par Comptoir (ou Colonie) portugais perdu ensuite.

Voir l'événement n°7 - période III pour le descriptif complet (décadence, renoncement)

Action C : Mariage Bavarois

Le seuil de difficulté : 9.

L'Espagne obtient un bonus +1 permanent avec la Bavière (en plus de tout autre).

Ce bonus est en fait déjà indiqué sur le pion diplomatique de Bayern (il ne s'appliquera donc que si cette action est réussie).

Si le Habsbourg est dissocié de l'Espagne, le bonus s'applique en faveur de l'Autriche.

Phase diplomatique

Habsbourg et Saint-Empire

L'État des Habsbourg peut contrôler le Saint-Empire en vassal à l'issue de l'évènement « Guerre de 30 ans ».

Héritage de la Bohème, de la Hongrie et du Milanais

Peut hériter de la Bohème (évènement n°5 de la période 1492-1519), de la Hongrie (évènement n°6 de la période 1492-1519) et du Milanais (évènement n°7 de la période 1492-1519).

Si l'évènement « Héritage Habsbourg de la Hongrie » a lieu alors que la Hongrie a été conquise avant 1535, les ex-provinces hongroises deviennent

automatiquement des provinces Habsbourg quand ceux-ci les occupent militairement, même si elles ne sont pas cédées lors d'une paix.

Les Turcs à Vienne

Conséquences

Si les Turcs capturent Vienne et tiennent la ville à la fin d'un tour, la France et l'Angleterre (catholique) perdent un niveau de stabilité si elles n'ont pas d'alliance offensive avec la Turquie. L'Espagne perd deux niveaux de stabilité.

Chaque tour où Vienne reste occupée, l'Espagne :

- Perd un niveau de stabilité.
- Reçoit un bonus de +3 pour ses actions diplomatiques avec les pays mineurs qui ont une frontière commune avec les Habsbourg et de +4 avec la Pologne. Ce bonus reste si Vienne est cédée aux Turcs à la paix.

La Turquie touche 50 PV pour la prise de Vienne. Ils ne touchent qu'une fois ces 50 PV, même s'ils reprennent la ville après l'avoir perdue.

La capture de Vienne donne un bonus de +5 au dé de Croisade.

Transfert de la capitale

Si la province Austria est cédée à la Turquie, la capitale des Habsbourg est transférée dans une autre ville d'une province Habsbourg, au choix du joueur espagnol.

L'Espagne cesse de perdre 1 niveau de stabilité, mais conserve les bonus diplomatiques énoncés ci-dessus.

Vienne redevient la capitale des Habsbourg si la province Austria est reconquise par le joueur espagnol.

La nouvelle capitale peut être à nouveau conquise par le joueur turc.

Habsbourg pays majeur

Remplacer partout dans cette règle « Espagne » par « Habsbourg ».

Eugène & Saxe

Les généraux Eugène et Saxe peuvent être attribués à la France ou aux Habsbourg. Au tour où les généraux apparaissent, jeter un D10 pour leur attribution :

- 1-3 : France
- 4 : Pays d'origine (Savoie pour Eugène, Saxe pour Saxe)
- 5-10 : Habsbourg

Modificateurs :
+4 si le monarque français a 7 ou plus de valeur militaire.
-4 si le monarque français a 5 ou moins en militaire.
+1 pour Eugène
-2 pour Saxe

Ce dé peut être modifié par une mise secrète des joueurs français et Habsbourg. -1 pour chaque dépense de 10 D$ de la France, +1 pour chaque dépense de 10 D$ du Habsbourg. La mise maximum autorisée pour chacun est de 100 D$.

Marie-Thérèse (ext. 2)

Au tour 51 (1740), Marie-Thérèse devient impératrice germanique.

Valeurs : 8/8/7. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 58 (1779). La valeur militaire de l'impératrice est nulle.

L'impératrice ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 51 à 55).

L'Autriche reçoit une armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Le joueur hollandais en Autriche

L'État des Habsbourg, s'il est dissocié de l'Espagne, peut devenir un joueur à part entière si le joueur hollandais le souhaite. Il reçoit alors une manufacture autrichienne pour chaque période déjà jouée depuis 1492.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Si le joueur hollandais est passé au contrôle des Habsbourg.

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Dix fois la valeur des provinces suivantes : Magyar (10), Pecs (6), Transylvania (5), Carpathia (3), Ruthenia (2), Marosz (2), Banat (3). Plus un bonus de 200 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.

- Cinq fois la valeur des provinces suivantes : Hainaut (10), Flandre (9), Luxembourg (6), Serbia (4), Milano (12), Gueldre (9), Wallachia (6), Krakow (6), Galicja (7), Moldavia (5), Volhynia (3), Bosnia (3). Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.
- Deux fois la valeur des provinces suivantes : Lorraine (7), Alsace (8), Artois (6), Nord (5), Illyria (3), Isria (3), Raguse (2), Kosovo (3).
- Une fois la valeur des autres provinces (or non inclus) hors provinces nationales ou provinces nationales de 1492.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints :

- Avoir une alliance avec la France : 30 PV.
- Avoir une alliance avec le joueur ou mineur Prusse : 20 PV.
- Avoir une alliance avec la Russie : 10 PV.

Chefs historiques des Habsbourg

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Franz-Josef	15	19	Général	3.3.3.-1	A	
Karl	20	23	Général	3.2.4	A	
Papenheim	25	32	Général	3.4.3	A	
Montecuculi	30	40	Général	4.4.3.-1	C	
Ferdinand	37	42	Général	3.2.2	A	
Commercy	38	44	Général	4.2.4	D	
Maximilien	39	44	Général	2.2.2	B	
Starhenberg	40	44	Général	4.3.4.-2	B	
Ludwig	41	45	Général	4.2.4	A	
Eugen	42	49	Général	5.5.5.-1	A	
Franz	47	50	Général	3.4.4	A	
Saxe	50	53	Général	4.4.5.-1	A	
Daun	51	56	Général	4.4.3	A	
Hascy	51	54	Général	3.2.3	I	
Piccolomini	51	54	Général	3.2.2	E	
Browne	52	57	Général	3.3.4	C	
Seberloni	52	57	Général	2.2.2	F	
Nadasy	55	60	Général	4.2.3	G	
Carl	57	59	Général	2.3.4	A	
Wallenstein			Général	4.4.4.-1	A	*Au service des Habsbourg pendant la Guerre de Trente Ans.*

Règles spéciales des Pays-Bas

Les règles ci-dessous ne s'appliquent qu'à partir de 1560.

Pions disponibles

- Un monarque (*Stadhoulder*).
- Six généraux ?.
- Six amiraux ?.
- Trois conquistadors ?
- Trois explorateurs ?
- Un pion-gouverneur.
- Deux pions-chefs remplacements.
- Trois armées.
- Quatre flottes.
- Quinze pions-détachements navals/terrestres.
- Quatre cipayes.
- Deux corsaires.
- Treize pions-forteresses.
- Vingt flottes de commerce.
- Six manufactures.
- Dix colonies.
- Vingt comptoirs.
- Cinq pions-forts.

Conseils de jeu

Suivez la stratégie du Portugal à une plus grande échelle. Mais vous ne pouvez pas vous permettre de négliger l'Europe, en particulier la défense du Protestantisme (Saint-Empire, Angleterre avant 1600). Quant aux Pays-Bas espagnols, faites en sorte qu'ils n'appartiennent pas à la France.

Votre force est votre argent. Dispensez-le avec parcimonie mais régulièrement.

Fortifiez vos provinces nationales au maximum et investissez dans vos flottes (guerre et commerce) : c'est là qu'est votre avenir. En cas de grave danger d'invasion, vous pouvez toujours inonder vos provinces : cela ne nuit pas beaucoup à votre richesse.

Si l'occasion se présente à partir de 1700, passez chez les Habsbourg. C'est plus confortable et plus profitable en PV que de s'opposer aux géants français et anglais qui ont intérêt à s'entendre sur votre dos avant de s'entre-déchirer.

Les Pays-Bas deviennent un joueur

Généralités

Avant 1560, la Hollande n'est pas représentée. En 1560, le joueur vénitien prend le pays, que l'évènement Révolte des Provinces-Unies ait eu lieu ou non. Il conserve les PV accumulés par Venise son décompte néerlandais.

Les forces initiales des Pays-Bas figurent sur la fiche de scénario 1560-1614. Les flottes de commerce initiales de 1492 figurent sur les règles spéciales de Venise, qui a également été chargé de les développer et qui a tenu à jour l'état actuel des flottes.

Les Marins hollandais et les Découvertes (ext. 2)

Généralités

Pour simuler la présence de nombreux marins hollandais sur les vaisseaux portugais et espagnols, appliquer la règle suivante à la fin de la IIème période (1559).

Le nouveau joueur hollandais jette un D10 pour chacun des 2 itinéraires Amérique et Asie.

Il choisit un itinéraire comme prioritaire et ajoute un bonus de +4 au D10 pour cet itinéraire.

Le résultat de chaque D10 est le nombre de découvertes connues de la Hollande.

Itinéraire vers l'Amérique

Les zones découvertes (jusqu'à la valeur du dé) sont, dans l'ordre :

1 Central Atlantic Ocean, 2 Southern Atlantic Ocean, 3 Sea of Natal, 4 Gulf of the Amazon, 5 Winward Island, 6 Carribean Sea, 7 Sea of Puerto Rico, 8 Sea of Recife, 9 Sea of Cuba, 10 Straits of Florida, 11 Gulf of Mexico, 12 Sea of Bahia, 13 Rio de la Plata, 14 South Central Atlantic Ocean.

Itinéraire vers l'Asie

Les zones découvertes (jusqu'à la valeur du dé) sont, dans l'ordre:

1 Central Atlantic Ocean, 2 SOuthern Atlantic Ocean, 3 Sea of Natal, 4 South Eastern Atlantic Ocean, 5 Coast of Angola, 6 Cape of Good Hope, 7 Cape of Storms, 8 Western Indian Oceans, 9 Central Indian

Ocean, 10 Eastern Indian Ocean, 11 Straits of Malacca, 12 Straits of Sunda, 13 Bay of Bengale, 14 Coast of Malabar.

Restrictions

Si certaines zones n'ont pas encore été découvertes par l'Espagne ou le Portugal, la Hollande ne les découvre pas.

Les Flottes commerciales Hors-Europe (ext. 2)

Si la Hollande possède déjà des flottes de commerce Hors-Europe (ce qui est possible par accord avant 1559), elle connaît automatiquement toutes les zones maritimes dépendant de cette zone commerciale.

Les technologies hollandaises (ext. 2)

Lorsque la Hollande apparaît, les technologies sont tirées ainsi :

- Lancer un dé pour chaque technologie (terrestre ou navale).
- Le résultat est divisé par 2, arrondi au supérieur. C'est le nombre de cases devant la puissance la plus avancée.

Révolte des Province-Unies

La Hollande avant la Révolte

Le joueur hollandais ne peut faire aucune campagne dans la phase militaire, avant sa révolte.

Son monarque ne calcule pas ses capacités DIP et MIL jusque-là. Il ne peut créer aucune unité militaire.

Sa diplomatie avec les autres joueurs est limitée à des accords informels et à l'alliance dynastique (sauf avec l'Espagne).

La Hollande et la Révolte

La révolte a lieu au moment de l'évènement « Révolte des Provinces-Unies ». Elle libère le joueur hollandais de ses contraintes.

Lorsque la révolte éclate, le joueur hollandais devient libre de réaliser les actions qu'il désire mener.

La révolte provoque les effets suivants :

- Le monarque Guillaume de Nassau apparaît : valeurs 9.9.9. Sa durée de vie est à déterminer sur la table de règne (une crise dynastique ou une minorité sont à ignorer, retirer).
- Toute unité (espagnole ou autre) présente en Zeeland, Holland, Den Haag, Gueldre, Brabant et Friesen sont retraitées. Elles deviennent les provinces nationales de la Hollande.
- A la phase logistique-achat, le joueur hollandais peut acheter des unités militaires, avec son trésor royal, sans limitation pour les navires (jusqu'au plafond autorisé pour la période) et jusqu'au triple pour les unités terrestres, sans surcoût.
- Si Guillaume (pion monarque) est placé en général sur la carte, les unités empilées avec lui sont vétérans.
- Ses technologies sont équivalentes à celles du groupe Europe Latine, ses marqueurs sont placés une case devant ceux de ce groupe.
- Les joueurs espagnol et hollandais sont en guerre, bien qu'aucune déclaration de guerre n'ait eu lieu. Cet état de guerre dure tant que l'Espagne n'a pas reconnu les Provinces-Unies. A la fin de chaque tour, les stabilités de l'Espagne et des Provinces-Unies baissent de 1 chacunes. Cette baisse passe à -2 entre 1615 et 1664, puis à -3 entre 1665 et 1699, pour l'Espagne seulement. La Hollande ne perd plus de stabilité après 1615.

La révolte prend fin à la reconnaissance des Provinces-Unies par l'Espagne. Cette reconnaissance doit être annoncée par le joueur espagnol à la phase de paix au moins un tour après celui de la révolte.

Cette annonce entraîne une trêve de 3 tours consécutifs entre l'Espagne et la Hollande qui ne peuvent se déclarer la guerre, ni à leurs vassaux respectifs.

La Hollande peut cependant attaquer des unités et pions portugais hors d'Europe (si le Portugal est annexé par l'Espagne).

Lors de la trêve, le joueur espagnol peut perdre des point de victoire. A la fin de la trêve, le jeu entre l'Espagne et la Hollande devient entièrement normal.

La Guerre larvée contre le Portugal (ext. 2)

Tant que la Hollande n'a pas été reconnue par l'Espagne et si le Portugal a été annexé par l'Espagne, appliquer la règle suivante :

Chaque comptoir face – portugais capturé par le Hollandais devient automatiquement un comptoir hollandais à la fin du tour. Le comptoir (-) perd un niveau lors de cette conversion (il est éliminé s'il est de niveau 1).

Chaque comptoir face + ou une colonie portugaise capturée par le Hollandais reste portugais, mais fournit la moitié de son revenu normal à la Hollande, plus toutes les ressources exploitées.

Si la Hollande est reconnue par l'Espagne, elle annexe 2 comptoirs (+) et 1 colonie portugais qu'elle occupe militairement. Les autres sont évacuées et rendues à l'Espagne.

Régime politique hollandais (ext. 2)

Généralités

La Hollande commence en gouvernement aristocratique (*Stadhouderat).*

Une fois la Hollande reconnue par l'Espagne, le Hollandais peut changer son régime politique à chaque fois que son monarque meurt.

Le Hollandais a le choix entre le régime aristocratique ou le régime parlementaire.

La Hollande peut également passer immédiatement en régime aristocratique si elle est victime d'une déclaration de guerre.

Gouvernement aristocratique

La maintenance gratuite baisse d'une flotte -.

Lorsque la Hollande est attaquée, elle reçoit immédiatement 2 D terrestres +1 forteresse (niveau maximum).

Le monarque hollandais a toujours une valeur MIL de 5 au minimum.

Une seule armée + hollandaise peut être présente hors-Europe.

La Hollande a 1 corsaire (+) gratuit pendant les périodes III et IV (1560 à 1664). => Gueux de la Mer.

Gouvernement parlementaire

La maintenance gratuite baisse d'une armée +.

La Hollande dispose d'une action de concurrence automatique et gratuite en Baltique.

La Hollande a droit à 1 action commerciale supplémentaire par tour (en plus de sa limite).

Le Centre de commerce Atlantique vaut 150 ducats (au lieu de 100) s'il est hollandais, jusqu'à l'application de l'Acte de Navigation en Angleterre.

Le monarque hollandais (Grand Pensionnaire) a toujours une valeur ADM de 5 (minimum).

Si un nouveau monarque hollandais a au moins 7 en ADM et en MIL, la Hollande reçoit gratuitement 1 F- (ou 2 D navals). Ceci peut se reproduire à tout nouveau monarque avec 7 en MIL et ADM.

Phase de revenu

Drap des Flandres (ext. 2)

La manufacture espagnole de Tissus en Flandre est éliminée si :

- La Flandre cesse d'être officiellement espagnole ;
- Où dès que l'Angleterre, la France et la Hollande possèdent chacune une manufacture de tissus.

Mercantilisme hollandais (ext. 2)

Si la Hollande contrôle le Centre de commerce Atlantique et si elle est en régime parlementaire, ce Centre lui rapporte 150 ducats (au lieu de 100).

Ceci cesse de s'appliquer si l'Angleterre a promulgué l'Acte de Navigation, par évènement.

Phase militaire

Inondation hollandaise

Le joueur hollandais peut décider, lors du mouvement de troupes ennemies en Zeeland, Brabant, Holland ou Den Haag, d'inonder immédiatement ces provinces (choix annoncé province par province).

Les unités cessent alors leur mouvement, retraitent vers leur province de départ et fond une usure sous la colonne 7.

Placer un marqueur Pillage (+) dans les provinces inondées (ajusté au tour suivant seulement). L'interdiction du mouvement cesse quand le marqueur pillage est retiré.

Le joueur hollandais peut bouger dans les provinces inondées, mais elles comptent 6 PM chacune.

Chaque province inondée coûte 5 PV et -1 en stabilité au joueur hollandais.

Coen

Le conquistador Coen est le seul à utiliser la table des Conquistadors en Asie (hors Inde), et uniquement dans les régions de Java, Sorebaja, Sumatra, Malaya et Borneo.

Les Gueux de la Mer (ext. 2)

Lors des IIIème et IVème périodes (1560 à 1664) et si la Hollande est en régime aristocratique elle reçoit un corsaire + en maintenance gratuite.

Guillaume de Nassau (ext. 2)

Dès que la Hollande se révolte contre l'Espagne (événement n°1 – période 3), Guillaume de Nassau devient stadhoulder de Hollande.

Valeurs : 7/8/8. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 19 (1584). Guillaume de Nassau est un général 3.3.2 (siège -1). Utiliser son pion général [à utiliser dès la révolte, même si le pion indique tour 16 en entrée].

Le stadhouder ne fait aucun tirage de survie pendant ses 3 premiers tours de règne (tours 15 à 17).

La Hollande reçoit une armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Guillaume III d'Organge (ext. 2)

Au tour 36 (1665), Guillaume d'Orange (Hollande) devient stadhouter de Hollande.

Valeurs : 7/9/7. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 43 (1704).

Guillaume d'Orange est un général 3.3.3. Utiliser son pion général (du tour 38 au tour 40 uniquement), avant ou après il ne vaut rien.

Le stadhouter ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 36 à 40).

La Hollande reçoit une armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Au tour 41, Guillaume d'Orange devient roi d'Angleterre (sous le nom de Guillaume III). Toute guerre anglo-hollandaise est suspendue et une paux blanche est signée.

La Hollande et l'Angleterre sont en alliance offensive et défensive pendant la durée de son règne. Cette alliance ne peut pas être rompue.

Passage en Autriche

L'État des Habsbourg, s'il est dissocié de l'Espagne, peut devenir un joueur à part entière si le joueur hollandais le souhaite. Il reçoit alors une manufacture autrichienne pour chaque période déjà jouée depuis 1492.

Le joueur ne peut accorder aucun prêt ou don à quiconque au cours des deux derniers tours de sa présence.

Les provinces gagnées ou perdues par les Pays-Bas sont maintenues en l'état après le transfert. Les unités militaires sont réajustées selon les forces décrites en annexe pour ce pays devenu mineur. Les colonies, comptoirs et flottes commerciales restent sur la carte, comme possession de mineur. Son DCI et DCE restent au niveau qu'ils avaient en dernier, réduit de 1 chacun. Les manufactures sont retirées de la carte.

Si le transfert en Autriche a lieu avant le tour 43 (1700), prendre comme valeurs du monarque autrichien celles données dans le scénario 1700-1759, sinon prendre celles de l'Espagne. Prendre comme valeurs du DCI et du DCE celles du scénario si le transfert a lieu après 1700, sinon prendre celles de l'Espagne.

Objectifs de fin de Grande Campagne

A compter uniquement si le joueur hollandais n'est pas passé aux Habsbourg.

Objectifs territoriaux

Les provinces ci-après sont attribués si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Cinq fois la valeur de la province pour les suivantes : Hainaut (10), Flandre (9), Luxembourg (6), Nord (5). Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.
- Deux fois la valeur de la province pour les suivantes (contrôlées ou vassales) : Artois (6), Oldenburg (4), Münster (6), Bremen (5).
- Une fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs (ressources exotiques inclus) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints :

- Pour chaque groupe de 10 niveaux de flottes de commerce : 10 PV.
- Centre de commerce Atlantique : 100 PV.
- Avoir la 2ème flotte de guerre du jeu : 150 PV.
- Avoir des alliances militaires avec au moins 10 mineurs : 50 PV.

Coûts et limites des Pays-Bas

Achats et maintenance des Pays-Bas

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Arquebuse	1.25	3	6	15	25	50	10/6	20/12	35/25
Mousquet	1.5	3	7	17	30	60	11/7	25/15	40/30
Baroque	1.75	3	7	19	40	80	12/7	35/30	50/35
Mouvement	2	3	7	21	65	130	15/8	40/25	70/40
Dentelles	3	4	8	31	100	200	20/9	50/30	80/50
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Galion	8	Na	8	80	150	300	30	50	120
Voile latine	9	Na	8	90	200	400	35	60	150
Batterie	10	Na	8	100	300	600	40	80	180
Vaisseau	12	Na	8	120	350	700	70	110	220
Trois-Ponts	13	Na	8	130	475	950	80	150	290

Détachement terrestre : 9I/1C ; détachement naval : 10 N

Limites par tour des Pays-Bas

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1560-1614	4	2	2	3	1	F-/A-/2D	50N/30I/5C/2Art	1G/2A/1E
1615-1664	4	2	1	5	2	F+/A+/2D	40N/30I/5C/2Art	1G/2A/1E
1665-1699	5	2	1	4	2	F+/F-/A+/3D	40N/30I/5C/3Art	2G/2A
1700-1759	3	2	1	4	2	A+/F+/F-/4D	30N/30I/5C/5Art	2G/2A
1760-1792	2	2	1	3	1	A+/F+/5D	30N/25I/5C/5Art	1G/1A

Limites par périodes des Pays-Bas

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1560-1614	4	3/5	3	3	5	180	22I/5C/3Art	50N/10Tr
1615-1664	5	4/5	4	Tous	Tous	200	30I/6C/4Art	50N/10Tr
1665-1699	5	5	5	Tous	Tous	220	35I/4C/5Art	60N/10Tr
1700-1759	5	5	6	Tous	Tous	200	40I/5C/5Art	60N/10Tr
1760-1792	5	5	6	Tous	Tous	200	40I/4C/6Art	75N/10Tr

Le deuxième chiffre du DCE est utilisé pour les actions Hors-Europe après l'évènement « Création de la V.O.C. ».

Chefs historiques des Pays-Bas

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Egmont	16	19	Général	4.2.2.-1	B	
Willem N.	16	21	Général	3.3.2.-1	A	
Heyn	19	22	Amiral	4.4.3	A	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Hoorn	21	25	Général	3.3.3.-1	B	
Houtsman	21	23	Explorateur	6.6.4	H	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Coen	22	28	Conquistador	4.6.4.-2	D	# Peut quitter la carte européenne.
Maurice	22	28	Général	4.5.5	A	
Minuit	23	28	Conquistador	5.3.2	E	# Peut quitter la carte européenne.
Tasman	23	28	Explorateur	6.6.2	I	# Peut quitter la carte européenne.
Ryswick	24	27	Général	3.2.2	C	
De Witt	27	29	Général	3.2.2	B	
Riebeck	30	32	Conquistador	1.4.2	D	# Peut quitter la carte européenne.
Stuyvesant	31	35	Conquistador	3.4.4	E	# Peut quitter la carte européenne.
N. Siegen	32	37	Général	4.4.1	A	# Peut quitter la carte européenne. @ Ne peut servir qu'en Asie.
Tromp	33	36	Amiral	5.5.6	A	
Van Diemen	34	38	Conquistador	5.1.1	F	
Ruyter	36	41	Amiral	5.6.4	B	# Peut quitter la carte européenne.
Bankaert	37	42	Amiral	3.3.4	C	# Peut quitter la carte européenne.
M. Tromp	37	43	Amiral	4.3.4	C	
Coehoorn	38	41	Général	1.2.0.-3	B	
Oranje	38	40	Général	3.3.3	A	
Evertsen	38	43	Amiral	4.4.4	D	
Bakers	39	44	Amiral	4.3.3	E	# Peut quitter la carte européenne.
Schepper	39	41	Explorateur	5.1.2	L	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Overkirk	43	46	Général	3.4.4	A	

Règles spéciales du Portugal

Pions disponibles

- Un monarque (*Rei*).
- Un pion-chef remplacement.
- Trois généraux ?
- Trois amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Une armée.
- Une flotte.
- Dix détachements terrestres.
- Sept détachements navals.
- Un corsaire.
- Dix pions-forteresses.
- Trois manufactures.
- Huit flottes de commerce.
- Huit colonies.
- Neuf comptoirs.
- Deux pions missions-missionnaires.
- Quatre pions-forts.

Conseils de jeu

Suivez une stratégie similaire à celle de l'Espagne, en vous concentrant sur les comptoirs en Asie, pour le monopole des ressources spéciales. Développez vos flottes de commerce et fortifiez votre empire au maximum pour limiter sa décadence lorsque vous serez en Russie (la tâche n'en sera que plus ardue pour ceux qui voudront s'en emparer). Vous pouvez ignorer totalement l'Europe sauf Tanger. Votre avenir est dans l'Océan indien et, accessoirement, au Brésil. Restez catholique.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

Le Portugal dispose d'un bonus de +2 pour ses actions diplomatiques sur la Papauté s'il est partisan de la Contre-Réforme (après l'évènement Réforme).

Le Portugal ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté s'il est partisan de la Réforme.

Phase administrative

Flottes de commerce

La ZM Irish Sea compte comme une ZP pour le Portugal au niveau du revenu (revenu seulement).

Comptoir Elmina

Le comptoir Elmina exploite deux mines d'or de 20 D$ chacune (cas unique où un comptoir peut exploiter des mines). Cet or est rapatrié automatiquement en Europe dans la phase de revenu, ne peut être capturé et ne compte pas dans l'inflation.

L'or de Guinée (les deux mines sur le Comptoir Elmina en région Côte de l'Or) disparaît lors du transfert du joueur Portugal. Retirer les deux pions mine.

Colonie à Goa

Le joueur portugais, tant que les amiraux Da Gama et Albuquerque sont en jeu, peut convertir lors de la phase des opérations (cela remplace une opération de colonie pour le tour concerné) tout comptoir dans la province Asi#3 de la Région Malabar en colonie, avec 3 niveaux et une forteresse du niveau maximum autorisé. Cette conversion lui coûte 100 D$ et entraîne une guerre automatique avec les indigènes de la région qui cesse à la fin de tour de conversion si la colonie n'est pas détruite.

Phase militaire

Da Gama, Almeida et Albuquerque

Les chefs portugais Da Gama, Almeida et Albuquerque ont deux faces sur leur pion : soit conquistador, soit amiral ou général.

A tout moment au cours d'un même round, le joueur portugais peut utiliser l'une ou l'autre de ces faces (mais pas les deux en même temps). Par exemple, dans le même round, Da Gama peut être amiral lors du mouvement sur mer, puis, ayant débarqué, devenir conquistador.

Aden et Oman (ext. 2)

Lorsque Albuquerque ou Almeida sont en jeu et s'ils occupent militairement Aden ou Oman, le Portugal en

exploite les ressources exotiques. Ceci s'arrête dès que ces deux chefs ne sont plus en jeu.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Les Comptoirs arabes (ext. 2)

En 1492, placer un Comptoir « portugais » avec un pion D indigène posé dessus (avec 10 I conscrits) en Malaya, Sofala et Mozambica.

Ces comptoirs sont en fait arabes, mais ils n'appartiennent à aucun pays mineur arabe en particulier.

Si le Portugal capture et défait le D indigène, il s'empare immédiatement du Comptoir, qui devient officiellement portugais.

Ormuz (ext. 2)

Dès que De Gama est en jeu, et si le Portugal obtient le niveau diplomatique SU sur la Perse, il gagne un comptoir au lieu du subside. Même si le Portugal obtient un meilleur résultat diplomatique, il doit s'arrêter à SU.

Le Portugal place gratuitement son comptoir Ormuz dans la région perse Ormuz, avec 1 niveau.

Le Comptoir d'Ormuz disparait en 1560 lorsque le Portugal devient mineur.

Résistance du Brésil portugais (ext. 2)

Les Colonies et les Comptoirs portugais en Amérique du Sud possèdent une milice coloniale de 1 D terrestre vétéran par 2 niveaux.

Ils se régénèrent à chaque tour s'ils ont été détruits ou amoindris.

Casa de Indias (ext. 2)

Le joueur Portugais peut créer sa compagnie Casa de Indias dès qu'il contrôle au moins 4 épices et 2 produits d'orient.

Le coût de création est : 50 ducats et 20 PV.

Passage en Russie

Le Portugal devient un pays mineur, mais conserve toutes les unités et pions hors-Europe que le joueur a déjà placé.

Les provinces gagnées ou perdues par le Portugal sont maintenues en l'état après le transfert. Les unités militaires sont réajustées selon les forces décrites en annexe pour ce pays devenu mineur. Les colonies, comptoirs et flottes commerciales restent sur la carte, comme possession de mineur. Son DCI et DCE restent au niveau qu'ils avaient en dernier, réduit de 1 chacun. Les manufactures sont retirées de la carte.

L'or de Guinée (les deux mines sur le Comptoir Elmina en région Côte de l'Or) disparaît lors du transfert du joueur Portugal. Retirer les deux pions mine.

Lors de la Grande Campagne, le joueur ne peut accorder aucun prêt ou don à quiconque au cours des deux derniers tours de sa présence.

Le Portugal en tant que pays mineur

Forces du Portugal mineur (ext. 2)

En 1560, le Portugal devient un pays mineur. Il faut retirer les forces militaires portugaises en jeu (sauf ses forteresses).

Le Portugal dispose dorénavant de sa force de base (+ ses renforts) s'il entre en guerre.

L'Espagne, après l'annexion du Portugal, peut construire des unités portugaises supplémentaires jusqu'à la moitié des forces de base portugaises.

Ces unités en plus sont à la charge de l'Espagne.

Flottes vénitiennes et portugaises (ext. 1)

Les flottes de Venise et du Portugal, une fois devenus mineurs, restent telles que sur la carte en 1559 pour la période 1560-1614.

A chaque nouvelle période, qui suit 1560-1614, les flottes de ces pays perdent un niveau par ZM/ZP au premier tour de cette période, et ce jusqu'à ce qu'elles atteignent leur niveau par ZM/ZP tel que décrit dans le descriptif du scénario 1492-1519.

Ceci n'exclut pas les pertes liées aux actions de concurrence, aux actions des pirates et des corsaires et aux évènements.

Renforts

Le Portugal peut placer 30% de ses renforts dans ses possessions hors-européennes quand il est mineur (et non annexé par l'Espagne, via évènement).

La Guerre larvée avec la Hollande (ext. 2)

Tant que la Hollande n'a pas été reconnue par l'Espagne et si le Portugal a été annexé par l'Espagne, appliquer la règle suivante :

Chaque comptoir face – portugais capturé par le Hollandais devient automatiquement un comptoir hollandais à la fin du tour. Le comptoir (-) perd un niveau lors de cette conversion (il est éliminé s'il est de niveau 1).

Chaque comptoir face + ou une colonie portugaise capturée par le Hollandais reste portugais, mais fournit la moitié de son revenu normal à la Hollande, plus toutes les ressources exploitées.

Si la Hollande est reconnue par l'Espagne, elle annexe 2 comptoirs (+) et 1 colonie portugais qu'elle occupe militairement. Les autres sont évacuées et rendues à l'Espagne.

Coûts et limites du Portugal

Achats et maintenance du Portugal

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.75	2	Na	10	18	36	6/4	8/4	20/10
Renaissance	1	3	6	12	25	50	8/5	15/10	30/20
Arquebuse	1.5	3	6	16	30	60	10/6	25/15	40/30
Mousquet	1.75	3	6	19	35	70	11/7	28/18	45/30
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	Na	8	70	110	220	35	40	110
Galion	8	Na	8	75	140	280	40	60	130
Voile latine	9	Na	8	90	150	300	45	70	170
Batterie	10	Na	8	100	200	400	50	80	190

Détachement terrestre : 9I/1C ; détachement naval : 10 N.

Limites par tour du Portugal

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1492-1519	1	1	2	1	2	F-/3D	30N/10I/2C/1Art	1G/1A/1C/1E
1520-1559	1	1	2	1	2	F+/3D	40N/15I/3C/2Art	1G/1A/1C/1E

Limites par périodes du Portugal

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	3	2/5	2	Tous	Tous	70	15I/5C/2Art	30N/5Tr
1520-1559	5	3/5	3	Tous	Tous	90	15I/6C/3Art	40N/5Tr

Le deuxième chiffre du DCE est utilisé uniquement Hors-Europe.

Chefs historiques du Portugal

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Diaz	1	3	Explorateur	6.5.4	F	# Peut quitter la carte européenne.
Cabral	2	4	Explorateur	5.4.4	G	# Peut quitter la carte européenne.
Da Gama	2	5	Amiral	6.4.4	A	# Peut quitter la carte européenne.
Da Gama	2	5	Conquistador	6.4.4	A	# Peut quitter la carte européenne.
Albuquerque	6	12	Amiral	5.5.5	B	# Peut quitter la carte européenne.
Albuquerque	6	12	Conquistador	5.5.5.-1	B	# Peut quitter la carte européenne.
Almeida	7	11	Général	2.4.5.-3	A	# Peut quitter la carte européenne.
Almeida	7	11	Conquistador	2.4.5.-1	A	# Peut quitter la carte européenne.

Règles spéciales de la Prusse

Pions disponibles

- Un monarque (*Koenig*).
- Quatre pions-généraux ?.
- Un pion chef-remplacement.
- Trois armées.
- Cinq détachements terrestres.
- Deux pions-forteresses.
- Trois pions-manufactures (art, métal, instruments).

Militarisme prussien (ext. 2)

Lorsque la Prusse devient une grande puissance en cas de transfert Turquie => Prusse, elle reçoit deux pions armées et un pion flotte supplémentaires.

Ceci n'entre pas dans la force de base gratuite de la Prusse.

Frédéric II (ext. 2)

Au tour 51 (1740), Frédéric II devient roi de Prusse.

Valeurs : 9/8/9. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 59 (1784).

Frédéric II est un général 6.6.6 (siège -1). Utiliser son pion général.

Le roi ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 51 à 55).

Le palais de Sans-Soucis peut être construit.

La Prusse reçoit une Armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Divers naval/colonial (ext. 2)

Le coût naval de la Prusse est le même que celui de la Turquie. La Prusse peut construire des galères en Baltique (uniquement).

La Prusse reçoit 1 action de colonie ou 1 action de comptoir. Elle a accès à toutes les découvertes.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Pour scénario de campagne 1740.

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Dix fois la valeur des provinces Schlesien (10), Posen (7), Mazovia (8), Danzig (3). Plus un bonus de 200 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.
- Cinq fois la valeur des provinces suivantes : Berg (4), Anhalt (8), Macklembourg (6), Kiel (5). Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.
- Deux fois la valeur de revenu des autres provinces, hors provinces initiales de 1492.

Autres objectifs

Ne coûtent pas de PV s'ils ne sont pas atteints :

- Détenir le plus grand nombre de vétérans : 150 PV.
- Avoir une alliance avec la France : 30 PV.
- Avoir une alliance avec les Habsbourg : 20 PV.
- Avoir une alliance avec la Russie : 40 PV.
- Avoir une alliance avec l'Angleterre : 50 PV.

Chefs historiques de la Prusse

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Frie. Willem	29	35	Général	2.3.3	A	
Dessau	42	45	Général	4.4.4	A	
Schwerin	50	55	Général	4.4.4	B	
Friedrich II	51	59	Général	6.6.6.-1	A	
Heinrich	52	56	Général	4.3.5	C	
Seydlitz	52	57	Général	4.1.6	D	

Règles spéciales de la Russie

Pions disponibles

- Un monarque (*Czar*).
- Six généraux ?
- Six amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Trois pions-chefs remplacement.
- Un gouverneur.
- Six armées.
- Trois flottes.
- Vingt détachements terrestres.
- Dix détachements navals.
- Un corsaire.
- Douze pions-forteresses.
- Huit manufactures.
- Sept flottes de commerce.
- Onze colonies.
- Cinq comptoirs.
- Douze pions-forts.

Conseils de jeu

Vous aurez l'acquis des PV portugais, aussi ne désespérez pas de votre faiblesse initiale. Vos objectifs sont simples : des territoires. Prenez toutes les provinces que vous pouvez aux Turcs, Polonais et Suédois. Colonisez la Sibérie et assurez-vous par la négociation le monopole des peaux. Dès l'arrivée de Pierre le Grand, construisez Saint-Pétersbourg et développez votre technologie terrestre. Créez une flotte en Baltique contre la Suède et une en Mer Noire contre les Ottomans. Oubliez le commerce maritime, ce n'est pas pour vous.

Pour des adversaires difficiles comme les Suédois (oui, encore eux !) ou les Prussiens, noyez les sous le nombre : vous pouvez perdre deux armées de conscrits, pas eux.

La Russie devient joueur

La Russie commence comme un pays mineur jusqu'en 1559, sauf qu'aucune diplomatie n'est permise sur elle. Sa capitale est Moscou.

En 1560, le joueur portugais prend le contrôle de la Russie qui cesse alors d'être mineur. Il conserve les PV accumulés par le Portugal pour son décompte russe.

La Russie démarre avec les forces et les unités prévues dans le scénario de campagne 1560-1614. Les évènements de la période 1520-1559 peuvent lui attribuer des provinces polonaises, les mineurs Kazan, Astrakhan et Steppes qui alors disparaissent.

L'arrivée du joueur russe rend possible les actions diplomatiques sur le mineur Sibir.

Phase diplomatique

La Turquie et la Russie (avant Pierre le Grand) ne peuvent jamais signer d'alliance offensive avec quiconque.

Placement des unités

Coût des galères russes

Les galères du joueur russe coûtent la même chose que celles du joueur espagnol.

Lieux de placement

La Russie ne peut placer ses nouvelles unités terrestres que dans les provinces de Moscou et, après la fondation de Saint-Pétersbourg, de Newa.

Limites avant Pierre le Grand

Avant l'arrivée de Pierre le Grand, le joueur russe ne peut utiliser plus de 5 armées et 1 flotte.

Achats d'unités

Le joueur russe peut construire des navires dans un comptoir en Sibérie, alors que les autres joueurs ne peuvent le faire que dans des colonies.

Flottes fluviales de la Mer Noire

Si le joueur russe a pour monarque Pierre le Grand, et s'il contrôle une province comportant une frontière-fleuve et que ce fleuve rejoint la mer noire, il peut créer dans cette province une flotte dite fluviale.

Cette flotte peut alors considérer la ville de cette province comme son port d'attache. Ce port donne directement sur la mer noire. Ce port ne peut pas être bloqué.

Il s'agit d'une flotte militaire et non d'une flotte de commerce. Elle ne génère donc aucun revenu.

Les cosaques

Si le joueur russe contrôle une des provinces suivantes : Ukranya, Kharkow, Donetsk ou Bessarabia, il reçoit chaque tour cinq cavaleries conscrites gratuites dans une ville de son choix (ou colonie en Sibérie).

Du tour 15 au tour 35, il reçoit une campagne simple gratuite pour faire bouger une pile terrestre vers toute province de Sibérie adjacente à une province déjà découverte par lui.

Il peut maintenir gratuitement deux détachements de plus hors-Europe, de 10 cavaleries chacun, tant que la condition de contrôle des cosaques subsiste. Ces détachements ne sont jamais promus vétérans.

Opérations administratives

Manufactures

Avant Pierre le Grand, la Russie a un malus de -1 au dé pour le développement de manufactures.

DCI/DCE

La Russie a un malus permanent de -1 au dé pour l'amélioration du DCI/DCE.

Arkhangelsk et ZP Russie

Arkhanglesk est créée par l'évènement n°2 de la période 1560-1614, ou à défaut automatiquement en 1615. Tant que le port n'est pas créé, le joueur russe ne peut créer ni unités navales, ni flottes commerciales.

La ZP Russie n'existe pas avant la création d'Arkhangelsk. Elle rapporte 5 D$ à cette date, et 10 D$ une fois Saint Pétersbourg créée.

Le bonus commercial est de 3/5 pour une flotte commerciale face (+) avec moins de 6 niveaux et de 5/10 avec 6 niveaux.

Colonisation de la Sibérie (ext. 1)

La Sibérie ne peut être colonisée que depuis l'Europe et par le Russe. Le Turc peut aussi coloniser la Sibérie s'il contrôle les provinces de Ural, Steppes et Kazan.

Si le Turc créé des colonies puis perd l'une de ces régions, il les conserve (et pourra toujours les développer), mais il ne pourra plus créer de nouvelles colonies.

Phase militaire

Souawarov

Ce général peut arriver dès le tour 57 (au lieu de 60 comme indiqué sur le pion), si un général russe meurt ou est blessé au cours d'un combat. Il le remplace alors immédiatement.

Phase de paix

Conquêtes russes

Le joueur russe peut annexer une province d'un pays mineur, même s'il y a une capitale.

Ceci n'est valable que si la province conquise est adjacente à une province russe, et occupée par une unité militaire russe (et non par un vassal).

Le marqueur diplomatique du mineur est alors retiré du jeu.

Ivan le Terrible (ext. 2)

Au tour 15 (1560), Ivan le Terrible devient tsar de Russie.

Valeurs : 6/9/8. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 19 (1584). Ivan le Terrible est un général 5.5.5 (-1). Utiliser le pion tsar.

Le tsar ne fait aucun tirage de survie pendant ses 3 premiers tours de règne (tours 15 à 17).

La Russie reçoit une armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Pierre le Grand

Pierre le Grand

Si le joueur russe obtient un monarque dont la somme des capacités est au moins 18 et la valeur ADM 8 ou plus, c'est Pierre le Grand. Il peut aussi arriver suite à l'évènement Pierre le Grand (évènement n°10 de la période 1665-1699).

Les valeurs militaires de Pierre le Grand ne sont pas attribuées comme pour les autres monarques. Prendre les valeurs suivantes :

- 1er combat : 2.1.2
- 2ème combat : 3.2.3
- 3ème combat : 3.3.3
- 4ème combat et suivants : 4.4.4.-1

A partir du troisième combat, il peut servir d'amiral aux valeurs 3.3.4.

Toutes les autres règles concernant les monarques s'appliquent intégralement à Pierre le Grand.

Saint-Pétersbourg

Si le joueur russe a pour monarque Pierre le Grand, il peut fonder la ville de Saint-Pétersbourg dans la province Newa, s'il la contrôle. Le pion libellé « Saint-Pétersbourg » est posé sur la province. Cette ville a une valeur de fortification spéciale, et un port.

Saint-Pétersbourg coûte 300 D$, et devient la capitale de la Russie, une fois construite. Elle remplace alors l'autre ville existante en Newa.

La construction dure cinq tours (placer le marqueur tête en bas dans l'intervalle), la ville n'existe complètement qu'après ce délai. Le paiement peut s'étaler sur ces 5 tours, mais doit être totalement payé. Pendant la construction, Saint-Pétersbourg est un port (de niveau 1).

La fortification intrinsèque de la ville est de niveau 4 (sauf si la technologie du joueur russe ne le permet pas, prendre alors la valeur maximum autorisée par la technologie russe). Elle peut être augmentée ensuite au niveau 5 pour 200 D$ (si niveau 4).

La province Newa a son revenu multiplié de façon permanente par le niveau de fortification de Saint-Pétersbourg une fois celle-ci construite.

Réformes russes

Les marqueurs technologiques naval et terrestre ne peuvent jamais dépasser la case où se trouvent ceux correspondants du groupe mineur orthodoxe tant que Pierre le Grand n'est pas monarque.

Le joueur russe ne peut utiliser plus de 5 armées et 1 flotte avant la réforme.

Quand Pierre le Grand est monarque, la technologie de rattachement de la Russie devient celle des pays d'Europe latine. Les restrictions ci-dessus sont levées.

Catherine II (ext. 2)

Au tour 56 (1765), Catherine II devient tsarine de Russie.

Valeurs : 7/9/8. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 60 (1792). La valeur militaire de la tsarine est nulle.

La tsarine ne fait aucun tirage de survie pendant ses 3 premiers tours de règne (tours 56 à 58).

La Russie reçoit une armée (+) en maintenance gratuite sous son règne.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Objectifs territoriaux

Les points ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Cinq fois la valeur des provinces suivantes : FInland (5), Abo (3), Georgia (4), Azerbaïdjan (2), Kouban (2), Armenia (3), Mazovia (8), Posen (7). Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont détenues en même temps.
- Deux fois la valeur des provinces suivantes : Lithuania (7), Pripet (2), Seweria (4), Bielorossya (7), Moldavia (5), Bessarabia (4), Bug (4), Wallachia (6), Estonia (4), Livonia (5), Courlande (6), Memel (4), Corfu (2), Malta (2), Kerch (4), Azow (3), Donetsk (6), Crimea (4), Kaffa (4), Volhynia (3).
- Une fois la valeur de revenu des colonies et comptoirs (ressources exotiques inclues) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

Autres objectifs

- Avoir l'armée la plus nombreuse : 100 PV.
- Avoir la 2ème flotte du jeu : 50 PV.
- Avoir au moins 12 manufactures : 100 PV.
- Avoir créé St-Pétersbourg : 50 PV.

Coûts et limites de la Russie

Achats et maintenance de la Russie

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.1	0.5	Na	2	8	16	2/1	8/4	20/10
Renaissance	0.3	1	6	5	20	40	3/1	15/8	30/15
Arquebuse	0.5	1	6	7	25	50	4/2	20/12	40/25
Mousquet	0.75	2	7	10	30	60	5/2	30/15	50/30
Baroque	1	2	7	13	40	80	7/3	40/20	60/40
Mouvement	1.5	2	7	18	60	120	10/4	50/25	70/40
Dentelles	2	4	8	23	90	180	15/5	70/40	90/60
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	3	8	40	50	100	20	50	100
Galion	11	3	8	50	60	120	30	80	150
Voile latine	12	3	8	90	110	220	40	90	170
Batterie	13	3	8	130	200	400	50	110	190
Vaisseau	14	3	8	140	350	700	70	130	220
Trois-Ponts	15	3	8	150	500	1000	80	160	300

Détachement terrestre : 7I/3C ; détachement naval : 10 N (ou 30 galères).

Limites par tour de la Russie

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1560-1614	2	1	1	0	1	A+/A-/3D	5N/30I/20C/1Art	3G/1C
1615-1664	2	1	2	0	1	2A+/2D	10N/30I/20C/2Art	3G/2C
1665-1699	3	1	2	0	1	2A+/3D	10N/30I/20C/3Art	3G/1C
1700-1759	3	1	1	0	1	3A+/F-/4D	20N/30I/20C/3Art	3G/1A/1C
1760-1792	3	1	1	0	1	3A+/F+/5D	30N/25I/25C/5Art	3G/1A/1C

Limites par périodes de la Russie

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1560-1614	1	1/4	1	4	1	10	30I/25C/1Art	10N/5Tr
1615-1664	1	1/4	3	6	2	30	30I/20C/2Art	20N/5Tr
1665-1699	1	1/5	4	8	3	50	33I/18C/3Art	40N/10Tr
1700-1759	1	2/5	5	10	4	110	40I/15C/6Art	50N/10Tr
1760-1792	2	2/5	6	11	5	140	50I/15C/6Art	75N/10Tr

Le deuxième chiffre du DCE est utilisé pour la colonisation.

Chefs historiques de la Russie

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Kourbski	15	18	Général	3.4.2.-1	A	
Hetman	16	17	Conquistador	2.3.4	I	# Peut quitter la carte européenne.
Yermak	18	23	Conquistador	5.6.6	I	
Dimitri	22	26	Général	4.2.2	A	
Godounov	22	26	Général	2.3.2	A	
Alexis	32	36	Général	1.2.2	B	
Romanov	33	39	Général	2.4.2	A	
Khabarov	39	41	Conquistador	4.4.4	I	
Menchikov	40	42	Général	4.3.3	B	
Lefort	41	43	Général	2.4.1.-1		
Apraxine	43	48	Amiral	3.4.4	A	
Behring	43	47	Explorateur	5.4.2	F	# Peut quitter la carte européenne.
Gordon	44	45	Général	3.2.3	C	
Spiridof	44	46	Amiral	4.3.3		
Soltikov	47	55	Général	3.2.3	B	
Tottleben	48	56	Général	1.2.4	C	
Rumanjev	51	57	Général	3.3.5	D	
Bibikov	53	59	Amiral	2.3.2	B	
Orlov	54	60	Général	4.2.4	E	
Potemkine	56	60	Général	5.2.2	A	
Ochakov	57	60	Amiral	3.2.3	A	
Pugatchev	57	60	Général	4.2.3	A	Général révolté.
Jones	59	60	Amiral	5.3.3	B	
Souwarow	60	60	Général	5.5.5.-1	A	

Règles spéciales de la Suède

Pions disponibles

- Un monarque (*kunge*).
- Trois généraux ?
- Trois amiraux ?
- Un pion-chef remplacement.
- Deux armées.
- Une flotte.
- Six détachements terrestres.
- Trois détachements terrestres.
- Deux pions-forteresses.
- Trois manufactures.
- Une flotte de commerce.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

Pendant les scénarios de campagne 1615-1664 et 1700-1759, la Suède ne peut jamais contrôler le Danemark et ne peut jamais avoir le marqueur de ce pays sur sa piste.

Elle peut cependant effectuer des actions diplomatiques sur ce pays s'il est sur la piste d'un autre joueur, ceci afin de le faire retourner dans la case « Les Neutres ».

Forces de base

Rajouter les forces de base de la Latvija à celles de la Suède une fois l'annexion effective (évènement n°8 de la période 1560-1614), mais utiliser les pions suédois (solde éventuel perdu).

La Suède en tant que pays mineur

Renforts

100% des forces nouvelles suédoises obtenues entre 1560 et 1740 inclus sont des vétérans.

Chefs historiques de la Suède

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Kung 1	*	*	Général	3.3.2	A	
Kung 2	*	*	Général	2.2.2	A	
Wasa	28	32	Amiral	2.3.4	A	
Gustav Ad.	29	32	Général	6.6.6.	A	
Bernard	30	33	Général	3.4.4.-1	B	
Banner	31	36	Général	4.2.4	D	
Horn	31	33	Général	2.4.2.-1	C	
Carl XII	43	48	Général	5.6.6.-1	A	
Poniatowski	43	46	Général	3.2.2	C	
Gustavus III	53	55	Général	2.1.2	A	

Règles spéciales de la Turquie

Pions disponibles

- Un monarque (*Sultan*).
- Six généraux ?
- Six amiraux ?
- Trois explorateurs ?
- Trois conquistadors ?
- Un gouverneur.
- Vingt-deux pions-pachas.
- Trois pions-chefs remplacement.
- Six armées.
- Six flottes.
- Vingt détachements terrestres.
- Dix détachements navals.
- Deux corsaires.
- Dix-huit pions-forteresses.
- Neuf flottes de commerce.
- Sept manufactures.
- Cinq colonies.
- Six comptoirs.
- Cinq pions-forts.

Conseils de jeu

C'est vous le « monstre » au début de cette campagne ! Ou, du moins, vous êtes perçu comme tel. Votre victoire va se jouer sur les champs de bataille et le plus tôt sera le mieux. Développez en priorité votre technologie terrestre et anéantissez les Mamelouks avant 1520 (mais soyez Renaissance !). Au programme ensuite, chaque fois que vous bénéficiez d'un avantage technologique : la Perse pour ses provinces en Europe (cela vous protégera mieux de leurs continuelles contre-attaques car le terrain est favorable à la défense), Rhodes et ses Chevaliers, la Hongrie et les rivages de la Mer Noire. Ensuite, priorité à la mer (vers 1560) pour faire de la Méditerranée un lac turc : Malte, Chypre et la Crète sont vitales. Evitez cependant La Valette, trop coriace pour vous.

Sur ces bases, vous serez assez fort pour tenter une attaque sur Vienne.

Conservez le système Timar le plus longtemps possible car il vous offre de gros avantages. Mais après 1700, faites la réforme de l'armée dès que vous avez un sultan de valeur 8 en militaire (sinon, c'est trop dangereux). Autrement, vous vous ferez grignoter, surtout si les Habsbourg sont un joueur.

Enfin, utilisez votre sultan comme général : il est fort possible qu'il soit meilleur général que beaucoup de vos autres chefs.

Phase des monarques

Instabilité turque (ext. 1)

Pour représenter l'instabilité chronique des règnes et successions des sultans ottomans, appliquer les modifications aux règles concernant la phase des monarques.

Le jet du dé de survie des sultans turcs est modifié par un +1 permanent à partir de 1560, puis +2 à partir de 1665 et enfin par +3 de 1700 à la fin du jeu.

Le dé de durée de règne du successeur est aussi modifié par -1 à partir de 1665 et par -2 de 1700 à la fin du jeu.

Les caractéristiques de chaque nouveau sultan se tirent chacune avec un malus de -1.

Le malus pour le décès de l'héritier du trône passe à -3.

Un sultan ayant une valeur militaire modifiée au moins égale à 7 est immunisé contre tous ces effets, y compris pour le tirage de son successeur.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

La Turquie ne peut jamais faire de Mariage Royal avec un pays chrétien, puissance ou mineur.

La Turquie et la Russie (avant Pierre le Grand) ne peuvent jamais signer d'alliance offensive avec quiconque.

La Turquie dispose d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques sur les mineurs suivants :

- Al Djazair.
- Crimée.
- Cyrénaïque.
- Tripoli.

La Turquie est par ailleurs le seul joueur à pouvoir vassaliser les Mamelouks.

La Turquie a l'interdiction d'effectuer des actions diplomatiques sur les pays suivants :

- Chevaliers.
- Perse.

Déclarations de guerre

La Turquie a un CB permanent contre tout pays chrétien et contre la Perse. Valable jusqu'en 1699 inclus.

☞ Il peut être intéressant pour le joueur turc de lire les règles spéciales de conquête qui s'appliquent pour les Mamelouks et pour la Hongrie.

Phase de revenu

Centre de commerce Grand Orient

Le centre Grand Orient, est positionné à Alexandrie tant que le mineur Mameluks n'est pas conquis par les Turcs. Dès qu'il l'est, le centre est transféré à Smyrne jusqu'à la fin du jeu.

Le revenu du centre est 100 D$ modifié comme suit :
-10 par établissement s'il y a entre 1 et 5 colonies ou comptoirs (+) ou (-) chrétiennes en Inde ou en Asie. Le malus peut donc atteindre -50 ducats.
-10 pour chaque tranche d'1 à 5 supplémentaires. Donc du 6ème au 10ème, le malus atteint -60 ducats.
-10 pour chaque flotte commerciale (+) ou (-) d'un autre joueur en Asie.
-50 si la Turquie et la Perse sont en guerre.

Le revenu ne peut pas être négatif.

Phase administrative

Placement des unités

La Turquie ne peut placer ses nouvelles unités terrestres que dans les provinces de Thrace et Angora.

Opérations administratives

La Turquie a un malus permanent de -1 au dé pour le développement de manufactures et pour l'amélioration du DCI/DCE.

Colonisation de la Sibérie (ext. 1)

La Sibérie ne peut être colonisée que depuis l'Europe et par le Russe. Le Turc peut aussi coloniser la Sibérie s'il contrôle les provinces de Ural, Steppes et Kazan.

Si le Turc créé des colonies puis perd l'une de ces régions, il les conserve (et pourra toujours les développer), mais il ne pourra plus créer de nouvelles colonies.

Phase militaire

Avantage lors du premier combat

Avant 1560, tout pays engageant un combat (sur terre ou sur mer) contre les Turcs (pas leurs vassaux) subit un malus de -1 au choc ou à l'abordage. Ce malus ne s'applique qu'au 1er combat. Le joueur Vénitien et les mineurs Mamelouks, Gênes et Chevaliers ne subissent pas ce malus.

Corsaires des Chevaliers

L'Espagne peut envoyer gratuitement au début de chaque tour son corsaire (+) dans la ZP Turquie ou toute ZM de Méditerranée contenant une flotte commerciale turque et l'attaquer. Le corsaire (+) est remplacé automatiquement chaque tour en cas de perte. S'il y a toujours un port sous contrôle chrétien (peu importe qui) touchant les mers *Eastern Mediterranean* ou *Aegean Sea*, la Turquie perd 1 en stabilité à chaque tour où les corsaires sont activés. Disparaît définitivement quand ne possède plus aucun territoire (ni Malte, ni Rhodes).

Phase de paix

Conquêtes turques

Le joueur turc peut annexer une province d'un pays mineur, même s'il y a une capitale.

Ceci n'est valable que si la province conquise est adjacente à une province turque, et occupée par une unité militaire turque (et non par un vassal).

Le marqueur diplomatique du mineur est alors retiré du jeu.

Conversion de la Perse au sunnisme

Chaque fois que la Turquie déclare la guerre à la Perse et obtient une paix inconditionnelle sur ce pays, elle peut abandonner toute cession de province et demander comme seule condition de paix la restauration du catholicisme dans ce pays. Elle reçoit 10 PV.

Si le scénario ou un évènement donne des valeurs différentes, les appliquer en ignorant celles-ci.

La Perse convertie redevient chiite dès le tour suivant sa conversion.

Toutes ces règles ne s'appliquent plus à partir de 1615 inclus. Les joueurs peuvent éventuellement proroger la durée de ces règles jusqu'à la fin de la Guerre de 30 ans (si elle survient), d'un commun accord.

Timar

Le Pacha

Le joueur turc dispose d'un certain nombre de pachas. Chacun a des valeurs militaires et un rang hiérarchique. Il y a en plus :

- À gauche (chiffre bleu) : sa valeur de force.
- A droite (chiffre rouge) : sa valeur de corruption.

Le pacha a une force militaire de 5 infanteries et 5 cavaleries multipliées par sa valeur de force.

Cette force est toujours conscrite, et ne peut jamais devenir vétéran.

Les pachas ne peuvent pas sortir de la carte Europe et ne peuvent pas non plus aller dans les provinces hors-Europe de la Perse, contrairement aux autres chefs turcs.[15]

Placement des pachas

En paix, le joueur turc place obligatoirement un pacha par province, mais aucun ne peut être placé dans une province adjacente à un autre, ni en Thracia.

En cas d'annexion de nouvelles provinces, le nombre de pachas augmente. Chaque île est par ailleurs dotée d'un pacha. A l'inverse, si le joueur turc perd des provinces, son nombre de pachas peut également diminuer.

Ils sont piochés au hasard parmi ceux non encore placés.

En guerre, les pachas peuvent se déplacer sans contrainte de placement. La paix revenue, la contrainte rentre en vigueur. Les pachas morts au combat sont donc remplacés (voir *infra*, « perte au combat »).

Mouvement des pachas

Un pacha seul, ou avec un autre pacha, est limité à 5PM. S'il est empilé avec un détachement ou une armée, il peut se déplacer avec et toute perte d'usure est encaissée par cette unité. Toute usure contrainte (ex. via retraite) subie par un pacha (seul) entraîne sa destruction.

Destitution des pachas

Le joueur turc peut destituer un pacha à tout moment lors de la phase de Redéploiement (à replacer avec les autres). Il en repioche un autre immédiatement.

Il perd 1 niveau de stabilité, puis 1 autre pour chaque deux pachas destitués supplémentaires. Il ne peut destituer aucun pacha si sa stabilité est à -3.

Les nouveaux pachas sont placés dans une province turque.

Coût des pachas

Les valeurs de corruption de tous les pachas sont déduites du revenu turc à chaque tour, à inscrire dans « Autres revenus » (en négatif).

Décadence

Quelques pachas peuvent devenir très corrompus, quand certaines situations surviennent :

- Évènement « corruption ».
- Stabilité turque négative.
- Levée exceptionnelle d'impôts.
- Banqueroute.
- Entretient plus d'unités militaires que sa force de base en paix, uniquement le tour du dépassement.
- Dépasse sa limite de DCI/DCE ou manufactures.

Si tel est le cas, un dé est lancé et le résultat indique le nombre de pachas qui deviennent très corrompus. Ces pachas sont choisis par le joueur déterminé au sort sur la table des Révoltes correspondant à la période jouée.

Un pacha très corrompu a des valeurs affaiblies et coûte plus cher. Il se peut alors qu'un pacha ait 0 en valeur de force. Dans ce cas, il coûte et n'a aucune force militaire.

Empilement des pachas

Le joueur turc peut empiler jusqu'à deux pachas en plus des autres unités militaires dans une pile. Ceci est une exception à la règle qui limite à deux le nombre d'unités par pile.

En cas de combat, si un pacha est présent, l'expérience de la pile est automatiquement conscrite, même si les autres unités sont majoritaires en force et vétérans.

Perte au combat

Les pertes subies au combat peuvent être attribuées à un pacha. Dans ce cas, quel que soit la perte supportée, le pacha est perdu (à replacer avec les autres). Un nouveau pacha sera ensuite retiré et placé à la phase Redéploiement.

[15] Extension 2.

Les forces d'un pacha ne peuvent pas être incorporées dans une autre unité militaire (et inversément).

Technologie & pachas

Les pachas ne peuvent pas bénéficier d'une technologie supérieure à Arquebuse, même si le joueur turc développe sa technologie terrestre au-delà.

Cependant, le joueur turc ne peut plus faire progresser sa technologie terrestre au-delà de Baroque tant que le Timar reste en place. Il devra alors choisir entre réformer l'Armée turque, ou maintenir le système Timar.

Évènements économiques

Les évènements économiques « évasion fiscale » et « corruption » sont dotés d'un paramètre spécial ne concernant que le joueur turc : « En outre, si le joueur Turc a tiré cet évènement, il doit jeter un D10. C'est le nombre de pachas qui deviennent très corrompus (les retourner sur leur verso du pion). Ces pachas sont choisis par le joueur tirés sur la table des Révoltes pour la période (ce joueur peut être le Turc si tiré). »

Réforme turque

Tant que la Turquie n'a pas fait la réforme de l'Armée turque, sa technologie ne peut pas atteindre :

- Mousquet sur terre ;
- Batterie sur mer.

Ses technologies restent bloquées derrière.

Pour continuer, elle a besoin de réformer l'Armée turque, mais elle doit alors renoncer au Timar.

Si le joueur désire faire la réforme, il doit l'annoncer et tenter de le faire à l'Interphase. Il doit avoir une stabilité positive ou nulle.

Il peut faire la réforme sans crainte s'il possède un sultan de valeur militaire 8 ou plus, mais il perd 3 niveaux de stabilité.

S'il n'en a pas, il peut quand même tenter la réforme. Il joue un test de survie de son monarque avec un malus de +5.

S'il meurt, la tentative échoue, les valeurs de son nouveau monarque sont tirées avec un malus de (-3), son espérance de vie est tirée normalement.

S'il survit, la réforme réussit, mais il perd de façon permanente une armée (+) de sa force militaire de base jusqu'à la fin du jeu.

Dans tous les cas, il perd trois niveaux de stabilité.

Si la réforme a lieu, le joueur turc peut donc développer sa technologie terrestre, mais il perd le système du Timar.

Les Turcs à Vienne

Voir les règles spéciales du Habsbourg.

Soliman le Magnifique (ext. 2)

Au tour 7 (1520), Soliman le Magnifique devient sultan de Turquie.

Valeurs : 7/9/8. Son règne dure jusqu'à la fin du tour 15 (1564). Soliman le Magnifique est un général 3.4.3 (siège -1). Utiliser le pion sultan.

Le Sultan ne fait aucun tirage de survie pendant ses 5 premiers tours de règne (tours 7 à 11).

Le palais de Topkapi peut être construit.

La Turquie reçoit une armée (+) en maintenance gratuite pendant son règne.

Passage en Prusse

Dans la Grande Campagne, comme le joueur Pays-Bas (qui se transfère suite à la Guerre de Succession d'Espagne), le joueur Turquie peut se transférer dans le pays Prusse.

Ce choix est purement volontaire et doit être noté secrètement par le joueur lors du choix de ses objectifs au début de la période 1700-1759.

Ce transfert a lieu en 1740 (tour 51), de manière irrévocable.

La Turquie devient alors un pays majeur absent, à jouer selon les règles y relatives.

C'est le joueur prussien qui doit obligatoirement jouer la Turquie dans les guerres où elle est impliquée.

Les objectifs de période dans la grande campagne restent ceux de la Turquie jusqu'en 1759 (même si le joueur est maintenant en Prusse).

En fin de campagne, les objectifs sont valorisés pour le bilan territorial à hauteur de 50% des objectifs turcs et 50% prussiens.

Le DCI et le DCE de la Prusse valent 4. Les caractéristiques du monarque sont à tirer sous la colonne 7+.

Objectifs de fin de Grande Campagne

Objectifs territoriaux

Les objectifs ci-après sont attribués en positif si la province désignée est contrôlée, en négatif si elle ne l'est pas.

- Dix fois la valeur de la province pour les suivantes : Andalusia (7), Sierra Nevada (3), Tanger (2), Gibraltar (1). Plus un bonus de 200 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps.
- Cinq fois la valeur des provinces suivantes : Malta (2), Sicilia (5), Messina (3), Corfu (2), Rhodes (2), Creta (3), Cyprus (4), Alexandria (6).
- Deux fois la valeur des provinces suivantes : Baléares (3), Sardinia (3), Orania (3), Al-Djazair (5), Kabylia (4), Tunisia (5), Pecs (6), Magyar (10), Transylvania (5), Carpathia (3), Galicja (7), Krakow (6), Armenia (3), Kars (12), Kurdistan (4), Iraq (5), Serbia (4), Croatia (2), Carinthia (4), Carniola (3), Erbland (3), Bessarabia (4), Donetsk (6), Crimea (4), Azow (3), Kouban (2), Arabia (3), Egypt (7).
- Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées ou vassales en même temps.
- Une fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs (ressources exotiques inclues) ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

Autres objectifs

- Avoir la technologie Guerre en dentelles et la technologie Trois-Ponts : 100 PV.
- Avoir la 2ème flotte du jeu : 50 PV.
- Avoir au moins 10 manufactures : 100 PV.

Coûts et limites de la Turquie

Achats et maintenance de la Turquie

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.2	1	Na	6	18	36	2/1	12/6	30/10
Renaissance	0.4	2	4	9	38	76	3/1	20/10	40/20
Arquebuse	0.5	2	5	11	45	90	4/2	30/15	50/30
Mousquet	0.8	2	5	13	50	100	5/2	35/20	55/35
Baroque	1	2	7	15	60	120	7/3	40/25	60/35
Mouvement	1.5	2	8	18	65	130	10/4	50/30	70/45
Dentelles	2.5	3	9	28	90	180	15/5	70/40	90/60
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	9	1	8	35	60	120	10	40	90
Galion	11	1.25	8	50	70	140	20	60	120
Voile latine	12	1.5	8	60	125	250	30	80	160
Batterie	13	2	8	90	180	360	50	100	180
Vaisseau	15	3	8	110	350	700	70	130	250
Trois-Ponts	17	4	8	140	500	1000	90	150	300

Détachement terrestre = 5I/5C ; détachement naval = 10N (ou 30 galères).

Limites par tour de la Turquie

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base*	Achats max	Chefs min
1492-1519	3	1	0	1	0	2A+/2D	30N/30I/30C/2Art	2G/1A
1520-1559	4	1	1	1	1	2A+/F-/2D	40N/35I/35C/4Art	3G/2A
1560-1614	3	1	1	2	1	2A+/2F+/D	70N/40I/30C/4Art	4G/3A
1615-1664	3	1	0	2	1	2A+/F+/2D	60N/40I/40C/4Art	3G/2A
1665-1699	3	1	0	2	0	2A+/F+/2D	50N/35I/35C/4Art	3G/2A
1700-1759	3	1	0	3	0	2A+/F+	40N/30I/30C/4Art	3G/1A
1760-1792	2	1	0	3	0	A+/A-/F+/F-	30N/30I/25C/4Art	2G/1A

*Réduire la force de base si réforme de l'armée (une armée + en moins)

Limites par périodes de la Turquie

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	3	2	2	1	2	30	30I/30C/2Art	20N/5Tr
1520-1559	3	3	2	3	6	60	30I/25C/3Art	40N/5Tr

1560-1614	3	3	3	4	4	130	30I/25C/3Art	50N/10Tr
1615-1664	3	3	4	5	5	140	30I/25C/3Art	50N/10Tr
1665-1699	3	3	4	6	6	150	35I/18C/3Art	60N/10Tr
1700-1759	4	4	4	6	6	120	35I/15C/4Art	60N/10Tr
1760-1792	5	4	5	6	6	100	40I/16C/4Art	70N/10Tr

Chefs historiques de la Turquie

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Granz Vizir	*	*	Général	2.1.2.-1	A	
Ibrahim	2	5	Général	3.2.3	A	
Barberus	4	13	Amiral	5.4.5	A	© jaune : Amiral et corsaire. m Ne peut quitter la Méditerranée.
Adnan	6	9	Amiral	3.1.2	A	# Peut quitter la carte européenne.
Ali Bey	7	12	Général	4.4.3	A	
Euldj Ali	8	19	Amiral	5.1.4	C	© blanc : Corsaire m Ne peut quitter la Méditerranée.
Berleir Bey	9	16	Général	3.3.4	B	
Piali	12	21	Amiral	4.1.1	B	m Ne peut quitter la Méditerranée.
Pechvilan	13	18	Général	4.1.4	C	
Ahmed	14	20	Explorateur	5.4.4	I	© blanc : Corsaire # Peut quitter la carte européenne.
Dragut	14	20	Amiral	5.2.4	D	© jaune : Amiral et corsaire. m Ne peut quitter la Méditerranée.
Mustapha	15	23	Général	2.2.4	D	
M. Sirroco	15	22	Amiral	4.3.3	E	© blanc : Corsaire m Ne peut quitter la Méditerranée.
Gangut	17	24	Conquistador	3.4.4	H	# Peut quitter la carte européenne.
Soufi	19	25	Général	1.2.3	B	
Sokoli	25	30	Général	2.3.2	A	
Sissaou	27	31	Amiral	2.2.2	A	m Ne peut quitter la Méditerranée.
Topal	29	33	Amiral	3.1.2	B	m Ne peut quitter la Méditerranée.
Djemal Bey	33	36	Général	3.2.2	A	
Kürprülü	37	45	Général	4.3.4.-1	A	
Kara Mustafa	40	43	Général	4.3.4.-1	A	
Zurnassan	40	43	Général	3.3.3	B	
Karim Bey	44	48	Général	2.1.4	B	# Peut quitter la carte européenne.
Hassan	50	54	Amiral	3.2.1	A	# Peut quitter la carte européenne.

Règles spéciales de Venise

Pions disponibles

- Un monarque (*Doge*).
- Trois généraux ?
- Trois amiraux ?
- Un pion-chef remplacement.
- Deux armées.
- Deux flottes.
- Dix détachements terrestres.
- Six détachements navals.
- Un corsaire.
- Dix pions-forteresses.
- Cinq flottes de commerce.
- Trois manufactures.

Conseils de jeu

Votre victoire, c'est aux flottes de commerce que vous la devrez et au maintien de l'équilibre en Méditerranée. Financez le camp le plus faible (Espagne ou Turquie). Préservez aussi le statu quo en Italie. Il peut être judicieux de financer fortement la Turquie pour une campagne dans l'Océan indien (et là uniquement) contre les Portugais. C'est autant de colonies, comptoirs et forteresses que vous n'aurez pas à affronter quand vous passerez en Hollande.

Pour votre sécurité en Méditerranée, conservez votre flotte au maximum et, dès que possible, construisez vos galéasses.

Placez les flottes hollandais en priorités dans les ZP des autres joueurs, en mer du Nord et en Baltique (et hors d'Europe si vous arrivez à négocier avec l'Espagne), afin d'assurer votre future domination.

Phase des monarques

Election du Doge (ext. 2)

Venise reçoit un bonus de +1 pour le tirage de chacune des caractéristiques de son monarque. Le monarque vénitien a toujours au moins 4 en valeur dans chaque domaine.

Phase diplomatique

Actions diplomatiques

Venise a l'interdiction d'effectuer des actions diplomatiques sur les pays suivants :

- Gênes.

Venise dispose d'un bonus de +2 pour ses actions diplomatiques sur la Papauté si elle est partisane de la Contre-Réforme (après l'évènement Réforme).

Venise ne peut plus jamais faire de diplomatie sur la Papauté si elle est partisane de la Réforme.

Phase de revenu

Le centre de commerce Méditerranée

En 1492, le centre de commerce Méditerranée est à Venise. Il rapporte 100 D$ et reste à Venise tant qu'elle dispose du plus grand nombre de niveaux cumulés en ZM Méditerranée, ZM Mer Noire et ZP Turquie.

Le centre de commerce Grand Orient

Tant que le centre de commerce Grand Orient est situé à Alexandrie – c'est-à-dire tant que les Turcs n'ont pas annexé les Mamelouks – Venise reçoit 50% des revenus du centre.

Phase administrative

Barbarigo/Bragadin

Au début de chaque tour où ces deux chefs historiques sont simultanément en jeu, le joueur vénitien choisit lequel il veut utiliser (ils sont au recto et au verso d'un même pion).

Jeu de la Hollande

Pendant les périodes 1492-1519 et 1520-1559, la Hollande est jouée par Venise pour le placement des flottes commerciales, à chaque phase administrative. Placer les flottes initiales Nederland dès le début de la campagne.

Flottes initiales : 29 niveaux, dont 3 en Méditerranée

En ZP : 1 flotte face (+) avec 4 niveaux en ZP Nederland, 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZP Espana, 1 flotte face (-) avec 3 niveaux en ZP England, 1 flotte face (+) avec 5 niveaux en ZP France.

En ZM : 1 flotte face (-) avec 3 niveaux en ZM Ionian Sea, 1 flotte face (+) avec 4 niveaux en ZM North Sea, 1 flotte face (+) avec 4 niveaux en ZM Baltic Sea, 1 flotte face (-) avec 3 niveaux en ZM Irish Sea, 1 flotte face (-) avec 1 niveau en ZM Gulf of Lion.

Placement des nouveaux niveaux, sur un D10, non modifié :

- 1-2 : pas de niveau
- 3-5 : 1 niveau
- 6-8 : 2 niveaux
- 9-10 : 3 niveaux

Localisation des niveaux : en Europe, au choix du joueur vénitien, en priorité dans les zones commerciales où il y a déjà une flotte Nederland, et un niveau dans des zones en Méditerranée pour chaque 3 niveaux obtenus.

Concurrence : Pendant toute la période 1492-1519, considérer le DCE Nederland comme valant 3. Il vaut 4 pendant la période 1520-1559. Le DCI Nederland est toujours de 4 pendant ces deux périodes.

Phase militaire

Monarque au combat

Le doge de Venise est utilisé exclusivement comme amiral.

Combat naval

Venise n'a pas de malus à l'abordage ou au choc lors du premier combat contre les Ottomans avant 1560.

Les galéasses vénitiennes

Les galéasses sont des galères très particulières que seul le joueur vénitien peut posséder.

Pour tout combat où les galéasses affrontent des galères placées en 1ère ligne, elles profitent des avantages suivants :

- Les galéasses utilisent la colonne A de la TC pour les phases de feu et d'abordage.
- Chaque galéasse a une puissance de feu de 5.
- Chaque combat n'est pas simultané, les galéasses infligent d'abord des pertes à l'ennemi, séparément des autres galères vénitiennes. Ces pertes sont déduites des galères de l'adversaire avant que celui-ci ne combatte.

Les galéasses ne sont pas forcées de prendre les pertes en priorité par rapport aux autres galères. Le choix est laissé au joueur pour la prise des pertes.

Venise peut construire des galéasses à partir de 1550, pour un prix double de celui des galères, et ce jusqu'à un maximum de 10 unités.

Pour toutes les autres règles, une galéasse est une galère.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Italia e San Marco (ext. 2)

Généralités

Ceci est un nouvel objectif pour Venise pour la 1ère période (1492-1519). Venise peut tenter d'établir son hégémonie en Italie. Cette décision est tenue secrète jusqu'à son usage sur un mineur italien.

Annexions vénitiennes

Si Venise choisit cet objectif, elle peut annexer ou vassaliser les pays mineurs italiens (sauf la Papauté), même si leur marqueur diplomatique ne le permet pas.

Le passage vers Vassal, puis Annexion diplomatique, vaut 4 points diplomatiques pour Venise.

La Papauté

La province Roma ne peut pas être annexée par Venise.

Par contre, si la Papauté est entièrement conquise, Venise contrôle le pape. La Papauté est placée sur sa piste diplomatique à Alliance.

Aucune diplomatie avec la Papauté n'est alors possible tant que Venise reste invaincue.

Si Venise est vaincue (avec une paix niveau 2+), la Papauté est remise dans la case « Les Neutres ».

Idem si Rome est libérée militairement, lorsque la province Roma est reconquise par un autre pays (hors Turc).

Guerre d'Italie

Chaque fois qu'une guerre en Italie survient (évènement), Venise doit y participer dans un camp (peu importe lequel) ou perdre deux niveaux de stabilité.

Venise peut annexer Milan ou Naples en cas de conquête lors de la paix (comme la France ou l'Espagne).

Points de victoire

Si cet objectif est choisi (en rang A), Venise marque 20 PV par province italienne annexée ou vassale, en plus de ceux décrits dans ses objectifs de période.

En rang B, cet objectif vaut 10 PV par province italienne, et seulement 5 PV en rang C.

Pénalité

Si cet objectif est choisi et que Venise ne contrôle pas au moins 5 provinces italiennes (non vénitiennes) à la fin de la première période, Venise perd 100 PV.

Passage en Hollande

Alliance-prêts

Les flottes commerciales et les unités militaires sont réajustées telles qu'indiqué dans le descriptif de Venise mineur. Seules les provinces gagnées ou perdues sont maintenues en l'état.

Lors de la Grande Campagne, le joueur ne peut accorder aucun prêt ou don à quiconque au cours des deux derniers tours de sa présence.

Venise en tant que pays mineur

Flottes vénitiennes et portugaises (ext. 1)

Les flottes de Venise et du Portugal, une fois devenus mineurs, restent telles que sur la carte en 1559 pour la période 1560-1614.

A chaque nouvelle période, qui suit 1560-1614, les flottes de ces pays perdent un niveau par ZM/ZP au premier tour de cette période, et ce jusqu'à ce qu'elles atteignent leur niveau par ZM/ZP tel que décrit dans le descriptif du scénario 1492-1519.

Ceci n'exclut pas les pertes liées aux actions de concurrence, aux actions des pirates et des corsaires et aux évènements.

Coûts et limites de Venise

Achats et maintenance de Venise

Technologie	Achats à l'unité			Achats au pion			Maintenance		
							C/V	C/V	C/V
Terrestre	I	C	ART	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	0.5	2	Na	5	15	30	6/4	8/4	20/10
Renaissance	1	3	4	10	25	50	8/5	15/10	30/20
Arquebuse	1.25	3	5	13	30	60	10/6	25/15	40/30
Navale	N	GA	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	9	0.75	8	25	75	150	8	30	90
Galion	10	1	8	30	125	250	15	40	130
Voile latine	12	1.25	8	40	150	300	20	60	170
Batterie	13	1.5	8	50	200	400	40	90	180

Détachement terrestre : 10I ; détachement naval : 10 N (ou 30 galères).

Limites par tour de Venise

Période	Dipl.	Flottes	Col	Conc	Com	Forces de base	Achats max	Chefs min
1492-1519	1	1	0	2	0	F-/3D	30N/30I/5C/2Art	1A
1520-1559	3	1	0	3	0	F+/3D	45N/35I/5C/2Art	1G/2A

Limites par périodes de Venise

Période	DCI	DCE	MNU	COL	COM	Navires	A+	F+
1492-1519	4	4	3	0	0	80	14I/6C/2Art	30N/5Tr
1520-1559	5	4	5	0	0	100	17I/6C/3Art	40N/5Tr

Chefs historiques de Venise

Nom	De	A	Type	Valeurs	Rang	Divers
Grimani	5	12	Amiral	4.4.4	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Veniero	13	18	Amiral	5.3.4	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Barbarigo	15	19	Amiral	2.4.4	B	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée. Au début de chaque tour, le joueur choisit s'il veut utiliser plutôt Barbarigo ou plutôt Bragadin.
Bragadin	16	20	Général	1.4.4.-4	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée. Au début de chaque tour, le joueur choisit s'il veut utiliser plutôt Barbarigo ou plutôt Bragadin.
Zeno	20	23	Amiral	4.3.4	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Mocenigo	26	33	Amiral	4.2.3.	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Morosini	34	40	Amiral	4.5.5	A	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.
Riva	37	47	Amiral	3.4.5	B	m Ne peut pas sortir de la Méditerranée.

Mineurs

Aden

Mineur hors-Europe.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Portugal, Venise, France, Espagne, Angleterre, Russie, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 2
- VA : 2
- AN : 5
- Fidélité : 17

Aden ne peut pas faire l'objet de diplomatie tant que le mineur Mameluk existe ou que ce dernier n'a pas été vassalisé par la Turquie.

Provinces/revenus (1492)

11 D$.

- Colonie Aden (+), 4 niveaux, 1 épice.
- Flotte commerciale (-) de 2 niveaux en ZM Bay of Bengale.

Forces de base

Un détachement naval, un détachement terrestre.

Une flotte commerciale (-) de 2 niveaux en ZM Bay of Bengale.

Utilise la force de 60 des indigènes de sa Région si envahi sur son territoire (à répartir en 40 infanteries et 20 cavaleries).

Peut utiliser l'amiral *Arabs* (2.2.2) si un chef est obtenu dans les renforts. Lors que Valdes est en jeu (20-26), utiliser un chef ? mineur à la place du pion Arabs.

Limites de pions

Une flotte, une colonie, une flotte de commerce, deux détachements navals/terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 6I, 2C.

Toutes technologies navales : détachement de 10 navires.

Albuquerque et Ameida

Lorsque Albuquerque ou Almeida sont en jeu et s'ils occupent militairement Aden ou Oman, le Portugal en exploite les ressources exotiques. Ceci s'arrête dès que ces deux chefs ne sont plus en jeu.

Évènements

Concerné par l'évènement n°10 de la période 1520-1559 (« Conflit dans l'Océan indien »).

Afrique

Indigènes d'Afrique.

Religion

Animiste.

Technologie

Médiévale.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie sur les indigènes.

Provinces/revenus (1492)

Selon régions.

Forces de base

Utiliser les prions détachements et armées des indigènes.

Renforts

Pas de renforts.

Contenus des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) composées d'infanteries uniquement jusqu'à concurrence du nombre d'indigènes dans la région. Détachements de 10 infanteries maximum.

Varia

Les forces des indigènes se recomplètent à leur maximum automatiquement lors de la phase de fin des opérations militaires.

Les indigènes qui attaquent ne sont pas pénalisés par le terrain s'ils sont en Amérique ou en Afrique.

Les indigènes d'Amérique et d'Afrique ne peuvent utiliser que les pions oranges intitulés chef 1 ou chef 2.

Conquistadors inutilisables.

Al Djazair

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Portugal, Russie, Angleterre, Venise, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 10
- AN : 15 (contrôler sur le pion)
- Fidélité : 15

La Turquie bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Peut-être vassalisé automatiquement par la Turquie lors de l'évènement n°6 de la période 1520-1559.

Quand l'amiral Barberousse est en jeu et l'Algérie en EG ou VA, aucun test d'entrée n'est nécessaire et ce mineur entre automatiquement en guerre aux côtés de la Turquie.

Provinces/revenus (1492)

13 D$.

- Orania (4), Al-Djazair (5), Kabylia (4).

Forces de base

Une armée (-), une flotte (-), un corsaire (+) en Europe.

Peut activer gratuitement tous les tours son corsaire (+) pour attaquer les flottes commerciales non-turques en ZM Gulf de Lion. En cas de perte sur le corsaire, reçoit en remplacement gratuit un niveau (-) de corsaire tous les tours (donc 2 tours pour remonter le corsaire à sa force initiale).

Peut utiliser l'amiral *Arabs* (2.2.2) si un chef est obtenu dans les renforts. Lors que Valdes est en jeu (20-26), utiliser un chef ? mineur à la place du pion Arabs.

Contrôle du corsaire

Les corsaires barbaresques sont contrôlés par le joueur turc qui décide de les utiliser ou non, que le pays mineur soit allié avec la Turquie ou neutre. Si le pays mineur est allié avec un autre joueur, ce joueur et la Turquie doivent s'accorder sur l'utilisation du corsaire.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Limites de pions

Une armée, une flotte, un corsaire, trois détachements navals/terrestres.

Renforts

+1 au dé jusqu'en 1570.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20 C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires pour les détachements ; flotte (+) de 20 navires, 5 transports.

Évènement

Vassalisation automatique à la Turquie par évènement n°6 de la période 1520-1559 si Amiral Barberus toujours en vie. Dès que le pays est vassal turc, Barberus, s'il est encore en vie, devient un amiral turc.

Amériques

Indigènes d'Amérique du Nord et du Sud (hors Ohio).

Religion

Animisme.

Technologie

Médiévale.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie possible sur les indigènes.

Provinces/revenus (1492)

Selon les régions.

Forces de base

Utilise pions détachements et armée indigènes.

Renforts

Pas de renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) composée d'infanteries uniquement, jusqu'à concurrence du nombre d'indigènes dans la région. Détachements de 10 infanteries maximum.

Varia

Les forces des indigènes ne se recomplètent jamais. Noter leurs forces résiduelles le cas échéant.

Les indigènes d'Amérique et d'Afrique ne peuvent utiliser que les pions oranges intitulés chef 1 ou chef 2.

Les indigènes qui attaquent ne sont pas pénalisés par le terrain s'ils sont en Amérique ou en Asie.

Si, en Amérique tous les indigènes d'une province sont éliminés à la fin d'un tour, ils le sont définitivement. Exception : indigènes d'Ohio et d'Amazonia. Une province où tous les indigènes sont éliminés voit sa valeur de difficulté réduite de 2 pour les actions de colonisation. Sa valeur de tolérance devient 0. Elle est notée sur une feuille, afin d'en conserver trace.

Conquistadors utilisables dans tous les cas.

Évènements

Concerné par l'évènement n°15 de la période 1615-1664 (« Guerre indienne ») et n°5 de la période 1665-1699 (« Guerre indienne »).

Arabie

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Portugal, Russie, Angleterre, Venise, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 2
- VA : 3
- AN : 10
- Fidélité : 7

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Jordania (3), Arabia (3).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 10C.

Asie

Indigènes d'Asie, hors Sibérie et mineurs asiatiques.

Religion

Bouddhisme.

Technologie

Médiévale.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie possible sur les indigènes.

Provinces/revenus (1492)

Selon région.

Forces de base

Utilise pions détachements et armées indigènes.

Renforts

Pas de renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) composé à 75% d'infanteries et à 25% de cavaleries, jusqu'à concurrence du nombre d'indigènes dans la région. Détachements de 10 infanteries maximum.

Varia

Les forces indigènes se recomplètent à leur maximum automatiquement lors de la phase de fin des opérations militaires.

Conquistadors inutilisables, sauf Coen uniquement dans certaines régions.

Tous les indigènes d'Asie et de Sibérie peuvent utiliser les pions de généraux (?) neutres.

Astrakhan

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Portugal, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Russie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 3
- EG : 4
- VA : 3
- AN : 10
- Fidélité : 14

Provinces/revenus (1492)

10 D$.

- Astrakhan (10).

Forces de base

Une armée (-) et un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Une armée, un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C ; armée (+), 20I, 30C (pas d'artillerie).

Évènements

Peut être annexé par la Russie pendant lors de l'évènement n°11 de la période 1492-1519 ou de l'évènement n°15 de la période 1520-1559.

Bade

Saint-Empire

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Venise, Portugal, Angleterre, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 14

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de l'Espagne lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Baden (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènement

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Habsbourg.

Bavière

Saint-Empire.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Venise, Portugal, Angleterre, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 10
- SU : -20
- AM : 2
- CE : 4
- EG : 6
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 16

La France et l'Espagne bénéficient d'un bonus de +1 pour leurs actions diplomatiques.

Son marqueur est placé en EG sur la piste de l'Espagne lors de la Guerre de Trente Ans.

Son marqueur est placé en EG sur la piste de la France lors de la Guerre de succession d'Autriche (évènement n°9 de la période 1700-1759).

Provinces/revenus (1492)

16 D$.

- Bayern (10), Ansbach (6).

Forces de base

Une armée (-) et un détachement terrestre en Europe.

Chefs historiques

- Évènement guerre de trente ans : Général, Tilly, 28-31, 4.3.3.-1, A.
- Général, Mercy, 32-34, 1.3.3, A.
- Général, Max Emmanuel, 37-44, 3.2.3, A.

Limites de pions

Une armée, trois détachements terrestres.

Renforts

+1 au dé avant 1700.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie terrestre médiévale : armée (+) de 15I, 10C.

Technologie terrestre renaissance : armée (+) de 20I, 5C, 2 Art.

Technologie terrestre arquebuse/mousquet/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

La Bavière intervient lors de la Guerre de Trente Ans, aux côtés des Habsbourg.

La Bavière intervient lors de la Guerre de Succession d'Autriche contre les Habsbourg.

Berg

Saint-Empire.

Peut disparaître après l'évènement n°5 de la période 1700-1759.

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Pays-Bas, Angleterre, France, Espagne, Russie, Portugal, Venise, Turquie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible, sauf par la Prusse sur évènement.
- Fidélité : 14

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Berg (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

Peut disparaître lors de l'évènement « Annexion de Berg par la Prusse » (évènement n°5 de la période 1700-1759).

Bohème

Saint-Empire.

Peut bénéficier d'une autonomie partielle sur décision de l'Espagne en cas d'héritage Habsbourg.

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, Pays-Bas, France, Venise, Portugal, Russie, Espagne, Turquie.

Diplomatie

Pas de diplomatie possible sur la Bohème.

Provinces/revenus (1492)

16 D$.

- Bohemia (12), Sudeten (2), Erz (2).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Chef historique

- Évènement guerre de trente ans : Général, Mansfeld, 25-30, 2.3.4, A.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Disparaît lors de l'annexion par les Habsbourg (événement n°5 de la période 1492-1519).

Se révolte lors de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Catalogne

Mineur créé par révolte.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine

Préférences

France, Pays-Bas, Turquie, Angleterre, Russie, Espagne.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus

6 D$

- Catalunya (6).

Force de base

Un détachement terrestre, un niveau de forteresse.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9 I, 1 C.

Création du mineur « Catalogne »

La Catalogne est créée automatiquement à l'issue du tour où sa province de base contient une révolte face (+) et/ou si la ville de cette province est en révolte.

Varia

En cas de guerre, le joueur espagnol peut annexer le mineur Catalogne, selon les mêmes conditions que la Russie ou la Turquie peuvent annexer des mineurs. *[Modification aux règles apportée par consensus]*

Chevaliers

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Venise, Portugal, Angleterre, Pays-Bas, Russie.

Turquie : impossible.

Diplomatie

- MR : 2
- SU : -60
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 2
- AN : 10
- Fidélité : 16

L'Espagne bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

L'Espagne ne peut jamais contrôler les Chevaliers si elle est partisane de la Réforme.

La Turquie n'a pas le droit d'entreprendre d'actions diplomatiques sur ce mineur.

Les Chevaliers participent toujours à la Croisade. Leur pion diplomatique est placé en Entrée en Guerre sur la piste du 1er joueur (ordre d'initiative) qui a déclaré la guerre à la Turquie, sauf s'ils sont déjà sur la piste d'un autre joueur qui participe à la Croisade, auquel cas ils progressent sur la case Entrée en Guerre (à moins qu'ils ne soient déjà plus haut).

Les Chevaliers deviennent un vassal permanent de l'Espagne une fois qu'ils ont été transférés à Malte. Aucune diplomatie n'est plus possible.

Provinces/revenus (1492)

2 D$.

- Rhodes (2) ou Malte (2).

Transfert à Malte

Transférés à Malte après la conquête de Rhodes, sur décision du joueur espagnol qui obtient une vassalisation automatique et permanente en échange. Les unités des Chevaliers sont alors transférées et re complétées automatiquement à Malte. Si Malte est conquise par le joueur turc après ce transfert, ces unités sont détruites définitivement, même si elle est reprise ensuite. Le transfert à Malte est impossible si l'Espagne est partisane de la Réforme.

Forces de base

Un détachement naval, un corsaire (+), un général (Grand Maître) ou, entre les tours 13 à 17, La Valette).

Les unités des Chevaliers sont toujours des vétérans. Leur maintenance est gratuite.

Le Grand Maître n'est jamais éliminé : un nouveau Grand Maître est élu s'il est tué, blessé ou capturé.

Chefs historiques

- Général, Grand Maître, /, 1.1.1.-1, A.
- Général, La Valette, 13-17, 2.5.6, A.

Limites de pions

Deux détachements terrestres, un détachement naval, un corsaire, un pion-forteresse (3-4).

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : détachement de 10N ou 30 galères.

Corsaires

L'Espagne peut envoyer gratuitement au début de chaque tour son corsaire (+) dans la ZP Turquie ou toute ZM de Méditerranée contenant une flotte commerciale turque (mais pas en mer Noire) et l'attaquer. Le corsaire (+) est remplacé automatiquement chaque tour en cas de perte. S'il y a toujours un port sous contrôle chrétien (peu importe qui) touchant les mers *Eastern Mediterranean* ou *Aegean Sea*, la Turquie perd 1 en stabilité à chaque tour où les corsaires sont activés. Disparaît définitivement quand ne possède plus aucun territoire (ni Malte, ni Rhodes).

Le joueur turc peut toutefois décider de convertir les pertes de flottes de commerce en pertes de galères (un niveau de flotte de commerce = 2N). Il ne perd alors pas de stabilité.

État de guerre permanente

Les Chevaliers peuvent attaquer le commerce turc avec leurs corsaires car ils sont considérés en guerre, mais ce n'est pas une « vraie » guerre. En effet, la Turquie doit déclarer la guerre aux Chevaliers pour agir sur Rhodes, par contre ses unités navales sont autorisées à lutter contre le corsaire.

La Turquie ne perd pas le point de stabilité à cause de ce corsaire si elle est en guerre.

Varia

Les Chevaliers ne subissent pas de malus à l'abordage ou au choc lors du premier combat contre les Ottomans avant 1560.

Chine

Mineur hors-Europe.

Religion

Bouddhiste.

Technologie

Pays Hors-Europe.

Préférences

Turquie, Venise, France, Espagne, Russie, Pays-Bas, Portugal.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus (1492)

200+ (forfaitaire)

- Régions Manchu, Corea, Pekin, Shangaï, Canton.
- Une flotte commerciale face (-) de 3 niveaux en ZM Straits of Formosa, 6 épices, 6+1 produits d'orient.

Forces de base

Deux armées +, une flotte commerciale face (-) de 3 niveaux en ZM Straits of Formosa.

Limites de pions

Une armée, une flotte de commerce, un détachement terrestre.

Renforts

Renforts en défensive avec un modificateur de +3 au dé.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : 35 I, 35 C, 3 Art.

Varia

La valeur des « indigènes » est à ignorer.

Évènements

Lorsque l'évènement n°12 de la période 1560-1614 (Fermeture de la Chine) survient, plus aucun comptoir ne peut être implanté en Chine.

Obtient la région Formosa après l'évènement n°11 de la période 1665-1699.

Peut obtenir les provinces frontalières de la Région Amour selon l'évènement n°14 de la période 1665-1669.

Cologne

Saint-Empire

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Angleterre, Venise, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 8
- AN : Impossible
- Fidélité : 12

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de l'Espagne lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

4 D$.

- Cologne (4).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Habsbourg.

Corse

Mineur créé par évènement.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Pays-Bas, Turquie, Angleterre, Russie, Espagne.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus

3 D$

- Corse (3).

Forces de base

Un détachement terrestre.

Chef historique

- Général, Sampierro, 13-17, 4.2.3, A.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement terrestre de 10 I.

Évènements

Créé lors de l'évènement n°14 de la période 1560-1614 (Révolte en Corse).

Crimée

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Portugal, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Russie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -60
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 3
- VA : 5
- AN : 10
- Fidélité : 18

La Turquie bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Provinces/revenus (1492)

17 D$.

- Crimea (4), Kaffa (4), Kerch (4), Azow (3), Kouban (2).

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre, un général Khan (1 ? ou 2 ?) en Europe.

Chefs historiques

- Général, Khan 1, 5.1.4, A.
- Général, Khan 2, 4.1.4, A.

Limites de pions

Une armée, quatre détachements terrestres, un pion-forteresse.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C. Armée (+) de 20I, 30C (pas d'artillerie).

Évènements

La Russie peut lui ravir les provinces d'Azow et/ou Kouban grâce à l'évènement n°11 de la période 1492-1519 (« Conquête russe »).

Cyrénaïque

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Portugal, Russie, Angleterre, Venise, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 2
- AN : 10
- Fidélité : 18

La Turquie bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Provinces/revenus (1492)

2 D$.

- Cyrénaïque (2).

Forces de base

Un détachement naval ou un corsaire (-) en Europe.

Limites de pions

Un détachement naval/terrestre, un corsaire.

Renforts

+1 au dé jusqu'en 1570.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement, ou 30 galères.

Corsaire

Peut activer gratuitement tous les tours son corsaire (-) s'il est placé sur la carte pour attaquer les flottes commerciales non-turques en ZM Ionan Sea. Reçoit gratuitement en remplacement un niveau (-) de corsaire tous les tours pairs.

Les corsaires barbaresques sont contrôlés par le joueur turc qui décide de les utiliser ou non, que le pays mineur soit allié avec la Turquie ou neutre. Si le pays mineur est allié avec un autre joueur, ce joueur et la Turquie doivent s'accorder sur l'utilisation du corsaire.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Danemark

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, Pays-Bas, Russie, France, Espagne, Turquie, Venise, Portugal.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 5
- VA : impossible
- AN : impossible
- Fidélité : 10

Le joueur suédois ne peut pas avoir le Danemark sur sa piste diplomatique, mais peut faire des actions diplomatiques pour le faire redescendre dans les neutres si un autre joueur l'a sur sa piste diplomatique.

Son marqueur est placé en EG sur la piste de l'Angleterre lors du deuxième tour de l'évènement Guerre de Trente Ans (n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

35 D$.

- Jutland (7), Danemark (12), Malmö (4), Vastergotland (5), Telemark (5), Bergen (1).
- Flotte de commerce: (4).

Forces de base

Une armée (-), 1 flotte (-), un niveau de fortification, deux détachements terrestres, un roi (pion Kronge 1 ou Kronge 2) en Europe. Une flotte commerciale face (-) de 3 niveaux en ZM North Sea.

Chef historique

- Général, Kronge I, 2.2.2, A.
- Général, Kronge II, 1.2.1, A.
- Général, Kristian IV, 26-29, 1.2.2.-1, A.

Limites de pions

Une armée, une flotte, une flotte de commerce, un pion amiral/général ?, quatre détachements terrestres, quatre détachements navals.

Renforts

+1 au dé avant 1660.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : Armée (+) de 15I, 10 C.

Technologie renaissance : Armée (+) de 20I, 5C, 2Art.

Technologie arquebuse/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement.

Technologie navale caraques/galions : flotte (+) de 30 navires, 5 transports.

Technologie navale voile latine/batterie : flotte (+) de 40 navires, 5 transports.

Technologie navale vaisseaux/trois-ponts : flotte (+) de 50 navires, 5 transports.

Union de Kalmar

Tant que cette union est en vigueur, le Danemark et la Suède sont considérés comme un seul et même pays et toute attaque sur l'un ou l'autre entraîne la mise en place de toutes les forces de ces deux mineurs.

Cependant, les actions diplomatiques doivent toujours être négociées pays par pays. Pour obtenir un corps expéditionnaire ou une entrée en guerre, il faut avoir le marqueur diplomatique de chaque pays sur la même position (ou meilleure). Le joueur qui a le contrôle du Danemark joue l'Union de Kalmar si le Danemark ou le Suède sont attaqués.

Cette union disparaît après l'évènement « Fin de l'Union de Kalmar » (n°8 de la période 1520-1559), ou, à défaut, quand le chef suédois Gustave-Adolphe apparaît.

Évènements

Constitue un seul royaume avec la Suède tant que l'Union de Kalmar est en vigueur (évènement n°8 de la période 1520-1559).

Perd les provinces de Malmö et de Vastergotaland suite aux guerres avec la Suède (évènements n°2 de la période 1520-1559 et n°17 de la période 1615-1664).

Intervient aux côtés des Protestants lors de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec le Danemark, le jet de dé est modifié par +1 (= paix plus facile).

Ecosse

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, France, Pays-Bas, Espagne, Portugal, Venise, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 3
- VA : 4
- AN : impossible, sauf pour l'Angleterre par évènement.
- Fidélité : 16

La France bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

L'Angleterre ne peut plus faire de diplomatie sur l'Ecosse pendant la période 1492-1519 si elle refuse l'évènement n°10 « Guerre avec l'Ecosse », ni pendant la période 1560-1614 si elle refuse l'évènement n°13 « Guerre Angleterre/Ecosse », ni pendant la période 1615-1664 si elle refuse l'évènement n°6 « Guerre avec l'Ecosse ».

L'Ecosse peut être annexée par l'Angleterre au cours de l'évènement n°8 de la période 1700-1759 (« Acte d'Union »).

Provinces/revenus (1492)

21 D$.

- Solvay (7), Tyne (5), Inverness (4), Hebrides (3).
- Une flotte commerciale de 2 niveaux en ZM North Sea: 2.

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre en Europe, une flotte commerciale (-) de 2 niveaux en ZM North Sea.

Chef historique

- Général, Stuart, 38-41, 2.2.5, A.

Limites de pions

Une armée, un pion général/amiral ?, trois détachements terrestres, deux détachements navals, une flotte commerciale.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : Armée (+) de 20I, 10 C.

Technologie renaissance : Armée (+) de 20I, 6C, 2Art.

Technologie arquebuse/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement.

Évènements

Attaque l'Angleterre lors de l'évènement n°10 de la période 1492-1519 (Guerre avec l'Ecosse), lors de l'évènement n°13 de la période 1560-1614 (Guerre

Angleterre/Ecosse) et lors de l'évènement n°6 de la période 1615-1664 (Guerre avec l'Ecosse).

Disparaît après l'Acte d'Union avec l'Angleterre (évènement n°8 de la période 1700-1759).

Empire mogol

Mineur hors-Europe. Disparaît sur évènement.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus (1492)

20+ D$ forfaitaire :

- Région Delhi
- 3 Produits d'orient.

Forces de base

Le général Akbar (5.4.4) est disponible pour les indigènes de l'Empire Mogol.

La flotte de commerce India est placée face (-) avec trois niveaux dans la ZM Eastern Indian Ocean lorsque l'Empire mogol possède le Bengale. Cette flotte disparaît lorsque l'Empire mogol disparaît.

Forces de base

Deux armées (+).

Limites de pions

Une armée, une flotte de commerce *India*.

Renforts

+2 au dé.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) de 30 I, 30 C, 2 Art.

Varia

La valeur indigènes est à ignorer.

Conquistadors inutilisables avant la disparition de l'Empire mogol, sauf Clive, Bussy et Dupleix dans tous les cas.

Évènements

L'Empire mogol annexe les régions Oudh et Bengale lorsque l'évènement n°4 de la période 1520-1559 survient (« Extension de l'Empire mogol »).

L'Empire mogol annexe les régions Marathi et Carnatic lorsque l'évènement n°5 de la période 1615-1664 survient (« Extension de l'Empire mogol »).

L'Empire mogol disparaît lors de l'évènement n°2 de la période 1700-1759 (« Disparition de l'Empire mogol »).

États-Unis

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France*, Turquie, Russie, Pays-Bas, Habsbourg, Russie, Espagne, Angleterre.

* Si la France possède une ou plusieurs colonies en Amérique du Nord, prendre l'Angleterre à la place.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible avec les États-Unis.

Province/revenus

Régions selon résolution de l'évènement n°4 de la période 1760-1792.

Total du revenu = 100+ (forfaitaire).

Forces de base

Une armée +, deux détachements terrestres (9I, 1C Csc), 1 détachement naval avec 10 N, 1 général ?, USA, milices dans chaque colonie.

Une flotte de commerce face (+) à 4 niveaux dans la ZM la plus proche des États-Unis.

Chefs historiques

- Général, Washington, 56-60, 6.2.1, I
- Général, Arnold, 58-60, 4.3.4, B.
- Général, La Fayette, 59-61, 4.2.2, H.

Limites de pions

Une armée, trois détachements terrestres, un détachement naval, trois généraux ?, un amiral ?, une flotte de commerce.

Renforts

En cas de déclaration de guerre aux États-Unis, ceux-ci jettent le dé sur la table des Renforts tous les 3 rounds.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) de 50 I, 5 C, 6 Art.

Toutes technologies navales : détachement naval de 10 N.

Création des États-Unis

Les Etats-Unis sont un nouvel État mineur créé par une défaite anglaise lors de l'évènement « Guerre d'indépendance des Colonies anglaises d'Amérique ». Ils contrôlent les colonies rebelles victorieuses. Considérer que les colonies américaines ont 6 niveaux chacune (milice, fortification).

Tous les pays joueurs peuvent placer des flottes commerciales dans la ZM située au large des États-Unis, sans restriction.

La valeur de base du commerce extérieur européen augmente de 200 ducats après la création des États-Unis.

Gênes

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Portugal, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 7
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 4
- AN : Impossible
- Fidélité : 17

Venise a l'interdiction de faire de la diplomatie sur Gênes.

Gênes participe toujours à la Croisade. Son pion diplomatique est placé en Entrée en Guerre sur la piste du 1er joueur (ordre d'initiative) qui a déclaré la guerre à la Turquie, sauf si elle est déjà sur la piste d'un autre joueur qui participe à la Croisade, auquel cas elle progresse sur la case Entrée en Guerre (à moins qu'elle ne soit déjà plus haut).

Provinces/revenus (1492)

15 D$.

- Gênes (6), Corse (3).
- Revenu des flottes de commerce (6).

Forces de base

Une flotte (-), un détachement terrestre, un niveau de fortification sur Gênes et sur Bastia, un amiral (?) en Europe. Une flotte de commerce face (-) de 3 niveaux en ZM Gulf of Lion et une flotte de commerce face (-) de 3 niveaux en ZM Ionian Sea.

Chefs historiques

- Amiral, A. Doria, 7-16, 5.4.4, A, Méditerranée.
- Amiral, G. Doria, 16-21, 4.3.4, B, Méditerranée.

Limites de pions

Une flotte, deux détachement terrestres/navals, deux flottes de commerce, un pion-forteresse (2/3).

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : 10 navires pour les détachements.

Technologie navale caraques/galions : flotte (+) de 30 navires et 5 transports.

Technologie navale voile latine/batterie : flotte (+) de 40 navires, 5 transports.

Technologie navale vaisseaux/trois-ponts : flotte (+) de 50 navires, 5 transports.

Varia

Gênes ne subit pas de malus à l'abordage ou au choc lors du premier combat contre les Ottomans avant 1560.

Gênes peut être annexée par Venise si cette dernière a choisi l'objectif « Italia e San Marco ».

Évènements

Peut perdre la Corse lors de l'évènement n°14 de la période 1560-1614 « Révolte en Corse ».

Grenade

Mineur créé par évènement.

Religion

Musulmane.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Pays-Bas, Angleterre, Russie, Espagne.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus

3 D$

- Sierra Nevada (3).

Forces de base

Deux détachements terrestres.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenus des forces

Toutes technologies terrestres : Détachement terrestre de 9I, 1C.

Évènements

Le mineur Grenade est créé suite au succès de la révolte andalouse dans l'évènement n°10 de la période 1560-1614 « Révolte en Sierra Nevada ».

Habsbourg

Saint-Empire

☞ Les règles concernant les Habsbourg, tant mineur que joueur, se trouvent dans le chapitre « Règles spéciales des Habsbourg ».

Hanovre

Saint-Empire

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, Pays-Bas, France, Russie, Portugal, Venise, Espagne, Turquie.

Diplomatie

- MR : 12
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 6
- AN : Impossible
- Fidélité : 15

L'Angleterre bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques après 1700.

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Vassalisation automatique pour l'Angleterre par évènement n°6 de la période 1700-1759.

Provinces/revenus (1492)

15 D$.

- Hanovre (11), Oldenburg (4).

Forces de base

Une armée (-), un général (?), un détachement terrestre en Europe.

Chef historique

- Général, Ferdinand, 52-56, 4.3.4, A.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Renforts

+1 après 1720 inclus.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 15I, 10C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 5C, 2Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie guerre de mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

Devient un vassal permanent de l'Angleterre (et sur lequel aucune diplomatie n'est plus possible) après l'évènement n°6 de la période 1700-1759.

Hanse

Saint-Empire

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Pays-Bas, Angleterre, France, Venise, Portugal, Russie, Espagne, Turquie.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -20
- AM : 2
- CE : 3
- EG : 5
- VA : 8
- AN : Impossible, sauf pour Suède, Prusse et Danemark à la suite de certains évènements.
- Fidélité : 16

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

31 D$.

- Bremen (5), Mecklembourg (6), Kiel (5), West Pommern (6), Ost Pommern (5), Memmel (4).

Forces de base

Un détachement naval en Europe.

Limites de pions

Trois détachements navals/terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : détachement de 10 navires.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

Les provinces de Bremen et West Pommern sont annexées par la Suède à la suite de l'évènement Guerre de Trente Ans (selon résolution de l'évènement, n°1 de la période 1615-1664).

Les provinces de Mecklembourg et de Kiel sont annexées par le Danemark à la suite de l'évènement Guerre de Trente Ans (selon résolution de l'évènement, n°1 de la période 1615-1664).

Les provinces d'Ost Pommern et de Memel sont annexées par la Prusse à la suite des évènements n°18 de la période 1665-1699 et n°19 de la période 1615-1664.

Quand tous ces évènements ont eu lieu, le mineur disparaît et son pion diplomatique et retiré du jeu.

Hesse

Saint-Empire

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Pays-Bas, Angleterre, France, Espagne, Russie, Portugal, Venise, Turquie.

Diplomatie

- MR : 7
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 3
- EG : 3
- VA : 6
- AN : Impossible
- Fidélité : 14

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

16 D$.

- Hessen (10), Münster (6).

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 15I, 10C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 5C, 2Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie guerre de mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

Hongrie

Peut bénéficier d'une autonomie partielle sur décision de l'Espagne en cas d'héritage Habsbourg.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe orthodoxe.

Préférences

Espagne, Venise, Russie, Portugal, France, Angleterre, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 12
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 3
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 17

L'Espagne bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

La Hongrie participe à la Croisade en jetant un dé modifié de 10 ou plus. Ce dé est modifié par +1 pour chaque province hongroise en 1492 conquise par les Turcs.

Provinces/revenus (1492)

33 D$.

- Croatia (2), Magyar (10), Pecs (6), Banat (3), Transylvania (5), Marozs (2), Carpathia (3), Ruthenia (2).

Forces de base

Une armée (+), un général (?), un détachement terrestre en Europe.

Chefs historiques

- Général, Louis, 6-9, 2.2.3, A.
- Général, Zriny, 16-18, 4.3.4.-1, C.
- Général, Gabor, 27-30, 4.2.3, A.

Limites de pions

Une armée, quatre détachements.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie terrestre médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Technologie terrestre renaissance : armée (+) de 20I, 20C, 2 Art.

Technologie terrestre arquebuse/mousquet/baroque : armée (+) de 25I, 15C, 2 Art.

Technologie terrestre guerre en mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie terrestre guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Héritage Habsbourg de la Hongrie

Si l'évènement est tiré avant 1535, la Hongrie n'est quand même pas Habsbourg et se défend seule si elle est attaquée. Cependant, les Habsbourg ont alors un CB gratuit contre l'envahisseur.

Si la Hongrie n'est pas conquise avant 1530 et si l'évènement « Héritage Habsbourg de la Hongrie » survient, elle fait désormais partie de l'État des Habsbourg.

Ses technologies et les contenances de ses unités sont alors immédiatement réajustées au niveau de celles des Habsbourg. Son pion armée et ses

détachements sont utilisés comme des pions Habsbourg.

Si l'évènement a lieu alors que la Hongrie a été conquise avant 1535, les ex-provinces hongroises deviennent automatiquement des provinces Habsbourg quand ceux-ci les occupent militairement, même si elles ne sont pas cédées lors d'une paix.

Si l'évènement ne survient pas, ou si le pays n'est pas conquis avant 1535, appliquer les règles normales.

Conquête avant 1535

Avant 1535, la Hongrie est conquise quand son armée est éliminée au combat, ou perd une bataille majeure avec son armée, ou si sa capitale (Buda) est capturée.

Ces conditions doivent toutefois être toujours réunies à la fin du tour, et non à un round quelconque.

La Hongrie disparaît. Ses forces et son marqueur diplomatique sont définitivement retirés du jeu.

Hyderabad

Mineur hors-Europe.

Religion

Hindouiste.

Technologie

Pays Hors-Europe.

Préférences

France, Pays-Bas, Portugal, Angleterre, Russie, Turquie, Venise, Espagne.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -30
- AM : 2
- CE : 4
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 11

Le joueur ne peut tenter aucune action diplomatique auprès de ce mineur tant qu'il n'a pas de Colonie ou de Comptoir dans une Région adjacente à leur territoire, ou dedans.

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- 4D$ x 3 provinces.

Forces de base

Une armée (+), un général (?), hors-Europe.

Utiliser les pions indigènes.

Ne pas jouer les forces supplémentaires.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C ; armée (+) de 100I, 50C, 2 Art.

Irak

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

France, Turquie, Espagne, Angleterre, Pays-Bas, Russie, Portugal, Venise.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 2
- VA : 2
- AN : 8
- Fidélité : 6

Peut-être annexé par la Perse sur évènement.

Provinces/revenus (1492)

5 D$.

- Irak (5).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Varia

La province irakienne Hors-Europe peut être colonisée si l'Irak est annexée. Elle vaut alors 5/5/-.

Évènements

L'Irak peut être annexé par la Perse sur évènements (n°9 de la période 1560-1614 et n°3 de la période 1615-1664).

Irlande

Mineur créé par révolte.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine

Préférences

France, Pays-Bas, Espagne, Turquie, Russie, Angleterre.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus

22 D$

- Ulster (7), Connaught (4), Monmouth (4), Pale (4), Kildare (5).

Force de base

Deux détachements terrestres.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9 I, 1 C.

Création du mineur « Irlande »

L'Irlande est créée automatiquement à l'issue du tour où ses provinces de base contiennent une révolte face (+) et/ou si les villes de ces provinces sont en révolte.

Varia

En cas de guerre, le joueur anglais peut annexer le mineur Irlande, selon les mêmes conditions que la Russie ou la Turquie peuvent annexer des mineurs. *[Modification aux règles apportée par consensus]*

Kazan

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Angleterre, France, Espagne, Pays-Bas, Venise, Portugal, Russie.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 4
- VA : 3
- AN : 10
- Fidélité : 12

Provinces/revenus (1492)

9 D$.

- Kazan (9).

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Une armée, un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Évènements

Peut être annexé par la Russie pendant lors de l'évènement n°11 de la période 1492-1519 ou de l'évènement n°14 de la période 1520-1559.

Japon

Mineur hors-Europe.

Religion

Bouddhisme.

Technologie

Pays Hors-Europe.

Préférences

Turquie, Venise, France, Espagne, Angleterre, Russie, Pays-Bas, Portugal.

Diplomatie

Aucune diplomate n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus (1492)

100+ D$ (forfaitaire)

- Région Nippon.

- Une flotte commerciale face (-) avec 3 niveaux en ZM Straits of Formosa. Trois produits d'orient.

Forces de base

Deux armées (+), un général ?, une flotte commerciale face (-) de 3 niveaux en ZM Straits of Formosa.

Limites de pions

Une armée, un détachement terrestre, une flotte de commerce.

Renforts

+2 au dé.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) de 30 I, 30 C, 3 Art.

Varia

Les conquistadors sont inutilisables contre le Japon.

La valeur des indigènes est à ignorer.

Évènements

Concerné par l'évènement n°10 de la période 1615-1664 (« Fermeture du Japon »).

Latvija

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, Pays-Bas, France, Venise, Turquie, Espagne, Russie, Portugal.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -60
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 4
- AN : 10 / Suède par évènement.
- Fidélité : 14

Provinces/revenus (1492)

15 D$.

- Courlande (6), Estonia (4), Livonia (5).

Forces de base

Une armée (-), un général (?), deux niveaux de fortification à poser sur une ou deux villes (si autorisé par la technologie en cours), un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Renforts

+1 avant l'annexion par la Suède.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Évènements

Disparaît lors de l'annexion par la Suède (évènement n°8 de la période 1560-1614). Rajouter aux forces de base de la Suède les valeurs ci-dessus une fois l'annexion effective. Mais utiliser les pions suédois (solde éventuel perdu).

Lorraine

Saint-Empire (sauf quand annexée par la France)

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Angleterre, Venise, Portugal, Russie, Turquie

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : 8
- AN : Impossible, sauf pour France par évènement.
- Fidélité : 16

L'Espagne bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Déclarer la guerre à la Lorraine revient à déclarer la guerre au pays (et au joueur) qui est Empereur du Saint-Empire.

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de l'Espagne lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

15 D$.

- Lorraine (7), Alsace (8).

Forces de base

Deux détachements terrestres (un par province), un général (?) en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Habsbourg.

Disparaît après l'annexion de l'Alsace par la France (évènement n°3 de la période 1665-1699) et celle de la Lorraine par la France (évènement n°4 de la période 1700-1759).

Mamelouks

Bien que possédant certains territoires situés sur la carte Hors-Europe, ce mineur est considéré comme un mineur européen.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Venise, Espagne, Angleterre, Portugal, France, Russie, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 12
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 8 (Turquie uniquement)
- AN : 15 (Turquie uniquement)
- Fidélité : 8

Seul le joueur turc peut vassaliser ou annexer les Mamelouks.

Provinces/revenus (1492)

142 D$ ou moins.

- Aleppo (4), Syria (7), Liban (4), Judea (4), Samaria (4), Sinaï (0), Delta (3), Egypte (7), Alexandria (6), Cataract (1), Nile (1), Quattara (1), soit 42.
- Centre de commerce Grand Orient à Alexandrie (100 ou moins).

Forces de base

Une armée (+), une armée (-), un général Calife, un général (?), un détachement terrestre en Europe.

Chefs historiques

- Général, Qalif I, 3.1.4, A.
- Général, Qalif II, 5.2.4, A.

Limites de pions

Deux armées, quatre détachements terrestres.

Renforts

+1 avant 1570.

50% de ses forces de cavalerie sont vétérans dès l'achat.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Centre de commerce Grand Orient

Le centre de commerce Grand Orient est situé à Alexandrie tant que les Mameluks n'ont pas été annexés par le joueur turc. Il est alors déplacé à Smyrne.

Les variations des revenus du centre sont expliquées en phase de revenu et dans les règles spéciales du joueur turc.

Tant que le Centre de commerce est à Alexandrie, le joueur vénitien reçoit 50% des revenus du centre.

Vassalisation

Seule la Turquie peut vassaliser les Mamelouks.

Si les Mamelouks sont vassalisés par la Turquie, le Centre commercial « Grand Orient » reste à Alexandrie. La Turquie touche tout le revenu.

Dès que la califat mamelouk est vassalisé, la Turquie a accès diplomatiquement à Oman et Aden + découvertes, etc. Elle reçoit aussi sa Flotte de Smyrne.

Si par la suite les Mamelouks cessent d'être vassaux, ces avantages restent acquis (sauf pour le Centre du Grand Orient).

Conquête

Disparaît définitivement (retirer le pion diplomatique) suite à la capture par son attaquant des capitales de Damas (Syria) et de Caira (Egypt) ou une seule des deux si pas de combat avec l'armée Mamelouk.

Ces conditions doivent toutefois être toujours réunies à la fin du tour, et non à un round quelconque.

La disparition des Mameluks permet aux joueurs d'effectuer des actions diplomatiques sur les mineurs Aden, Oman et Soudan. Le pion diplomatique des Mamelouks est retiré du jeu.

Seule la Turquie peut détruire les Mamelouks.

La conquête des Mamelouks par la Turquie provoque le transfert automatique du centre de commerce Grand Orient à Smyrne.

Varia

Les Mamelouks ne subissent pas de malus à l'abordage ou au choc lors du premier combat contre les Ottomans avant 1560.

Maroc

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

France, Turquie, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Russie, Portugal.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -20
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 2
- VA : 3
- AN : 10
- Fidélité : 15

Provinces/revenus (1492)

5 D$.

- Maroc (5).

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Une armée, un détachement terrestre.

Renforts

+1 avant 1570.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Milan

Peut bénéficier d'une autonomie partielle sur décision de l'Espagne en cas d'héritage espagnol.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, Pays-Bas, France, Venise, Portugal, Russie, Angleterre, Turquie.

Diplomatie

Pas de diplomatie possible sur Milan.

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- Milano (12).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe, un niveau de fortification à Milan à partir de 1520 si toujours mineur.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Évènements

Disparaît lors de l'annexion par les Habsbourg (événement n°7 de la période 1492-1519). L'Espagne peut alors y lever des troupes.

Milan peut également disparaître en fonction du déroulement de la deuxième phase des guerres d'Italie, s'il n'a pas encore été annexé par les Habsbourg (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Ses provinces sont considérées comme « territoire ami » pour la France pendant le premier tour de la première phase des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Moldavie

Religion

Orthodoxe.

Technologie

Europe orthodoxe.

Préférences

Russie, Espagne, France, Angleterre, Portugal, Venise, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 10
- AN : 10
- Fidélité : 17

La Moldavie commence la Grande Campagne en VA avec la Turquie.

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Moldavia (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Mysore

Mineur hors-Europe.

Religion

Hindouiste.

Technologie

Pays Hors-Europe.

Préférences

France, Espagne, Russie, Venise, Angleterre, Pays-Bas, Turquie, Portugal.

Diplomatie

- MR : 10
- SU : -30
- AM : 2
- CE : 2
- EG : 3
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 9

Le joueur ne peut tenter aucune action diplomatique auprès de ce mineur tant qu'il n'a pas de Colonie ou de Comptoir dans une Région adjacente à leur territoire, ou dedans.

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- 4D$ x 3 provinces.

Forces de base

Une armée (+), un général (?), hors-Europe.

Utiliser les pions indigènes.

Chef historique :

- Général, Haider Ali, 51-57, 5.1.1, A.

Renforts

Ne pas jouer les renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C ; armée (+) de 100I, 50C, 2 Art. Tous conscrits.

Naples

Mineur créé par évènement ou sur décision de l'Espagne.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Autriche, Espagne, Angleterre, France, Russie, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -40
- AM : 2
- CE : 5
- EG : 8
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 10

Provinces/revenus

26 D$

- Napoli (10), Pouilles (3), Sicilia (5), Messina (3).

Forces de base

Deux détachements terrestres, un détachement naval, un niveau de forteresse.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : Détachement terrestre de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : Détachement naval de 10N.

Évènements

Le mineur Naples est créé suite au succès des Habsbourg dans l'évènement n°3 de la période 1700-1759 « Guerre de Succession d'Espagne ».

Considérer que les provinces Napoli, Pouilles, Sicilia, Messina et Sardinia ne vont pas au mineur Habsbourg (ou joueur Autriche), mais que Sardinia devient une province du mineur Savoie et que les autres provinces sont celles du nouveau mineur, le Royaume de Naples.

Nefud

Indigènes d'Arabie

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie possible sur les indigènes.

Provinces/revenus (1492)

Selon région.

Forces de base

Utiliser les pions détachements et armées indigènes.

Renforts

Pas de renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : armée (+) composées de cavalerie uniquement jusqu'à concurrence du nombre d'indigènes de la région. Détachements de 10 cavaleries maximum.

Spécial

Les forces des indigènes se recomplètent à leur maximum automatiquement lors de la phase de fin des opérations militaires.

Tous les indigènes d'Asie et de Sibérie peuvent utiliser les pions de généraux (?) neutres.

Conquistadors inutilisables.

Ohio

Mineur hors-Europe.

Religion

Animiste.

Technologie

Pays Hors-Europe.

Préférences

Angleterre, France, Pays-Bas, Espagne, Russie, Portugal, Venise, Turquie.

Diplomatie

- MR : 0
- SU : -90
- AM : 2
- CE : 2
- EG : 2
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 18

Le joueur ne peut tenter aucune action diplomatique auprès de ce mineur tant qu'il n'a pas de Colonie ou de Comptoir dans une Région adjacente à leur territoire, ou dedans.

Provinces/revenus (1492)

1 D$ (forfaitaire).

- 0D$ x 4 provinces, 1 fourrure.

Forces de base

Trois détachements terrestres, un chef (?), hors-Europe.

Utiliser les pions indigènes.

Renforts

Ne pas jouer les renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de10I.

Varia

Conquistadores non utilisables.

Les indigènes d'Amérique et d'Afrique ne peuvent utiliser que les pions oranges intitulés chef 1 ou chef 2.

Les indigènes qui attaquent ne sont pas pénalisés par le terrain s'ils sont en Amérique ou en Asie.

Toutes les unités sont automatiquement vétérans et reçoivent un bonus de +3 au dé pour la retraite avant combat.

Évènements

Concerné par l'évènement n°15 de la période 1615-1664 (« Guerre indienne ») et n°5 de la période 1665-1699 (« Guerre indienne »).

Oman

Mineur hors-Europe.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Venise, Russie, Espagne, Portugal, France, Angleterre, Pays-Bas.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 2
- VA : 3
- AN : 10
- Fidélité : 14

Oman ne peut pas faire l'objet de diplomatie tant que le mineur Mameluk existe ou que ce dernier n'a pas été vassalisé par la Turquie.

Provinces/revenus (1492)

18 D$.

- Colonie Oman (+), 4 niveaux, Région Oman (province montagneuse).
- Comptoir Zanzibar (-), 2 niveaux, sur île de la Région Tanganica, 1 épice, 1 produit d'orient, 1 esclave
- Oman (1D$ x 2 provinces)
- Flotte commerciale (-) de 2 niveaux en ZM Oman Sea.

Forces de base

Un détachement naval, un détachement terrestre Hors-Europe, un général (?) à Oman uniquement.

Une flotte commerciale (-) de 2 niveaux en ZM Oman Sea.

Utilise la force de 60 des indigènes de sa Région si envahi sur son territoire (à répartir en 30 infanteries et 30 cavaleries).

Peut utiliser l'amiral *Arabs* (2.2.2) si un chef est obtenu dans les renforts. Lors que Valdes est en jeu (20-26), utiliser un chef ? mineur à la place du pion Arabs.

Limites de pions

Une flotte, une colonie, un comptoir, deux détachements navals/terrestres, une flotte de commerce.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Toutes technologies navales : détachement de 10 navires. Flotte (+) de 30 navires, 5 transports.

Albuquerque et Ameida

Lorsque Albuquerque ou Almeida sont en jeu et s'ils occupent militairement Aden ou Oman, le Portugal en exploite les ressources exotiques. Ceci s'arrête dès que ces deux chefs ne sont plus en jeu.

Évènements

Concerné par l'évènement n°10 de la période 1520-1559 (« Conflit dans l'Océan indien »).

Concerné par l'évènement n°22 de la période 1615-1664 (« Guerre Portugal-Oman »).

Papauté

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Portugal, Angleterre, Venise, Russie, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 10
- SU : -10 / -150 pendant une Croisade
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 10 (possible uniquement par un joueur catholique)
- AN : Impossible
- Fidélité : 8

Le joueur Catholique qui a un statut Alliance Militaire (AM) ou plus avec la Papauté touche 50 D$ à la phase diplomatique. Cependant, cette règle ne s'applique plus à partir de 1615. Pendant une Croisade, ces 50 D$ sont remplacés par une indemnité de 150 D$ à partager équitablement entre les joueurs participants à la Croisade.

Un pays catholique qui aurait la Papauté sur sa piste diplomatique et qui refuserait de participer à une Croisade perdrait aussitôt le marqueur de la Papauté.

La France souffre d'un malus de -1 pour ses actions diplomatiques pendant les guerres d'Italie (voir évènement n°4 de la période 1492-1519). Elle bénéficie en revanche d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques pendant l'évènement « guerre en Italie » de la période 1520-1559 (n°3).

Lorsque l'évènement Réforme (n°8 de la période 1492-1519) survient, tout pays qui devient protestant ne peut plus faire de diplomatie sur la Papauté jusqu'à la fin de la période. Cette pénalité s'étend à l'ensemble de la Grande Campagne pour l'Espagne, la France, le Portugal et Venise. Si l'Espagne, le Portugal et Venise sont partisans de la Contre-Réforme, ils bénéficient d'un bonus permanent de +2 sur ce mineur.

La Papauté commence la Grande Campagne en MR avec l'Espagne.

Provinces/revenus (1492)

15 D$.

- Roma (7), Romagna (4), Emilia (4).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Chef historique

- Amiral, Colonna, 13-18, 2.3.3, A, Méditerranée.

Limites de pions

Deux détachements terrestres, un détachement naval.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : détachement de 10 navires, ou 30 galères.

Italia e San Marco

En cas de choix de l'objectif « Italia e San Marco » par Venise, la province Roma ne peut pas être annexée par Venise. Par contre, si la Papauté est entièrement conquise, Venise contrôle le pape. La Papauté est placée sur sa piste diplomatique à Alliance.

Aucune diplomatie avec la Papauté n'est alors possible tant que Venise reste invaincue.

Si Venise est vaincue (avec une paix niveau 2+), la Papauté est remise dans la case « Les Neutres ».

Idem si Rome est libérée militairement, lorsque la province Roma est reconquise par un autre pays (hors Turc).

Évènements

Ses provinces sont considérées comme « territoire ami » pour la France pendant le premier tour de la première phase des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Parme

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Espagne, Venise, Portugal, Russie, Pays-Bas, Angleterre, Turquie

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : 8
- AN : Impossible
- Fidélité : 9

L'Espagne bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

La France souffre d'un malus de -1 pour ses actions diplomatiques pendant les guerres d'Italie (voir évènement n°4 de la période 1492-1519). Elle bénéficie en revanche d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques pendant l'évènement « guerre en Italie » de la période 1520-1559 (n°3).

Parme participe toujours à la Croisade. Son pion diplomatique est placé en Entrée en Guerre sur la piste du 1er joueur (ordre d'initiative) qui a déclaré la guerre à la Turquie, sauf si elle est déjà sur la piste d'un autre joueur qui participe à la Croisade, auquel cas elle progresse sur la case Entrée en Guerre (à moins qu'elle ne soit déjà plus haut).

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Modena (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Évènements

Ses provinces sont considérées comme « territoire ami » pour la France pendant le premier tour de la première phase des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Perse

Bien que possédant certains territoires situés sur la carte Hors-Europe, ce mineur est considéré comme un mineur européen. Également pour le déplacement des chefs, à l'exception des pachas turcs qui doivent rester sur la carte d'Europe.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Venise, France, Angleterre, Pays-Bas, Espagne, Portugal, Russie.

Turquie impossible.

Diplomatie

- MR : 16
- SU : -10
- AM : 3
- CE : 4
- EG : 7
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 5

La Turquie ne peut pas faire de diplomatie sur la Perse.

Provinces/revenus (1492)

100 D$ (forfaitaire).

- Georgia (4), Azerbaidjan (2), Armenia (3), Kurdistan (4), Kars (10), Persis (12), Ispahan (11), Meched (8), Ormuz (12), soit 66.
- Une mine en Armenia, 20.
- 3 épices et produits d'orient.

Forces de base

Une armée (+), une armée (-), un général Shah, un détachement terrestre en Perse.

Chefs historiques

- Général, Shah 1, 4.3.3, A.
- Général, Shah 2, 5.2.2.-1, A.
- Général, Abbas, 21-24, 3.4.4.-1, A.

Limites de pions

Deux armées, cinq détachements terrestres.

Renforts

+2 au dé avant 1620

50% de ses forces de cavalerie sont vétérans dès l'achat.

La Perse peut placer ses renforts dans ses provinces asiatiques hors-Europe.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 30C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 25I, 25C, 2 Art.

Varia

Si la Turquie et la Perse sont en guerre, le revenu du Centre de Commerce Grand Orient est baissé de 50 D$.

Si la Turquie obtient une paix inconditionnelle avec la Perse, elle peut demander la conversion du pays au chiisme, selon les règles énoncées dans les Règles spéciales de la Turquie.

Ormuz

Dès que De Gama est en jeu, et si le Portugal obtient le niveau diplomatique SU sur la Perse, il gagne un comptoir au lieu du subside. Même si le Portugal obtient un meilleur résultat diplomatique, il doit s'arrêter à SU.

Le Portugal place gratuitement son comptoir Ormuz dans la région perse Ormuz, avec 1 niveau.

Le Comptoir d'Ormuz disparait en 1560 lorsque le Portugal devient mineur.

Il est par ailleurs possible de placer un comptoir à Ormuz. Considérer la tolérance des indigènes (Perses) comme étant 9.

Révolte perse

Ceci concerne les provinces perses de Kars, Persis, Ispahan, Meched et Ormuz. Ces provinces, lorsqu'elles sont annexées, sont en état insurrectionnel chronique.

A chaque tour lancer un dé, après les déclarations de guerre : sur 9+ une révolte apparaît dans l'une des provinces annexées (au sort).

Si une révolte éclate, chaque autre province perse annexée est testée à son tour et se révolte sur 5+.

La Perse en profite pour déclarer la guerre automatiquement à la Turquie.

D'autre part, si un pays majeur ou mineur déclare la guerre à la Turquie, le test de révolte initial est de 5+ (et non 9+). Idem aux tours suivants si la guerre persiste.

Les rebelles perses ont une force militaire, à tirer sur la Table des Renforts, avec en bonus le nombre de régions en révolte. Ces rebelles sont à placer dans les régions révoltées.

Les villes des régions révoltées passent sous le contrôle des Perses, sauf s'il y a une garnison présente (au moins un détachement turc).

En cas de révolte, la région Persis (la capitale perse) se révolte automatiquement et redevient indépendante. 2 Armées (+) perses avec le chef perse « Chah » apparaissent en Persis, + tirage de renforts en plus. La force turque présente dans la région peut retraiter (test d'usure normal à faire), ou rester (combat immédiat), ou se réfugier dans Téhéran. Dans ce cas, les forces perses peuvent lancer un assaut immédiat, en bénéficiant d'une brèche sur 2+ sur un dé (traîtrise de la population !).

Toute région perse reconquise par les Perses est automatiquement réannexée à la Perse (cas similaire de la Hongrie avec l'Autriche).

Si la Turquie accepte une paix défavorable vis-à-vis d'une autre puissance (paix conditionnelle ou pire), alors qu'une révolte perse est en cours, la Turquie est obligée de faire la paix avec la Perse. Elle doit lui céder toute région perse que la Perse contrôle (sièges en cours inclus, après retraites).

Évènements

Attaque la Turquie au cours de l'évènement n°5 de la période 1520-1559, de l'évènement n°9 de la période 1560-1614 et de l'évènement n°3 de la période 1615-1664.

Concerné par l'évènement n°17 de la période 1665-1699 (« Renaissance Perse »).

Palatinat

Saint-Empire

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Angleterre, Venise, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 10
- SU : -40
- AM : 2
- CE : 3
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible, sauf par évènement.
- Fidélité : 9

Le Palatinat passe en CE sur la piste diplomatique hollandaise lors de l'évènement « Guerre de Trente Ans ».

Provinces/revenus (1492)

13 D$.

- Pfalz (7), Mainz (6).

Forces de base

Une armée (-) en Europe.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 10C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2 Art.

Technologie arquebuse, mousquets, baroque : armée (+) de 25I, 15C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Le Palatinat est impliqué dans la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des protestants.

Pologne

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine jusqu'en 1700, Europe orthodoxe ensuite.

Préférences

France, Venise, Espagne, Angleterre, Pays-Bas, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 18
- SU : -80
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 2
- VA : Impossible, sauf par la France sur évènement.
- AN : Impossible, sauf partielle par évènement.
- Fidélité : 12

La France bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

A partir de 1700, les joueurs ont -3 en diplomatie sur la Pologne.

La Pologne participe à la Croisade en jetant un dé modifié de 10 ou plus. Ce dé est modifié par +1 pour chaque province polonaise en 1492 conquise par les Turcs.

La Pologne peut être placée en entrée en guerre sur la piste de l'Angleterre pendant le Temps des troubles (évènement n°2 de la période 1615-1664).

La Pologne passe en EG sur la piste diplomatique française lors de l'évènement « Guerre de succession de Pologne » (n°4 de la période 1700-1759). A la suite de cet évènement, elle peut devenir un vassal spécial de la France.

Provinces/revenus (1492)

114 D$.

- West Preussen (5), Posen (7), Krakow (6), Mazovia (8), Podlasia (5), Galicja (7), Volhynia (3), Bessarabia (3), Ukranya (10), Donetsk (6), Pripet (2), Lituania (7), Seweria (4), Bielorossya (7), Polotsk (4), Orel (4), Worones (9), Smolensk (5), Danzig (6), Kharkow (8).

Forces de base

Avant 1700 : Deux armées (+), une armée (-), un détachement terrestre, 2 niveaux de fortification à poser sur des villes polonaises (un par ville), un roi (pion Krol ou généraux historiques selon disponibilité), un général (?), en Europe.

Après 1700 : Une armée (+), une armée (-), un détachement terrestre, un roi (pion *Krol* ou généraux polonais nommés selon disponibilité), en Europe.

Peut recevoir une armée (+) saxonne en Corps expéditionnaire après l'évènement n°16 de la période 1665-1699 (« L'Électeur de Saxe roi de Pologne ») et

avant l'évènement n°4 de la période 1700-1759 (« Guerre de succession de Pologne »).

Chefs historiques

- Général, Krol 1, /, 4.1.2, A.
- Général, Krol 2, / 5.2.3, A
- Général, Sigismond II, 12-17, 4.3.4.-1, A.
- Général, Bathory, 18-20, 5.2.4, A.
- Général, Sigismond III, 21-29, 4.3.4, A.
- Général, Sobieski, 37-42, 4.2.5, A.
- Général, Patkul, 39-44, 4.2.1, A.
- Général, Poniatowski, 43-46, 3.2.2, C.
- Général, Benyowski, 51-57, 4.2.2, B.

Limites de pions

Trois armées, 10 détachements terrestres, un pion-forteresse, deux pions généraux ?.

- Général ?1, 3.1.3, B
- Général ?2, 4.2.1, C
- Général ?3, 4.2.2, K
- Général ?4, 4.2.3, E

Renforts

+2 avant 1640.

+1 entre 1640 et 1720

-3 après 1720.

50% de ses forces de cavalerie sont vétérans dès l'achat.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 7I, 3C.

Technologie médiévale : armée (+) de 25I, 25C.

Technologie renaissance : armée (+) de 30I, 20C, 2 Art.

Technologie arquebuse, mousquets, baroque : armée (+) de 30I, 30C, 2 Art.

Technologie guerre de mouvement : armée (+) de 30I, 20C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 40I, 20C, 4 Art.

Évènements

La Pologne attaque la Turquie à la suite de l'évènement n°7 de la période 1520-1559.

Provinces pouvant être perdues par évènement avant 1760 :

- Orel suite à l'évènement n°18 de la période 1520-1559.
- Worones suite à l'évènement n°16 de la période 1520-1559.
- Smolensk suite à l'évènement n°17 de la période 1520-1559.

La Pologne peut intervenir dans le Temps des troubles aux côtés des Révoltés (évènement n°2 de la période 1615-1664).

La Pologne est concernée par l'évènement n°23 de la période 1615-1664 (« Révolte cosaque »).

La Saxe est concernée par l'évènement n°16 de la période 1664-1699 (« L'Électeur de Saxe roi de Pologne »).

Peut disparaître complètement suite aux évènements n°7, n°8 et n°9 de la période 1760-1792.

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec la Pologne, le jet de dé est modifié par -2 (= paix plus difficile).

Portugal

Représenté par un joueur jusqu'en 1559.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Russie, Angleterre, France, Espagne, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 10
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible, sauf pour Espagne par évènement.
- Fidélité : 16

L'Angleterre dispose d'un bonus de +5 pour ses actions diplomatiques après le Traité de Methuen (évènement n°7 de la période 1700-1759).

Provinces/revenus (1492)

71 D$.

- Oporto (5), Tago (9), Algarve (3), Tanger (2), Açores (2).

- Flotte commerciale (-) de deux niveaux en ZM Irish Sea, 4 D$.
- Flotte commerciale (-) de un niveau en ZM Gulf of Guina, 1 D$.
- Colonie La Praya, face (-) de 3 niveaux dans la région Cape Verde, 4 D$.
- Comptoir Elmina face (-) de 3 niveaux avec 3 esclaves et 2 mines d'or, 41 D$.

Rajouter les colonies et comptoirs Hors-Europe selon le scénario.

Forces de base

Une armée (-), une flotte (+) en Europe.

Une flotte commerciale (-) de deux niveaux en ZM Irish Sea. Une flotte commerciale (-) de un niveau en ZM Gulf of Guinea.

Deux détachements terrestres et un détachement naval Hord-Europe.

Renforts

+3 entre 1560 et 1580 inclus.

Le Portugal peut placer 30% de ses renforts dans ses possessions hors-européennes quand il est mineur et non annexé par l'Espagne.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 15I, 10C.

Technologie renaissance : armée (+) de 10I, 5C, 2 Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires pour les détachements.

Technologie navale caraques/galions : flotte (+) de 30 navires et 5 transports.

Technologie navale voile latine/batterie : flotte (+) de 40 navires, 5 transports.

Technologie navale vaisseaux/trois-ponts : flotte (+) de 50 navires, 5 transports.

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec le Portugal (si mineur), le jet de dé est modifié par -1 (= paix plus difficile).

Prusse

Saint-Empire (sauf East Preussen).

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, France, Pays-Bas, Espagne, Portugal, Venise, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 3
- SU : -70
- AM : 2
- CE : 3
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 16 avant 1700 ; 9 après 1700

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Son marqueur est placé en EG sur la piste de la France lors de la Guerre de succession d'Autriche (évènement n°9 de la période 1700-1759).

Provinces/revenus (1492)

29 D$.

- Magdeburg (9), Brandeburg (11), Kustrin (3), Ost Preussen (6).

Forces de base

Avant 1700 ou la Réforme de l'armée : une armée (-), un général (?), un détachement terrestre en Europe.

Après 1700 ou la Réforme de l'armée : deux armées (+), un général (?), trois niveaux de fortification à repartir sur des villes de Preussen, en Europe.

Renforts

+3 après Réforme de l'armée prussienne.

100% des forces nouvelles obtenues après 1740 (ou après l'évènement Réforme de l'armée prussienne) sont des vétérans.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie guerre de mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

La Prusse peut obtenir une série de provinces par évènements :

- Memel par l'évènement n°4 de la période 1560-1614.
- Ost Pommern par l'évènement n°18 de la période 1615-1664.
- Berg par l'évènement n°5 de la période 1700-1759.
- Schlesien par l'évènement n°11 de la période 1700-1759.
- West Preussen, Danzig, Posen, Mazovia selon résolution des évènements n°7, 8 et 9 de la période 1760-1792.

Obtient ses renforts en vétérans après l'évènement n°4 de la période 1665-1699 (« Réforme de l'armée prussienne »).

Intervient dans la Guerre de succession d'Autriche (évènement n°9 de la période 1700-1759) contre les Habsbourg.

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec la Prusse (si mineur), le jet de dé est modifié par +1 avant 1700 (= paix plus facile) et par -3 après 1700 (= paix plus difficile).

Russie

Représenté par un joueur à partir de 1560.

Religion

Orthodoxe.

Technologie

Europe orthodoxe.

La technologie de rattachement de la Russie devient celle des pays d'Europe latine après l'arrivée de Pierre le Grand.

Préférences

Portugal.

Diplomatie

Pas de diplomatie possible sur la Russie en tant que pays mineur. Est pris en charge par joueur Portugais lorsque c'est nécessaire.

Provinces/revenus (1492)

41 D$.

- Newa (3), Nowgorod (6), Pskow (4), Welikia (4), Tula (6), Moskwa (12), Ural (6).

Forces de base

Avant 1560 : deux armées (+), une armée (-), deux détachements terrestres, un Tsar, deux généraux (?) en Europe tant que le pays est mineur.

Après 1560 : selon le scénario ou la campagne joués.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 8I, 2C (quand mineur uniquement).

Autres technologies : Voir Aide de Jeu du joueur Portugal/Russie pour Armées et Flottes.

Varia

Traiter le territoire russe comme le terrain Hors-Europe jusqu'à 1560 pour le mouvement et le ravitaillement, sauf pour les unités russes et celles de Crimée, Kazan, Steppes et Astrakhan.

Évènements

Le mineur russe peut gagner les provinces suivantes par évènements :

- Kazan par l'évènement n°14 de la période 1520-1559.
- Astrakhan par l'évènement n°15 de la période 1520-1559.
- Worones par l'évènement n°16 de la période 1520-1559.
- Smolensk par l'évènement n°17 de la période 1520-1559.
- Orel par l'évènement n°18 de la période 1520-1559.
- Steppes par l'évènement n°19 de la période 1520-1559.

Savoie

La Savoie est considérée comme italienne.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Espagne, Angleterre, Pays-Bas, Russie, Portugal, Venise, Turquie.

Diplomatie

- MR : 5
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 8
- AN : Impossible
- Fidélité : 9

La Savoie commence la Grande Campagne en AM avec la France.

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- Savoia (9), Nice (3).

Forces de base

Deux détachements terrestres en Europe ou un détachement terrestre et un détachement naval.

Chef historique

- Général, V. Amédée, 41-43, 2.4.4.-2, A.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres, un détachement naval.

Renforts

+2 entre 1680 et 1720 inclus.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2 Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 15C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : détachement de 10 navires ou 30 galères.

Évènements

Ses provinces sont considérées comme « territoire ami » pour la France pendant le premier tour des deux phases des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Varia

Les provinces de la Savoie sont considérées comme des provinces italiennes.

Saxe

Saint-Empire.

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Angleterre, Pays-Bas, Russie, Venise, Portugal, Espagne, Turquie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 3
- EG : 4
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 11

La Saxe passe en CE sur la piste diplomatique hollandaise lors de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (n°1 de la période 1615-1664).

La Saxe passe en EG sur la piste diplomatique russe lors de l'évènement « Guerre de succession de Pologne » (n°4 de la période 1700-1759).

Provinces/revenus (1492)

18 D$.

- Sachsen (10), Anhalt (8).

Forces de base

Une armée (-), un détachement terrestre, un général (?) en Europe.

Peut recevoir deux détachements polonais en Corps expéditionnaire après l'évènement n°16 de la période 1665-1699 (« L'Électeur de Saxe roi de Pologne ») et

avant l'évènement n°4 de la période 1700-1759 (« Guerre de succession de Pologne »).

Chefs historiques

- Général, Frederick, 13-17, 3.3.3, A.
- Général, Auguste II, 33-36, 3.3.3, A.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Renforts

+2 avant 1640.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 20C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 15C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

La Saxe est impliquée dans l'évènement « Guerre de Trente Ans » (n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

La Saxe est concernée par l'évènement n°16 de la période 1664-1699 (« L'Électeur de Saxe roi de Pologne »).

La Saxe est impliquée dans la « Guerre de succession de Pologne » (évènement n°4 de la période 1700-1759).

Sibérie

Indigènes de Sibérie (hors Sibir)

Religion

Animiste.

Technologie

Médiévale.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Angleterre, Venise, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ces indigènes.

Provinces/revenus (1492)

Selon région.

Forces de base

Utilise les pions détachements et armées indigènes.

Renforts

Pas de renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : Armée (+) composée de cavaleries conscrites uniquement jusqu'à concurrence du nombre d'indigènes dans la région. Détachements de 10 cavaleries au maximum.

Varia

Les forces des indigènes se recomplètent à leur maximum automatiquement lors de la phase de fin des opérations militaires.

Si en Sibérie, tous les indigènes d'une province sont éliminés à la fin d'un tour, ils le sont définitivement. Une province où tous les indigènes sont éliminés voit sa valeur de difficulté réduite de 2 pour les actions de colonisation. Sa valeur de tolérance devient 0. Elle est notée sur une feuille, afin d'en conserver trace.

Tous les indigènes d'Asie et de Sibérie peuvent utiliser les pions de généraux (?) neutres.

Conquistadors russes ou turcs utilisables sur les Sibériens.

Colonisation de la Sibérie (ext. 1)

La Sibérie ne peut être colonisée que depuis l'Europe et par le Russe. Le Turc peut aussi coloniser la Sibérie s'il contrôle les provinces de Ural, Steppes et Kazan.

Si le Turc créé des colonies puis perd l'une de ces régions, il les conserve (et pourra toujours les développer), mais il ne pourra plus créer de nouvelles colonies.

Évènements

Concernés par l'évènement n°16 de la période 1560-1614 (« Guerre en Sibérie »).

Sibir

Mineur hors-Europe.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Angleterre, France, Espagne, Pays-Bas, Venise, Portugal, Russie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 2
- VA : 5
- AN : 10
- Fidélité : 11

Aucune diplomatie n'est autorisée sur ce mineur tant qu'il n'y a pas de joueur Russe.

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- Région Sibir (2 D$ x 5 provinces), 10 D$.
- 2 fourrures, 2 D$.

Forces de base

Une armée (-), un général (?) (utiliser un pion chef indigène), un détachement terrestre Hors-Europe.

Rajouter à cette armée la valeur des Indigènes, soit 30. Toutes ces unités sont des cavaliers conscrits.

Limites de pions

Une armée, un détachement terrestre.

Renforts

Peut jouer les renforts, contrairement à de nombreux mineurs Hors-Europe.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Technologie médiévale : armée (+) de 10I, 40C.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 10I, 40C, 2 Art.

Varia

Disparaît si conquis ou plus de 10 niveaux de colonisation dans son territoire.

Évènements

L'évènement n°11 de la période 1492-1519 peut provoquer la disparation des indigènes s'y trouvant et l'implantation d'une première colonie russe.

Sicile

Mineur créé par révolte.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine

Préférences

France, Pays-Bas, Turquie, Angleterre, Russie, Espagne.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Provinces/revenus

8 D$

- Sicilia (5), Messina (3).

Force de base

Un détachement terrestre.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 10 I.

Création du mineur « Sicile »

La Sicile est créée automatiquement à l'issue du tour où ses provinces de base contiennent une révolte face (+) et/ou si les villes de ces provinces sont en révolte.

Varia

En cas de guerre, le joueur espagnol peut annexer le mineur Sicile, selon les mêmes conditions que la Russie ou la Turquie peuvent annexer des mineurs. *[Modification aux règles apportée par consensus]*

Soudan

Mineur hors-Europe.

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, France, Espagne, Venise, Angleterre, Pays-Bas, Portugal, Russie.

Diplomatie

- MR : 2
- SU : -70
- AM : 1
- CE : 3
- EG : 4
- VA : 5
- AN : 10.
- Fidélité : 9

Le Soudan ne peut pas faire l'objet de diplomatie tant que le mineur Mameluk existe.

Provinces/revenus (1492)

1 D$.

- Un esclave.

Forces de base

Un détachement terrestre. Utiliser les pions indigènes.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Renforts

Ne pas jouer les renforts.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C ; armée (+) de 20I, 20C (tous conscrits).

Steppes

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Angleterre, Espagne, Pays-Bas, France, Venise, Portugal, Russie.

Diplomatie

- MR : 2
- SU : -70
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 3
- VA : 5
- AN : 10 et aussi par la Russie sur évènement.
- Fidélité : 10

Provinces/revenus (1492)

3 D$.

- Steppes (3).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 10C.

Évènements

Peut être annexé par la Russie pendant lors de l'évènement n°11 de la période 1492-1519 ou de l'évènement n°19 de la période 1520-1559.

Suède

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Turquie, Angleterre, Pays-Bas, Venise, Espagne, Portugal, Russie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -40
- AM : 1
- CE : 2
- EG : 4
- VA : impossible
- AN : impossible
- Fidélité : 15

Son marqueur est placé en EG sur la piste diplomatique de la France lors du troisième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

La Hollande bénéficie d'un bonus de +5 en diplomatie lors de l'évènement n°1 de la période 1665-1669 (« Guerre de dévolution ») si la Hollande déclare la guerre à la France.

Son marqueur est placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors de l'évènement n°7 de la période 1665-1699 (« La Ligue d'Augsburg ») si la Hollande déclare la guerre à la France.

Provinces/revenus (1492)

31 D$.

- Scania (5), Gotland (1), Ostragotaland (10), Nordland (4), Abo (3), Finland (5), soit 28.

- Flotte de commerce: 3.

Forces de base

Une armée (-), 1 flotte (-), un niveau de fortification, deux détachements terrestres, un roi (pion Kronge 1 ou Kronge 2), ou pion nommé (G. Adolphe – Carl XII) en Europe. Une flotte commerciale face (-) de 3 niveaux en ZM Baltic Sea.

Renforts

+1 au dé.

+3 entre 1620 et 1720 inclus.

Renforts en vétéran entre 1560 et 1740.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : Armée (+) de 15I, 10 C.

Technologie renaissance : Armée (+) de 20I, 5C, 2 Art.

Technologie arquebuse/mousquets : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie baroque : armée (+) de 25I, 15C, 4 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement.

Technologie navale caraques/galions : flotte (+) de 30 navires, 5 transports.

Technologie navale voile latine/batterie : flotte (+) de 40 navires, 5 transports.

Technologie navale vaisseaux/trois-ponts : flotte (+) de 50 navires, 5 transports.

Union de Kalmar

Tant que cette union est en vigueur, le Danemark et la Suède sont considérés comme un seul et même pays et toute attaque sur l'un ou l'autre entraîne la mise en place de toutes les forces de ces deux mineurs.

Cependant, les actions diplomatiques doivent toujours être négociées pays par pays. Pour obtenir un corps expéditionnaire ou une entrée en guerre, il faut avoir le marqueur diplomatique de chaque pays sur la même position (ou meilleure). Le joueur qui a le contrôle du Danemark joue l'Union de Kalmar si le Danemark ou le Suède sont attaqués.

Cette union disparaît après l'évènement « Fin de l'Union de Kalmar » (n°8 de la période 1520-1559), ou, à défaut, quand le chef suédois Gustave-Adolphe apparaît.

Évènements

Constitue un seul royaume avec le Danemark tant que l'Union de Kalmar est en vigueur (évènement n°8 de la période 1520-1559).

Gagne les provinces de Malmö et de Vastergotaland suite aux guerres avec la Suède (évènements n°2 de la période 1520-1559 et n°17 de la période 1615-1664).

La Suède est impliquée au troisième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants. Elle passe alors en technologie baroque.

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec la Suède (si mineur), le jet de dé est modifié par -2 (= paix plus difficile).

Suisse

Religion

Catholique & protestante.

La Suisse est à la fois catholique et protestante, donc chaque joueur de l'une ou de l'autre religion bénéficie de l'avantage religieux (+1) pour une action diplomatique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Angleterre, Pays-Bas, Russie, France, Espagne, Portugal, Turquie, Venise

Diplomatie

- MR : 2
- SU : 3 ; -50
- AM : 7
- CE : 10 / *Impossible si la Suisse a signé une paix perpétuelle avec un joueur (voir infra).*
- EG : Impossible
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 9

Le coût de la progression de la case « subsides » est de 3, contrairement à tous les autres pays (1).

Pas de modificateur de religion pour les nations chrétiennes, même avant 1615.

Provinces/revenus (1492)

8 D$.

- Helvetia (8).

Forces de base

Une armée (+) en Europe.

Limites de pions

Une armée, deux détachements terrestres.

Renforts

+2 au dé avant 1580.

Les renforts de la Suisse sont toujours des vétérans.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie terrestre médiévale : armée (+) de 15I, 10C.

Technologie terrestre renaissance : armée (+) de 20I, 5C, 2 Art.

Technologie terrestre arquebuse/mousquet/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Technologie guerre de mouvement : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Technologie guerre en dentelles : armée (+) de 50I, 10C, 6 Art.

Paix perpétuelle

Si l'armée suisse subit une défaite majeure lors d'une bataille contre une pile d'un joueur, elle signe une « paix perpétuelle » avec ce pays à la phase de paix.

Si la paix est signée, elle ne peut plus jamais attaquer ce pays. Cette paix rapporte 10 PV au joueur qui l'obtient, et un niveau de stabilité.

Si la Suisse signe une paix perpétuelle, le pion diplomatique suisse ne peut plus jamais dépasser la case Alliance militaire d'un joueur.

Intervention de la Suisse (ext. 2)

Généralités

Tant que la Suisse n'a pas signé de paix perpétuelle, l'Espagne, la France et Venise peuvent tenter d'obtenir l'aide des troupes des cantons des Ligues Grises.

Pour demander l'aide suisse, il faut mener la guerre en Italie contre un ennemi y possédant des territoires ou ayant 2 armées (+).

Test d'intervention

L'intervention est déterminée après toutes les autres actions diplomatiques sur les mineurs.

L'intervention est réussie sur un D10 de 7+.

Il faut ajouter le modificateur diplomatique si le joueur possède le marqueur diplomatique Helvetia.

En cas de concurrence, c'est la puissance qui obtient le résultat le plus élevé (à égalité, tirer au sort).

L'intervention dure 1 tour. Elle peut être retentée à chaque tour.

Coût de l'intervention

L'intervention suisse réussie coûte 50 D$.

Un échec ne coûte rien.

L'infanterie suisse

Les Suisses sont immunisés contre les effets de la supériorité de la cavalerie.

Ils se comportent comme des Tercios pour le moral.

Guerre d'Italie pour Milan

Lors de l'évènement « Guerre en Italie » pour Milan, l'Espagne a automatiquement l'aide des Suisses.

Force d'intervention suisse

1 armée (+) suisse.

L'Armée suisse ne peut agir qu'en Italie.

Évènements

Fournit un corps expéditionnaire à l'Espagne pendant la deuxième phase des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Thuringe

Saint-Empire.

Religion

Protestante.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, Pays-Bas, Angleterre, Venise, France, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -60
- AM : 2
- CE : 3
- EG : 7
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 14

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de la Hollande lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

9 D$.

- Thüringen (9).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du St-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Protestants.

Toscane

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Espagne, Venise, Angleterre, Pays-Bas, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 6
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 3
- EG : 3
- VA : 6
- AN : Impossible
- Fidélité : 7

La France bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

La France bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 pour ses actions diplomatiques pendant les guerres d'Italie (voir évènement n°4 de la période 1492-1519 et évènement n°3 de la période 1520-1559).

La Toscane participe toujours à la Croisade. Son pion diplomatique est placé en Entrée en Guerre sur la piste du 1er joueur (ordre d'initiative) qui a déclaré la guerre à la Turquie, sauf si elle est déjà sur la piste d'un autre joueur qui participe à la Croisade, auquel cas elle progresse sur la case Entrée en Guerre (à moins qu'elle ne soit déjà plus haut).

Provinces/revenus (1492)

12 D$.

- Firenze (6), Luca (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Deux détachements terrestres, un détachement naval.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Évènements

Ses provinces sont considérées comme « territoire ami » pour la France pendant le premier tour de la première phase des guerres d'Italie (évènement n°4 de la période 1492-1519).

Tripoli

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Venise, France, Pays-Bas, Portugal, Russie, Espagne, Angleterre.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 2
- AN : 10
- Fidélité : 8

La Turquie bénéficie d'un bonus de +1 pour ses actions diplomatiques.

Provinces/revenus (1492)

2 D$.

- Tripolitana (2).

Forces de base

Un détachement naval ou un corsaire (-) en Europe.

Limites de pions

Un détachement naval/terrestre, un corsaire.

Renforts

+1 au dé avant 1570.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement, ou 30 galères.

Corsaire

Peut activer gratuitement tous les tours son corsaire (-) s'il est placé sur la carte pour attaquer les flottes commerciales non-turques en ZM Ionian Sea. Reçoit gratuitement en remplacement un niveau (-) de corsaire tous les tours pairs.

Les corsaires barbaresques sont contrôlés par le joueur turc qui décide de les utiliser ou non, que le pays mineur soit allié avec la Turquie ou neutre. Si le pays mineur est allié avec un autre joueur, ce joueur et la Turquie doivent s'accorder sur l'utilisation du corsaire.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Tunisie

Religion

Islam.

Technologie

Islam.

Préférences

Turquie, Venise, France, Espagne, Pays-Bas, Portugal, Russie, Angleterre.

Diplomatie

- MR : 4
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 2
- AN : 10
- Fidélité : 8

Provinces/revenus (1492)

5 D$.

- Tunisia (5).

Forces de base

Un détachement naval ou un corsaire (-) en Europe.

Limites de pions

Deux détachements navals/terrestres, un corsaire.

Renforts

+1 au dé avant 1570.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Toutes technologies navales : 10 navires par détachement, ou 30 galères.

Corsaire

Peut activer gratuitement tous les tours son corsaire (-) s'il est placé sur la carte pour attaquer les flottes commerciales non-turques en ZM Ionian Sea. Reçoit gratuitement en remplacement un niveau (-) de corsaire tous les tours pairs.

Les corsaires barbaresques sont contrôlés par le joueur turc qui décide de les utiliser ou non, que le pays mineur soit allié avec la Turquie ou neutre. Si le pays mineur est allié avec un autre joueur, ce joueur et la Turquie doivent s'accorder sur l'utilisation du corsaire.

Régences fantoches (ext. 2)

Voir les règles spécifiques à la fin des concepts généraux.

Ukraine

Mineur créé par révolte ou par évènement.

Religion

Orthodoxe.

Technologie

Europe orthodoxe.

Préférences

Suède (si joueur), Turquie, France, Pays-Bas, Espagne, Angleterre, Russie.

Diplomatie

Aucune diplomatie n'est possible sur ce mineur.

Contradiction avec évènement n°23 de la période 1615-1664.

Provinces/revenus

24 D$

- Kharkow (8), Donetsk (6), Ukranya (10).

Force de base

Deux détachements terrestres.

Limites de pions

Deux détachements terrestres.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9 I, 1 C.

Création du mineur « Ukraine »

L'Ukraine est créée automatiquement à l'issue du tour où ses provinces de base contiennent une révolte face (+) et/ou si les villes de ces provinces sont en révolte.

L'Ukraine peut également être créée à la suite de l'évènement n°23 de la période 1615-1664.

Valachie

Religion

Orthodoxe.

Technologie

Europe orthodoxe.

Préférences

Russie, Espagne, France, Angleterre, Portugal, Venise, Pays-Bas, Turquie.

Diplomatie

- MR : 2
- SU : -50
- AM : 1
- CE : 1
- EG : 1
- VA : 5
- AN : 10
- Fidélité : 16

La Valachie commence la Grande Campagne en VA avec la Turquie.

Provinces/revenus (1492)

6 D$.

- Wallachia (6).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 5I, 5C.

Venise

Représentée par un joueur jusqu'en 1559.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

France, Angleterre, Pays-Bas, Espagne, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 12
- SU : -20
- AM : 4
- CE : 3
- EG : 7
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 16

Venise (mineur) participe à la Croisade en jetant un dé modifié de 10 ou plus. Ce dé est modifié par +1 pour chaque province vénitienne en 1492 conquise par les Turcs.

Provinces/revenus (1492)

184 D$.

- Venezia (12), Mantua (9), Istria (4), Illyria (3), Raguse (2), Corfu (2), Creta (3), Cyprus (4), soit 39.
- 50% du centre de Commerce Grand Orient.
- Centre de Commerce Méditerranée.
- Quatre flottes de commerces (14 niveaux).

Forces de base

Après 1560 : une flotte (-), un amiral (?), 4 niveaux de fortification à répartir dans les forteresses vénitiennes, un détachement terrestre en Europe.

Une flotte commerciale (-) de 3 niveaux en ZM Black Sea, une flotte commerciale (+) de 5 niveaux en ZM Adriatic Sea, une flotte commerciale (-) de 3 niveaux

en ZP Turkiye, une flotte commerciale (+) de 4 niveaux en ZM Ionian Sea.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Technologie médiévale : armée (+) de 20I, 12C.

Technologie renaissance : armée (+) de 20I, 6C, 2 Art.

Technologie arquebuses/mousquets/baroque : armée (+) de 25I, 5C, 2 Art.

Autres technologies terrestres : armée (+) de 40I, 10C, 4 Art.

Toutes technologies navales : 10 navires pour les détachements.

Technologie navale caraques/galions : flotte (+) de 30 navires ou 90 galères et 5 transports.

Technologie navale voile latine/batterie : flotte (+) de 40 navires ou 120 galères, 5 transports.

Technologie navale vaisseaux/trois-ponts : flotte (+) de 50 navires ou 150 galères, 5 transports.

Renforts

+3 avant 1620

+1 entre 1620 et 1720

Varia

Lors de la conclusion d'une paix avec Venise (si mineur), le jet de dé est modifié par -2 (= paix plus difficile).

Wurtemberg

Saint-Empire.

Religion

Catholique.

Technologie

Europe latine.

Préférences

Espagne, France, Pays-Bas, Venise, Angleterre, Portugal, Russie, Turquie.

Diplomatie

- MR : 8
- SU : -30
- AM : 1
- CE : 4
- EG : 5
- VA : Impossible
- AN : Impossible
- Fidélité : 14

Son marqueur peut être placé en EG sur la piste diplomatique de l'Espagne lors du deuxième tour de la Guerre de Trente Ans (évènement n°1 de la période 1615-1664).

Provinces/revenus (1492)

7 D$.

- Wurtemberg (7).

Forces de base

Un détachement terrestre en Europe.

Limites de pions

Un détachement terrestre.

Contenu des forces

Toutes technologies terrestres : détachement de 9I, 1C.

Saint-Empire

Peut envoyer ses unités dans l'armée du Saint-Empire.

Évènements

Peut être impliqué au deuxième tour de l'évènement « Guerre de Trente Ans » (évènement n°1 de la période 1615-1664) aux côtés des Habsbourg.

Scénario de campagne 1492-1519

6 joueurs – Début tour #1 – Fin tour #6.

Angleterre

Monarque : Henri VII
Tour de décès : Début du tour 5 (1510)
Valeurs : 7/5/6
Religion : Catholique
Stabilité : +1
Technologie terrestre : 5
Technologie navale : 9
Diplomatie : Ecosse en VA (19 D$).

Trésor Royal initial : 50 D$
DCI : ?
DCE : 2
Manufactures : 10D$ fixe + 8.5% (13 D$) variable
Placement : 1 métal en Midlands, 2 tissus en Anglia.

Flotte commerciale : 10 D$
En ZP : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZP England (4 D$)
En ZM : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM North Sea, 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM Baltic Sea, 1 flotte face (-) avec 2 niveaux ZM Irish Sea (6 D$).

Unités : 1 armée (-), 1 flotte (-), 1 détachement terrestre avec 10l conscrites, 1 détachement naval avec 7N, 3NT, général ?1, amiraux ?2 et 3.

Provinces contrôlées : Anglia (17), Kent (9), Wessex (7), Cornwall (6), Bristol (9), Wales (8), Midlands (11), Hull (10), Lancashire (12), Yorkshire (8), March (7), Monmouth (4), Pale (4), Kildare (5), Connaught (4), Ulster (7), Calais (4). Total = 132 D$

Régions & mers découvertes : Aucune.

Espagne

Monarque : Isabella & Ferdinand
Tour de décès : Début du tour 6 (1515)
Valeurs : 6/4/7
Religion : Catholique
Stabilité : +2
Technologie terrestre : 7
Technologie navale : 9
Diplomatie : Papauté en MR, Habsbourg en EG permanente.

Trésor Royal initial : 150 D$
DCI : 1
DCE : 2
Manufactures : 10D$ fixe + 3% (7 D$) variable
Placement : un métal en Toledo, 2 tissus en Flandre.

Flotte commerciale : 7 D$
En ZP : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZP Espana (4 D$)
En ZM : 1 flotte face (-) avec 1 niveau en ZM Irish Sea, 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM Gulf of Lion (3 D$).

Unités : 1 armée (+), 1 flotte (+) de galères en Méditerranée, 2 détachements naval avec 9N, 1 NT chacun, généraux ?1, ?3, amiral ?2 en Europe. Explorateur Colomb, conquistador ?1.

Provinces contrôlées : Castilla (6), Galicia (4), Asturia (4), Navarra (6), Léon (3), Euskadia (4), Aragon (4), Gerona (3), Catalunya (6), Valencia (5), Murcia (4), Toledo (4 + mine), Estremaduras (5), Andalucia (7), Gibraltar (1), Sierra Nevada (3), Baleares (3), Canarias (2), Sardinia (3), Sicilia (5), Malta (2), Messina (3), Napoli (11), Pouilles (3), Franche-Comté (5), Luxembourg (6), Nord (5), Flandre (9), Hainaut (10), Gueldre (9), Brabant (14), Zeeland (9), Den Haag (12), Holland (16), Friesen (7), Artois (6), Roussillon (4). Total : 213 D$ + 20 D$ mine de Toledo

Régions & mers découvertes : Sea of Canarias, Sea of Açores.

Divers : Centre de commerce Atlantique (100 D$).

France

Monarque : Charles VIII
Tour de décès : Début du tour 2 (1495)
Valeurs : 5/7/9
Religion : Catholique
Stabilité : +3
Technologie terrestre : 9
Technologie navale : 7
Diplomatie : Savoie en AM.

Trésor Royal initial : 100 D$
DCI : 2
DCE : 1

Manufactures : 8D$ fixe + 2% (5 D$) variable
Placement : 1 métal en Champagne, 1 vin en Gascogne.

Flotte commerciale : 7 D$
En ZP : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZP France (4 D$)
En ZM : 1 flotte face (-) avec 1 niveau en ZM Ionian Sea, 1 flotte face (-) avec 1 niveau en ZM Gulf of Lion, 1 flotte face (-) avec 1 niveau ZM Irish Sea (3 D$).

Unités : 1 armée (+), 1 armée (-), 2 détachements naval avec 9N, 1 NT pour l'un et 10 Ga pour l'autre en Europe. Généraux ?2 et ?3, amiral ?1.

Provinces contrôlées : Ile de France (18), Picardie (6), Caux (7), Champagne (12), Normandie (9), Nivernais (9), Orléanais (14), Maine (12), Armor (8), Morbihan (9), Bretagne (6), Vendée (8), Berry (10), Bourgogne (12), Lyonnais (16), Auvergne (4), Limousin (7), Poitou (6), Guyenne (8), Gascogne (6), Adour (4), Languedoc (11), Provence (8), Dauphiné (10), Cévennes (3). Total = 223 D$

Régions & mers découvertes : Sea of Canarias, Sea of Açores.

Divers : Au décès du monarque, le successeur est auomatiquement Louis XII, valeurs : 6/5/8 qui décède au début du tour 6 (1515), soit 4 tours de règne.

Portugal

Monarque : Joao II
Tour de décès : Début du tour 2 (1495)
Valeurs : 8/5/7
Religion : Catholique
Stabilité : +3
Technologie terrestre : 6
Technologie navale : 10
Diplomatie : aucun.

Trésor Royal initial : 390 D$
DCI : 3
DCE : 3/5 pour les actions Hors-Europe
Manufactures : 8D$ fixe + 15% (4 D$) variable
Placement : un instrument à Tago et 2 vins à Oporto.

Flotte commerciale : 5 D$
En ZM : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM Irish Sea, 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM Gulf of Guinea.

Colonie : Colonie La Praya face (-) à 3 niveaux, région Cape Verde, 4 D$.

Comptoir : Comptoir Elmina face (-) à 3 niveaux, forteresse 1 Afr#5, exploite 2 mines d'or et 2 esclaves, 7 D$ + 40 D$ de mines d'or.

Unités : 1 armée (-), 1 flotte (+), 1 détachement terrestre de 9I, 1C Vét, général ?1, explorateur ?2, conquistador ?1 en Europe.

Provinces contrôlées : Tago (9), Oporto (5), Algarve (3), Tanger (2), Açores (2). Total : 21 D$

Régions & mers découvertes : Mers : Sea of Canarias, Sea of Açores, Arguin Bank, Bay of Gambia, Gulf of Guinea, Coast of Angola, Cape of Good Hope. Terres : toutes les régions dans lesquelles le Portugal possède des colonies ou des comptoirs, plus région Caméroun.

Divers : Au décès du monarque, le successeur est automatiquement Manoel I, valeurs : 8/6/8 qui décède au début du tour 7 (1520), soit 5 tours de règne.

Turquie

Monarque : Bayezid II
Tour de décès : Début du tour 6 (1515)
Valeurs : 6/6/8
Religion : Musulmane (sunnite)
Stabilité : +3
Technologie terrestre : 8
Technologie navale : 8
Diplomatie : Moldavie (5) et Valachie (6) en vassal, total : 11 D$.

Trésor Royal initial : 350 D$
DCI : 3
DCE : 2
Manufactures : 12D$ fixe + 4% (4 D$) variable
Placement : 1 instrument en Thracia et 1 métal en Agora.

Flotte commerciale : 6 D$
En ZP : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZP Turquie (4 D$)
En ZM : 1 flotte face (-) avec 2 niveaux en ZM Black Sea (2 D$).

Unités : 2 armées (+), 1 flotte (-) avec uniquement des Ga, 2 détachements terrestres avec 10I, 10C Vét, généraux ?1, ?2, amiral ?3, 4 pachas (dont 1 est corrompu) tirés au hasard.

Provinces contrôlées : Thracia (14), Morea (2), Hellas (4), Albania (3), Macedonia (9), Kosovo (3), Bulgaria (7), Serbia (4), Bosnia (3), Rumelia (5), Dobrudja (3), Bug (4), Smyrna (10), Nicea (4), Angora (4), Trabzon (5), Cilicia (3), Adana (2), Encerlik (3). Total = 92 D$

Régions & mers découvertes : Red Sea, Caspian Sea, Persian Gulf, Sea of Oman, ainsi que toutes les provinces/regions perses et indiennes.

Venise

Monarque : Veniero
Tour de décès : Début du tour 4 (1505)
Valeurs : 8/6/6
Religion : Catholique
Stabilité : -2
Technologie terrestre : 4
Technologie navale : 9
Diplomatie : -.

Trésor Royal initial : 30 D$
DCI : 3
DCE : 3
Manufactures : 9D$ fixe + 20% (9 D$) variable
Placement : 1 art en Venezia, 2 vins en Cyprus.

Flotte commerciale : 16 D$
En ZP : 1 flotte face (-) avec 3 niveaux en ZM Adriatic Sea (6 D$), 1 flotte face (-) avec deux niveaux en ZP Turquie (4 D$).
En ZM : 1 flotte face (+) avec 3 niveaux en ZM Ionian Sea (3 D$), 1 flotte face (-) avec 3 niveaux en ZM Western Black Sea (3 D$).

Unités : 1 armée (-), 1 flotte (+), général ?2, amiral ?1 en Europe, un présidio 2 à Corinthe (Morea).

Provinces contrôlées : Venezia (12), Mantua (10), Istria (4), Illyria (3), Raguse (2), Corfu (2), Creta (3), Cyprus (4), Ionia (3). Total = 43 D$

Régions & mers découvertes : Aucune.

Divers : Centre de commerce Méditerranée à Venise (100 D$), 50% des revenus du Centre de commerce Grand Orient à Alexandrie (50 D$).

Pays mineurs

Technologies

- Europe latine : 7/9
- Europe orthodoxe : 4/4
- Islam : 4/5
- Mogol, Chine, Japon : 1

Ressources exotiques

Prix initiaux :

- Coton : 0 (g)
- Tabac : 0 (g)
- Sucre : 0 (d)
- Esclaves : 2 (d)
- Pêche : 1 (g)
- Peaux : 2 (d)
- Epices : 4 (g)
- Produits d'Orient : 6 (g)

Production :

- Coton : 0
- Tabac : 0
- Sucre : 0
- Esclaves : 2
- Pêche : 0
- Peaux : 0
- Epices : 3
- Produits d'Orient : 0

Inflation : 0.

Index

bleu....119
$ 119
@....119
abordage....106
accords informels....75
achat de corsaires....86
achat des unités terrestres....**85**
achats
  corruption....33
Act of establishment....66
Acte de navigation....56, 61
Acte de Suprématie....43
Acte de suprématie en Angleterre....45
Acte d'Union....64
Action dynastique Habsbourg....45, 48
actions diplomatiques....76
Aden....21, 46, 119
afflux de colons....34
Afrique....**118**
Akbar....46
Al Djazaïr....21, 46
  corsaires....23
alliance militaire....78
alliances....**74**
  accords informels....75
  alliance dynastique....74
  alliance militaire défensive....75
  alliance militaire offensive....75
  alliance-prêt....74
alliés indigènes
  pions....**13**
Alsace....22, 23, 59
Amérique....12, **118**
année exceptionnelle....34
annexion....79
Annexion de Berg par la Prusse....64
Annexion de Danzig par la Prusse....69
Annexion de l'Alsace....59
Annexion de Latvija par la Suède....49
Annexion du Portugal par l'Espagne....49
Arabie....21
Arkhangelsk & Muscovy Trade Company....48
Asie....12, **118**
assaut....101
Astrakhan....21, 47, 66
avantage du vent....105
  technologie....**19**
Bade....22
banqueroute....**22**
Barbaresques....23
Barberousse....22, 46
bataille majeure....99
Bavière....22, 53, 64, 65, 69
Berg....22, 64
Bill of test en Angleterre....66
blocus naval....103
Bohème....22, 42
Bonaparte....68
boom économique....36
Bosphore....12
brèche....100
campagne
  campagne multiple....94
  campagne passive....94
  campagne simple....94
  choix....94
Cape Horn....120, 121
Cape of Good Hope....120
Cape of Storms....120
cartes....**12**, 118
casus belli....**20**, 75
  casus belli permanent....20
Catalogne....71
Cavendish....25
Centre de commerce Atlantique....82
Centre de commerce Grand Orient....41, 46, 82
Centre de commerce Méditerranée....82
centres de commerce....81
Charles Quint....41
chefs....**12**
  arrivée et retrait des chefs....110
  blessure des amiraux....107
  blessure des généraux....99
  chefs hors Europe....119
  décès (évènement)....35
  évènements....34
  mouvement....95
  pays mineurs....88
  placement....89, 117
Chevaliers....44, 115
  corsaires....23
Chine....52, 60, 61, 119
  technologie....**18**
choc....98
Chouans....68
Cipayes
  pions....**13**
Cologne....22
colonie
  établissement....92
  revenue....83
colonies
  cession de colonies....112
colonisation
  afflux de colons....34
  réfugiés....34
combat naval....104
  avantage du vent....105
  blessure des amiraux....107
  pertes....107
  phase d'abordage....106
  phase de feu....106

poursuite 107
retraite 106
combats
bataille majeure 99
blessure des généraux 99
choc 98
commandement 96
feu 97
monarques 96
moral 96
poursuite 99
résolution 96
retraite 98
retraite avant combat 96
commandement 96
commerce
guerre **20**
compagnies de commerce 93
complots à la cour 34
comptoir
établissement 92
revenu 83
comptoirs
cession de comptoirs 113
concurrence obligée 91
concurrence volontaire 91
Confédération de Bar 69
Conflit commercial vénéto-turc **41**
Conflit dans l'Océan indien 46
Conquête russe 45
Conquête russe de Smolensk 47
Conquête russe de Worones 47
Conquête russe des Steppes 47
Conquête russe d'Orel 47
Conquête russe du Khanat d'Astrakhan 47
Conquête russe du Khanat de Kazan 47
conquistador
évènement 35
conquistadors 119
convoi de Smyrne 83
convoi des Indes orientales 82
corps expéditionnaire 78
corruption 33
corsaires 12, 23
achat 86
action des corsaires **24**, 109
flottes de commerce 24
lutte contre les corsaires **24**, 107
pillage 25
récupération des niveaux 72
revenu 24
coton
boom économique 36
coûts de conversion **19**
Création de la Bourse d'Amsterdam 53
Création de l'East India Company 53
Création du London Stock Exchange 56
Crimée 21, 47
crise agricole 33
crise de folie du monarque 33
crise dynastique 28
crise économique 36
croisade 114
appel 114
chef de la croisade 115
mise en place 115
paix séparée 116
pays mineurs 115
pions croisade 115
Saint-Empire 115
soutien de la Papauté 116
Cromwell 56
Cuzco
mine 35
Cyrénaïque 21
corsaires 23
Danemark 45, 46, 54, 58, 61, 62
DCE 81
amélioration 90
DCI 81
amélioration 90
décès de l'héritier du trône 34
décès d'un chef militaire 35
déclaration de guerre
coût 75
découverte de mine 34
découvertes **120**
points de victoire 121
défection d'un allié 35
Défenseur de la Foi Catholique 43
déflation 36
dés **12**
Désastre portugais en Afrique 48
désertions 35
détachement **12**
détroits 12
Deuxième partage de la Pologne 69
développement des navires de guerre 34
développement des techniques agricoles 35
Dimitri 54
diplomatie
actions diplomatiques 76
alliance militaire 78
alliances 74
annexion 79
corps expéditionnaire 78
défection d'un allié 35
entrée en guerre 78
essor de la culture 36
héritage dynastique 35
mariage royal 77
négociations 74
nouvel allié 35
offre d'alliance 35
offre de mariage 35
pays mineurs 75
rayonnement diplomatique 36
subsides 78
vassalisation 79
Disparition de l'Empire mogol 62
don à l'Etat 34
Drake 25
Dynamisme colonial espagnol 46
Dynamisme colonial hollandais 57
Dynamisme colonial portugais 46
Ecosse 45, 52, 55, 61, 64, 65

El Dorado 44
Election au Saint-Empire....**41**
Empire mogol 45, 48, 55, 62, 119
  technologie **18**
enthousiasme pour la marine....35
enthousiasme pour l'armée....35
entrée en guerre....78
épices
  boom économique 36
  crise économique 36
épidémies....34
épuisement d'une mine 34
esclaves
  boom économique 36
  crise économique 36
Espagne
  endogamie des Habsbourg 27
essor de la culture....36
Etats-Unis....67
évasion fiscale....33
évènements économiques 33
  détermination....36
évènements politiques 36
excellents ministres....33
explorateur
  évènement....35
explorateurs....119
Expulsion des protestants de France....44, 60
Extension de l'Empire mogol....45, 48, 55
Fermeture de la Chine 52
Fermeture du Japon....57
feu 97
feu naval....106
Fin de l'Union de Kalmar....46
fleuves....12
flotte
  pertes navales 33
flottes de commerce....81
  concurrence obligée 91
  concurrence volontaire 91
  corsaires 24
  développement....91
  pions **13**
  récupération des niveaux 72
  réfugiés....34
flottes vénitiennes et portugaises....92
forteresse
  prise....102
forteresses
  achat....86
forts
  pions **13**
Frédéric II 25
Frobisher 25
Fronde en France....57
Gènes....66
Gênes....115
gouverneur
  évènement....36
gouverneurs
  pions **13**
Grand Pacific Ocean 119, 120
Grande guerre du Nord 61
Grenade 50
guerre....**19**
  casus belli....**20**
  commerce....**20**
  déclaration de guerre **19**
  pays mineurs **20**, 21
  stabilité **20**
Guerre à Ceylan....52
Guerre afghane....70
Guerre Angleterre/Ecosse 45, 52, 55
Guerre civile anglaise 55
  stabilité 17
Guerre civile en Angleterre 43
Guerre Danemark/Suède....45, 58, 61
Guerre de dévolution 59
Guerre de la pomme de terre 69
Guerre de sept ans 65
  Prusse 19
guerre de succession....29
Guerre de succession d'Autriche 64
Guerre de succession de Pologne....63
Guerre de succession d'Espagne....62
Guerre de Trente Ans 44
  Suède 19
Guerre de Trente Ans \b 53
Guerre d'indépendance d'Amérique 67
Guerre en Inde....59
Guerre en italie 43
Guerre en Italie **42**, 45
Guerre en Sibérie....52
Guerre Habsbourg/Turquie....66
Guerre indienne 57, 59
Guerre mahratte....70
Guerre Oman/Portugal....58
Guerre Perse/Turquie 46, 49, 54
Guerre Pologne/Russie....48
Guerre Pologne/Suède 58
Guerre Pologne/Turquie 46
Guerre Russie/Turquie....47
Guerres de Religion 44
  stabilité 17
Guerres de religion en France 50
Guerres en Inde 48
Guillaume III....25
Gustave Adolphe 19
Habsbourg 22, 42, 43, 45, 53, 63, 64, 65, 66, 68, 69
Hanovre 22, 64, 65
Hanse....22, 58
Hawkins 25
Henry IV 51
héritage dynastique....35
Héritage Habsbourg de la Bohème **42**
Héritage Habsbourg de la Hongrie **42**
Héritage Habsbourg du Milanais 42
Hesse....22
Hongrie 42
  technologie....**18**
honneurs de la guerre....100
Hudson Bay 120
Hyderabad 119
  technologie....**18**
impôts exceptionnels 90
Inde **118**

indépendance....35
Indépendance des Mameluks d'Egypte....69
inflation....**117**
  déflation....36
initiative....29
interception navale....104
  technologie....19
interception terrestre....95
  technologie....19
interphase....117
intervention de la Suisse....79
Irak....21
Irlande....71
Japon....57, 119
  technologie....**18**
Kazan....21, 47, 66
Koprülü....61
L'Électeur de Saxe roi de Pologne....61
La Poméranie orientale devient prussienne....58
Latvija....49
levée d'impôts....90
lévriers des mers....25
Ligue d'Augsburg....59
limite d'empilement....88
Lorraine....22, 23
Louis XIV....25
maintenance....**85**
maladie grave....33
Mamelouks....21, 41
Mameluks....82
Mansfeld....53
manufactures
  céréale....35
  développement....90
  revenu....83
  vin....35
mariage royal....77
Maroc....21, 48
mauvais temps....34
Memel devient prussienne....53
mer Baltique....86
mer Caspienne....86, 118
mer Méditerranée....12, 86
mer Noire....12, 86
Mercantilisme colbertien en France....60
mercenaires
  achat....86
Milan....42
mines
  découverte....34
  épuisement....34
  revenu....83
mineurs
  technologie....**18**
mise technologique....93
missionnaires
  pions....**13**
missions
  pions....**13**
Moldavie....21
monarques
  capture....96
  complots à la cour....34
  crise de folie....33
  crise dynastique....28, 66
  décès de l'héritier du trône....34
  durée du règne....**27**
  excellents ministres....33
  exécution du monarque....71
  guerre de succession....29
  initiative....29
  majorité....28
  maladie grave....33
  minorité....28
  monarques au combat....96
  santé fragile....29
  scandale à la cour....34
  survie des monarques....**27**
  valeurs....28
moral....96
mouvement
  hors Europe....119
  interception terrestre....95
  mouvement des chefs....95
  mouvement terrestre....94
  usure terrestre....95
mouvement naval....103
  interception navale....104
  usure navale....104
Moyen-Orient....118
Mysore....119
  technologie....**18**
Nadir Shah....61
négociations....74
Northern Atlantic Ocean....118
nouvel allié....35
Occupation de Formose par la Chine....60
océan Pacifique....119
offre d'alliance....35
offre de mariage....35
Ohio....57, 59, 67, 119
  technologie....**18**
Oldenburg....22
Olivares....58
Oman....21, 46, 58, 119
opérations administratives....89
pachas
  évasion fiscale....33
  évènement corruption....33
paix
  cession de colonies....112
  cession de comptoirs....113
  cession de provinces....112
  conséquences....114
paix avec les mineurs....113
paix blanche....111
paix contrainte....114
paix de niveau 1....112
paix de niveau 2....112
paix de niveau 3....112
paix de niveau 4....112
paix formelles....111
paix inconditionnelle....112
paix informelle....111
paix séparée....113
  croisade....116

paix séparée avec un pays mineur 113
palais royal 25
pillage 26
Palatinat 22, 53
Papauté 42, 43, 44, 45, 115
croisade 116
Traité de Tordesillas 41
Parme 42, 45, 115
pays absents **14**
descriptif 15
diplomatie **14**
évènements **15**
technologie **15**
pays mineurs
campagnes 22
chefs 88
concurrence 92
contrôle **21**
croisade 115
déploiement 22
diplomatie 75
entrée en guerre **21**
guerre **20**
indépendance 35
paix 113
paix séparée 113
pions diplomatiques **12**
renforts 86
table des renforts 87
technologie 19
peaux
boom économique 36
crise économique 36
pêche
boom économique 36
crise économique 36
percée technologique 33
périodes **13**
Perse 46, 49, 54, 61, 70
casus belli **20**
Révolte perse 75
pertes assiégeantes 100
pertes navales 33
phase administrative **85**
phase de paix 111
Phase de revenu 80
phase militaire **94**
test de fin 102
phase militaire navale 103
Philippe II 25
Pierre le Grand 25, 60
technologie **18**
pillage **109**
corsaires 25
palais royal 26
pirates 73
pions **12**
pirates 33, 34, **71**
action des pirates 72, 109
lutte contre les pirates 72, 107
pillage 73
récupération des niveaux 72
retour au port 73
table des attaques des pirates & corsaires 72
placement des chefs 89, 117
placement des troupes 88
limite d'empilement 88
points de moraux 96
points de victoire
calcul 117
Pologne 46, 54, 58, 61, 63, 68, 69
entrée en guerre **21**
technologie **18**
Potemkine 69
poursuite 99
poursuite navale 107
Premier partage de la Pologne 68
présidios 25
Pression diplomatique turque 45
prêt international 84
prêt national 84
prêts 84
intérêts 84
prêt entre joueurs 84
remboursement 84
produits d'orient
boom économique 36
crise économique 36
provinces **12**
Açores 118
Aleppo 116
Alexandrie 41
Alsace 59
Andalousie 85
Anglia 56
Angora 86
Aragon 52
Artois 48, 59
Astrakhan 45
Azov 45, 66
Baléares 63
Bielorossya 68
Bohemia 42, 53, 64
Bremen 54
Canaries 118
Castille 52, 85
Cataract 69
cession de provinces 112
Champagne 51
Corse 52, 66
Courlande 49, 62
Crimea 66
Danzig 69
Dauphiné 51
Delta 69
Donetsk 58, 68
East Preussen 22
Egypt 69
Erz 42
Estonie 49, 62
Finland 62
Flandres 48, 59
Franche-Comté 59
Galicja 69
Gascogne 51
Gibraltar 63

Guyenne 51
Hainaut 48, 59
Hébrides 65
Hellas 25, 116
Highlands 65
Ile-de-France 51
Ionia 116
Ispahan 61, 118
Judea 116
Kars 61, 118
Kazan 45
Kharkow 58
Kiel 54
Kildare 60
Kouban 45
Krakow 68
Liban 116
Limousin 51
Lithuania 69
Livonie 49, 62
Lorraine 59
Luxembourg 48, 59
Lyonnais 51
Malmö 58, 62
Malte 44
Maroc 118
Mazovia 69
Meched 61, 118
Mecklembourg 54
Memel 53
Midlands 56
Milano 42, 45, 85
Monmouth 60
Morea 25, 116
Moscou 85
Murcia 52
Naples 85
Napoli 42
Newa 85
Nile 69, 118
Nivernais 51
Nord 59
Orel 47
Orléanais 51
Ormuz 61, 70, 118
Ost Pommern 54, 58
Persis 61, 118
Picardie 51
Podlasia 69
Poitou 51, 57, 68
Polotsk 68
Posen 69
Pripet 69
Quattara 69
Rhodes 116
Roussillon 59
Salamanca 52
Samaria 116
Seweria 68
Sibir 45
Sierra Nevada 49
Sinai 69
Smolensk 47
Steppes 45
Sudeten 64
Suedeten 42
Tanger 48
Thrace 86
Tolède 52
Ukrainya 58
Ukranya 68
Ural 66
Urals 118
Vastergotaland 45
Vendée 51, 68
Volhynia 69
West Pommern 62
West Preussen 68
Worones 47
Prusse 22, 53, 54, 58, 59, 64, 65, 68, 69
technologie 19
Raids bantous 66, 70
ravitaillement
hors Europe 120
rayonnement diplomatique 36
Rébellion de la Rochelle 57
Rébellion jacobite 60, 65
Red Sea 118
redressement 36
Réforme 43, 47
Angleterre 43
conséquences générales 43
Espagne 43
France 44
Portugal 44
Venise 44
Réforme de l'armée prussienne 59
réfugiés 34
refus de commerce 75
regain de popularité 35
régions
Acadie 67
America 67
Amour 61
Angola 49
Antilles 59, 66
Bahia 41, 55
Baikal 61
Bakh 70
Belem 41, 55
Bengale 45, 48, 59, 70
Borneo 66
Cap-Vert 118
Carnatic 48, 55, 59, 70
Carolina 67
Celebes 49
Célèbes 66
Ceylan 52, 57
Corea 61
Cuba 59, 66
Delhi 46, 48, 59, 70
Formose 60
Grands Lacs 67
Gujarat 48, 59, 70
Haïti 59, 66
Hyderabad 70

Java 66
Kazakhstan 118
Labrador 67
Lahore 70
Lucon 41
Madagascar 118
Maine 67
Malaya 49
Manchu 61
Marathi 48, 55, 59
Mascareignes 118
Mozambica 49, 58, 66, 70
Nefoud 118
Orissa 48, 59, 70
Oudh 45, 48, 59, 70
Penjab 48
Plaines 67
Punjab 49, 70
Québec 67
Recife 41, 55
Rio 55
Seychelles 118
Sudan 69
Sumatra 66
Terre-Neuve 67
Timor 66
Zanzibar 58
renforts 86
table des renforts 87
réorganisation de l'armée ou de la flotte 35
ressources exotiques
boom économique 36
crise économique 36
partage 93
revenu 83
retraite 98
retraite avant combat 96
retraite navale 106
revenu
année exceptionnelle 34
colonies & comptoirs 83
crise agricole 33
épidémies 34
flottes de commerce 81
levée d'impôts 90
manufacture 83
mines 83
pillages et insécurité 33
ressources exotiques 83
revenu commercial 80
revenu des industries 80
revenu des terres 80
revenu du commerce extérieur 81
revenu du commerce intérieur 81
revenu hors Europe 80
revenu net 80
sécheresse 34
stabilité et revenu 80
Révolte à Ceylan 57
Révolte au Portugal 55
Révolte cosaque 58
Révolte de Pougatchev 66
Révolte des Provinces-Unies 48
Révolte d'esclaves aux Antilles 59, 66
Révolte en Corse 52
Révolte en Inde 57
Révolte en Indonésie 66
Révolte en Sierre Nevada 49
révoltes **70**
cession des provinces révoltées 71
contrôle de la révolte 70
effets de la révolte 70
exécution du monarque 71
extension des révoltes 71
principautés révoltées 71
répression d'une révolte 71
révoltes et évènements 70
révoltes non matées 110
technologie des révoltés 71
type de révoltes 70
Révolution en Hollande 67
Révolution française 67
Richelieu 58
Rio 41
Royaume de Naples 63
Rupert 56
Saint-Empire **22**, 46, 53
croisade 115
déploiement **23**
droit de passage 23
Election au Saint-Empire 41
guerre 22
unités 23
Savoie 42
Saxe 22, 53, 61, 63, 65
scandale à la cour 34
Sea of Açores 118
Sea of Alaska 119
Sea of Canarias 118
Sea of Okhotsk 119
sécheresse 34
Séquences du jeu **13**
séquences d'un tour **13**
Sibérie **118**
Sibir 52, 119
Sicile 71
sièges 99
action de sape 99
assaut 101
brèche 100
honneurs de la guerre 100
interruption 101
pertes assiégeantes 100
prise d'une forteresse 102
sièges non résolus 110
usure 100
Soliman le Magnifique 25
Soudan 119
South Eastern Atlantic Ocean 120
South Western Atlantic Ocean 120
stabilité **16**
guerre **20**
mise **17**
mise de stabilité 111
paix **17**
paix contrainte 114

revenu **17**
stabilité et revenu 80
vague d'obscurantisme 34
Steppes 21, 47, 66
subsides 78
sucre
boom économique 36
crise économique 36
Suède 45, 46, 49, 54, 58, 59, 61
technologie 19
Suez 118
Suisse 42, 79
tabac
boom économique 36
crise économique 36
table d'abordage 106
table de choc terrestre 98
table de différence technologique 105
table de feu naval 106
table de feu terrestre 97
table de résolution des combats 105
table de résultat des combats 97
table de risque, colonne 7 95
table de sape 100
table des actions commerciales & coloniales 89
table des attaques des pirates & corsaires 72
table des conquistadors 119
table des découvertes 121
table des prêts **84**
table des renforts 87
Table des revenus du commerce extérieurs 81
Table des revenus du commerce intérieur 81
technologie **18**
coûts de conversion 19
développement des navires de guerre 34
guerre civile **18**
marqueur **18**
mise 93
palier mobile **18**
pays mineurs **18**, 19
percée technologique 33
progression 18
rattrapge **19**
réorganisation de l'armée ou de la flotte 35
technologie des révoltés 71
Technotitlan
mine 35
Temps des troubles en Russie 54
test de fin de phase militaire 102
Thuringe 22
Tilly 53
Toscane 42, 45, 115
Traité de Methuen 64
Traité de Nertchiinsk 61
Traité de Tordesillas **41**, 44
traitrise 36
transport naval 103
trésor royal
don à l'Etat 34
évasion fiscale 33
vente de charges honorifiques 34
Tripoli
corsaires 23
Tripolitaine 21
Troubles religieux en Allemagne 46
troupes en territoire ennemi 109
Tunisie 21
corsaires 23
Turquie
pays mineurs 21
Ukraine 58, 71
unité militaire **12**
unité navale **12**
enthousiasme pour la marine 35
unité terrestre **12**
désertions 35
enthousiasme pour l'armée 35
usure hors-Europe 120
usure navale 104
usure terrestre 95
vague d'obscurantisme 34
Valachie 21
vassalisation 79
Vassalisation du Hanovre par l'Angleterre 64
Vassalisation turque de Al-Djazair 46
Veerenigte Oostindische Companie 53
vente de charges honorifiques 34
Vente de la Corse par Gènes 66
Versailles 60
vice-rois 120
Vienne 17, 114
Washington 67
William Pitt 66
Wurtemberg 22
ZM Baltique 58
ZM Carribean Sea 72
ZM Coast of Peru 72
ZM Eastern Indian Ocean 46, 82
ZM Gulf of Guinea 72
ZM Oman Sea 82
ZM Western Atlantic Ocean 72
ZP Angleterre 56
ZP France 50, 57, 60
ZP Russie 48