EUGENE
nommé président du Conseil de guerre

Eugène est placé dans la case du Conseil de guerre pendant 1 tour. Si une force Bourbon se déplace dans Vienne, il est immédiatement remis dans l'espace de Vienne comme un chef normal (avant de résoudre une bataille ou un siège). Sinon, il revient en jeu comme renfort au tour suivant.

Si Vienne est sous contrôle Bourbon ou si Eugène a été éliminé, cet évènement n'a pas lieu et la carte est retiré du jeu.

1

rébellion CAMISARD VAINCUE

Louis envoie un maréchal pour réprimer la révolte huguenote dans le sud de la France

Le joueur de l'Alliance choisit un chef nommé français. Le chef est retiré du jeu ce tour. Le chef et 1 corps français reviennent en renfort le prochain tour.

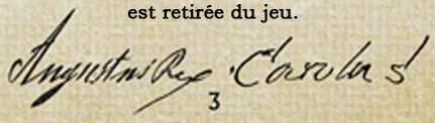
2

ALTRANSTÄDT
(Grande guerre du Nord)

L'armée suédoise de Charles XII occupe la Saxe, obligeant des puissances voisines à retenir leurs troupes de soutien.

Le joueur tirant cette carte choisit 1 corps des Soutiens sur la carte et le place sur la piste de tours pour revenir comme renfort au prochain tour (dans le même état de force pleine ou réduite).

S'il n'y a pas de corps des Soutiens sur la carte, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.



3

LA SAVOIE
change de camp

La Savoie conclut un accord avec les alliés

Tous les espaces savoyards passent sous le contrôle de l'Alliance (cependant les PV ne changent pas). Les unités Bourbon dans ces espaces retraitent vers l'espace sous contrôle Bourbon le plus proche selon les règles normales de retraite (le joueur Bourbon choisit s'il y a plusieurs espaces possibles). Retirez les corps savoyards français du jeu; Placez un corps savoyard de l'Alliance à Turin et l'autre dans le pool de forces.

Si Turin est sous contrôle de l'Alliance ou si Lisbonne est contrôlée par le Bourbon, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.

4

BANQUE D' Angleterre

A RETIRER DU JEU QUAND LA GRANDE-BRETAGNE SE RETIRE

La banque d'Angleterre stabilise et renforce les finances

Le joueur de l'Alliance reçoit désormais 7 points de ressource chaque tour.

Cet évènement n'est plus en vigueur (ôtez la carte du jeu) une fois que la Grande Bretagne se retire de la guerre.

5

Attaque sur GIBRALTAR

une force amphibie alliée surprend la forteresse faiblement défendue.

Si Gibraltar est sous contrôle Bourbon et qu'il ne contient aucune garnison, le joueur de l'Alliance lance un dé. Sur 3 ou plus, l'espace de Gibraltar est immédiatement converti au contrôle de l'Alliance (mais le total des PV ne change pas).

Si Lisbonne n'est pas contrôlée par l'Alliance, ou si les britanniques se sont retirés de l'Alliance, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.

6

Intrigue politique à VERSAILLES

Un chef Bourbon tombe en disgrâce et est rappelé.

Le joueur de l'Alliance choisit un chef nommé **français**. Le chef est retiré du jeu ce tour. Il revient comme renfort le tour suivant.

7

MARCHE forcée

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

A jouer quand un force s'active - Elle gagne un point de mouvement supplémentaire.

8

Désertion & MALADIE

De dures conditions de quartiers d'hiver affaiblissent l'ennemi.

Lancez un dé. Sur 1 à 3, le joueur tirant cette carte réduit (retourne) un corps ennemi à pleine force; Sur 4 à 6, le joueur réduit deux corps ennemis à pleine force (ils peuvent être dans le même esace ou des espaces différents). Seuls les corps à pleine force dans des espaces accidentés peuvent être choisis.

L'évènement n'a pas d'effet s'il n'y a aucun corps éligible.

9

DISPUTE du commandement

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Les commandants se querellent à la veille de la bataille.

A jouer avant la bataille quand la force adversaire contient deux chefs qui ont appporter leur TR au total des dés. La TR de chaque chef est réduite de 1 (2 au total) pendant la bataille. Les chefs avec une TR à 0 ne sont pas affectés.

Cette carte ne peut pas être jouée contre une force où Marlborough et Eugène sont tous les deux chefs.

10

MAUVAIS Temps

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Les conditions du mauvais temps retarde les opérations. A jouer immédiatement après que votre adversaire révèle une carte Action. La valeur de la carte est diminuée de 1 (une carte 1 est réduite à 0 et compte comme le round de votre adversaire).

11

Précoce RASSEMBLEMENT

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Après la distribution des cartes Action, vous décidez qui joue en premier (Il n'y a pas de comparaison de carte lors du premier round).

12

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

POLTAVA (Grande guerre du Nord)

La défaite suédoise en Russie cause une incertitude politique parmi les puissances contribuant aux troupes de soutien.

Le joueur tirant cette carte choisit un corps des Soutiens sur la carte et le place sur la piste des tours comme renfort (Dans le même état de force) le tour suivant.

S'il n'y a pas de corps des Soutiens sur la carte, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.

13

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

MORT de l'empereur Joseph

Charles monte sur le trône impérial

Si Eugène est en vie, le joueur de l'Alliance le place immédiatement dans un espace à 4 points de mouvement maximum de Vienne qui contient au moins un corps autrichien. Il peut s'activer et bouger normalement pendant ce tour. S'il n'y a pas d'espace éligible, Eugène est retiré de la carte et revient en jeu comme un renfort au tour suivant. Eugène ne peut pas être transféré lors de la phase de renfort.

Ajoutez 1 au jet de dé de Négociation de paix pour le reste de la partie (en commençant en 1710 si tirée avant)

14

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Raid JACOBITE

Accompagné par des troupes françaises, James Stuart (le vieux prétendant) navigue vers l'Ecosse, forçant les britanniques à réagir.

Le joueur Bourbon lance un dé.
1 à 3, pas d'effet; 4 à 5, retirez un corps BR du jeu et placez-le sur la piste de tours pour revenir comme renfort (dans le même état de force) le tour suivant. 6, retirez un corps BR comme ci-dessus et l'Alliance perd 2 PR ce tour.

Si les britanniques se sont retirés de l'Alliance ou si les Bourbons ne contrôle pas Dunkerque, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.

15

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Grande FAMINE

L'hiver brutal détruit les récoltes et le bétail, retardant le début de la saison de campagne.

Les deux camps tirent 4 cartes Action ce tour.

16

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Les britanniques capturent MINORQUE

L'Alliance ajoute 3 (pas 2) à son dé de bataille navale en Méditerranée pour le restant de la partie

Si les britanniques se sont retirés de l'Alliance ou si les Bourbons contrôle la Méditerranée, l'évènement n'a pas lieu et la carte est retirée du jeu.

17

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Rébellion hongroise VAINCUE

La révolte hongroise se termine, libérant des troupes pour d'autres théâtres

L'Autriche reçoit un corps à pleine force comme renfort ce tour.

18

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

EFFONDREMENT financier français

Le trésor français est épuisé, entravant l'effort de guerre Bourbon.

Pour le restant de la partie, au début du tour le joueur Bourbon vérifie le nombre d'espaces riches (Ostende, Anvers, Tournai, Liège, Namur, Milan et Naples) sous contrôle Bourbon :

*4 espaces **ou plus** controlés :*
Reçoit **3** PR ce tour

*3 espaces **ou moins** contrôlés :*
Reçoit **2** PR
et **4** cartes Action ce tour

19

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Bataille de MALPLAQUET

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Un commandant donne un ordre inspiré pour remporter une victoire sanglante.

Jouez cette carte après avoir perdu une bataille (après le test de perte des chefs). Si la TR de votre meilleur commandant survivant est égale ou supérieure à la différence de touches entre les deux camps, vous gagnez la bataille. Les pertes des deux camps ne sont pas modifiées mais la force ennemie est démoralisée et doit retraiter. Aucune Grande victoire ne peut etre obtenue si la carte est utilisée pour gagner la bataille.

20

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

Désertion & MALADIE

De dures conditions de quartiers d'hiver affaiblissent l'ennemi.

Lancez un dé. Sur 1 à 3, le joueur tirant cette carte réduit (retourne) **un** corps ennemi à pleine force; Sur 4 à 6, le joueur réduit **deux** corps ennemis à pleine force (ils peuvent être dans le même esace ou des espaces différents). Seuls les corps à pleine force dans des espaces accidentés peuvent être choisis.

L'évènement n'a pas d'effet s'il n'y a aucun corps éligible.

21

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

DISPUTE du commandement

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Les commandants se querellent à la veille de la bataille.

A jouer avant la bataille quand la force adversaire contient deux chefs qui ont appporter leur TR au total des dés. La TR de chaque chef est réduite de 1 (2 au total) pendant la bataille. Les chefs avec une TR à 0 ne sont pas affectés.

Cette carte ne peut pas être jouée contre une force où Marlborough et Eugène sont tous les deux chefs.

22

A Ajouter à la pioche en 1708 ...

MAUVAIS Temps

A CONSERVER JUSQU'AU MOMENT DE LA JOUER

Les conditions du mauvais temps retarde les opérations. A jouer immédiatement après que votre adversaire révèle une carte Action. La valeur de la carte est diminuée de 1 (une carte 1 est réduite à 0 et compte comme le round de votre adversaire).

23