Expédition en Istrie

Jusqu'à 3 unités du commandement vénitien "Istria" peuvent se déplacer (par mer) dans une des 2 zones d'Istrie sur la carte.
(cf. règle 12)

Mettez en jeu le commandement "Istria" (si pas déjà présent).

1 À RETIRER SI UTILISÉE

Expédition en Istrie

Jusqu'à 5 unités du commandement vénitien "Istria" peuvent se déplacer (par mer) dans une des 2 zones d'Istrie sur la carte.
(cf. règle 12)

Mettez en jeu le commandement "Istria" (si pas déjà présent).

2 À RETIRER SI UTILISÉE

La guerre Savoie-Espagne

Le conflit des Savoies contre le duché de Milan permet à Venise de rappeler des renforts.

Placez **deux** unités "Cernide" vénitiennes en renfort à **Palma**.
(cf. règle 12)

3 À RETIRER SI UTILISÉE

La guerre de l'Empereur

Le Pape et l'Empereur obtiennent des parties une cessation temporaire des hostilités.

Pour tout le tour en cours, les combats en rase campagne ne sont pas autorisés.
(tout le reste est permis)

4 À RETIRER SI UTILISÉE

Génie vénitien

Seulement après Jan-Fév 1616

Placez les unités indiquées à **Cividale**.

5 À RETIRER SI UTILISÉE

Renforts dans le Frioul

Seulement après Mar-Avr 1616

Placez en renfort **deux infanteries vénitiennes** d'un commandement déjà en jeu ou du commandement "Istria" dans la zone "**Veneto**".
(cf. règle 12)

6 À RETIRER SI UTILISÉE

Mercenaires français

Seulement après Mai-Juin 1616

Placez les 6 unités indiquées dans la zone "**Veneto**".

Joueur autrichien : +1 PV

7 À RETIRER SI UTILISÉE

OBLIGATOIRE

Ravitaillement

Règle de base

Des fournitures et des vivres arrivent pour l'armée.

Règle avancée

Remettez en bon ordre 2 unités désorganisées de votre armée.

ET,
si votre camp est ravitaillé,
Moral : +2
sinon **Moral : -1**

8

OBLIGATOIRE

Renforts en Dalmatie & Frioul

Placez en renfort **deux** unités vénitiennes d'un commandement déjà en jeu ou du commandement "Istria" dans la zone "**Veneto**", "**Capo d'Istria**" ou "**Pirano**".
(cf. règle 12)

9

Confusion dans le commandement vénitien

Pour tout le reste du tour en cours, aucune unité vénitienne ne peut bouger ou combattre si elle est dans une zone avec une unité d'un autre corps vénitien.

10

OBLIGATOIRE

Diplomatie

Le joueur jouant cette carte peut ramener à la vie **2 unités éliminées** dans sa zone de ravitaillement (*"Veneto" ou "Austria"*)

Permet le jeu de la carte N°31
"Corps expéditionnaire hollandais"

11

Renforts wallons

Seulement après Nov-Dec 1615

Placez les 3 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

Joueur vénitien : +1 PV

12 *À RETIRER SI UTILISÉE*

OBLIGATOIRE

Renforts autrichiens

Seulement après Nov-Dec 1615

Placez les 2 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

R
13 *À RETIRER SI UTILISÉE*

OBLIGATOIRE

Wallenstein

Seulement après Jan-Fev 1616

Placez les 2 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

R
14 *À RETIRER SI UTILISÉE*

OBLIGATOIRE

Don Balthasar Marradas

Seulement après Jan-Fev 1616

Placez les 6 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

R
15 *À RETIRER SI UTILISÉE*

OBLIGATOIRE

Evêché de Bamberg

Seulement après Mar-Avr 1616

Placez les 2 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

16

Guerre de mines

Soustrayez 1 au jet de dé d'une opération de mine ou de contre-mine.

17

Il pleut à Buttrio

Fortes pluies prolongée à Buttrio.

Toutes les unités dans les zones de **Udine, Cividale, Risan et Rosazzo** ne peuvent plus bouger pour le reste du tour.

18 *À RETIRER SI UTILISÉE*

OBLIGATOIRE

Niccolò Contarini

Des fournitures et des vivres arrivent pour l'armée vénitienne.

Règle de base

Remettez en bon ordre 2 unités désorganisées de l'armée vénitienne.

Règle avancée

ET,
si le camp vénitien est ravitaillé,
Moral : +2
sinon **Moral : -1**

19

Embuscade au fleuve

Bloquez une force ennemie sur place, alors qu'elle s'apprête à traverser une rivière, avec ou sans pont.

20

Attaque surprise

Chaque cavalerie en attaque **tire deux fois**, lors d'un seul combat en rase campagne.

21

OBLIGATOIRE

Saint-Marc !

Seulement après Mar-Avr 1616

Placez les 4 unités des commandements indiqués dans la zone "**Veneto**".

R

22 *À RETIRER SI UTILISÉE*

Double taxe !

Placez **3 unités "Cernide" ou 2 infanteries** vénitiennes quel que soit le commandement à **Palma**.

(cf. règle 12)

Joueur autrichien : +1 PV

23 *À RETIRER SI UTILISÉE*

Inondations

Choisissez 2 zones adjacentes à une même rivière.

La moitié (arrondie au supérieur) des unités en bon ordre présentes sont désorganisées, au choix du joueur propriétaire.

Reculez d'une case le marqueur "*Fine del Gioco*" sur la ligne du temps,.

24

Famine

L'évènement s'applique aux deux armées.

Règle de base

Dans chaque zone avec 2 unités ou plus, éliminez 1 unité.

Reculez d'une case sur la ligne du temps, le marqueur "*Fine del Gioco*".

Règle avancée

ET

le moral des deux armées baisse de 1.

25

Les fournisseurs vénitiens changent

Lancez un dé.

Si le résultat est **1, 2 ou 3** alors un commandement déjà activé, au choix du joueur, est remis en jeu (remettez son marqueur dans le récipient).

Sinon, un commandement vénitien non activé est tiré au hasard et mis avec ceux déjà activés.

Jouable uniquement s'il reste au moins un commandement vénitien dans le récipient.

26

OBLIGATOIRE

Epidémie de typhus

Seulement après Nov-Dec 1615

Règle de base

Dans chaque zone avec 2 unités, désorganisez-en 1. avec 3 ou 4 unités, ôtez-en 1. Sinon, ôtez 2 unités.

Règle avancée

ET,

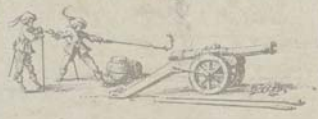
si le **moral** des deux armées **baisse de 2**.

27 *À RETIRER SI UTILISÉE*

Les canons explosent

Eliminez une unité d'artillerie ennemie qui vient de tirer.

A jouer juste après le feu adverse.



28

Uskoks !

Placez une unité de Uskoks dans les zones "**Carso**" ou "**Duino**".

L'unité est prise parmi les **renforts** ou les unités **éliminées**

29

L'archiduc d'Autriche veut la victoire !

Seulement après Nov-Dec 1616

Placez les unités du commandement indiqué dans la zone "**Austria**".

Si 4 unités ou moins, joueur vénitien : +1 PV

Si 5 ou 6 unités, joueur vénitien : +2 PV.

30 *À RETIRER SI UTILISÉE*

Corps expéditionnaire hollandais

Seulement après Nov-Dec 1616

Jean de Nassau et tout le corps expéditionnaire hollandais (8 unités) débarquent à **Monfalcone**

Jouable uniquement si la carte n°11 "*Diplomatie*" a été jouée.

31 *À RETIRER SI UTILISÉE*

1617

Matthias, empereur d'Autriche

Seulement après Nov-Dec 1616

Placez les 5 unités indiquées dans la zone "**Austria**".

Joueur vénitien : +1 PV

32 *À RETIRER SI UTILISÉE*

1617

OBLIGATOIRE

Ferdinand de Bohême

Règle de base

Des fournitures et des vivres arrivent pour l'armée autrichienne.

Remettez en bon ordre 2 unités désorganisées de l'armée. autrichienne

Règle avancée

ET,
si le camp autrichien est ravitaillé,
Moral : +2
sinon **Moral : -1**

33

1617

Négociations de Crauglio

Les deux camps se rencontrent à Crauglio pour décider d'une trêve.

Avancez le marqueur de Tour d'une (1) case.

34

1617

La peste !

Règle de base

Dans chaque zone avec :
- 1 ou 2 unités, désorganisez-en 1
- 3 ou 4 unités, ôtez-en 1
- sinon, ôtez 2 unités.

Reculez d'une case sur la ligne du temps, le marqueur "*Fine del Gioco*".

Règle avancée

ET,
le **moral** des deux armées **baisse de 2.**

35 *À RETIRER SI UTILISÉE*

1617

OBLIGATOIRE

Venise veut la victoire !

Placez les **3 unités** vénitiennes à **Palma** de n'importe quel commandement.

(cf. règle 12)

36