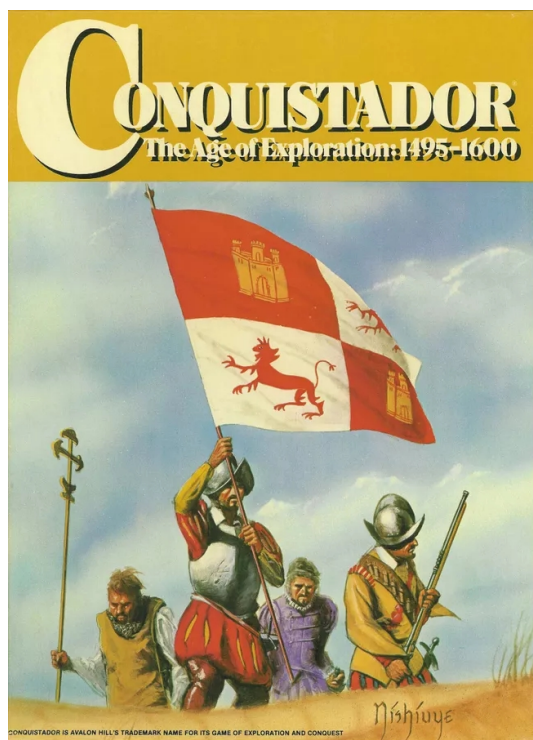


CONQUISTADOR

The Age of Exploration : 1495-1600



Règles révisées et reformatées v2

CRÉDITS DE CONCEPTION

Conception du jeu : Richard Berg

Conception et graphisme des systèmes physiques : Redmond A. Simonsen

Développement : Greg Costykian

Production : Larry Catalano, Manfred F. Milkuhn, Kevin Zucker, Linda Mosca

Remerciements : Nathan Mitchell, Lawrence Ercollno, Joe Seliga, Whitley Strieber.

Test de jeu : Thaddeus Kubis, Eric Goldberg, Paul Morales, Tom Gould, Mat Rifkin.

Traduction française : Edualk (septembre 2022)

Copyright 1976, Simulations Publications, Inc, New York.

CONTENU

1.0	INTRODUCTION.....	2
2.0	ORIENTATION DES JOUEURS ET CONTEXTE.....	2
3.0	MATÉRIEL DE JEU.....	3
3.1	Carte du jeu.....	3
3.2	Pièces du jeu.....	3
4.0	DÉFINITIONS DES TERMES SPÉCIAUX	4
5.0	SÉQUENCE DU JEU	5
5.1	Schéma de la séquence du jeu	5
5.2	Limites des pions.....	6
6.0	FONCTIONNEMENT DU CONSEIL ROYAL	6
6.1	Monarques.....	6
6.2	Trésorerie nationale	6
6.3	Événements aléatoires.....	7
6.4	Événements politiques	7
6.5	Initiative.....	7
6.6	Équiper les expéditions	7
6.7	Documentation, traités et secret.....	8
6.8	Maintenance	8
7.0	MOUVEMENT NAVAL	8
7.1	Navires	8
7.2	Mouvement transocéanique	9
7.3	Mouvement hémisphérique.....	10
7.4	Mouvement continu.....	10
7.5	Le Cap Sud	10
7.6	Rivières.....	10
7.7	Îles sans valeur.....	10
7.8	Empilement naval	11
8.0	COMBAT NAVAL.....	11
8.1	Quand un combat se produit.....	11
8.2	Attaquer.....	11
8.3	Résultats du combat.....	11
8.4	Invasion navale des ports.....	12
9.0	ATTRITION NAVALE.....	12
9.1	Vérification de l'attrition navale	12
9.2	Effets de l'attrition	12
9.3	Pénalités pour dépassement des limites d'achat.....	13
9.4	Exemple d'attrition navale.....	13
10.0	MOUVEMENT TERRESTRE	13
10.1	Comment les unités se déplacent.....	13
10.2	Effets du terrain	13
10.3	Empilement des unités	13
10.4	Zones de contrôle	13
10.5	Embarquement/débarquement	13

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

11.0	COMBAT TERRESTRE.....	14
11.1	Procédure de combat	14
11.2	Résultats du combat.....	14
12.0	ATTRITION TERRESTRE.....	14
12.1	Niveaux d'attrition terrestre.....	14
12.2	Effets du terrain sur les niveaux d'attrition.....	14
12.3	Espagne et attrition du terrain.....	15
12.4	Déterminer l'attrition	15
13.0	OR ET TRÉSOR	15
13.1	Or du continent	15
13.2	Or des Caraïbes.....	15
13.3	Trésor et pillage.....	16
13.4	Transport de l'or et des trésors	16
13.5	Abandon de mines.....	16
14.0	RESSOURCES	16
14.1	Niveau de Ressources.....	16
14.2	Collecte des ressources	17
15.0	UNITÉS SPÉCIALES.....	17
15.1	Colons.....	17
15.2	Soldats.....	17
15.3	Explorateurs.....	17
15.4	Corsaires.....	18
15.5	Conquistadors.....	18
15.6	Missionnaires.....	18
16.0	COLONIES ET PORTS.....	19
16.1	Définitions	19
16.2	Restrictions d'empilement.....	19
16.3	Effets du combat	19
16.4	Utilisation des colonies.....	19
16.5	Utilisation spéciale des ports.....	19
17.0	INDIGÈNES	19
17.1	Niveaux d'Indigènes.....	19
17.2	Combat contre les indigènes	19
17.3	Soulèvements des indigènes.....	20
18.0	DÉCOUVERTE.....	20
18.1	Mécanisme de la découverte : Premier à entrer.....	21
18.2	Découverte des hexagones terrestres.....	21
18.3	Voyages de Découverte.....	21
18.4	Dépenses de PM requises	21
18.5	Attribution des PV	21
18.6	Attribution initiale espagnole	21
19.0	CONTRÔLE POLITIQUE DES ZONES	21
19.1	Règle générale	21
19.2	Mécanismes de contrôle.....	21
20.0	CONDITIONS DE VICTOIRE.....	21
21.0	SCÉNARIOS.....	21
21.1	Jeu de campagne (1495-1600).....	21
21.2	Scénario Solitaire : L'Espagne dans le Nouveau Monde.....	22
22.0	LE TRAITÉ DE TORDESILLAS (règle optionnelle).....	22
22.1	Mise en œuvre du traité	22

22.2	Effet du traité.....	23
22.3	L'annexion du Portugal par l'Espagne	23
23.0	LE PORTUGAL COMME QUATRIÈME JOUEUR (Règle optionnelle).....	23
23.1	Niveaux initiaux.....	23
23.2	Explorateurs.....	23
23.3	Cabot, S.....	23
23.4	Autres règles.....	23
24.0	LES BANQUIERS ALLEMANDS (Règle optionnelle).....	23
24.1	Mécanisme de jeu des Banquiers allemands.....	23
24.2	Explorateurs des Banquiers allemands.....	24
24.3	Contrôle des Banquiers allemands.....	24
24.4	Victoire des Banquiers allemands	24
LECTURES SUGGÉRÉES.....		24
AIDES DE JEU (règles révisées et reformatées).....		25

1.0 INTRODUCTION

Conquistador! est un jeu à un, deux ou trois joueurs basé sur l'exploration et la conquête du Nouveau Monde au 16ème siècle. Le jeu est de nature quasi-historique, fournissant l'atmosphère et les mécanismes du monde du 16ème siècle, ainsi que des personnages historiques. Le but du jeu est pour un pays (joueur) d'accumuler autant de richesses, de terres et de prestige (sous forme de découvertes réelles) que possible. Le pays qui a le plus grand total de ces trois éléments est le vainqueur. *Conquistador!* n'est pas un jeu simple ; les règles sont longues et relativement complexes. Les joueurs doivent donc avoir une bonne connaissance des règles avant de commencer à jouer.

2.0 ORIENTATION DES JOUEURS ET CONTEXTE

Les joueurs poursuivent trois objectifs : des Points de Découverte, des Points Politiques (contrôle des zones sur la carte) et des richesses (or et ressources). Pour atteindre ces objectifs, les joueurs envoient des expéditions avec des colons et/ou des soldats pour s'installer et exploiter (ou piller, si vous préférez) les richesses du Nouveau Monde. Pendant chaque tour, les joueurs utilisent les Phases navales pour transporter des unités et faire des découvertes ; pendant la Phase terrestre, les joueurs utilisent des unités terrestres pour faire d'autres découvertes ainsi que pour exploiter et collecter de l'or et des ressources. Au cours de chacune de ces phases, des combats sont possibles entre les camps adverses, ainsi que des soulèvements d'autochtones et de l'attrition, tandis que des événements aléatoires jettent une aura d'incertitude dans chaque tour. À la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs Points de Victoire accumulés et le gagnant est déterminé.

Il est suggéré aux joueurs de lire d'abord les définitions (4.0) pour se familiariser avec le langage du jeu, puis de poursuivre avec la séquence de jeu. Une connaissance pratique de cette dernière est essentielle pour comprendre et contrôler le déroulement du jeu. Après environ 30 minutes d'examen, en utilisant la séquence de jeu comme guide, les joueurs devraient être en mesure d'entrer dans une partie réelle.

Conquistador! requiert un certain degré d'interaction entre les joueurs sur les plans diplomatique, économique et militaire. Abordé dans l'esprit de l'ère de l'exploration, *Conquistador!* devrait s'avérer très

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

amusant, ainsi qu'une source d'informations intéressantes. Nous espérons qu'il vous plaira.

3.0 MATÉRIEL DE JEU

Le jeu complet doit contenir l'équipement suivant :

- A. Une carte de jeu (22" x 32")
- B. Une feuille de pions pré-découpés (200 pièces)
- C. Un livret de règles
- D. Deux dés (non fournis dans l'édition sous souscription)
- E. Une boîte de jeu (non fournie dans l'édition sous souscription)

Si l'une de ces pièces est manquante ou endommagée, écrivez :

Service clientèle
Simulations Publications, Inc.
44 East 23rd Street New York, NY 10010

Les questions concernant le règlement seront traitées si elles sont accompagnées d'une enveloppe timbrée et adressée et si elles sont formulées de manière à pouvoir être traitées par une réponse simple en un mot. Envoyez vos questions à l'adresse ci-dessus et indiquez sur l'enveloppe "Questions sur les règles de Conquistador".

3.1 Carte du jeu

La carte du jeu représente le Nouveau Monde (l'hémisphère occidental). Une grille hexagonale a été superposée à cette représentation géographique simplifiée afin de réguler le mouvement et le positionnement des pièces de jeu. Pour que la carte soit plate, il suffit de la replier le long des plis faits à la machine, puis de la lisser sur une table plate. Si vous le souhaitez, vous pouvez fixer les bords à la table à l'aide de petits morceaux de ruban adhésif pour maintenir la carte tendue.

Les joueurs noteront qu'un certain nombre de cartes et de tables sont imprimées directement sur la carte. Avant de poursuivre la lecture, parcourez-les rapidement ainsi que la géographie de la carte. Remarquez la clé de terrain sur la carte. Tous ces éléments seront expliqués dans les sections de règles correspondantes.

3.2 Pièces de jeu

Examinez la feuille de pions découpés à l'emporte-pièce, mais ne les découpez pas avant de vous être familiarisé avec les règles. Ils représentent les hommes et le matériel impliqués dans l'exploration, la colonisation et l'exploitation du Nouveau Monde. Les chiffres inscrits sur les pions quantifient certaines caractéristiques de ces différents hommes et de leur matériel.

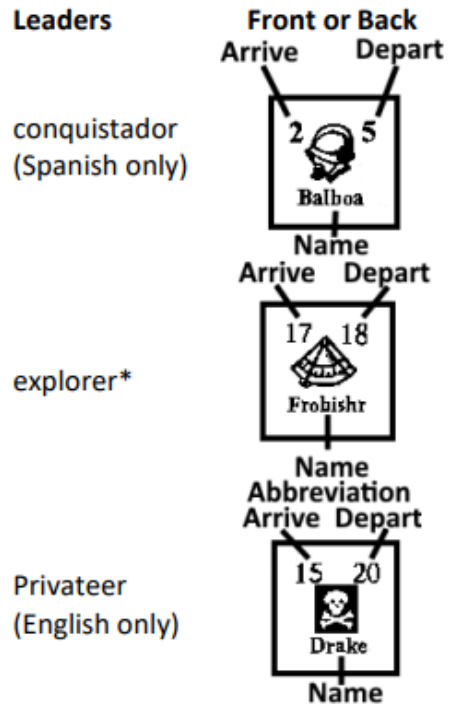
3.2.1 Les nationalités

Couleur d'unité	Nationalité
Vert	Espagne
Bleu	France
Beige clair	Angleterre
Rouge	Portugal
Gris	Banquiers allemands

Les navires jaunes et les marqueurs d'or brun et jaune ne sont pas liés à une nationalité.

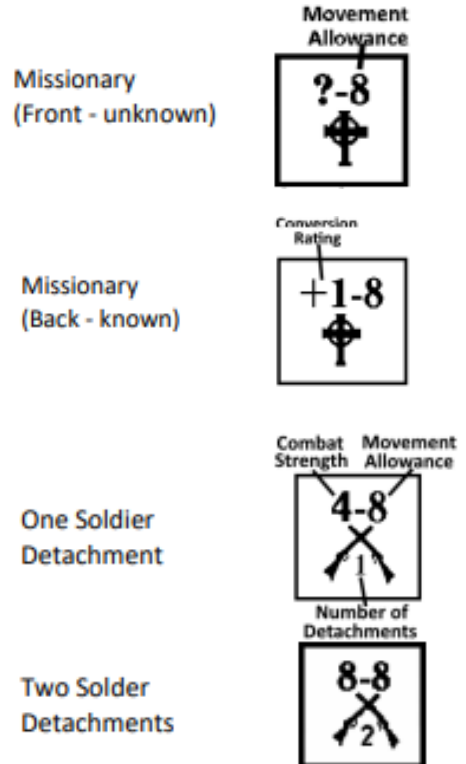
3.2.2 Résumé des types de pions

Leaders




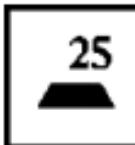













* Le symbole d'un Explorateur est un quadrant de marin (précurseur du sextant).

Land Units



Two Solder Detachments

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600
 (Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

Six Soldier Detachments		Markers	
One Colonist Element	 Combat Strength Movement Allowance	Gold Marker	
Two Colonist Elements	 Number of Detachments	Gold Mine Depleted	
Five Colonist Elements		Gold Mine Abandoned	
		Treasury Track	
Ships			
One Carrack	 Combat Strength		
Three Carracks			
Five Carracks	 Attack Strength Defense Strength		
One Caravel			
Three Caravels			
Five Caravels			
One Galleon Fleet			

Les pions à double face ont parfois des types de pièces complètement différents sur les faces opposées d'un même pion.

Force de combat : La puissance d'attaque/défense de base d'une pièce de jeu quantifiée en points de force. Certaines unités ont leur force représentée par deux nombres : un pour leur force d'attaque et un pour leur force de défense.

Capacité de mouvement : La capacité de base, par tour, d'une pièce de jeu à se déplacer. Pour entrer dans un hexagone, une unité dépense un point de mouvement de sa capacité.

3.23 Les Explorateurs et les Conquistadors

Plusieurs des unités d'Explorateurs/Conquistadors utilisent des abréviations des noms réels. Pour référence, tous les personnages historiques du jeu sont listés ci-dessous.

Espagne : Almagro, Ayolas, Balboa, Columbus, Cordova, Coronado, Cortes, Gamboa, Irala, Ladrillero, Leon, Loaysa, Magellan, Moscoso, Narvaez, Ojeda, Onate, Orellana, Pinzon, Pizarro, Solis, Soto, Ulloa, Vaca.

Angleterre : Le syndicat anglo-açorien, Cabot (John), Cabot (Sebastian), Cavendish, Davis, Drake, Frobisher, Gilbert, Grenville, Hawkins, Raleigh, Rut.

France : Cartier, Gonneville, Laudonniere, Personne (non-historique !), Ribaut, Robertval, Verrazzano, Villegagnon.

4.0 DÉFINITIONS DES TERMES SPÉCIAUX

Ce glossaire couvre la signification générale de certains des termes les plus inhabituels que l'on trouve dans les règles.

Valeur d'Aptitude : Un code de lettres représentant l'aptitude globale d'un monarque ; irréductible pour le même monarque. La Valeur d'Aptitude du monarque d'un pays ne change que lorsque la Table des Événements Aléatoires (*Random Events Table*) indique qu'un nouveau monarque est monté sur le trône.

Zone : Une section géographique du Nouveau Monde, séparée des autres zones par des frontières. Toutes les zones ont un nom.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

L’Affichage des Informations de Zone (*Area Information Display*) contient le nom et les valeurs associés à chaque zone.

Affichage des Informations de Zone (*Area Information Display*) : Imprimé sur la carte, il se compose du nom d'une zone donnée, suivi du nombre d'étapes de mouvement naval nécessaires pour l'atteindre (si la zone a une côte). Les chiffres sous le nom d'une zone indiquent le Niveau d'Indigènes et le Niveau d'Attrition de cette zone. De plus, les zones qui rapportent des ressources doubles sont désignées par R2.

Niveau d'Indigènes de la zone : Un nombre indiquant le niveau effectif de résistance indigène dans une zone donnée (indiqué sur l’Affichage des Informations de Zone sur la carte).

Niveau d'Attrition de la zone : Un nombre indiquant le degré d'attrition subi par les Européens opérant dans cette zone (voir l’Affichage des Informations de Zone sur la carte).

Étapes : Les étapes sont des mesures du mouvement naval utilisées dans le but de réguler et de financer les mouvements vers et depuis l'Europe. Chaque étape vaut 8 points de mouvement naval. La distance, mesurée en étapes, entre chaque zone et l'Europe est indiquée sur l’Affichage des Informations de Zone concerné.

Exemple : Déplacer un navire d'Europe vers un hexagone terrestre dans les Caraïbes coûte 3 étapes.

Certaines zones ont deux côtes. Les étapes pour la côte est ou ouest sont indiquées séparément (e ou w). De plus, le Brésil et l'Empire Inca sont tous deux divisés par une ligne ; les étapes sont indiquées pour les points situés au nord de la ligne (inclus) et au sud de celle-ci (n et s).

Caraque : Grands navires marchands. Lents et difficiles à manier, mais robustes et dotés d'une grande capacité de chargement.

Caravelle : Petit navire de commerce côtier. Assez apte à la navigation, mais exigüe et inconfortable, avec une capacité de chargement inférieure à celle d'une caraque.

Expédition : Une expédition est un navire ou un groupe de navires partant d'un port commun et se dirigeant vers une destination commune avec l'intention de rester ensemble pendant tout le tour.

Flotte de galions : Une grande et puissante formation de galions (des super-caraques, en quelque sorte), utilisée pour le transport de l'or. Historiquement, ils étaient pratiquement invulnérables.

Niveau d'Initiative : Le joueur ayant le Niveau d'Initiative le plus élevé à un tour donné se déplace en premier pendant chaque Segment de ce tour.

Valeur de conversion des Missionnaires : La capacité d'un Missionnaire espagnol, exprimée par un nombre positif ou négatif, à influencer les relations avec les indigènes.

Multiplicateur du monarque : Ce nombre est multiplié par le nombre de ducats actuellement dans la Trésorerie d'un pays pour donner le Niveau d'Initiative du pays. Le multiplicateur correspond à la Valeur d’Aptitude du monarque, bien qu’il puisse être temporairement modifié pour un tour par la Table des Événements Aléatoires.

5.0 SÉQUENCE DU JEU

Conquistador! se joue en tours. Chaque tour comprend cinq phases, chacune d'entre elles étant divisée en Segments. La première phase, la Phase du Conseil, est exécutée simultanément, tous les joueurs exécutant chaque Segment ensemble dans l'ordre. Ensuite, les joueurs exécutent chaque Segment de chaque phase de manière séquentielle, en procédant dans l'ordre selon l'initiative (6.5). Aucun joueur ne peut effectuer d'actions dans un Segment donné avant que le joueur immédiatement précédent n'ait effectué toutes les actions de ce Segment. Toutes les actions doivent se dérouler dans la séquence décrite ci-dessous.

5.1 Schéma de la séquence du jeu

5.1.1 Phase du Conseil

Chaque Segment de la Phase du Conseil est effectué simultanément par tous les joueurs.

5.1.1.1 Segment d'événements aléatoires

Lancez un dé pour les impôts, la disponibilité des Colons, et les événements politiques selon les règles et la Table des Événements Aléatoires (6.3).

5.1.1.2 Segment de détermination de l'initiative

Déterminez qui doit procéder en premier dans chaque Segment du tour selon les règles d'initiative (6.5).

5.1.1.3 Segment de planification

- Achetez tout le matériel et les hommes nécessaires pour le tour à venir.
- Planifiez, par écrit, la durée et la destination de toutes les expéditions.
- Des prêts, des traités et d'autres arrangements diplomatiques peuvent être conclus pendant cette phase.
- Tous les plans et achats peuvent être gardés secrets jusqu'à la fin du tour, où ils doivent être révélés aux autres joueurs.

5.1.2 Phase navale initiale

- Effectuez chaque Segment de cette phase et des suivantes selon les règles de l'initiative.
- Chaque joueur doit effectuer toutes les actions de chaque Segment avant que le joueur suivant ne commence.

5.1.2.1 Segment de mouvement naval transocéanique

- Déplacez les expéditions vers et/ou depuis l'Europe (case port) et le Nouveau Monde.
- Les expéditions ne peuvent s'arrêter que dans leur hexagone de débarquement initialement désigné.
- Le déchargement d'unités non-navales est interdit dans ce Segment.

5.1.2.2 Segment de mouvement naval hémisphérique

- Déplacez les expéditions entre les points du Nouveau Monde.
- Les expéditions ne peuvent pas se déplacer vers ou depuis l'Europe.
- Les expéditions peuvent déposer et récupérer des unités terrestres ; elles peuvent s'engager dans des combats navals et/ou des invasions navales pendant ce Segment.

5.1.2.3 Segment d'attrition navale

- Vérifiez l'attrition éventuelle de chaque expédition navale une fois tous les mouvements terminés.
- L'attrition est basée sur la distance de mouvement couverte lors de cette phase.

5.1.3 Phase terrestre

5.1.3.1 Segment de l'or

- Tentez de découvrir de l'or dans n'importe lequel des hexagones d'or.
- Extrayez de l'or des mines en activité.
- Récupérez du butin dans les cités au trésor.
- A la fin du Segment, effectuez un jet d'épuisement pour chaque mine ou cité au trésor active.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

5.1.3.2 Segment de mouvement terrestre et de combat

- A. Déplacez une ou toutes les unités terrestres selon les règles de mouvement (10.1).
- B. Le combat terrestre se produit lors de l'entrée dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- C. Le transport terrestre de l'or est autorisé dans ce Segment, mais l'or ne peut être chargé sur des navires avant le Segment des ressources.
- D. Enregistrez les Points de Victoire pour toute découverte terrestre faite pendant ce Segment.

5.1.3.3 Segment de combat indigène

Chaque joueur, à son tour, peut décider d'attaquer les indigènes d'une zone (17.2).

5.1.3.4 Segment de soulèvement des indigènes

- A. Chaque joueur, à son tour, vérifie la possibilité d'un soulèvement des indigènes.
- B. Si un soulèvement est déclenché, résolvez-le sur la Table des Résultats de Combat (TRC) du Soulèvement des Indigènes (Native *Uprising Combat Results Table*).

5.1.3.5 Segment d'attrition terrestre

Vérifiez l'attrition terrestre dans chaque hexagone terrestre contenant des unités, en retirant toute unité éliminée.

5.1.3.6 Segment des ressources

- A. Chargez les unités d'or sur des navires pour les renvoyer en Europe.
- B. Ajoutez les ressources collectées aux Trésoreries nationales.

5.1.4 Phase navale finale

5.1.4.1 Segment de mouvement naval transocéanique

- A. Déplacez les expéditions navales vers et/ou depuis l'Europe et le Nouveau Monde.
- B. Les navires ne peuvent pas utiliser le mouvement naval hémisphérique dans cette phase, et le combat n'est pas autorisé.

5.1.4.2 Segment d'attrition navale

Vérifiez l'attrition navale selon 5.2.3.

5.1.4.3 Segment de crédit de découverte

- A. Recevez les crédits pour les découvertes faites par les expéditions navales qui sont retournées dans un port ami.
- B. L'or et les trésors retournés sains et saufs en Europe sont ajoutés aux Trésoreries nationales respectives.

5.1.5 Phase de maintenance

Payez les coûts de maintenance pour chaque unité que les joueurs souhaitent garder en jeu pour le prochain tour (6.8). Les coûts dépensés sont déduits des Trésoreries nationales.

5.2 Limites des pions

Les joueurs ne sont pas limités par les pions fournis pour les navires, les soldats, les Colons ou les marqueurs d'or. Si nécessaire, ils peuvent utiliser des pions supplémentaires de n'importe quelle source.

6.0 FONCTIONNEMENT DU CONSEIL ROYAL

- A. Chaque joueur prend toutes les décisions et effectue toutes les dépenses nécessaires pour lancer des expéditions vers (et dans) le Nouveau Monde.
- B. Toutes les opérations de la Phase du Conseil sont menées de la manière souhaitée par les joueurs, tant que la séquence des Segments individuels est maintenue.
- C. Les décisions prises pendant le Segment de planification peuvent être gardées secrètes jusqu'à la fin du tour, lorsque tous les joueurs révèlent leurs plans.
- D. Pendant la Phase de Conseil, les joueurs peuvent conclure tous les accords qu'ils souhaitent, qu'ils soient politiques, militaires ou financiers, tant qu'aucun des accords conclus n'est en opposition avec les règles.

6.1 Monarques

6.1.1 Durée du règne

Chaque pays a un monarque dont la valeur est indiquée dans la mise en place initiale (21.0). Le pays conserve ce monarque jusqu'à ce que la Table des Événements Politiques (6.4) impose un changement.

6.1.2 Aptitude

- A. Chaque monarque possède une aptitude : A, B, C, ou D.
- B. L'aptitude affecte le montant des impôts perçus par chaque pays et son niveau d'initiative.
- C. Les monarques n'ont aucun effet sur les autres aspects du jeu.

6.2 Trésorerie nationale

6.2.1 Objectif

- A. Chaque pays possède une Trésorerie nationale contenant tous les fonds disponibles pour ce pays.
- B. Utilisez des marqueurs pour inscrire des centaines, des dizaines et des unités de ducats pour chaque Trésorerie nationale sur la Piste de Trésorerie Nationale (*Treasury Track*).

6.2.2 Ducats

- A. Les fonds de la Trésorerie nationale sont mesurés en ducats.
- B. Les joueurs paient les éléments en ducats, et collectent les taxes, les ressources et l'or en ducats.
- C. Chaque ducat vaut deux Points de Victoire à la fin de la partie.

6.2.3 Utilisation de la Piste de Trésorerie

- A. Les nations dépensent (soustraient) des ducats lorsqu'elles achètent du matériel et des hommes, équipent des expéditions et paient leur maintenance.
- B. Les nations ajoutent des ducats lorsqu'elles collectent des taxes, des ressources et de l'or.
- C. Ajoutez ou soustrayez le montant approprié du niveau de Trésorerie en déplaçant les marqueurs sur la Piste de Trésorerie afin de conserver un enregistrement précis de leur valeur.

6.2.4 Niveaux initiaux

Les niveaux de Trésorerie au début de la partie sont indiqués dans la mise en place initiale (21.0).

6.2.5 Dépenses déficitaires

- A. Les joueurs ne peuvent dépenser que jusqu'au niveau actuel de ducats dans leurs Trésoreries nationales. Ils ne peuvent pas

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

s'engager dans des dépenses déficitaires contre d'éventuelles collectes d'impôts ou d'autres revenus futurs.

- B. Cependant, les joueurs peuvent contracter des prêts avec d'autres pays aux conditions que les parties jugent favorables.
- C. Le transfert des ducats entre les Trésoreries nationales se fait par la comptabilité ; il n'est pas nécessaire de les transporter littéralement par bateau ou par d'autres moyens.
- D. Aucun pays n'est éliminé du jeu simplement parce que sa Trésorerie nationale est en faillite.

6.3 Événements aléatoires

- A. Au début de chaque Phase de Conseil dans le Segment des événements aléatoires, chaque joueur lance deux dés pour une série d'événements : collecte des taxes, disponibilité des Colons, et événements politiques.
- B. Toutes ces occurrences sont traitées dans la Table des Événements Aléatoires (TEA), située sur la carte.

6.3.1 Vérification des taxes

Lancez un dé pour chaque nation, en le croisant avec la valeur d'aptitude du monarque sur la TEA. Le résultat est le montant de ducats à ajouter à la Trésorerie nationale.

Exemple : Une nation avec un monarque d'aptitude B obtient un trois, ce qui ajoute vingt ducats à la Trésorerie nationale.

6.3.2 Vérification des Colons

- A. En utilisant le même nombre du jet de dé pour les taxes, reportez-vous à la section Colons disponibles de la TEA.
Exemple : En continuant avec le 3 obtenu en 6.3.1, la nation reçoit quatre unités de Colons.
- B. Le nombre de Colons disponibles peut être modifié par des événements politiques.

6.3.3 Vérification des événements politiques

- A. Toujours en utilisant le même jet de dé de 6.3.1, vérifiez l'existence d'un événement politique en lançant un dé supplémentaire.
- B. Le dé supplémentaire correspond aux colonnes numérotées de la section Événements politiques (*Political Events*) de la TEA.
Exemple : Si le deuxième jet est un 5, vérifiez la cinquième colonne, troisième ligne (identique au jet de 6.3.1).
- C. L'explication des résultats en chiffres et en lettres de la section Événements politiques de la TEA se trouve dans la Table des Événements Politiques (*Political Events Summary*).

6.4 Événements politiques

- A. Les événements politiques simulent une variété d'événements périphériques et aléatoires qui ont eu, ou auraient pu avoir, une incidence directe sur le succès dans le Nouveau Monde.
- B. Chaque joueur lance un dé sur la TEA pour obtenir un numéro ou une lettre d'événement politique (6.3).
- C. La lettre ou le chiffre obtenu se trouve sur la Liste des Événements Politiques.
- D. Le joueur doit suivre les instructions de la liste à moins d'être spécifiquement exempté par les instructions ou à moins que l'exécution soit une impossibilité littérale et physique.
Exemple : L'événement n°4 n'est pas possible si la nation n'a aucune colonie ou si toutes les colonies ont au moins deux Colons.

E. Chaque événement ne s'applique qu'au tour en cours, sauf extension spécifique.

6.5 Initiative

6.5.1 Qui se déplace en premier

Le joueur ayant le niveau d'initiative le plus élevé se déplace en premier dans chaque Segment de chaque tour.

6.5.2 Détermination de l'initiative

Pour déterminer le Niveau d'Initiative, multipliez le multiplicateur du monarque (6.5.4) par le nombre de ducats dans la Trésorerie. Le résultat est le Niveau d'Initiative de ce pays.

Exemple : L'Espagne a un Monarque B et 85 ducats dans sa Trésorerie, son Niveau d'Initiative est donc de 255.

6.5.3 Même niveau d'initiative

Le pays ayant le niveau d'initiative le plus élevé se déplace en premier dans chaque Segment. En cas d'égalité, c'est le pays dont le monarque est le plus fort qui se déplace en premier ; sinon, c'est le pays dont le jet de dé est le plus élevé qui se déplace en premier.

6.5.4 Multiplicateurs

- A. Les multiplicateurs des monarques sont les suivants :
 - A = 4
 - B = 3
 - C = 2
 - D = 1
- B. Un multiplicateur ne peut jamais être réduit à moins de 1 par un événement politique aléatoire.

6.6 Équiper les expéditions

- A. Les nations doivent acheter tous les matériaux et la plupart des effectifs dont elles ont besoin pour atteindre leurs objectifs dans le Nouveau Monde.
- B. Certains éléments nécessitent des dépenses supplémentaires en ducats afin de les garder en jeu.
- C. Une nation peut acheter autant de navires et de soldats et équiper autant d'expéditions (en achetant des étapes) qu'elle en a les moyens, limités uniquement par sa Trésorerie et les événements politiques aléatoires.

6.6.1 Achat d'éléments

- A. Toutes les unités, à l'exception des Colons, Missionnaires, Explorateurs et Conquistadors, doivent être achetées.
- B. Les coûts d'achat peuvent être trouvés sur la liste des coûts d'achat (*Purchase and Maintenance Cost Table*).
- C. Les Missionnaires et les Colons n'ont pas de coût d'achat. Voir les sections couvrant ces unités pour plus de détails.
- D. Toutes les unités deviennent disponibles en Europe (exception : 7.1.7).

6.6.2 Limites

- A. Toutes les expéditions navales voyagent (aux fins de l'estimation des coûts d'équipement) dans des unités de mouvement appelées étapes (4.0, 7.2).
- B. Chaque étape à parcourir par une expédition donnée, qu'elle parte d'Europe ou du Nouveau Monde, doit être payée à l'avance pendant le Segment de planification dans le cadre de l'équipement d'une expédition.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

C. Chaque étape coûte 2 ducats, et un joueur doit payer toutes les étapes que l'expédition particulière prévoit d'utiliser pendant ce tour.

D. Les pénalités pour avoir dépassé le nombre d'étapes achetées sont sévères (9.3).

Exemple : Une expédition prévoit de voyager de l'Europe à la région du Rio del Plate et de revenir, avec des arrêts possibles pendant le mouvement hémisphérique. Le joueur achète 12 étapes, pour un coût de 24 ducats, pour couvrir le voyage aller-retour jusqu'au Rio del Plate, plus 2 étapes supplémentaires pour le mouvement hémisphérique.

6.6.3 Étapes non utilisées

A. Les étapes ne peuvent pas être achetées pour les tours suivants.

B. Les étapes non utilisées ne sont pas reportées au tour suivant.

6.7 Documentation, traités et secrets

6.7.1 Enregistrement des achats

A. Les matériaux et les unités à acheter ainsi que la destination initiale de chaque expédition doivent être notés pendant le Segment de planification.

B. Les joueurs ne peuvent acheter que ce qu'ils ont noté.

C. Tous les plans et ordres peuvent être gardés secrets jusqu'à la fin du tour.

6.7.2 Traités

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour formuler des traités, secrets ou non, entre leurs pays respectifs. Les traités peuvent porter sur tout ce qui est légal dans le cadre des règles, mais ils doivent être écrits et énoncer les accords entre les parties. Les joueurs peuvent revenir sur un traité à tout moment.

6.8 Maintenance

A. Chaque joueur doit payer une maintenance à la fin de chaque tour pour certains éléments désignés.

B. Les éléments nécessitant une maintenance sont éliminés si leur maintenance n'est pas payée.

6.8.1 Paiement de la maintenance

A. Les coûts de maintenance sont payés pendant la Phase de maintenance à la fin de chaque tour.

B. La maintenance doit être payée pour les unités en Europe ainsi que pour celles du Nouveau Monde.

C. Si un joueur ne paie pas la maintenance nécessaire pour une unité donnée, cette unité est éliminée du jeu. Le coût de maintenance de toutes les unités est imprimé sur la liste des coûts d'achat.

6.8.2 Colons

A. Les Colons n'ont pas de coût d'achat initial ; ils sont mis en jeu par le biais de la Table des Événements Aléatoires.

B. Les joueurs doivent payer deux ducats de maintenance pour chaque unité de Colons.

C. Les Colons ne peuvent pas être maintenus en Europe ; ils doivent être utilisés au tour où ils entrent en jeu.

6.8.3 Missionnaires

A. Les Missionnaires n'ont pas de coût d'achat initial ; ils arrivent sous les ordres de l'Espagne et selon la règle 15.6.

B. L'Espagne paie un coût de maintenance d'un ducat pour chaque Missionnaire en jeu.

C. La maintenance des Missionnaires doit être payée avant toute autre maintenance.

D. Le seul cas où l'Espagne peut légitimement ne pas payer la maintenance d'un Missionnaire est lorsque sa Trésorerie est en faillite.

6.8.4 Maintenance au dernier tour de la partie

A. Les coûts de maintenance doivent être payés pour toutes les unités sur la carte à la fin du dernier tour de jeu.

B. Les payeurs ne peuvent pas éviter le paiement de la maintenance au dernier tour en laissant mourir des unités, sauf si leur Trésorerie est en faillite.

7.0 MOUVEMENT NAVAL

A. Il existe essentiellement deux types de mouvements navals : les mouvements navals transocéaniques et les mouvements navals hémisphériques.

B. Le mouvement transocéanique n'est utilisé qu'entre l'Europe et le Nouveau Monde et est mesuré en unités de mouvement appelées étapes.

C. Le mouvement hémisphérique est utilisé uniquement entre des points du Nouveau Monde et est mesuré en hexagones parcourus. Chaque huit hexagones parcourus équivaut à une étape pour les besoins de l'attrition et du financement.

D. Les unités voyagent en mer dans des caravelles, des caraques et/ou des flottes de galions.

E. Pendant le mouvement hémisphérique, il est possible qu'un combat naval ait lieu.

F. Vérifiez l'attrition à la fin de chaque Phase navale.

7.1 Navires

A. Les navires sont utilisés pour transporter des unités et du matériel à travers des hexagones maritimes et peuvent se déplacer et combattre par eux-mêmes.

B. Chaque navire est considéré comme ayant un navigateur, un pilote et un équipage intégrés.

C. Chaque navire peut également transporter des Colons, des soldats, des Explorateurs, des Conquistadors, des Missionnaires et de l'or.

D. Les joueurs doivent tenir à tout moment un registre détaillant ce que chaque navire transporte.

7.1.1 Les caravelles

A. Les caravelles ont une capacité de mouvement illimitée. Elles peuvent se déplacer aussi loin qu'elles le souhaitent dans un tour donné, limitées uniquement par l'attrition.

B. Une caravelle a une force de combat divisée ; sa force d'attaque est de deux, et sa force de défense est de quatre.

C. Une caravelle peut transporter soit un détachement de soldats, soit une unité de Colons, plus jusqu'à cinq ducats d'or ou de trésor, et un nombre illimité d'Explorateurs, de Conquistadors et de Missionnaires.

D. Une caravelle coûte quatre ducats à construire, et un ducat à entretenir.

7.1.2 Caraques

A. Les caraques ont une capacité de mouvement illimitée. Elles peuvent se déplacer aussi loin qu'elles le souhaitent dans un tour donné, limitées uniquement par l'attrition.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- B. Une caraque a une force de combat de huit pour l'attaque et la défense.
- C. Les caraques coûtent huit ducats à construire et deux à entretenir.
- D. Une caraque peut transporter deux détachements de soldats et/ou de Colons (c'est-à-dire deux d'un même type ou un de chaque), plus jusqu'à 25 ducats d'or ou de trésor et un nombre illimité d'Explorateurs, de Conquistadors et de Missionnaires.

7.1.3 Flottes de galions

- A. Les flottes de galions ont une capacité de mouvement illimitée. Elles peuvent se déplacer aussi loin qu'elles le souhaitent dans un tour donné, limitées uniquement par les restrictions de 7.1.4.
- B. Elles n'ont pas de force de combat mais ne peuvent jamais être attaquées par des caravelles, des caraques, ou d'autres flottes de galions.
- C. Elles ne peuvent pas attaquer d'autres navires.
- D. Leur seul but est de transporter de l'or, et ils ne peuvent voyager qu'entre des ports amis et l'Europe.
- E. Elles ne peuvent transporter que de l'or et des trésors. Elles ne peuvent pas transporter de soldats, de Colons, d'Explorateurs, de Conquistadors ou de Missionnaires, mais elles peuvent transporter une quantité illimitée d'or à chaque voyage.
- F. Les flottes de galions coûtent 40 ducats pour les construire et 10 ducats pour les entretenir.
- G. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une flotte de galions à un moment donné.
- H. Les flottes de galions ne peuvent pas être achetées avant le Tour 6.

7.1.4 Flottes de galions et Attrition

- A. Les flottes de galions ne subissent pas d'attrition. Elles ne font pas de jet d'attrition à la fin de chaque Phase Navale.
- B. Les flottes de galions ne peuvent jamais être dans la même expédition qu'une caraque ou une caravelle, et ne peuvent pas non plus se rendre dans les hexagones du Cap Sud ou de l'Océan Pacifique.

7.1.5 Flottes de galions : Protection des ports

Les flottes de galions peuvent protéger les ports (8.4.1) ; cependant, elles ne protègent pas les autres expéditions, même si elles se trouvent dans le même hexagone.

7.1.6 Pions de navires

- A. Les caraques et les caravelles ont des pions de valeur de un et trois, et les caraques ont aussi des pions de valeur de cinq. Une valeur de un représente un seul navire, trois un groupe de trois navires, et cinq un escadron de cinq navires.
- B. Les joueurs peuvent utiliser ces pions comme monnaie. Ainsi, si une nation avec un pion escadre de cinq caraques perd une caraque lors d'une bataille navale, elle peut remplacer l'escadre par deux pions, l'un représentant trois navires et l'autre un navire.

7.1.7 Construction de navires dans le Nouveau Monde

- A. À partir du tour 8, les nations peuvent construire de nouveaux navires dans le Nouveau Monde, un navire par tour, au prix normal.
- B. Les navires construits dans le Nouveau Monde doivent être construits dans un port ami contenant trois Colons ou plus.
- C. Les flottes de galions ne peuvent pas être construites dans le Nouveau Monde.

- D. C'est une excellente façon de mener l'exploration du Pacifique, bien que les points pour la découverte du Pacifique par la mer ne concernent que les unités naviguant à travers un hexagone du Cap.

7.2 Mouvement transocéanique

- A. Les navires voyagent entre l'Europe et le Nouveau Monde en utilisant un système de mouvement appelé étapes. Le nombre d'étapes nécessaires pour atteindre une zone donnée depuis l'Europe (et vice-versa) est imprimé sur l'Affichage des Informations de Zone de chaque zone.

Exemple : Une expédition de l'Europe vers les Caraïbes doit parcourir un total de trois étapes. Pour revenir des Caraïbes vers l'Europe, il faudrait parcourir trois autres étapes.

- B. Le mouvement transocéanique est utilisé uniquement pour les déplacements entre le Nouveau Monde et l'Europe ; il ne doit pas être confondu avec le mouvement hémisphérique, qui couvre les déplacements entre les points du Nouveau Monde et qui est effectué dans un Segment distinct.

7.2.1 Coûts des étapes

- A. Chaque joueur doit payer un coût de deux ducats par étape pour chaque étape prévue pour les voyages vers et depuis l'Europe ainsi qu'à l'intérieur du Nouveau Monde (6.6.2). Le coût est payé par expédition, et non par navire.
- B. Toutes les étapes à parcourir dans un tour doivent être payées au début du tour, pendant la Phase du Conseil.

7.2.2 Restrictions des mouvements transocéaniques

- A. Les unités se déplaçant dans le Segment de mouvement transocéanique ne peuvent se déplacer que vers ou depuis l'Europe.
- B. Elles ne peuvent pas se déplacer entre des points du Nouveau Monde.
- C. Les unités ne peuvent pas débarquer des navires dans le Segment transocéanique de la Phase navale initiale.

7.2.3 Achats d'étapes obligatoires

- A. Pour déterminer la distance qu'une expédition doit parcourir vers et/ou depuis le Nouveau Monde au cours d'un tour donné, décidez d'abord où aller, en désignant de l'atterrissage dans le Nouveau Monde en listant la zone et l'hexagone de débarquement, en vérifiant le coût en étapes dans l'Affichage des Informations de Zone.
- B. Un joueur doit acheter au moins le nombre d'étapes qu'il lui coûte pour se rendre dans cette zone (et le double s'il en revient, mais il n'est pas obligé de le faire).

Exemple : Un joueur souhaite envoyer une expédition à Rio del Plate (hex 4810) et revenir en Europe, sans mouvement hémisphérique. Le nombre total d'étapes parcourues sera de dix (cinq dans chaque sens). L'équipement de l'expédition, en plus de l'achat des navires et des hommes, coûtera 20 ducats pour les étapes, et le joueur devra obtenir un résultat inférieur à la colonne 5 sur la Table d'Attrition (*Attrition Table*) pendant le Segment d'attrition.

7.2.4 Expéditions

- A. Les expéditions ne peuvent pas se séparer à n'importe quel moment du tour. Elles doivent rester ensemble pendant toute la durée du tour.
- B. Un nombre quelconque de navires peut constituer une expédition, mais les flottes de galions ne peuvent pas faire

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

partie d'une expédition avec d'autres navires. Chaque flotte de galions est considérée comme une expédition à part entière.

- C. Les unités terrestres peuvent quitter les expéditions à leur gré après le Segment transocéanique de la Phase navale initiale.

7.2.5 Voyages de Découverte

- A. Les expéditions qui souhaitent effectuer des Voyages de Découverte (atterrir dans un hexagone qui n'est pas un port ami) doivent avoir un Explorateur présent.
- B. Les expéditions ne peuvent débarquer que dans des ports amis ou en Europe, sauf si un Explorateur est présent.
- C. Les expéditions peuvent se rendre dans n'importe quel hexagone du plateau de jeu sans Explorateur pour engager un combat naval. Dans tous les autres cas, elles ne peuvent pas s'arrêter ou débarquer dans un hexagone non-portuaire non-ami.

7.2.6 Fin du tour au port

- A. Les expéditions qui se rendent au Nouveau Monde ne sont pas obligées de revenir. Cependant, si elles terminent leur tour dans le Nouveau Monde, elles doivent se trouver dans un port ami.
- B. Si une expédition termine le tour hors d'un port, elle est éliminée, à moins que son port ne devienne inamical ou inexistant dans le même tour que l'expédition est arrivée. Dans ce cas, l'expédition peut alors être déplacée vers un autre port ami dans un rayon de huit points de mouvement (PM) (une étape), sans payer d'attrition ; ou elle peut retourner en Europe en vérifiant l'attrition.

7.3 Mouvement hémisphérique

- A. Le mouvement hémisphérique couvre les déplacements entre les points du Nouveau Monde (tout endroit effectivement sur la carte).
- B. Le mouvement hémisphérique consomme des PM qui se traduisent en étapes pour les besoins de l'attrition maritime et des finances.

7.3.1 Règle générale

- A. Chaque hexagone de mer totale ou partielle traversé par une expédition coûte un PM.
- B. Les expéditions peuvent traverser tout hexagone de mer partielle, sans débarquer, au prix d'un PM par hexagone.
- C. Les expéditions ne peuvent pas traverser des hexagones de mer partiels ou des côtés d'hexagone en contradiction avec le bon sens.

Exemple : Une expédition ne peut jamais se déplacer de 2719 à 2819, puis à 2919 ou 2920, même si 2819 est un hex de mer partiel.

- D. Les expéditions ne sont jamais obligées de débarquer.

7.3.2 Coûts en PM pour le débarquement, la découverte ou le combat

Chaque hexagone de côte ou d'île où une expédition s'arrête dans le but de débarquer, de découvrir, ou d'engager un combat naval ou une invasion coûte trois PM.

7.3.3 Équivalence d'étapes pour les PM

- A. Chaque tranche de huit PM dépensés, ou toute fraction de celle-ci, est équivalente à une étape.
- B. Ainsi, une expédition qui utilise neuf PM pendant un Segment de mouvement hémisphérique consomme deux étapes, qui doivent être ajoutées à son mouvement total d'étapes lors de cette Phase navale pour déterminer l'attrition maritime.

7.4 Mouvement continu

- A. Une expédition peut se déplacer aussi loin qu'elle le souhaite dans chaque Segment de mouvement hémisphérique. Les seules limites à la distance sont d'ordre financier et/ou d'attrition.
- B. S'arrêter pour débarquer ou embarquer des unités, faire des découvertes ou engager un combat naval n'empêche pas l'expédition de poursuivre son mouvement dans ce Segment, à condition que le joueur en paie le coût en étapes achetées et/ou en attrition maritime.
- C. La quantité et la durée du mouvement hémisphérique sont donc à la discrétion de chaque joueur.

7.5 Le Cap Sud

7.5.1 Règle générale

- A. Le Cap Sud (Cap Horn) est situé à l'extrémité de l'Amérique du Sud.
- B. Il y a deux hexagones, 5814 et 5715, dont l'un ou l'autre doit être franchi par une expédition pour contourner le Cap et entrer dans l'océan Pacifique et tout hexagone de mer à l'ouest du Cap, ou dans l'Atlantique, si elle vient de l'autre côté.
- C. Les hexagones du Cap ne font pas partie des océans Pacifique ou Atlantique.

7.5.2 Entrée dans le Cap

- A. Pour entrer dans l'un des hexagones du Cap, lancez un dé.
1. Sur un 1 ou un 2, l'expédition réussit à contourner le cap et peut continuer dans l'océan Pacifique.
 2. Sur un 3-6, la tentative de contourner le cap échoue, et l'expédition ne peut pas réessayer pendant ce tour. Elle peut soit rentrer chez elle, soit se déplacer ailleurs selon les règles du mouvement hémisphérique.
- B. Les jets de dé pour le contournement du Cap peuvent être effectués dans le Segment transocéanique ou hémisphérique et s'appliquent au mouvement à travers le Cap dans les deux directions.

7.5.3 Portulan

- A. Lorsqu'une nation a réussi à contourner le Cap Sud, elle possède un portulan, ou livre d'instructions de navigation, qui permet à n'importe laquelle de ses expéditions de traverser le Cap librement à n'importe quel moment du jeu.
- B. Le Cap ne peut être franchi librement que si la nation est en possession d'un portulan.
- C. Les nations possédant des portulans peuvent vendre les informations à d'autres nations.

7.5.4 Colonies interdites sur le Cap

Aucune nation ne peut établir de colonie/port dans l'un des hexagones du Cap.

7.6 Rivières

Aucun navire ne peut naviguer sur une rivière. Les rivières ne sont utilisées que pour réduire les effets de l'attrition (12.2.3).

7.7 Îles sans valeur

Certaines îles du jeu n'ont aucune valeur : le Groenland, toutes les îles au nord de la ligne d'hexagone 0400, les Malouines (5611 et 5612), la Terre de Feu (5715), et la chaîne d'îles au large de la côte du Chili moderne. Les expéditions peuvent y débarquer si elles le souhaitent vraiment, mais les colonies sont interdites.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

7.8 Empilement naval

- A. Il n'y a pas de limite d'empilement en mer. Une nation peut avoir autant de navires que souhaité dans un même hexagone.
- B. Il y a des limites à ce que chaque navire peut transporter (7.1).

8.0 COMBAT NAVAL

- A. Si le combat est engagé, totalisez les forces de combat respectives de chaque camp. Comparez la force de l'attaquant à celle du défenseur pour déterminer le rapport de force.
- B. Lancez un dé et trouvez le résultat sur la Table des Résultats de Combat Naval (*Naval Combat Results Table*).

8.1 Quand un combat se produit

8.1.1 Hexagone de mer partielle

- A. Le combat naval ne peut avoir lieu que dans des hexagones de mer partielle. Il ne peut jamais avoir lieu dans un hexagone de pleine mer. Les caravelles et les caraques peuvent engager un combat naval, mais pas les flottes de galions.
- B. Les Explorateurs ne sont pas nécessaires pour le combat naval.

8.1.2 Combat non obligatoire

- A. Lorsque des navires de pays opposés sont présents dans le même hexagone de mer partielle dans un Segment naval hémisphérique (et seulement dans ce cas), il y a une possibilité de combat naval.
- B. L'un ou l'autre des camps peut choisir d'initier le combat.
- C. Si aucun des deux ne désire le combat, le joueur en phase peut se déplacer (sans pénalité de mouvement), ou rester dans l'hexagone.

8.1.3 Adversaires multiples

- A. Lorsqu'un joueur entre dans un hexagone occupé par l'ennemi et décide d'engager le combat, il y a combat.
- B. Le joueur qui se déplace est l'attaquant.
- C. Si l'hexagone est occupé par les navires de plus d'un joueur ennemi, le joueur qui se déplace peut choisir d'attaquer les navires d'un, de plusieurs ou de tous les pays.
- D. Le joueur en mouvement peut choisir d'attaquer les navires d'un pays en premier et ensuite les navires de l'autre pays, si désiré.

8.1.4 Forces combinées

- A. Les deux joueurs ennemis peuvent décider de combiner leurs forces s'ils ont un traité en vigueur à ce moment-là (6.7.2).
- B. Le joueur en mouvement doit alors attaquer les navires des joueurs ennemis combinés.
- C. Le traité doit être annoncé par les joueurs ennemis avant que le joueur ami ne déclare l'attaque.
- D. Les traités ne peuvent pas être utilisés pour combiner les forces lors d'une attaque. Les navires d'un seul pays peuvent attaquer en même temps.

8.1.5 Joueur n'étant pas en phase d'attaque comme attaquant

- A. Si le joueur en mouvement refuse d'attaquer, le joueur qui n'est pas en mouvement peut essayer d'attaquer, et lance un dé.
 - 1. Sur un 1-3, le combat a lieu. Le joueur qui ne se déplace pas est l'attaquant.
 - 2. Sur un 4-6, il n'y a pas de combat et le joueur en mouvement peut continuer à se déplacer.

- B. Le joueur ennemi qui ne se déplace pas peut choisir de n'attaquer qu'un joueur en mouvement et ne peut pas attaquer un autre joueur qui ne se déplace pas, même s'il y en a un dans l'hexagone.

8.1.6 Effets de l'échec d'initiation du combat

Si un joueur qui ne se déplace pas échoue dans sa tentative d'engager le combat, le joueur en mouvement ne peut pas choisir de s'arrêter dans cet hexagone mais doit continuer son mouvement.

8.2 Attaquer

8.2.1 Coût en PM

- A. Il coûte 3 PM à un joueur en mouvement pour engager un combat, quel que soit le camp qui l'initie.
- B. Il n'y a aucun coût pour le joueur qui ne se déplace pas.

8.2.2 Limites des combats

Une expédition individuelle peut engager autant de combats navals qu'elle le souhaite, à condition qu'elle ait suffisamment d'étapes et qu'elle paie les coûts d'attrition nécessaires à la fin de la phase (7.4).

8.2.3 Limites pour être attaqué

Un navire donné peut être attaqué un nombre quelconque de fois au cours d'un Segment de mouvement hémisphérique. Cependant, les navires qui ont été attaqués par une expédition donnée ne peuvent pas être attaqués par cette expédition plus d'une fois dans un tour. Ils peuvent être attaqués par une autre expédition.

8.2.4 Une expédition à la fois

- A. Une expédition doit terminer tous ses mouvements et ses combats avant qu'une autre expédition ne commence à se déplacer et à mener des combats. Un joueur ne peut pas déplacer une expédition dans un hexagone, y faire entrer une autre expédition pour la renforcer, puis engager un combat avec les deux expéditions.
- B. Une fois qu'un joueur a arrêté les opérations avec une expédition donnée, et commence les opérations avec une nouvelle, le Segment de mouvement de la première expédition est terminé.

8.2.5 Procédure de combat

- A. Lorsque vous engagez un combat, ajoutez les forces de combat de toutes les caraques et caravelles participant au combat. (rappelez-vous qu'une caravelle a une force d'attaque différente de sa force de défense).
- B. Incluez les forces de combat de toutes les unités de soldats présentes à bord des navires, mais pas les forces des soldats présents dans le même hexagone sur terre.
- C. Les forces totales de chaque camp sont ensuite comparées et ramenées à l'un des rapports de force figurant sur la Table de Résultats de Combat Naval, en supprimant les fractions.
Exemple : 16 contre 9 serait arrondi à 1 contre 1, alors que 9 contre 16 serait un rapport de 1 contre 2.
- D. Pour les rapports de force inférieurs à 1-2, ou supérieurs à 4-1, utilisez les colonnes correspondantes.
- E. Lancez un dé pour obtenir le résultat.

8.3 Résultats du combat

8.3.1 Résultats généraux

- A. Les résultats des combats navals sont exprimés en termes de navires perdus par l'attaquant (A) ou par le défenseur (D).

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- B. Le choix du ou des navires (et de leur cargaison) à retirer est déterminé par le joueur qui perd le(s) navire(s).
- C. Dans le cas où deux joueurs ont combiné leurs forces (8.1.3, 8.1.4), le joueur adverse détermine quel joueur doit perdre des navires. Le joueur désigné comme perdant retire alors tous les navires requis par le combat.

8.3.2 Navires de prise

- A. Certains résultats de la TRC Navale sont accompagnés d'un astérisque, ce qui signifie que le joueur victorieux (celui qui n'a pas perdu de navires dans ce résultat) peut prendre un navire de prise (15.4.4).
- B. Au lieu de retirer les navires éliminés, le joueur victorieux peut choisir de prendre comme prise l'un des navires désignés comme perdus par le joueur perdant.
- C. Le joueur garde ce navire et sa cargaison. Tous les Colons et soldats à bord sont éliminés. Les éventuels Explorateurs, Conquistadors ou Missionnaires peuvent être retenus contre rançon ou tués, selon le souhait du joueur qui a capturé le navire.
- D. C'est l'une des raisons pour lesquelles les joueurs doivent tenir un registre à tout moment de ce que chaque navire transporte.

8.3.3 Les conséquences

- A. Une fois toutes les pertes éliminées, le joueur en mouvement peut quitter l'hexagone ou y rester.
- B. Si le joueur en mouvement reste, le joueur qui ne se déplace pas ne peut pas engager le combat contre ces navires avant son tour.

8.4 Invasion navale des ports

Une expédition peut attaquer des ports et les unités terrestres qui s'y trouvent par invasion navale. Une invasion navale utilise la Table des Résultats de Combat Terrestre, bien qu'elle vienne de la mer.

8.4.1 Invasion navale : Présence de navires ennemis au port

- A. Une expédition navale ne peut lancer une invasion navale d'un port que si elle se trouve dans l'hexagone du port et qu'il n'y a pas de navires ennemis dans cet hexagone.
- B. Si des navires ennemis sont présents dans l'hexagone, ils doivent d'abord être éliminés par combat naval.
- C. Comme les flottes de galions ne peuvent pas être attaquées, leur présence dans un hexagone de port assure la sécurité de ce port, mais pas celle des autres navires.

8.4.2 Débarquement de la force d'invasion

- A. S'il n'y a aucun navire ennemi présent, ou s'ils ont tous été éliminés, alors l'expédition amie en mouvement peut débarquer tous les soldats qu'elle a dans ses navires dans l'hexagone de port. Ceci est une exception à 7.2.4 et 15.3.2.
- B. Les soldats peuvent alors attaquer le port lors de ce même Segment de mouvement hémisphérique (bien que l'Invasion Navale soit en fait un combat terrestre, elle se produit pendant le Segment de mouvement naval hémisphérique et n'est pas considérée comme un combat terrestre pour les besoins de la Séquence de jeu).

8.4.3 Défenseur doublé

Les forces de combat de toutes les unités qui se défendent dans un hexagone de port sont doublées pour les besoins de l'Invasion Navale uniquement (les unités attaquées dans un port par un combat terrestre normal ne sont pas doublées).

8.4.4 Soutien naval

Les unités terrestres envahissantes peuvent utiliser un soutien naval, ajoutant un point de force de combat pour chaque caraque amie dans l'hexagone.

Exemple : Si quatre détachements de soldats attaquent un port, soutenus par quatre caraques, leur total sera de 20 points de force de combat (4 soldats x 4 = 16 + 4 caraques = 20).

8.4.5 Procédure de combat

Comparez les forces des unités en attaque et en défense (doublée) pour trouver le rapport de force, lancez un dé, et trouvez le résultat sur la Table des Résultats de Combat Terrestre selon 11.0.

8.4.6 Suites du combat

- A. Si les unités en défense sont vaincues, elles doivent reculer d'un hexagone depuis l'hexagone du combat (11.2.2).
- B. Les unités attaquantes qui n'ont pas réussi doivent se replier dans leurs navires.

8.4.7 Résultat d'une invasion réussie

- A. Un envahisseur victorieux peut choisir de laisser tous, certains ou aucun de ses soldats dans le port.
- B. Les unités qui ne restent pas peuvent embarquer sur les navires, qui peuvent continuer à se déplacer et à engager le combat selon les règles du mouvement continu (7.4), bien qu'ils ne puissent plus attaquer ce port pendant ce tour.

9.0 ATTRITION NAVALE

A la fin de chaque Phase navale, les joueurs doivent vérifier que chaque expédition n'a pas subi de pertes d'attrition dues aux rigueurs d'un long voyage en haute mer (tempêtes, scorbut, mutineries, etc.). Plus le voyage est long, plus l'attrition est importante. Toutes les unités retirées par attrition sont éliminées.

9.1 Vérification de l'attrition navale

9.1.1 Quand vérifier

- A. Chaque expédition doit vérifier individuellement l'attrition navale à la fin de chaque Phase navale.
- B. Le Niveau d'Attrition dépend de la durée du voyage de l'expédition concernée.
- C. La première Phase navale a deux Segments de mouvement naval, les joueurs peuvent donc avoir besoin de vérifier l'attrition deux fois.

9.1.2 Procédure

- A. Pour vérifier l'attrition d'une expédition donnée, totalisez le nombre d'étapes parcourues par cette expédition pendant cette phase, lancez un dé, en croisant le résultat du dé sur la Table d'Attrition Navale (*Naval Attrition Table*) avec le nombre d'étapes parcourues.
- B. Le résultat est l'unité ou les unités à retirer des navires, ou les navires eux-mêmes.

9.2 Effets de l'Attrition

- A. L'attrition navale affecte toutes les unités présentes sur le navire au moment du test d'attrition, plus toutes les unités qui étaient sur cette expédition à n'importe quel moment au cours de cette Phase navale.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- B. Les pertes dues à l'attrition doivent d'abord être prises sur les unités se trouvant effectivement sur les navires au moment du test d'attrition.
- C. Si cela n'est pas possible, prenez les pertes des unités qui avaient été sur l'expédition au cours de cette phase.
- D. N'éliminez que les unités désignées par la Table d'Attrition Navale.
- E. Si les unités désignées n'ont jamais été présentes sur l'expédition, elles n'ont pas à être éliminées.
- F. Seules les unités présentes au début de la phase, et non du tour, sont affectées.

9.3 Pénalités pour dépassement des étapes achetées

- A. Si une expédition dépasse le nombre d'étapes achetées et allouées à cette expédition, effectuez un jet d'attrition navale pour cette expédition dans la colonne 9+.
- B. Si une expédition parcourt plus de neuf étapes lors d'une phase et dépasse également le nombre d'étapes achetées et allouées, cette expédition doit effectuer deux jets de dé dans la colonne 9+.
- C. Parce qu'il y a deux Phases navales, et que toutes les limites sont achetées avant ces phases, les joueurs doivent être prudents dans l'allocation des étapes achetées lors de la première Phase navale.

9.4 Exemple d'attrition navale

Une expédition voyage pendant le Segment transocéanique d'Europe en Guinée (3 étapes). Dans le Segment hémisphérique suivant, elle utilise 16 PM (2 étapes) pour se rendre à Chichen Itza. Elle a donc utilisé cinq étapes au total. Comme le joueur avait acheté sept étapes pour cette expédition lors de la Phase du Conseil, l'expédition n'a pas dépassé son allocation d'étapes. Elle utilise la colonne 5 pour l'attrition navale, obtient un 3 et doit donc retirer un Colon du jeu. Ce Colon peut soit faire partie de l'expédition, soit avoir été déposé par l'expédition en Guinée (en supposant qu'un Colon faisait partie de l'expédition).

Maintenant, la même expédition, lors de la Phase navale finale, retourne en Europe depuis l'Empire Maya (*Mayan Empire*, côte Est) en utilisant quatre étapes. Comme elle avait déjà utilisé cinq de ses étapes lors de la Phase navale précédente, elle a maintenant utilisé un total de neuf étapes, soit deux de plus que son allocation achetée. L'attrition doit être vérifiée en utilisant la colonne 9+.

10.0 MOUVEMENT TERRESTRE

- A. Pendant le Segment de mouvement terrestre, une nation peut déplacer autant de ses unités terrestres - soldats, Colons, Conquistadors et Missionnaires - qu'elle le souhaite.
- B. Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, à condition qu'elles se déplacent uniquement sur terre.
- C. Toutes les restrictions de mouvement s'appliquent également à toutes les unités.
- D. Les unités sont déplacées une par une, ou en piles, en traçant un chemin d'hexagones contigus et connectés à travers la grille d'hexagones. Lorsqu'une unité entre dans chaque hexagone, elle doit dépenser un PM de sa capacité totale de mouvement.
- E. Après avoir terminé son mouvement, une nation peut engager un combat terrestre avec toute force européenne présente dans le même hexagone que ses unités.

10.1 Comment les unités se déplacent

- A. Les unités terrestres peuvent être déplacées pendant la Phase de mouvement terrestre (Exception : Invasion Navale, 8.4).
- B. Un joueur peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite, aussi loin que sa capacité de mouvement le permet, mais il n'est pas obligé d'utiliser la totalité de sa capacité de mouvement.
- C. Les unités doivent s'arrêter en entrant dans un hexagone occupé par l'ennemi. Elles ne peuvent plus se déplacer pendant ce tour.
- D. Les Colons non accompagnés de soldats ne peuvent jamais entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.

10.2 Effets du terrain

- A. Chaque unité dépense un PM pour entrer dans un hexagone de terrain.
- B. Il n'y a pas de pénalité pour traverser une rivière ; cependant, les côtés d'hexagone de mer et de lac ne peuvent pas être traversés.
- C. Les unités ne peuvent pas traverser les côtés d'hexagone de montagne.

10.3 Empilement des unités

10.3.1 Règle générale

- A. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités terrestres qui peuvent être présentes dans un hexagone.
- B. Pour les besoins de la collecte des ressources (14.0), seules les cinq premières unités de Colons sont comptées.

10.3.2 Plusieurs nations dans un même hexagone

- A. Les unités terrestres de différentes nations ne peuvent pas coexister pacifiquement dans le même hexagone.
- B. Si des unités terrestres de deux pays se trouvent dans le même hexagone terrestre, le combat est automatique et obligatoire (11.0).
- C. Les unités cessent immédiatement leur mouvement lorsqu'elles entrent dans un hexagone occupé par l'ennemi (exception : Missionnaires, 15.6.2).

10.4 Zones de contrôle

- A. Il n'y a pas de zones de contrôle.
- B. Les unités terrestres n'affectent que l'hex dans lequel elles se trouvent.
- C. La présence d'un navire ennemi dans un hex côtier n'a aucun effet sur le mouvement terrestre ou le combat terrestre, mais affecte l'Invasion Navale (8.4).

10.5 Embarquement/Débarquement

- A. Il n'y a pas de coût en PM terrestres pour les unités terrestres pour embarquer ou débarquer des navires.
- B. Il y a un coût pour les unités navales (3 PM) pour embarquer ou débarquer des unités terrestres dans un hex.
- C. Les unités terrestres ne peuvent pas débarquer pendant le premier Segment transocéanique, et l'or ne peut être chargé que pendant un Segment de ressources.

11.0 COMBAT TERRESTRE

- A. Un combat a lieu lors du Segment de Mouvement Terrestre lorsque les unités d'un joueur entrent dans un hexagone occupé par les unités d'un autre joueur.
- B. Un tel combat est obligatoire. Les joueurs ne peuvent pas convenir de ne pas avoir de combat dans un tel cas.
- C. Tout combat est résolu après que tout mouvement de ce joueur ait cessé.
- D. Chaque camp engage le combat dans son propre Segment de Mouvement Terrestre.

11.1 Procédure de combat

11.1.1 Quand le combat se produit

- A. Le combat se produit automatiquement lorsqu'un joueur déplace des unités dans un hexagone occupé par les unités d'un autre joueur.
- B. Le joueur qui se déplace est l'attaquant. Le joueur qui occupait initialement l'hexagone est le défenseur.
- C. Toutes les unités dans l'hexagone doivent engager le combat. Exception : Les Colons ne peuvent pas attaquer, 11.1.3.
- D. Une nation doit terminer tout mouvement terrestre avant de procéder à un combat terrestre.

11.1.2 Rapport de combat

Le combat est résolu en totalisant la force de combat de chaque camp, puis en comparant les totaux sous forme de ratio entre la force de l'attaquant et la force du défenseur, en arrondissant les fractions en faveur du défenseur.

Exemple : Si 26 points attaquent 9 points, le rapport de force de la TRC serait de 2 contre 1. Si l'attaque était de 9 contre 26, la cote serait de 1 contre 3.

11.1.3 Les Colons se défendent uniquement

- A. Les Colons ne peuvent utiliser leur force de combat qu'en défense.
- B. Les Colons ne peuvent jamais attaquer. Ils peuvent être présents dans un hexagone avec des unités amies en attaque, mais ils ne participent pas à l'attaque. Ils ne subissent aucun résultat négatif.

11.1.4 Effets du terrain

Le terrain n'a aucun effet sur le combat.

11.2 Résultats du combat

11.2.1 Explication des résultats

- A. La lettre A sur la TRC fait référence aux unités attaquantes.
- B. La lettre D désigne les unités en défense.
- C. Une fraction à côté de la lettre fait référence à la fraction du nombre total de détachements de soldats que le camp approprié doit retirer, en arrondissant au supérieur. Les unités retirées sont éliminées.
- D. Un joueur peut choisir de retirer deux unités de Colons pour un détachement de soldats, si le nombre d'unités de Colons présentes est suffisant.
- E. Si seuls des Colons sont présents, chaque Colon est compté comme un détachement de soldats pour déterminer les pertes. Sinon, les pertes de Colons sont volontaires.

11.2.2 Retraites

- A. Le camp perdant (11.2.3) doit battre en retraite d'un hexagone depuis l'hexagone du combat.
- B. Toutes les unités qui battent en retraite doivent retraire dans le même hexagone ; elles ne peuvent pas se séparer pendant une retraite.
- C. Les unités ne peuvent pas retraire dans un hex occupé par l'ennemi ou à travers ou dans un terrain infranchissable.
- D. Si une unité ne peut pas retraire, elle est éliminée.

11.2.3 Camp perdant

- A. Le camp perdant est déterminé comme suit :
 1. Si un camp est le seul à subir des pertes, il est considéré comme le camp perdant de la bataille.
 2. Dans les résultats de combat où les deux camps subissent des pertes, le camp ayant le moins de points de force de soldats restants dans cet hexagone est le "camp perdant".
 3. Si les deux camps ont un nombre égal de points de force de soldats restants, l'attaquant est considéré comme le camp perdant.
- B. Le camp perdant doit battre en retraite.

11.2.4 Pas d'avance après combat

Il n'y a pas d'avance après le combat. Les unités victorieuses occupent l'hexagone dans lequel le combat a eu lieu.

11.2.5 Exemple de combat

La France, avec six détachements de soldats, attaque l'Angleterre, avec deux détachements de soldats et une unité de Colons. Le rapport de force est de 24 contre 9 (8+1), soit 2-1. La France obtient un 6, ce qui donne un A $\frac{1}{2}$ /D $\frac{1}{4}$. La France retire la moitié de sa force, laissant trois détachements. L'Angleterre doit retirer un détachement de soldats ($\frac{1}{4}$ arrondi vers le haut dans ce cas) et battre en retraite de l'hexagone, car elle a moins de points de force de soldats restants que la France, même si cette dernière a subi de plus grandes pertes dans la bataille.

12.0 ATTRITION TERRESTRE

L'attrition terrestre simule les effets des rigueurs et des difficultés de la vie dans un environnement nouveau et potentiellement hostile. L'attrition terrestre dépend uniquement de l'emplacement, plutôt que de la distance parcourue. Le nombre d'unités dans un hexagone et la durée de leur séjour n'ont aucun effet sur l'attrition terrestre.

12.1 Niveaux d'attrition terrestre

- A. Chaque zone a un Niveau d'Attrition (1-4), qui se trouve sur la ligne inférieure de l'Affichage des Informations de Zone.
- B. Ces niveaux ne changent jamais (contrairement aux Niveaux d'Indigènes, qui changent). Cependant, ils peuvent être ajustés par le terrain dans l'hexagone en question, ou par la présence de Conquistadors.

12.2 Effets du terrain sur les niveaux d'attrition

12.2.1 Forêt/jungle

Un hexagone de forêt/jungle ajoute un au Niveau d'Attrition de la zone pour les unités qui se trouvent dans cet hexagone.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

12.2.2 Terrain accidenté

Un hex de terrain accidenté ajoute deux au Niveau d'Attrition de la zone.

12.2.3 Hexagones côtiers, îles, rivières, grands lacs

- A. Soustrayez 1 au Niveau d'Attrition de la zone pour les unités dans un hexagone côtier, un hexagone d'île, ou tout hexagone avec un côté d'hexagone de rivière.
- B. Soustrayez également 1 pour les unités dans un hex contenant un grand lac ou un côté d'hex de grand lac.

12.2.4 Limites du Niveau d'Attrition

Le Niveau d'Attrition de zone ne peut jamais être inférieur à 1 ni supérieur à 5.

12.3 Espagne et attrition du terrain

Les unités espagnoles dans un hexagone avec un Conquistador soustraient 1 au jet de dé lors de la vérification des résultats d'attrition.

12.4 Déterminer l'attrition

- A. Vérifiez l'attrition lors du Segment d'attrition terrestre de la Phase terrestre.
- B. Vérifiez l'attrition dans chaque hexagone contenant des unités terrestres.
- C. Les résultats pour l'hexagone ne s'appliquent qu'aux unités terrestres se trouvant réellement dans l'hexagone.
- D. Si le type d'unité désigné par la Table d'Attrition Terrestre n'est pas présent dans l'hex, cette partie du résultat est ignorée.

Exemple : L'Espagne a six détachements de soldats, un Colon, et un Conquistador dans l'hexagone 3817. Le Niveau d'Attrition de zone pour l'Empire Inca (*Incan Empire*) est de 3, auquel deux sont ajoutés car les unités sont dans un hexagone de terrain accidenté, ce qui donne un Niveau d'Attrition total de 5. Un 5 est obtenu, réduit à un 4 à cause du Conquistador. Le résultat de la table indique 2C. L'Espagne doit retirer la seule unité de Colons.

13.0 OR ET TRÉSOR

- A. L'or représente non seulement l'or lui-même, mais aussi les pierres précieuses et l'argent. L'or provient des mines, le trésor des cités au trésor.
- B. La valeur de l'or extrait est la même dans tous les endroits du continent, mais elle est différente pour les mines situées dans les Caraïbes.
- C. L'or doit être découvert. Une fois qu'il a été découvert, il est extrait, puis transporté physiquement vers l'Europe.
- D. Les mines et les cités au trésor peuvent manquer d'or ou de trésor et s'épuiser.

13.1 Or du continent

L'or du continent désigne l'or extrait dans n'importe quel hexagone en dehors des Caraïbes.

13.1.1 Tentative de découverte

- A. Les Colons et les soldats peuvent découvrir de l'or dans un hexagone de mine.
- B. Si une unité terrestre est présente dans un hexagone de mine non-exploité au début du Segment de l'or de la Phase terrestre,

le joueur qui contrôle cette unité peut lancer un dé pour tenter de découvrir de l'or.

13.1.2 Découverte réussie

- A. Sur un 1 ou un 2, de l'or est découvert dans l'hexagone continental.
- B. Un joueur peut commencer l'exploitation minière dès qu'un Colon est présent.

13.1.3 Découverte infructueuse

Sur un 3-6, le joueur n'a pas réussi à découvrir de l'or et ne peut pas relancer le dé pour l'hexagone dans le même tour, mais peut réessayer lors d'un tour ultérieur.

13.1.4 Production d'or sur le continent

- A. Chaque mine continentale produit 25 ducats d'or à chaque tour où elle est exploitée.
- B. L'or est produit lors du Segment or de la Phase terrestre et est représenté en plaçant un pion or de la dénomination totale correcte sur l'hexagone pendant ce Segment.

13.1.5 Épuisement

- A. Tant qu'un Colon est présent, une mine continue à produire 25 ducats d'or par tour jusqu'à ce qu'elle soit épuisée.
- B. A la fin de chaque Segment de l'or, après que la production ait été prélevée sur chaque mine en activité, lancez deux dés pour chaque mine exploitée pendant ce tour. Sur un 2 ou un 11, la mine est épuisée.
- C. Une mine épuisée ne peut plus être exploitée jusqu'à la fin de la partie. Pour indiquer l'épuisement, placez un marqueur "Depleted" sur la mine.

13.1.6 Effet de l'extraction de l'or sur la collecte des ressources

- A. Un hexagone exploité pour l'or (par opposition à la collecte de trésors) ne peut pas être utilisé pour collecter des ressources (14.2).
- B. Une zone avec au moins une mine d'or active (pas une cité au trésor) a automatiquement un Niveau de Ressource de zone de un, quel que soit le niveau des autres zones ce tour.

13.1.7 Colons nécessaires à la production d'or

- A. Pour qu'une mine soit exploitée et que l'or soit produit et collecté, au moins une unité de Colons doit être présente dans l'hexagone de la mine au début du Segment de l'or.
- B. Le nombre de Colons présents dans l'hexagone n'a aucune incidence sur la production de la mine, tant qu'il y en a au moins un.

13.2 Or des Caraïbes

13.2.1 Zone des Caraïbes

La zone des Caraïbes comprend toutes les îles situées entre le Grand Sud (*Deep South*) et l'Amérique du Sud, à l'exception de l'île de l'hexagone 2712.

13.2.2 Découverte de l'or

Les règles et méthodes pour obtenir de l'or des Caraïbes sont exactement les mêmes que pour l'or du continent, avec les exceptions suivantes :

1. Les mines d'or des Caraïbes sont découvertes sur un jet de 1 à 4.
2. Les mines des Caraïbes produisent 15 ducats d'or par tour.
3. Les mines des Caraïbes s'épuisent sur un jet de 1-2 (en utilisant un seul dé).

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

13.3 Trésor et pillage

Il y a trois cités au trésor : Cuzco, Tenochtitlan, et Chichen Itza. Ces villes contiennent d'immenses richesses - l'héritage des légendaires empires inca, aztèque et maya.

13.3.1 Procédure de pillage

- A. Pour piller une cité au trésor, un joueur doit commencer le Segment de l'or avec au moins un détachement de soldats dans l'hexagone.
- B. Le Niveau d'Indigènes de la zone doit être de 0. Si le Niveau d'Indigènes est supérieur, la ville ne peut pas être pillée, bien qu'elle puisse être occupée physiquement.
- C. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour piller. La présence d'un détachement de soldats suffit.

13.3.2 Production de trésors

Les trésors sont produits (pris) de la même manière que l'or (13.1.4). La quantité de trésor qui peut être prise dans un Segment de l'or de chaque cité est la suivante :

Cité	Montant par tour (ducats)
Cuzco	100
Tenochtitlan	75
Chichen Itza	40

13.3.3 Épuisement

Les cités au trésor peuvent s'épuiser de la même manière que les mines d'or (13.1.5). Cependant, l'épuisement se fait sur un jet de 7 ou 11.

13.3.4 Effet du pillage sur la collecte des ressources

Des Points de Ressource peuvent être pris dans un hexagone où se déroule un pillage. Le pillage n'a aucun effet sur la collecte des ressources.

13.4 Transport de l'or et des trésors

L'or et le trésor doivent être physiquement transportés vers l'Europe pour être crédités à une Trésorerie nationale. Ils peuvent d'abord être transportés par voie terrestre jusqu'à un port et y être chargés, sous forme de pions d'or, à bord d'un navire se dirigeant (éventuellement) vers l'Ancien Monde.

13.4.1 Port ami requis

- A. L'or et le trésor doivent être expédiés du Nouveau Monde vers l'Europe depuis des ports amis (16.5).
- B. Si un hexagone de mine ou de ville se trouve à l'intérieur des terres, l'or ou le trésor doit d'abord être transporté par voie terrestre jusqu'à un port ami.

13.4.2 Méthode de transport

- A. L'or et le trésor peuvent être transportés par voie terrestre soit par un soldat, soit par une unité de Colons.
- B. Un soldat ou une unité de Colons peut transporter une quantité illimitée d'or ou de trésor.
- C. Les pions d'or ne peuvent pas se déplacer seuls.

13.4.3 Charger de l'or/trésor à bord d'un navire

- A. Une fois que l'or ou le trésor a atteint un port ami, il peut être chargé à bord d'un navire dans le Segment de ressources par l'équipage intégré du navire, sans coût pour le navire ou l'unité terrestre qui le transporte.

- B. Aucune unité terrestre n'a besoin d'être présente pour le chargement.

- C. L'or, une fois chargé à bord d'un navire, est ensuite transporté par le navire vers l'Europe, ou vers un autre port ami.

13.4.4 Limites du transport terrestre de l'or/trésor

L'or et les trésors doivent être expédiés depuis un port ami dans la zone où ils ont été produits, ou depuis une zone adjacente. En cas d'expédition depuis un port situé dans une zone adjacente, ce port ne peut pas se trouver à plus de huit PM de la mine ou de la ville.

Exemple : L'or de Californie ne peut pas être expédié depuis la côte est de Sonora car l'hexagone côtier le plus proche se trouve à neuf PM.

Exception : Le trésor de Cuzco peut être expédié en Europe depuis n'importe quel port ami de Rio del Plate.

13.4.5 Capture d'or/de trésor pendant le transport terrestre

Si des unités terrestres sont attaquées alors qu'elles possèdent de l'or ou un trésor, et sont obligées de retraiter de l'hexagone, l'or ou le trésor est capturé par les unités attaquantes.

13.4.6 Attaques de navires transportant de l'or

- A. Si des navires sont attaqués alors qu'ils transportent de l'or et que le vainqueur du combat naval reçoit un navire de prise (8.3.2, 15.4.4), l'or ou le trésor qui se trouve sur ce navire devient la propriété du vainqueur et peut être transféré sur ses navires. Il est possible pour le vainqueur de recevoir plusieurs navires de prise.
- B. Les autres navires éliminés au combat emportent leur or au fond de la mer avec eux.
- C. Le chargement de chaque navire (personnes et marchandises) doit être enregistré.
- D. Le fait de ne pas enregistrer le contenu de chaque navire entraîne la perte de la capacité maximale du navire est considéré comme perdu.

13.5 Abandon de mines

- A. À un moment donné de la partie, un joueur peut déterminer qu'il serait plus rentable de collecter des ressources que d'exploiter une mine d'or et peut donc abandonner une ou plusieurs mines pour collecter des ressources à la place.
- B. Cela se fait en plaçant un marqueur "Abandoned" (*Abandonné*) sur la mine au début d'un Segment de l'or. Aucun or ne peut être pris pendant ce tour.
- C. Une mine abandonnée n'est pas épuisée. Elle peut être rouverte à tout moment en retirant le marqueur "Abandoned" au début d'un Segment de l'or.
- D. Tout joueur peut rouvrir une mine abandonnée, quel que soit son propriétaire initial.

14.0 RESSOURCES

Chaque hexagone est capable de produire des ressources pour la nation qui l'occupe. Les ressources sont collectées sous forme de ducats. Elles proviennent des marchandises acquises auprès des colonies du Nouveau Monde (ainsi que vendues à celles-ci).

14.1 Niveau de Ressources

- A. Le Niveau de Ressources est un nombre (trouvé sur la piste d'enregistrement des tours – *Turn Record Track*) qui s'applique à toutes les zones colonisées pour la durée du tour.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- B. Il indique le nombre de ducats par Colon qu'une nation peut ajouter à sa Trésorerie.
- C. R2 sur l’Affichage des Informations de Zone signifie que la zone rapporte le double du Niveau de Ressources actuel.
- D. Le Niveau de Ressources augmente au fur et à mesure que la partie avance.

14.2 Collecte des ressources

14.2.1 Limites

- A. Chaque unité de Colons dans un hexagone tire l'équivalent du Niveau de Ressources en ducats.
- B. Il y a une limite de cinq Colons par hexagone qui peuvent piocher des ressources.
- C. Il y a une limite de 20 Colons par nation qui peuvent puiser des ressources dans une zone donnée.
- D. Les soldats ne peuvent jamais prélever de ressources.

14.2.2 Restrictions sur les ressources minières

Les zones où l'or est exploité sont sévèrement limitées dans leur capacité à collecter des ressources (13.1.6).

14.2.3 Transport non requis

Les ressources n'ont pas besoin d'être transportées. Elles sont automatiquement créditées dans les Trésoreries nationales individuelles lors de la Phase de collecte des ressources.

14.2.4 Exemple de ressources

L'Espagne a 13 Colons dans les Caraïbes au Tour 11 et ne cherche pas d'or dans aucun hexagone. Pendant la Phase de collecte des ressources, l'Espagne ajoute 78 ducats à sa Trésorerie nationale : $13 \text{ (Colons)} \times 3 \text{ (Niveau de Ressources)} = 39 \times 2 \text{ (capacité de ressources doublée pour le tour)} = 78$. Si l'Espagne avait extrait de l'or dans n'importe quel hexagone de cette région, elle aurait reçu 26 ducats en ressources ($13 \times 1 \times 2 = 26$), tant qu'aucun Colon ne se trouvait dans les hexagones de mines.

15.0 UNITÉS SPÉCIALES

15.1 Colons

- A. Les Colons représentent les personnes disposées ou persuadées de voyager vers le Nouveau Monde pour le coloniser. Ils sont utilisés pour découvrir et superviser l'exploitation de l'or, pour fonder des colonies et des ports, et pour collecter des ressources.
- B. Les Colons ne peuvent pas être achetés ; ils ne sont disponibles que par le biais de la Table des Événements Aléatoires.
- C. Les Colons doivent être entretenus ; cependant, les Colons qui ne sont pas effectivement dans le Nouveau Monde à la fin d'un tour sont éliminés.
- D. Les Colons ne peuvent pas être accumulés en Europe.
- E. Chaque unité de Colons a une force de combat de un, qui ne peut être utilisée que pour la défense.
- F. Les Colons se présentent en valeurs de 1, 2 et 5. Ces valeurs peuvent être utilisées pour faire la monnaie.

15.2 Soldats

- A. Les soldats sont utilisés pour la protection, la conquête et le pillage.

- B. Ils peuvent être achetés au prix de quatre ducats par détachement.
- C. Deux détachements équivalent à une compagnie, et trois compagnies (six détachements) constituent un régiment.
- D. Les soldats doivent être entretenus.
- E. Les valeurs des soldats peuvent être interchangées, comme pour les Colons.

15.3 Explorateurs

Les Explorateurs sont des personnages historiques réels utilisés pour mener des Voyages de Découverte.

15.3.1 Disponibilité

- A. Les Explorateurs deviennent disponibles sur la Piste d'Enregistrement des Tours. Ils sont identifiés par leur nom et leur pays.
- B. Chaque Explorateur apparaît en Europe au début de son tour d'apparition et est disponible pour diriger des expéditions à partir de ce tour.
- C. Retirez les Explorateurs du jeu (s'ils ne sont pas morts par attrition ou au combat) à la fin du tour lorsqu'ils sont désignés comme tels par la Piste d'Enregistrement des Tours, même s'ils se trouvent dans le Nouveau Monde.

15.3.2 Voyages de Découverte

- A. Seuls les Explorateurs peuvent faire des Voyages de Découverte (18.1), des expéditions navales pour découvrir de nouvelles terres.
- B. Les expéditions sans Explorateur ne peuvent débarquer que dans des ports amis. Elles ne peuvent pas débarquer dans des ports non-amis, mais elles peuvent cependant s'engager dans des Invasions navales (8.4).

15.3.3 Expéditions sans Explorateur

Lorsqu'une expédition sans Explorateur doit arriver dans un port ami et que ce port n'est plus ami ou n'existe plus lorsque l'expédition arrive, il y a trois possibilités d'action (au choix du joueur) :

- A. L'expédition peut s'arrêter dans l'hexagone s'il s'agit toujours d'un port, bien qu'il soit inamical, dans l'espoir d'y entrer pendant la Phase de mouvement hémisphérique ; ou
- B. L'expédition peut continuer à se déplacer pendant la Phase transocéanique vers le port ami le plus proche, en dépensant des étapes supplémentaires (le coût en PM de la destination initiale à la nouvelle destination) ; ou
- C. L'expédition peut retourner directement en Europe, après quoi elle ne peut plus naviguer pour le reste du tour.

15.3.4 Maintenance et location des Explorateurs

- A. Il n'y a pas de coût de maintenance pour les Explorateurs.
- B. Les nations peuvent louer des Explorateurs à d'autres nations à n'importe quel prix et pour n'importe quelle durée dont elles conviennent, dans les limites de leurs entrées et sorties en jeu.
- C. Cet arrangement financier doit être codifié dans un traité.

15.3.5 Explorateurs non autorisés sur terre

Les Explorateurs ne peuvent pas débarquer ni se déplacer par voie terrestre.

15.3.6 Explorateur français *Personne*

Les Français ont un Explorateur, *Personne*, qui arrive au Tour 17. C'est une unité non-historique ajoutée pour des raisons d'équilibre du jeu. Les joueurs peuvent choisir de ne pas tenir compte de cet Explorateur en

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

sachant que cela entravera sévèrement les opportunités françaises à un moment critique.

15.4 Corsaires

Les Corsaires étaient appelés les *Sea Dogs* anglais. A partir du tour 14, l'Angleterre reçoit des Explorateurs qui ont une seconde fonction : Corsaires. Les Corsaires sont des pirates semi-officiels engagés par la Couronne pour faire des raids et harceler les navires ennemis.

15.4.1 Capacité d'exploration

Les Corsaires peuvent toujours agir comme des Explorateurs normaux, auquel cas aucune règle spéciale ne s'applique à eux.

15.4.2 Capacités spéciales

- A. Les Corsaires qui souhaitent agir de manière spéciale peuvent naviguer n'importe où sans effectuer de jet d'attrition ; cependant, ils doivent acheter toutes les étapes utilisées : ils ne peuvent jamais dépasser les étapes qui leur sont allouées.
- B. Les expéditions de Corsaires ne peuvent jamais transporter de Colons, et les soldats qu'ils transportent ne peuvent jamais être débarqués, sauf s'ils s'engagent dans une Invasion navale.
- C. Les Corsaires ne peuvent jamais transporter l'or de leur propre pays. Ils peuvent obtenir de l'or ennemi lors d'un raid et le transporter.
- D. Les Corsaires peuvent faire des découvertes.

15.4.3 Taille des expéditions

Les Corsaires peuvent avoir dans leurs expéditions autant de navires que l'Angleterre peut se permettre.

15.4.4 Navires de prise automatique

- A. Tout navire perdu contre un Corsaire lors d'un combat naval est automatiquement considéré comme un navire de prise. Le Corsaire peut garder l'or, rançonner les Explorateurs et les Missionnaires, éliminer les Colons et les soldats, et couler ou garder (et utiliser) les navires comme il le souhaite.
- B. Chaque navire capturé doit être armé par l'un des détachements de soldats du Corsaire.
- C. Un Corsaire ne peut jamais avoir un navire sans équipage dans sa flotte ; chaque navire doit transporter au moins un détachement de soldats.

15.4.5 Bonus de combat

Toutes les règles de combat naval standard s'appliquent aux Corsaires. Cependant, dans tout combat dans lequel un Corsaire est engagé, les chances sont ajustées (augmentées ou diminuées, selon qu'il s'agit d'attaquer ou de défendre) en sa faveur d'une colonne.

Exemple : Un Corsaire attaquant à 2-1 utilisera la colonne 3-1 ; s'il est attaqué à 1-1, le joueur ennemi utilisera la colonne 1-2.

15.4.6 Liste des Corsaires

Les Explorateurs suivants sont considérés comme des Corsaires : Drake, Raleigh, Grenville et Hawkins. Ils ne sont des Corsaires que s'ils sont au service de l'Angleterre.

15.5 Conquistadors

Les Conquistadors sont des Explorateurs terrestres ; ils représentent les talents très particuliers que les Espagnols ont apportés à l'Age des Explorations. Ils ont une capacité de mouvement terrestre de 8.

15.5.1 Limité à l'Espagne

Seule l'Espagne reçoit des Conquistadors.

15.5.2 Arrivée/Départ ; Coûts ; Location interdite

- A. Comme les Explorateurs, les Conquistadors arrivent et partent selon la Piste d'Enregistrement des Tours, sauf s'ils sont éliminés par d'autres moyens.
- B. Il n'y a aucun coût pour équiper ou entretenir les Conquistadors.
- C. Les Conquistadors ne peuvent pas être loués.

15.5.3 Bonus de combat terrestre

Si des Conquistadors sont présents lors d'un combat terrestre entre nations européennes, l'Espagne peut ajouter un au jet de dé en attaque et en soustraire un en défense.

15.5.4 Bonus de combat indigène

- A. Lorsqu'elle engage un combat contre des indigènes (17.2), l'Espagne soustrait un au jet de dé pour chaque Conquistador présent dans la zone.
- B. On ne peut jamais soustraire plus de trois d'un jet de dé donné pour un combat contre des indigènes.

15.5.5 Bonus à l'attrition

La présence d'un Conquistador dans un hexagone terrestre réduit l'effet de l'attrition terrestre. L'Espagne soustrait un au jet de dé d'attrition si des Conquistadors sont présents dans l'hexagone.

15.5.6 Éliminé si seul

- A. Les Conquistadors doivent être empilés avec une unité de soldats ou de Colons à la fin de chaque Phase terrestre.
- B. Tout Conquistador seul dans un hexagone à la fin de la Phase terrestre est automatiquement éliminé. Si toutes les unités autres que le Conquistador sont éliminées par combat ou par attrition, tout Conquistador présent dans l'hexagone affecté est également éliminé.

15.6 Missionnaires

L'Espagne, étant un bastion de l'orthodoxie contre les hérésies de la Réforme, a estimé que le Nouveau Monde était un endroit aussi bon qu'un autre pour gagner de nouvelles âmes pour le Christ. Malheureusement, les opinions au sein de l'Église d'Espagne divergeaient quant à la manière d'y parvenir : par la gentillesse (relative, bien sûr) ou par l'épée. Cette règle simule l'effet que l'effort de prosélytisme espagnol - et le schisme au sein de cet effort - a eu sur ses entreprises dans le Nouveau Monde.

15.6.1 Exigence missionnaire

- A. Chaque région dans laquelle l'Espagne a soit un Colon, soit un soldat et dans laquelle le Niveau d'Indigènes est d'au moins 1 doit contenir un Missionnaire.
- B. L'Espagne ne peut pas débarquer d'unités dans des zones précédemment inoccupées (par l'Espagne) avec un Niveau d'Indigènes de 1 ou plus, sauf si ces unités sont accompagnées d'un Missionnaire.
- C. Les Missionnaires sont transportés depuis l'Europe comme toute autre unité terrestre.
- D. Si un Missionnaire est éliminé, il doit être remplacé au tour suivant.
- E. Si l'Espagne ne parvient pas à remplacer un Missionnaire, elle ne peut pas percevoir d'impôts chez elle jusqu'à l'arrivée d'un remplaçant.

15.6.2 Mouvement

- A. Les Missionnaires ne sont pas obligés de s'empiler avec d'autres unités.
- B. Ils ne peuvent pas être attaqués par les forces européennes, qui traversent les Missionnaires comme s'ils n'existaient pas.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

15.6.3 État "inconnu" (côté)

- A. Les pions Missionnaires sont imprimés sur les deux faces : une face est l'état "inconnu" ; le verso comporte une valeur de conversion (15.6.4).
- B. Les Missionnaires inutilisés sont conservés dans un conteneur avec leur état "inconnu" affiché.
- C. Tous les pions Missionnaires sont mis en jeu avec leur état "inconnu" visible au début de la partie.
- D. L'Espagne sélectionne un Missionnaire pour chaque zone selon les besoins (15.6.1), en choisissant au hasard des Missionnaires dans le conteneur et en les gardant dans leur état "inconnu", ne révélant la véritable valeur que lorsqu'ils atteignent le Nouveau Monde.
- E. Les Missionnaires éliminés retournent dans le conteneur avec leur état "inconnu" affiché.

15.6.4 Valeur de conversion

Chaque Missionnaire a une valeur de conversion. Cette valeur est soit un nombre positif, soit un nombre négatif.

15.6.5 Missionnaires en combat contre des indigènes

Lors d'un combat contre des indigènes, le joueur espagnol soustrait un au jet de dé pour chaque Missionnaire à valeur positive dans la zone. Un maximum de trois peut être soustrait de ce jet de dé, y compris pour la présence de Conquistadors.

15.6.6 Effet sur les soulèvements des indigènes

Lors de la détermination du Niveau de Soulèvement pour les soulèvements des indigènes, la valeur du Missionnaire est ajoutée au total. Une valeur négative soustrait sa valeur.

15.6.7 Maintenance

- A. Les Missionnaires doivent être entretenus.
- B. Les coûts de maintenance sont d'un ducat par tour pour chaque Missionnaire.
- C. La maintenance des Missionnaires doit être payé avant toute autre maintenance.
Exemple : L'Espagne a dix ducats dans son trésor et trois Missionnaires sur la carte. Elle doit dépenser trois ducats pour entretenir les Missionnaires, laissant sept ducats pour la maintenance des Colons, des navires et des soldats.
- D. La seule raison pour laquelle l'Espagne peut ne pas entretenir ses Missionnaires est que sa Trésorerie est en faillite.
- E. Les Missionnaires ne sont jamais éliminés à cause d'un défaut de maintenance.

16.0 COLONIES ET PORTS

16.1 Définitions

- A. Une colonie est tout hexagone terrestre ou partiel contenant une unité de Colons.
- B. Les ports sont des colonies situées sur des îles ou des hexagones côtiers.
- C. Les unités présentes dans un hexagone contenant un port ou une autre colonie sont considérées comme étant à l'intérieur de cette colonie, sauf si elles sont des navires ou à bord des navires.
- D. Une colonie est amie avec le joueur dont les Colons forment la colonie.

16.2 Restrictions d'empilement

Un nombre quelconque d'unités peut se trouver dans un hexagone de colonie. Cependant, dans le but de collecter des ressources, on ne peut pas prendre en compte plus de cinq Colons, même si un plus grand nombre peut être réellement présent (14.2.1).

16.3 Effets du combat

Les colonies n'offrent aucune augmentation de la force de protection en matière de capacité de combat, sauf dans le cas d'une invasion navale. Les unités dans un hexagone de port attaqué par une invasion navale (8.4) voient leur défense doublée contre cette attaque.

16.4 Utilisation des colonies

- A. Les colonies sont nécessaires pour collecter des ressources et extraire de l'or.
- B. Les colonies ne sont pas nécessaires pour le pillage.
- C. Les colonies ne peuvent pas collecter des ressources et extraire de l'or au cours du même tour. Ils peuvent faire l'un ou l'autre (13.1.6).

16.5 Utilisation spéciale des ports

- A. L'or ne peut être chargé sur des navires et transporté vers l'Europe que par un hexagone de port ami.
- B. Les autres unités terrestres peuvent embarquer ou débarquer par tout autre hexagone côtier.
- C. Les ports peuvent être attaqués par combat terrestre ou par Invasion navale.
- D. Un port est un établissement spécialisé. Il possède des caractéristiques supplémentaires du fait qu'il se trouve sur la côte.

17.0 INDIGÈNES

- A. Chaque région est peuplée d'indigènes (actuellement appelés Indiens, en raison de la mauvaise compréhension longitudinale des Explorateurs du 16ème siècle).
- B. Il n'y a pas de pions pour les indigènes. Le nombre d'indigènes dans chaque zone est représenté par le Niveau d'Indigènes (dans l'Affichage des Informations de Zone), représentant le niveau de population qui présentait une menace contre les incursions européennes.
- C. Les indigènes peuvent également être éliminés par des moyens militaires (Combat contre les indigènes, 17.2) ou par des épidémies favorisées par la Table des Événements Politiques.

17.1 Niveaux d'Indigènes

- A. Chaque zone possède un Niveau d'Indigènes : le niveau initial et maximal d'efficacité des indigènes.
- B. Le Niveau d'Indigènes ne peut jamais être augmenté ; cependant, il peut être diminué par la guerre et les maladies.
- C. Les joueurs doivent garder collectivement la trace des niveaux de chaque zone en utilisant une méthode facilement accessible à tous.

17.2 Combat contre les indigènes

Lors du Segment de combat contre les indigènes de la Phase terrestre, chaque joueur peut tenter d'abaisser le Niveau d'Indigènes d'une zone

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

donnée en attaquant les indigènes. Ceci est traité de manière quelque peu abstraite.

17.2.1 Soldats requis

- A. Le pays souhaitant attaquer les indigènes totalise le nombre de détachements de soldats (et non de points de force) dans la zone en question.
- B. Les joueurs ne peuvent pas joindre leurs forces dans ce but, et il doit y avoir au moins un détachement de soldats présent dans la zone pour mener le combat.
- C. Les Colons ne peuvent pas participer au combat contre les indigènes.

17.2.2 Utilisation de la Table de Combat contre les Indigènes (Combat Against Natives)

- A. Après avoir déterminé le nombre de détachements de soldats présents dans la zone, lancez le dé et croisez-le avec la colonne correspondant au nombre de détachements.
- B. Un chiffre signifie que le Niveau d'Indigènes de cette zone est réduit de ce chiffre.
- C. La lettre S signifie que le Niveau d'Indigènes reste le même et que le pays perd un détachement de soldats dans cette zone (au choix du joueur).

17.2.3 Bonus des Conquistadors et des Missionnaires

L'Espagne peut soustraire un au jet de dé pour chaque Conquistador et Missionnaire avec une valeur positive présent dans la zone, avec un ajustement maximum de trois.

17.2.4 Élimination du Niveau d'Indigènes

Une fois que le Niveau d'Indigènes d'une zone a été réduit à 0, il reste à 0, et aucune autre attaque n'est nécessaire. La zone n'a effectivement plus d'indigènes.

17.2.5 Exemple de combat contre les indigènes

La France se trouve à Saguenay, dont le Niveau d'Indigènes est de 2. La France a quatre détachements de soldats présents à Saguenay et obtient un 2 sur un dé. En croisant le résultat du dé avec le nombre de détachements, on obtient un résultat de 2 sur la Table de Combat contre les Indigènes. Cela réduit le Niveau d'Indigènes de 2 à 0. Si la France avait obtenu un 6 (résultat S), le niveau serait resté à 2, et la France aurait perdu un détachement de soldats, en laissant trois.

17.3 Soulèvements des indigènes

- A. Pendant le Segment de soulèvement des indigènes de la Phase terrestre, chaque nation doit vérifier chaque zone contenant de ses unités pour voir s'il y a un soulèvement contre ses unités.
- B. Cette vérification s'effectue en deux étapes : 1. Déterminer le Niveau de Soulèvement, et 2. Déterminer si un soulèvement a eu lieu.
- C. Si un soulèvement a lieu, se référer à la TRC de Soulèvement des Indigènes (*Native Uprising Combat Results Table*).
- D. Les unités de différentes nations ne sont jamais combinées pour quelque raison que ce soit lors des soulèvements des indigènes. Il est donc possible d'avoir plusieurs soulèvements par tour dans une même zone.
- E. Il est également possible que les unités d'une nation subissent un soulèvement alors que celles d'une autre n'en subissent pas.

17.3.1 Niveau de Soulèvement des indigènes

- A. Le Niveau de Soulèvement de la zone détermine si un soulèvement des indigènes peut avoir lieu pendant le tour.

- B. Si le Niveau de Soulèvement est inférieur ou égal à 1, il ne peut y avoir de soulèvement.
- C. Si le Niveau de Soulèvement d'une zone est égal à 0, il ne peut y avoir de soulèvement et il faut donc ignorer ces zones lors de la détermination des soulèvements.

17.3.2 Calcul du Niveau de Soulèvement

- A. Calculez le Niveau de Soulèvement en ajoutant :
 - 1. Le Niveau d'Indigènes actuel de la zone au moment de la détermination,
 - 2. Le nombre d'unités de Colons de la nation présentes dans la zone, et
 - 3. La valeur de tout Missionnaire présent (si le pays est l'Espagne).
- B. Soustrayez de ce total le nombre de détachements de soldats présents dans la zone pour obtenir le Niveau de Soulèvement de ce pays dans cette zone.

17.3.3 Exemple de calcul du Niveau de Soulèvement

Le Niveau d'Indigènes de la zone est de 3. L'Espagne a huit Colons, un Missionnaire -2, et un régiment (six détachements) de soldats dans la zone. Le Niveau de Soulèvement est de 3 : 3 indigènes + 8 Colons - 2 Missionnaires - 6 détachements de soldats = 3.

17.3.4 Détermination du soulèvement

Si le Niveau de Soulèvement est supérieur à 1, le joueur doit déterminer si un soulèvement des indigènes a eu lieu. Lancez un dé ; si le Niveau de Soulèvement est supérieur au résultat du dé, il y a un soulèvement des indigènes ; sinon, rien ne se passe.

Exemple : En poursuivant l'exemple de 17.3.3, si le jet de dé était un 4, il n'y aurait pas de soulèvement. Si le résultat était un 2, il y aurait un soulèvement.

17.3.5 Résultats du soulèvement

- A. Si un soulèvement se produit, lancez à nouveau le dé pour déterminer son résultat, en utilisant la TRC de Soulèvement des Indigènes.
- B. Croisez le résultat du jet avec le nombre de détachements de soldats présents dans la zone.
- C. Le résultat est le nombre d'unités européennes éliminées dans la zone.
- D. Un joueur peut éliminer des Colons, des détachements de soldats, ou une combinaison des deux.
- E. Si le résultat est "All" (*Tout*), toutes les unités de la zone doivent être éliminées.
- F. L'Espagne doit éliminer un Missionnaire, s'il est présent, si le résultat comporte un astérisque, ou lorsque "All" est le résultat.

17.3.6 Soulèvement dû à un événement politique

Si l'événement politique Politique Coloniale Oppressive (*Oppressive Colonial Policy*) se produit, il y a un soulèvement immédiat. Dans ce cas, sautez l'étape de détermination du soulèvement et passez directement à la TRC du Soulèvement.

18.0 DÉCOUVERTE

Les joueurs gagnent des Points de Victoire (PV) pour avoir été les premiers Européens à découvrir certaines zones et/ou certains hexagones.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

18.1 Mécanisme de la découverte : Premier à entrer

La découverte est acquise en étant la première nation à entrer dans l'hexagone désigné - ou dans n'importe quel hexagone du lieu de découverte désigné - avec n'importe quelle unité du jeu, dans le cadre des restrictions de cette section.

18.2 Découverte des hexagones terrestres

- A. Les découvertes d'hexagones terrestres peuvent être faites par toute unité capable de se déplacer sur terre.
- B. Si l'hexagone terrestre est également un hexagone côtier ou insulaire, la découverte peut également être faite par une expédition navale dirigée par un Explorateur.
- C. La découverte de la terre est créditée lorsque l'expédition atteint l'hexagone.

18.3 Voyages de Découverte

Pour être créditées de découvertes, les expéditions navales doivent être menées par un Explorateur ou un Corsaire. Ces expéditions sont appelées Voyages de Découverte.

18.4 Dépenses de PM requises

- A. Les Voyages de Découverte dépendent de trois PM pour tout hexagone dans lequel ils font une découverte.
- B. Ils ne peuvent être crédités d'une découverte que s'ils dépendent de ces PM.

18.5 Attribution des PV

- A. Les joueurs reçoivent des PV pour avoir fait des découvertes selon la Table de Découverte (*The Discovery Table*).
- B. Les Voyages de Découverte ne sont crédités que si au moins une unité de l'expédition retourne dans un port ami.

18.6 Attribution initiale espagnole

L'Espagne commence la partie avec 25 PV pour avoir découvert le Nouveau Monde.

19.0 CONTRÔLE POLITIQUE DES ZONES

19.1 Règle générale

- A. Chaque joueur reçoit des PV pour chaque zone contrôlée à la fin d'un scénario.
- B. Un seul joueur peut contrôler une zone.
- C. Il est possible qu'une zone ne soit pas contrôlée.

19.2 Mécanismes de contrôle

- A. Pour contrôler une zone, une nation doit remplir toutes les conditions suivantes :
 - 1. Elle doit avoir au moins 50% de tous les Colons de la zone ;
 - 2. Elle doit avoir au moins 75% de tous les soldats de la région ;
 - 3. Il ne peut pas y avoir de port ennemi dans la zone ;
 - 4. Il doit y avoir au moins un port ami dans la zone (sauf s'il n'y a pas d'hexagones côtiers) ; et

- 5. Il doit y avoir au moins trois unités de Colons amies et au moins deux colonies amies (dont l'une peut être le port ci-dessus).

- B. Si une nation remplit toutes ces conditions, elle a le contrôle politique de la zone.
- C. Si aucune nation ne satisfait à ces exigences, aucune n'exerce de contrôle politique sur cette zone.
- D. Le Niveau d'Indigènes n'a rien à voir avec le contrôle politique.

20.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie est le vainqueur. Les PV sont attribués comme suit :

- A. Deux PV pour chaque ducat dans la Trésorerie nationale. (aucun PV n'est attribué pour l'or non collecté).
- B. 150 PV pour chaque zone sous le contrôle politique de la nation.
- C. Des PV pour les découvertes selon la Table de Découverte.

21.0 SCÉNARIOS

21.1 Jeu de campagne (1495-1600)

Ce scénario couvre le premier siècle de l'ère des explorations, de 1495 à 1600. Il peut être joué par deux ou trois joueurs (ou quatre ou cinq si vous utilisez les options Portugal et/ou Banquiers), ou peut être essayé en solitaire avec un peu de soin. Il couvre 21 tours de jeu et, avec des joueurs assez expérimentés, devrait prendre environ sept heures à terminer. Il n'y a pas de règles spéciales, et les joueurs peuvent utiliser toutes les options qu'ils souhaitent. Le jeu à deux joueurs se déroule de la même manière que le jeu à plusieurs joueurs, à la condition que les joueurs représentent l'Espagne et l'Angleterre.

21.1.1 Configuration initiale

- A. L'Espagne reçoit :
 - 1. 1 Colon dans l'hexagone 2316, et
 - 2. 1 caravelle en Europe (sans coût).
- B. L'Angleterre et la France n'ont aucune unité au départ.

21.1.2 Niveaux de la Trésorerie

Pays	Niveau (ducat)
Espagne	190
Angleterre	245
France	300

21.1.3 Valeur des monarques

Pays	Valeur des monarques
Espagne	A
Angleterre	B
France	C

21.1.4 Règles spéciales

- A. Les joueurs reçoivent tous les Explorateurs, Conquistadors et Corsaires selon la Piste d'Enregistrement des Tours.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- B. L'Espagne doit transporter un Missionnaire dans les Caraïbes au tour 1 selon la règle des Missionnaires (15.6).

21.2 Scénario Solitaire : L'Espagne dans le Nouveau Monde

La configuration du scénario en solitaire est la même que celle du scénario de campagne, à la seule différence qu'il n'y a qu'un seul joueur : l'Espagne. Dans le scénario Solitaire, la colonisation par les pays non-joueurs (PNJ), l'Angleterre, la France et le Portugal, est gérée par un ensemble de règles abstraites. Ces pays ne sont pas joués : ils ne font pas de jet pour les événements aléatoires, n'envoient pas d'expéditions et n'ont pas d'unités terrestres. L'Espagne peut faire tout ce qu'un joueur peut faire selon les règles standard, en ignorant les règles de combat naval, car il n'y aura pas de navires ennemis à combattre.

21.2.1 Colonisation des non-joueurs

- A. Chaque fois que le joueur obtient un résultat de A, B, C, D, 1, 3, 4 ou 7 sur la Table des Événements Aléatoires, un pays non-joueur (PNJ) peut avoir colonisé une zone. Cette colonisation s'ajoute à tout autre effet demandé par les événements aléatoires (6.4).
- B. Ignorez les instructions relatives aux événements aléatoires 1, 3 et 6.
- C. Examinez la Référence de Colonisation Non-Joueur (*Non-Player Colonization Reference*) pour déterminer quelle nation est engagée dans la colonisation, puis passez à la Table de Colonisation Non-Joueur (*Non-Player Colonization Table*), lancez deux dés, et croisez le total avec la nation colonisatrice pour déterminer la zone qui a été colonisée.

21.2.3 Effets de la colonisation non-joueur

Si la Table de Colonisation Non-Joueur indique qu'une zone précédemment non-colonisée (par n'importe quel pays européen, y compris l'Espagne) doit être colonisée par un PNJ, le Niveau d'Indigènes de cette zone tombe immédiatement à 0, et la zone acquiert un Niveau Européen (du pays indiqué) de 5.

Exemple : L'Empire aztèque (*Aztec Empire*) n'a jamais été colonisé auparavant. Sur la Table des Événements Aléatoires, l'Espagne obtient deux fois un 1. Cela donne un résultat de A. En plus du fait que la Valeur d'Aptitude du monarque du joueur passe à A, les Anglais vont coloniser une certaine région. Sur la Table de Colonisation Non-Joueur, l'Espagne obtient un 3, donc l'Angleterre colonise l'Empire Aztèque. Son Niveau d'Indigènes tombe immédiatement à 0, et il acquiert un Niveau d'Anglais de 5.

21.2.4 Colonisation par le même PNJ

Si un PNJ reçoit l'ordre de coloniser une région qu'il a déjà colonisée, le Niveau Européen de cette région est augmenté de 5. Il n'y a pas de Niveau Européen maximum.

21.2.5 Colonisation par un autre PNJ

Si un PNJ reçoit l'ordre de coloniser une zone qui a déjà été colonisée par un autre PNJ, ignorez ce résultat et relancez le dé sur la Table de Colonisation Non-Joueur jusqu'à obtenir un résultat avec une zone qui n'a pas encore été colonisée (ou qui a été colonisée par le même PNJ).

21.2.6 Colonisation par un PNJ d'une zone avec des Colons espagnols

- A. Si un PNJ reçoit l'ordre de coloniser une zone où se trouve au moins une unité de Colons espagnols, cette zone ne gagne pas de Niveau Européen.
- B. Cependant, l'Espagne subit les conséquences suivantes :
1. Cette zone ne produit aucune ressource pour l'Espagne pendant ce tour.

2. L'Espagne perd la moitié des détachements de soldats et un quart des Colons (arrondis à l'inférieur) présents dans cette zone.
3. Si des navires espagnols sont présents dans cette zone, l'Espagne doit en retirer un.

21.2.7 Effets des PNJ sur la collecte des ressources

- A. Si une zone a un Niveau Européen supérieur à 0, l'Espagne ne peut pas extraire ou piller de l'or dans cette zone, même si des mines sont découvertes et ne sont pas épuisées.
- B. L'Espagne ne peut pas collecter de ressources dans cette zone.
- C. L'Espagne peut commencer à produire de l'or et à collecter des ressources au tour suivant la réduction à 0 du Niveau Européen de la zone.

21.2.8 Combat avec les PNJ

- A. L'Espagne peut tenter de réduire le Niveau Européen d'une zone en attaquant les Européens de la même manière que le combat contre les indigènes (17.0).
- B. Le nombre de détachements de soldats que le joueur espagnol utilise pour attaquer le Niveau Européen est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) en se référant à la TRC du Combat contre les Indigènes. Ainsi, il faut deux détachements pour en égaliser un dans ce but.
- C. Un résultat de S indique que deux détachements de soldats sont retirés, plutôt qu'un.
- D. Le soulèvement européen du PNJ n'existe pas.

21.2.9 Victoire

- A. L'Espagne reçoit des PV selon la règle 20.0.
- B. L'Espagne ne peut pas recevoir de crédit de découverte pour l'Amérique du Nord, la Baie d'Hudson, les fleuves Saint-Laurent et Mississippi, ou les Grands Lacs.
- C. L'Espagne contrôle une zone uniquement si le Niveau Européen de cette zone est de 0.
- D. Si le total des PV est égal ou supérieur à 4.500, le joueur est considéré comme ayant gagné.

22.0 LE TRAITÉ DE TORDESILLAS (règle optionnelle)

Le traité de Tordesillas (1494) a délimité les droits territoriaux du Nouveau Monde des Espagnols et des Portugais. Cette règle recrée l'effet de ce traité sur le jeu.

22.1 Mise en œuvre du traité

- A. Il n'y a pas de Niveau d'Indigènes au Brésil (*Brésil*), mais un Niveau Portugais de 10. Le Niveau Portugais se comporte en tous points comme un Niveau d'Indigènes, à l'exception des points suivants :
- B. Il n'y a pas de contrepartie portugaise aux soulèvements indigènes.
- C. Tous les autres pays peuvent lancer des campagnes contre le Niveau Portugais comme ils le font contre le Niveau National. Voir 21.2.8 pour les détails.
- D. Les Missionnaires et les Conquistadors n'ont aucun effet sur les combats anti-Portugais.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

22.2 Effet du traité

- A. Si le Niveau Portugais du Brasil est égal ou supérieur à 1, aucun pays ne peut contrôler le Brasil.
- B. Aucun pays ne peut extraire de l'or ou prendre des ressources du Brasil si le Niveau Portugais est égal ou supérieur à 1.

22.3 L'annexion du Portugal par l'Espagne

Suite à la désastreuse campagne africaine du Roi Sébastien à la fin des années 1570, un Portugal épuisé et financièrement stérile est annexé politiquement par l'Espagne. Les règles suivantes simulent les chances - et les effets - de cet événement.

22.3.1 Changements du Niveau Portugais

- A. Pendant la Phase de conseil, à chaque tour jusqu'au tour 16 (1570), l'Espagne lance un dé pour déterminer toute augmentation du Niveau Portugais, en consultant la Table de Changement de Niveau Portugais (*Portuguese Level Change Table*).
- B. Le Niveau Portugais ne peut jamais être supérieur à 10.

22.3.2 Contrôle espagnol du Portugal

- A. A partir du Tour 17, l'Espagne ne lance pas de dé pour reconstituer le Niveau Portugais.
- B. Le Brasil ne reçoit plus de renforts portugais.
- C. L'Espagne lance le dé et consulte la Table de Contrôle Portugais (*Portuguese Control Table*).

23.0 LE PORTUGAL COMME QUATRIÈME JOUEUR (règle optionnelle)

Si plus de trois joueurs souhaitent jouer, un quatrième joueur peut être le Portugal. Il n'y a pas de pions pour les Portugais ; les joueurs devront fournir leurs propres pions s'ils souhaitent profiter de cette règle optionnelle.

23.1 Niveaux initiaux

- A. Le joueur portugais reçoit le même nombre de pions de soldats et de Colons que les autres joueurs.
- B. Le monarque du Portugal commence au niveau A.
- C. La Trésorerie portugaise commence avec 175 ducats.

23.2 Explorateurs

Le Portugal reçoit les Explorateurs suivants, avec la durée correspondante :

Explorateurs	Arrivée	Départ
Diaz	1	1
Da Gama	1	3
Corte Real	2	2
Cabral	2	5
Vespucci	3	6
d'Alberquerque*	4	6
Sequiera	6	8

*Il s'agit probablement d'Afonso de Albuquerque. Les dates sont incorrectes car il est mort en 1515, ce qui correspondrait à la fin du Tour 4.

23.3 Cabot, S.

- A. En plus des Explorateurs ci-dessus, le Portugal utilise Cabot, S. pour les tours 7-10.
- B. L'Angleterre a l'usage de Cabot, S. pour les tours 6 et 11 seulement.
- C. Cabot va automatiquement au Portugal au tour 7 et revient en Angleterre au tour 11, apparaissant en Europe dans les deux cas.
- D. Cabot peut toujours être loué comme tout autre Explorateur, cependant l'Angleterre et le Portugal ne peuvent le louer que pour les tours où ils le contrôlent.

23.4 Autres règles

- A. Dans tous les autres aspects du jeu, le Portugal suit toutes les règles.
- B. Si cette option est choisie, les joueurs ne peuvent pas utiliser le traité de Tordesillas (22.0).

24.0 LES BANQUIERS ALLEMANDS (règle optionnelle)

Pour les joueurs qui souhaitent augmenter la portée et la dimension du jeu, et s'impliquer dans des variations économiques et diplomatiques, il s'agit d'une simulation assez abstraite des réalités fiscales du 16ème siècle. Pour que cette option fonctionne bien, il doit y avoir au moins trois pays actifs dans le jeu, en plus des Banquiers. Le joueur Banquiers représente les grandes maisons de banque allemandes : Fugger, Walsler, et ainsi de suite. Toutes les règles sont les mêmes que dans le jeu standard, sauf celles mentionnées ci-dessous. Cette option met l'accent sur l'économie et la diplomatie, et le Banquiers/joueur allemand a un certain contrôle sur le destin des différents pays.

24.1 Mécanismes de jeu des Banquiers allemands

24.1.1 Règles générales

- A. Le joueur joue le rôle des Banquiers allemands. En substance, joue une position quelque peu non active, contrôlant le destin par la finance.
- B. Les Banquiers allemands ne peuvent pas envoyer d'expéditions, ni effectuer aucun autre type de mouvement sur la carte.

24.1.2 Ajustements nécessaires

- A. Lorsque vous utilisez cette option, les niveaux de Trésorerie initiaux sont les suivants :

Pays	Niveau (ducats)
France	240
Angleterre	165
Espagne	110
Portugal	100
Banquiers allemands	260

- B. Retirez définitivement ces Explorateurs du jeu : Villegagnon, Ribaut, et *Personne*.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600

(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

- C. Gonneville est disponible aux tours 2-3, et non 1-2.
 D. Cabot, S. est disponible selon 23.1.3.

24.1.3 Règles spéciales

- A. Lors du jet des taxes (uniquement), l'Angleterre, la France, l'Espagne et le Portugal ajoutent un à leur jet de dé. Les Banquiers allemands ne le font pas.
 B. Les Banquiers allemands ont une valeur de monarque permanente de A.
 C. Le seul événement aléatoire pour lequel les Banquiers allemands font un jet de dé est les taxes. Ils ignorent tous les autres Événements Aléatoires.
 D. Si un autre joueur obtient le résultat Guerre européenne coûteuse (*Costly European War*) sur la Table des Événements Politiques (événement n°5), les Banquiers allemands doivent déduire 40 ducats de leur Trésorerie.

24.1.4 Prêts des Banquiers allemands

- A. Les Banquiers allemands peuvent prêter de l'argent aux autres joueurs à tout taux convenu par les joueurs impliqués dans la transaction.
 B. Les autres joueurs ne peuvent pas faire de prêts ou transférer des fonds de quelque manière que ce soit entre eux.
 C. Au dernier tour de la partie, les emprunteurs doivent rembourser les prêts aux Banquiers allemands avant de payer une quelconque maintenance. L'Espagne paie toujours la maintenance de ses Missionnaires avant toute autre chose.

24.1.5 Exécution des prêts

- A. Si un emprunteur ne peut pas ou ne veut pas rembourser un prêt à la date convenue, les Banquiers allemands peuvent confisquer tout navire de l'emprunteur situé en Europe à tout moment après la négociation du prêt.
 B. Les navires confisqués sont pris complets avec leur cargaison. Ils ne peuvent pas retourner en Europe et les décharger avant d'être confisqués ; ils sont confisqués dès qu'ils arrivent en Europe, complets avec leur cargaison.
 C. Les emprunteurs reçoivent un crédit complet pour leurs obligations concernant les navires et les cargaisons confisquées.
 D. Les navires sont confisqués aux taux suivants

Navire	Ducats
Caravelle	4
Caraque	8
Flotte de galions	40

24.2 Explorateurs des Banquiers allemands

- A. Le Banquier allemand dispose des Explorateurs suivants, avec la durée correspondante :

Explorateur	Arrivée	Départ
Alfinger	7	8
Spire	9	10
Federman	9	9
Von Hutten	10	11

- B. Les Banquiers allemands peuvent louer leurs Explorateurs à d'autres pays.
 C. Ils ne peuvent pas les utiliser eux-mêmes (les joueurs devront fournir leurs propres pions).
 D. Tous les arrangements concernant la durée de la compensation de location sont à la charge des joueurs impliqués.

24.3 Contrôle des Banquiers allemands

- A. Les Banquiers allemands peuvent exiger comme remboursement partiel de leurs prêts un pourcentage des bénéfices de toute expédition qu'ils aident à financer. (c'est la façon normale de faire des affaires à cette époque).
 B. Si une nation a le contrôle politique d'une zone, mais qu'au moins 50% des profits de cette zone (or et ressources) vont aux Banquiers allemands, les Banquiers allemands, et non le joueur propriétaire, sont considérés comme contrôlant cette zone pour des raisons de victoire.

24.4 Victoire des Banquiers allemands

- A. Les Banquiers allemands reçoivent 3 PV pour chaque ducat dans sa Trésorerie à la fin de la partie.
 B. Les Banquiers allemands ne peuvent pas recevoir de PV pour une quelconque découverte.
 C. Les Banquiers allemands gagnent s'ils ont le plus de PV à la fin de la partie.
 D. Quel que soit leur total de PV, si leur niveau de Trésorerie est supérieur à celui de deux autres pays combinés, les Banquiers allemands ont remporté une victoire technique, ce qui signifie que si les autres pays ont reçu la gloire, les banques en récoltent les bénéfices plus tangibles.

LECTURES SUGGÉRÉES (en anglais)

The Age of Reconnaissance, J. Parry (World Publishing Co., Cleveland, 1963).

The European Discovery of America-Northern and Southern Voyages, Samuel Elliot Morrison (Oxford University Press, New York, 1971, 1974).

The World Atlas of Exploration, Eric Newby (Rand, McNally, New York, 1975).

Ancient America, M. Edey, Editor (Time-Life Books, New York, 1967).

The Conquest of Mexico, William Prescott (Heritage Press, New York, 1949).

The Conquest of the Incas, John Hemming (Harcourt, Brace, Jovanovich, New York, 1967).

Imperial Spain, 1469-1716, J.H. Elliott (Mentor Books, New York, 1963).

Conquistadors in North American History, Paul Horgan (Farrar, Strauss & Co., N.Y., 1963).

The Sea Dogs, Neville Williams (MacMillan and Co., New York, 1975).

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600
(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

AIDES DE JEU (règles révisées et reformatées)

Explication des Événements Politiques

Résultat	Événement	Explication
A, B, C ou D	Changement de monarque	Le Niveau d'Aptitude du monarque de la nation passe immédiatement à la nouvelle lettre et reste à ce niveau jusqu'à ce que la TEA le change à nouveau.
1	Intérêt accru pour l'expansion à l'étranger	Augmentez le multiplicateur du monarque de la nation d'un point pour ce tour uniquement, avant de vérifier le Niveau d'Initiative.
2	Percée métallurgique	Si le joueur est en possession des mines d'argent de Pitosi (hexagone 4213) et qu'il les exploite, la production double en permanence (jusqu'à 50 ducats par tour) jusqu'à ce que la mine soit épuisée. Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois.
3	Diminution de l'intérêt pour l'expansion à l'étranger	Diminuez le multiplicateur du monarque de la nation d'un point pour ce tour uniquement, avant de vérifier le Niveau d'Initiative, mais jamais en dessous de 1.
4	Indigènes mécontents de l'intrusion européenne	Retirez une colonie avec deux Colons ou moins de la zone avec le Niveau d'Indigènes le plus élevé de toute zone dans laquelle le joueur a deux colonies ou moins. Ignorez si le joueur ne remplit pas les conditions et les zones avec un Niveau d'Indigènes de 0.
5	Une coûteuse guerre européenne draine le trésor	Réduisez la Trésorerie nationale de 50 ducats, ou à 0 si la Trésorerie contient moins de 50 ducats.
6	Ruse et trahison obtiennent un portulan	Ne peut être utilisé que si le Cap a été contourné (7.5.3).
7	Guerre civile au pays	La nation ne peut pas acheter d'unités de soldats ce tour-ci et doit transporter au moins un quart de ses détachements de soldats du Nouveau Monde en Europe avant la fin du tour. Ces soldats doivent effectivement être transportés et sont considérés comme éliminés lorsqu'ils atteignent l'Europe (ou lorsqu'ils subissent l'attrition navale) et ne peuvent être maintenus. Le non-respect de cet événement entraîne une perte immédiate de 100 PV.
8	Politique coloniale oppressive	Toutes les colonies situées dans des zones où le Niveau d'Indigènes est > 0 subissent un soulèvement immédiat. Effectuez un jet direct sur la TRC de Soulèvement des Indigènes. Cet événement s'ajoute à tous les soulèvements qui peuvent se produire normalement.
9	Classe moyenne aisée	Sur les doux conseils de la Couronne, la classe moyenne fait don de 20 Ducats à la Trésorerie nationale.
10	Corruption	Pour ce tour seulement, la nation doit payer le double pour tout achat et toute maintenance.
11	Approvisionnement en colons	L'oppression religieuse au pays et les histoires folles d'or produisent un flux constant de colons avides. Doublez le nombre de Colons disponibles ce tour-ci.
12	La réserve de colons se tarit	Les récits de privations et de cannibalisme réduisent la disponibilité des Colons à zéro pour le joueur ce tour-ci.
13	Indigènes décimés par la maladie	Des souches virulentes de variole déciment la population indigène. Réduisez le Niveau d'Indigènes si > 1 dans toutes les régions où se trouvent des Européens. Aucun soulèvement indigène contre quiconque n'est possible ce tour-ci.
14	Les sept villes de Cibola	Si la nation a des unités en California, Rockies, Midwest Plateau, Sonora ou Aztec Empire, elle doit lancer une expédition terrestre pour trouver les légendaires sept cités de Cibola. L'expédition doit, à un moment donné, passer par toutes ces régions. Toutes les unités de l'expédition doivent partir du même hexagone. Un minimum de trois détachements de soldats doit participer, et, si l'Espagne a obtenu cet événement, un Conquistador (s'il est déjà dans l'une de ces régions) et un Missionnaire doivent accompagner l'expédition. La nation peut mener n'importe quelle activité normale pendant l'expédition, mais l'expédition doit être terminée dans les 3 tours suivant le lancement de cet événement. Le non-respect de cette condition entraîne la perte de 100 points de victoire.
15	El Dorado	Les conditions requises pour cet événement sont les mêmes que pour le n°14, mais les régions concernées sont le Panama, Venezuela, Amazon et Incan Empire, et le délai de réalisation est de 2 tours.
16	Peste dans les colonies	Retirez une unité de Colons ou un détachement de soldats d'au moins la moitié des colonies de la nation. De plus, si l'Espagne a obtenu cet événement, lancez un dé pour d'éventuelles pertes supplémentaires : 1-3 = aucun effet ; 4-5 = retirer un Conquistador du jeu (s'il est présent) ; 6 = comme 5 plus un Missionnaire (s'il est présent).
17	Carnage par les Indiens Caribes	Si le Niveau d'Indigènes des Caraïbes est d'au moins 1 et que la nation a des unités dans les Caraïbes, retirez une unité de Colons ou un détachement de soldats. De plus, si l'Espagne a obtenu cet événement, lancez un dé : 1-2 = aucun effet ; 3 = retirez un Missionnaire (des Caraïbes) ; 4-6 = retirez un Conquistador ou un Explorateur, si l'un d'entre eux est présent dans les Caraïbes.

Conquistador – The Age of Exploration: 1495-1600
(Strategy & Tactics n°58, 1976 - Règles révisées et reformatées v2)

Capacités des navires

Type	Coût	Maintenance	Capacité	
			Soldats/Colons	Or/Trésor
Caravelle	4	1	1	5
Caraque	8	2	2	25
Flotte de galions	40	10	0	Illimité

Référence de Colonisation Non-Joueur (21.2.1)

Événement	Nation
A, B, C	Angleterre
D, 1, 3	France
4, 7	Portugal

Table de Changement de Niveau Portugais (22.3.1)

Jet de dé	Augmentation
1	0
2-4	1
5	2
6	3

Table de Colonisation Non-Joueur (21.2.1)

Jet de dé	Angleterre	France	Portugal
2	Deep South	Aztec Empire	Guinea
3	Aztec Empire	Maritime	Venezuela
4	Guinea	Caribbean	Norumbega
5	Norumbega	Great Lakes	Maritime
6	East Coast	Saguenay	Brasil
7	Atlantic Coast	Maritime	Brasil
8	Caribbean	Great Lakes	Rio del Plate
9	California	Midwest Plateau	Brasil
10	Saguenay	Norumbega	Incan Empire
11	East Coast	Sonora	Panama
12	Mayan Empire	Guinea	Norumbega

Table de Contrôle Portugais (22.3.2)

Jet de dé	Effet(s)
1	Rien ne se passe ; relancez au prochain tour
2	Rien ne se passe ; l'Espagne ne relance pas pour quelque raison que ce soit
3-5	L'Espagne prend le contrôle nominal du Portugal et de Brasil. Le niveau du Portugal est réduit à 0. Il n'y a pas d'autres effet. L'Espagne ne relance pas pour quelque raison que ce soit.
6	Identique à 3-5, mais l'Espagne continue de lancer le dé aux tours suivants. Sur un 5 ou 6, Brasil devient indépendant. Toutes les unités étrangères sont éliminées et Brasil devient impassable pour toutes les unités.