ORDRE DES NATIONS

1. Carthage
2. Galicien
3. Cantabrien
4. Lusitanien
5. Basque
6. Celte
7. Ibère
8. Rome
9. Hispano-rom
10. Vandale
11. Alain
12. Suève
13. Wisigoth
14. Byzance
15. Omeyyad
16. Franc
17. Aragon
18. Badajoz
19. Saragosse
20. Navarre
21. Leòn
22. Castille
23. Séville
24. Valence
25. Grenade
26. El Cid
27. Almoravide
28. Croisade
(Jeu Etendu uniquement : scénario E)
29. Almohade
(Jeu Etendu uniquement : scénario E)

PHASES

1 Calcul du revenu (2.)
2 Placement des nouvelles unités (3.)
3 Mouvement (5.)
4 Contrôle des limites d'empilement
5 Combat (6.)
6 Comptage points de victoire de combat
7 Contrôle des limites d'empilement
8 Contrôle de la limite de population
9 Comptage points de victoire de contrôle de province

EMPILEMENT

Plaine	**3 pions**
Montagne	**2 pions**
ou chiffre noir entouré	
Attaque	**+1 pion**
Capitale	**+1 pion**
Invasion/Chef	**+2 pions**
Zèle religieux	**Pas de limite (premier mouvement et attaque)**

Non cumulatif ; Chefs ne comptent pas dans l'empilement

MOUVEMENT

Standard	Infanterie	**2 zones**
	Chevalier	**2 zones**
	Elite	**3 zones**
	Cavalerie	**4 zones**
	Chateau-fort	**pas de mouvement**
Special	Chef	**+1 zone**
	Montagne	**arrête le mouvement, sauf si avec un Chef**
	Invasion	**double mouvement**

COUT RECRUTEMENT

Infanterie	4
Chevalier	6 (certaines nations seulement)
Elite	ne s'achète pas
Cavalerie	ne s'achète pas
Forts	ne s'achète pas (ROME et HISP-ROM seulement)
Chateau-fort	8 (certaines nations seulement)
Chef	ne s'achète pas

COMBAT

ATTAQUANT

DEFENSEUR	Infanterie		Elite		Cavalerie		Chevalier		Chateau-ft.	
	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.
Infanterie	7-10	8-10	6-10	7-10	4-10	8-10	5-10	6-10	N/A	N/A
Elite	8-10	9-10	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10	N/A	N/A
Cavalerie	7-10	8-10	7-10	8-10	4-10	8-10	5-10	6-10	N/A	N/A
Chevalier	8-10	9-10	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10	N/A	N/A
Chateau-fort	8-10	9-10	8-10	9-10	5-10	9-10	6-10	7-10	N/A	N/A

"1" est toujours raté
(quelque soit les modificateurs)

Mtn : Montagne

DEFENSEUR

ATTAQUANT	Infanterie		Elite		Cavalerie		Chevalier		Chateau-ft.	
	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.	Plain	Mtn.
Infanterie	7-10	7-10	7-10	7-10	7-10	7-10	5-10	5-10	7-10	7-10
Elite	8-10	8-10	8-10	8-10	8-10	8-10	6-10	6-10	8-10	8-10
Cavalerie	9-10	7-10	9-10	7-10	9-10	7-10	7-10	7-10	9-10	7-10
Chevalier	8-10	8-10	8-10	9-10	8-10	8-10	6-10	6-10	8-10	8-10
Chateau-fort	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Modificateurs	**Chef :**	**+2**	
	Zèle religieux	**+1**	
(pour toute unité amie)	**Evénement "Tactique"**	**+2**	**(1 round)**

Special	**Chateau-fort**	lancer 3 dès et encaisse 3 pertes (sauf événement "Traitrise")
	Chevalier	lancer 1 dès et encaisse 2 pertes (sauf événement "Indiscipline")
	Fort	Combat comme Elite jusqu'au tour 5,puis comme Infanterie (HISP-ROMAIN)
	Rivière	si attaquant traverse une rivière, tous les Defenseurs ont +2 au premier round
	Berbère	(Ommeyad au tour 14) est atteint seulement sur 9-10 (quelque soit l'unité ennemie ou le type de terrain) et atteint toutes les unités sur 7-10.

EVENEMENT (nombre total, description)

Chaque joueur tire 2 évenements aléatoirement au début du jeu, et reçoit 2 de plus aux tours 4, 8, 12, 16.

Armée : une unité de combat supplémentaire est reçu gratuitement au début de sa séquence de jeu. Le joueur peut choisir uniquement parmi les unités que possède la nation sauf les Chefs, Châteaux-forts ou Forts romains.
Bravoure : pendant un round de combat, une unité (sauf un Château-fort) peut attaquer 2 fois et avant que l'ennemi ne puisse répliquer. Cela n'est pas utilisable contre un Château-fort.
Château-fort : un Château-fort supplémentaire est reçu gratuitement au début de sa séquence de jeu. Si cette nation ne possède pas d'unités Châteaux-forts, il peut utiliser l'un des deux pions "spéciaux" Châteaux-forts. Le château-fort reçu n'est pas comptée dans la limite de construction (normalement 1 par province). Cet événement ne peut pas être joué avant le tour 8.
Dé : permet de recommencer un round complet de combat où le joueur est impliqué. Les 2 camps tirent à nouveau. L'événement doit être annoncé et joué après le round de combat.
Embuscade : en défense et en plaine seulement, les deux camps tirent comme s'ils se trouvaient en province montagneuse. Cet événement doit être joué au début du combat.
Fougue : une pile obtient un mouvement supplémentaire sans avoir besoin d'un Chef (Cf. 9.2). Le bonus d'empilement au combat est normal (+1 s'il n'y a pas de Chef présent).
Indiscipline : un Chevalier ennemi est retiré dès le premier impact. Le joueur détermine le Chevalier affecté au début du combat. Cet événement doit être joué au début du combat.
Invasion (mineure) : une pile bénéficie d'une deuxième phase de mouvement et de combat (Cf. 9.1) et il n'y a pas de vérification d'empilement à la fin du 1ermouvement. Cet événement doit être annoncé au début de la séquence de jeu du joueur.
Longue vie : l'un des Chefs reste un tour supplémentaire mais pas plus de 2 tours (sauf Alphonse VI).
Nul : l'événement d'un autre joueur est annulé . Il doit être joué immédiatement après un événement pour l'annuler.
Remise : tous les pions événements déjà joués sont immédiatement mélangés avec ceux non encore distribués aux joueurs. Puis le joueur ayant tiré l'événement, tire au hasard un nouvel événement parmi ceux ci.
Retraite : permet de retraiter avant le 1er round de combat. S'il s'agit d'une nation qui peut être soumise, cette retraite n'entraine pas la soumission.
Ruse : en attaque de montagne seulement, les deux camps tirent comme s'ils se trouvaient en plaine. Cet événement doit être joué au début du combat.
Si un autre joueur annule cet événement, la retraite des unités en surplus d'empilement est autorisée.
Tactique : donne un bonus de +2 à toutes les unités de la nation pendant 1 round de combat (et un seul), cumulable avec d'autres bonus de combat. Cet événement doit être joué avant les lancés de dés.
Traîtrise : un Château-fort ennemi est détruit dès le premier impact. Cet événement doit être joué au début du combat.
Trésor : la nation reçoit 6 Or supplémentaires.