CARTHAGE

Apparition	Tours : **1 - 5**	**(Afrique)**	Revenu : aucun
Ordre de jeu	n°1	**Cité-Etat**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
1 PV par *Rome* **Elite**	Le *Celte* peut se soumettre à *Carthage* si 3 provinces (ou moins). La Soumission se termine à la fin tour 3.

	Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)	
1	**Hamilcar** + 12 Inf en mer **Invasion (9.1)**	 **Scénarios NAPV** A 16, B 3, C 3 D 16, E 16
2	**Hasdrubal** + 7 Inf en mer **3 PV** par Unité qui se déplace dans **Narbonne** (tour 2 seulement). max. 9 Unités (27 PV) Ces Unités sont retirées du jeu (elles rejoignent Hannibal en Italie / contre Rome)	
3	5 Inf en mer **2 PV** Grenade, Barcelone, Tortosa, Saragosse, Huesca **1 PV** par province dans la **Zone Sud** **Zone Sud :** Lisbonne, Badajoz, Algarve, Sierra Morena, Séville, Cadix, Cordoue, Gibraltar, Tolède, La Mancha et Grenade **½ PV** par autre province Fin tour 3 : la Soumission du *Celte* se termine.	
5	**2 PV** par province Fin tour 5 : **retirer** toutes les Unités *Carthage*	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Ibère, Rome*	18 Infanteries 2 Chefs (Hamilcar et Hasdrubal)

Zones de départ

Scénario A, D, E : Cadix (1), Carthagène (1), Dénia (1), Ibiza(1), Majorque (1)

Scénario B, C : Grenade (3), Cadix (1), Castellon (1), Cordoue (1), Dénia (1), Gibraltar (1), Ibiza (1), La Mancha (1), Majorque (1), Ségovie (1), Séville (1), Tolède (1), Valence (1)

GALICIEN

Apparition	Tours : **1 - 21**	**(Nord-Ouest)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°2	**Hispanique**	Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
(-)	Le *Galicien* peut se soumettre à *Rome* si 2 provinces (ou moins). Le *Galicien* doit se soumettre au *Wisigoth* si 2 provinces (ou moins).

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**3 PV** Galice, Asturies **1 PV** Porto, Duero, Cantabrie, Leòn	 Le *Galicien* peut exister pendant toute la partie. Tour 11+ : le *Galicien* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad) **Scénarios NAPV** A 14, B 9, C 10 D 15, E 16
5	**PV** idem tour 3 [Fin Tour 5 : Fin soumission à *Rome*]	
7	**1½** PV Galice, Asturies, Porto, Duero, Cantabrie, Leòn **½ PV** par autres province	
10	**PV** idem tour 7 [Fin Tour 11 : Fin soumission au *Wisigoth*]	
13	**PV** idem tour 7	
15	**PV** idem tour 7	
19	**PV** idem tour 7	
(21)	**(PV)** idem tour 7	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Cantabrien* et *Suève*	7 Infanteries

Zones de depart
Scénario A, D, E : Asturies (1), Galice (2), Porto (2)
Scénario B, C : Asturies (2), Duero (1), Galice (2)

CANTABRIEN

Apparition	Tours : **1 - 8**	**(Nord)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°3	**Hispanique**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par *Rome* **Elite** **1 PV** par *Carthage* **Inf** **1 PV** par *Rome* / *Hisp-Rom* **Fort**	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**2 PV** Galice, Asturies **1 PV** Cantabrie, Leòn, Pays Basque, Avila, Tierra de Campos, Vieille Castille, Porto, Duero, Salamanque, Calatayud **Pillage** (tours 1-8) : **1 PV** par *Rom / Hisp* **Fort**	 **Scénarios NAPV** A 22, B 14, C 14 D 22, E 22
5	**2 PV** Cantabrie, Vieille Castille, Avila **1 PV** Leòn, Pays Basque, Tierra de Campos, Pamplune, Porto, Duero, Salamanque, Calatayud, Galice, Asturies	
7	**PV** idem tour 5	
8	Fin du tour 8 : se **transforme** en ***Wisigoth***	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Galicien* et *Basque*	11 Infanteries

Zones de départ
Scénario A, D, E : Avilla (1), Pays Basque (1), Cantabrie (1), Leòn (1), Tierra de Campos (1), Vieille Castille (1) Scénario B, C : Avilla (2), Cantabrie (2), Vieille Castille (2), Pays Basque (1), Calatayud (1), Leòn (1), Tierra de Campos (1),

LUSITANIEN

Apparition	Tours : **1 - 11/12**	**(Ouest)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°4	**Hispanique**	Joueur 1

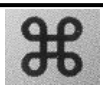
PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par *Rome* **Elite** **1 PV** par **Inf** ou **Cav** musulmane	Le *Lusitanien* doit se soumettre à *Rome* et *Wisigoth* si 1-4 provinces. Il peut se soumettre à *Omeyyad* si 1-4 provinces.

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**2 PV** Porto, Duero **1 PV** Lusitanie, Salamanque **½ PV** Alcantara, Lisbonne, Badajoz, Tierra de Campos	
5	**Virathus** + 2 Inf ; **Soulèvement** (soumission rompue). Si **Virathus** retraite dans un combat contre *Rome*, le *Lusitanien* est soumis à nouveau. **5 PV** le *Lusitanien* est insoumis et Virathus vivant [*Rome* reçoit 5 PV pour tuer **Virathus**] **2 PV** Salamanque **1 PV** Lusitanie, Alcantara, Lisbonne, Porto, Duero [Fin Tour 5 : Fin soumission à *Rome*]	*Tour 11+* *Lusitanien* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad).
7	**2 PV** Salamanque, Porto, Duero, Lusitanie **1 PV** Badajoz, Alcantara, Lisbonne, Tierra de Campos	**Scénarios NAPV** A 21, B 14, C 14, D 21, E 21
10	**3 PV** Salamanque, Alcantara, Lusitanie **2 PV** Badajoz, Porto, Duero, Lisbonne **1 PV** Algarve, Sierra Morena, Séville	
11	Fin Tour 11 : se **transforme** possible en *Badajoz** [Fin Tour 11 : Fin soumission au *Wisigoth*]	*si soumis à l'Omeyyad
12	Fin tour 12 : se **transforme** en ***Badajoz***	

Variante Enchères : NON avec *Celte*, *Rome* et *Suève*	**Unités:** 11 Inf., 1 Chef (Virath.)

Zones de départ
Scénario : A, D, E : Lusitanie (2), Alcantara (1), Duero (1), Lisbonne (1), Salamanque (1) Scénario : B, C : Alcantara (2), Lusitanie (2), Porto, Salamanque (1)

BASQUE

Apparition	Tours : **1 - 13**	**(Nord-Est)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°5	**Hispanique**	 Joueur 2

PV à chacun de ses tours	Soumission
3 PV par *Rome* **Elite** **3 PV** par *Carthage* **Inf** **2 PV** par *Wisigoth* **Inf**	Le *Basque* peut se soumettre à *Rome* si 3 provinces (ou moins). Le *Basque* doit se soumettre au *Wisigoth* si 3 provinces (ou moins).

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**2 PV** Pays Basque, Pyrénées Orientales, Pyrénées Occidentales, Huesca, Pamplune	
5	**1 PV** pour chaque province	
7	**3 PV** Pays Basque **2 PV** Huesca, Pamplune **1 PV** Pyrénées Orientales, Pyrénées Occidentales, Barcelone, Vielle Castille, Calatayud	Tour 11+ : le *Basque* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad).
10	**PV** idem tour 7	
11	[Fin Tour 11 : Fin soumission au *Wisigoth*]	
13	**PV** idem tour 7 Fin tour 13 : se **transforme** en ***Navarre.*** *Si le Basque est éliminé, la Navarre apparaît au tour 15.*	**Scénarios NAPV** A 21, B 12, C 12 D 21, E 21

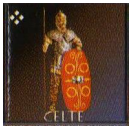
	Unités
Variante Enchères : NON avec *Cantabrien*, *Rome* et *Franc*	11 Infanteries

Zones de départ
Scénario A, D, E : Calatayud (1), Huesca (1), Pamplune (1), Pyrénées Occidentales (1), Pyrénées Orientales (1), Saragosse (1) Scénario B, C : Huesca (1), Pamplune (1), Pyrénées Occidentales (1), Pyrénées Orientales (2)

CELTE

Apparition	Tours : **1 - 21**	**(Sud-Ouest)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°6	**Hispanique**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	Soumission
3 PV par *Carthage* **Inf** **3 PV** par *Rome* **Elite**	Le *Celte* peut se soumettre à *Carthage* si 3 provinces (ou moins). Le *Celte* peut se soumettre à *Rome* si 2 provinces (ou moins).

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**2 PV** Lisbonne, Badajoz, Lusitanien, Alcantara **1 PV** Sierra Morena, Algarve, Séville [Fin Tour 3 : Fin soumission à *Carthage*]	 Le *Celte* peut exister pendant toute la partie. Tour 11+ : le *Celte* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad). **Scénarios NAPV** A 18, B 7, C 7 D 18, E 19
5	**1 PV** par province [Fin Tour 5 : Fin soumission à *Rome*]	
7	**1½ PV** par province	
10	**1½ PV** par province	
13	**1½ PV** par province	
15	**1½ PV** par province	
19	**1½ PV** par province	
(21)	**(1½ PV)** par province	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Lusitanien*	9 Infanteries

Zones de départ
Scénario A, D, E : Algarve (2), Badajoz (1), Séville (1), Sierra Morena (1)
Scénario B, C : Algarve (2), Lisbonne (2), Badajoz (1), Sierra Morena (1)

IBERE

Apparition	Tours : **1 - 3**	**(Centre)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°7	**Hispanique**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
2 PV par *Carthage* **Inf**	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
3	**½ PV** par province <u>Fin tour 3</u> : l'*Ibère* disparait. Toutes les Unités de l'*Ibère* sont échangées par des *Rome* **Elites**	 **Scénarios NAPV** A 11, B - , C - D 11, E 11

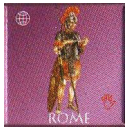
<u>Variante</u> Enchères : NON avec *Carthage*	**Unités**
	14 Infanteries

Zones de depart
<u>Scénario A, D, E</u> : Barcelone (1), Castellon (1), Cordoue (1), Cuenca (1), Gibraltar (1), Grenade (1), La Mancha (1), Ségovie (1), Tolède (1), Tortosa (1), Valence (2)

ROME

Apparition	Tours : **2 - 5**	**(République / Empire)**	Revenu : aucun
Ordre de jeu	n°8	**Cité-Etat**	Joueur 4

Soumission	
Le *Lusitanien* doit se soumettre si 4 provinces (ou moins).	Le *Basque* peut se soumettre si 3 provinces (ou moins). Le *Galicien* et le *Celte* peuvent se soumettre si 2 provinces (ou moins).

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
2	4 Elites in Narbonne	
3	5 Elites à Narbonne, 4 Elites en mer * **2 PV** Calatayud, Castellon, Grenade, Carthagène, Cuenca **½ PV** par autre province	
4	**Invasion (9.1) 14 Elites** à Narbonne ou en mer * Romanisation : 1 Fort par province possédée, traversée, ou conquise	*** Renforts en mer** : uniquement à Valence, Dénia ou Carthagène
5	Renforts jusqu'à 13 Elites en mer * Romanisation : 1 Fort (idem Tour 4) **2 PV** par province en « **Zone Sud** » + **4 PV** si tout **1 PV** par province en « **Zone Est** » + **2 PV** si tout **½ PV** par province au « **Centre** » + **1 PV** si tout **½ PV** par autre province **5 PV** si **Virathus** (*Lusitanien*) tué Révolte : le *Lusitanien* se révolte, mais se re-soumet si Virathus retraite (ou est tué). Fin du tour 5 : l'***Hispano-Roma*in** remplace ***Rome***.	**Scénarios NAPV** A 46, B 36, C 36 D 46, E 46

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Carthage, Lusitanien, Basque*	23 Elites 28 Forts

Zones de départ
Scénario B, C : Carthagène (3), Cuenca (2), Barcelone (1), Saragosse (1), Tortosa (1)

HISPANO-ROMAIN

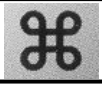
Apparition	Tours : **5 - 21**	**(Romanisé)**	Revenu : Tour 7+
Ordre de jeu	n°9	**Chrétien**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
1 PV par **Unité** musulmane	*Hispano-Romain* doit se soumettre au *Wisigoth* si 3 provinces (ou moins).

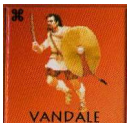
	Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)	
5	Fin du tour 5 : *Rome* devient *Hispano-Romain* Jusqu'à 8 *Rome* Elites deviennent *Hisp-Rom* Inf. Les autres Elites sont retirées. Les Forts restent et deviennent *Hisp-Rom.* Ils se battent comme des Inf (pas Elites)	 **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 8
6	[Grandes Invasion (9.1)s barbares - *Vandale, Alain, Suève, Wisigoth]*	
7	Revenu à partir du tour 7. **2 PV** Majorque, Ibiza, Algarve, Grenade **1 PV** Valence, Dénia, Calatayud, Cuenca, Castellon, Carthagène, Cadix, Gibraltar **5 PV Geiserich** (*Vandale*) tué	
10	**PV** idem tour 7 [Fin Tour 11 : Fin soumission au *Wisigoth*]	
13	**PV** idem tour 7	
15	**PV** idem tour 7	
19	**PV** idem tour 7	
(21)	(PV idem tour 7)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Byzance*	9 Infanteries

VANDALE

Apparition	Tours : **6 - 9**	**(Germanique)**	Revenu : aucun
Ordre de jeu	n°10	**Barbare**	 Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
1 PV par *Hisp-Rom* **Fort** **½ PV** par *Hisp-Rom* **Inf** **½ PV** par *Alain* **Unité**	(-)

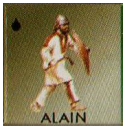
Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
6	**Geiserich** + 15 Inf in Narbonne **Mouvement spécial** : déplacer de 3 provinces toutes les unités *Vandale* (en une pile). La pile ne combat pas et ne laisse aucune unité derrière. Les unités ennemies dans les provinces traversées l'attaquent (sans riposte du *Vandale*). **Invasion (9.1)**, après le mouvement spécial. **Pillage** (tours 6-9) : **1 PV** par *Hisp-Rom* **Fort**	 Tour 6 : Grandes Invasion (9.1)s - 1er barbare (*Vandale, Alain, Suève, Wisigoth*). * Tours 7-8-9 : les Unités *Vandale* à Cadix ou Gibraltar peuvent passer (ou retraiter) en Afrique (gain 1 PV / unité)
7	**Geiserich** (si vivant) [*Hispano-Romain* reçoit 5 PV pour tuer **Geiserich**] **2 PV** Séville, Cordoue, Grenade **1 PV** Cadix, Gibraltar **½ PV** Tolède, Carthagène, La Mancha **1 PV** par *Vandale* Inf en Afrique (migration)*	
8	**1 PV** par *Vandale* Inf en Afrique *	
9	**2 PV** Séville, Cordoue, Grenade, Tolède, Gibraltar, Cadix **1 PV** par *Vandale* Inf en Afrique (migration)* Fin tour 9 : **retirer** toutes les Unités *Vandale*	**Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 21

	Unités
Variante Enchères : OUI avec Tous	15 Infanteries 1 Chef (Geiserich)

ALAIN

Apparition	Tours : **6 – 10**	**(Eurasien)**	Revenu : Tour 8+
Ordre de jeu	n°11	**Barbare**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
2 PV par *Hisp-Rom* **Fort** **½ PV** par *Vandale* **Inf** **½ PV** par *Wisigoth* **Inf**	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
6	**Ataces** + 12 Inf + 5 Cavaleries à Narbonne. **Invasion (9.1)** - à la 1ère phase de l'Invasion (9.1), empilement illimité avec **Ataces** **Pillage** (tours 6-10) : **2 PV** par *Hisp-Rom* **Fort**	 Tour 6 : Grandes Invasion (9.1)s - 2e barbare (*Vandale, Alain, Suève, Wisigoth*).
7	**3 PV** Ségovie, Tolède, Cordoue **2 PV** Cuenca, Calatayud, Castellon, Alcantara **1 PV** La Mancha, Saragosse, Séville, Badajoz, Sierra Morena, Algarve, Lisbonne, Grenade	
8	Revenu normal (à partir du tour 8)	
9	**5 PV Eurich** (*Wisigoth*) ou **Alarich II** (*Wisigoth*) tué	**Scénarios NAPV** A, B, C, D, E : 30
10	**PV** idem tour 7 Fin tour 10 : **retirer** toutes les Unités *Alain*	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Wisigoth*	12 Infanteries 5 Cavaleries 1 Chef (Ataces)

SUÈVE

Apparition	Tours : **6 – 13**	**(Germanique)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°12	**Barbare**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
(-)	Le *Suève* <u>doit</u> se soumettre au *Wisigoth* si 4 provinces (ou moins).

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
6	**Hermerich** + **<u>13 Inf</u>** en Gascogne. **Invasion (9.1)**	 <u>Tour 6</u> : Grandes Invasion (9.1)s - 3e barbare (*Vandale, Alain, <u>Suève</u>, Wisigoth*). **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 19
7	**Hermerich** (si vivant) **3 PV** Galice, Asturies **2 PV** Porto, Duero, Leòn, Salamanque **1 PV** Vieille Castille, Tierra de Campos	
10	**PV** idem <u>tour 7</u> [Fin Tour 11 : Fin soumission au *Wisigoth*]	
13	**3 PV** Leòn, Salamanque **2 PV** Porto, Duero, Lusitanie, Alcantara **1 PV** Asturies, Galice, Cantabrie <u>Fin tour 13</u> : le *Suève* se **transforme** en ***Leòn***	

	Unités
<u>Tour 11+</u> : le *Suève* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad).	13 Infanteries 1 Chef (Hermerich)
<u>Variante</u> Enchères : NON avec *Lusitanien* et *Galicien*	

WISIGOTH

Apparition	Tours : **6 - 12**	**(Scandinave)**	Tour 8+ : Rev. Chateau-forts + nat. soumises (½)
Ordre de jeu	n°13	**Barbare**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	Soumission
½ **PV** par *Alain* **Inf** ou **Cav** ½ **PV** par *Franc* **Inf** ½ **PV** par *Byzance* **Inf** **1 PV** par **Inf** ou **Cav** musulmane	Le *Galicien* doit se soumettre si 2 provinces (ou moins). Le *Basque* et *l'Hispano-Romain* doivent se soumettre si 3 provinces (ou moins). Le *Lusitanien* et *le Suève* doivent se soumettre si 4 provinces (ou moins). **Fin** Soumission des peuples soumis : si prise de Tolède ou fin Tour 11

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
6	6 Inf à Narbonne	 Tour 8 : Grandes Invasion (9.1)s - 4e barbare (*Vandale, Alain, Suève, Wisigoth*). **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 51
7	**Wallia** + **10 Inf** en Gascogne* **3 PV** Cuenca, Calatayud, Castellon ½ **PV** (sup) autre province et Nations soumises Fin tour jeu 7 +1 Château-fort Saragosse (conquise)	
8	**Revenu** à partir du tour 8** **Invasion (9.1)** - à la 1ère phase de l'Invasion (9.1), pas de limite d'empilement avec les Chefs. **Alarich II** + **18 Inf** à Narbonne**. **Eurich** n'importe où (avec Wisigoth) Fin tour jeu 8 +3 Château-forts : 1 à Tolède et 2 en plaine (en Hispanie, sud du fleuve Duero)	
9	Fin tour jeu 9 +3 Châteaux-forts : 1 à Tortosa et 2 en plaine (au sud du fleuve Duero) **10 PV** contrôle de **toute l'Hispanie** sauf les îles et 1 province (au choix) (** → verso) ou **2 PV** / Zone **Nord**, **Sud**, **Centre**, **Est** (pas îles)	

*Tours 6-9 : Le *Wisigoth* peut entrer / retraiter Gascogne ou Narbonne.

**Tour 8+ : Revenu Uniquement provinces avec Château-forts et les Nations soumises (½). Le *Wisigoth* ne peut pas acheter de Château-forts.

WISIGOTH – (Verso)

Apparition	Tours : **6 - 12**	**(Scandinave)**	Rev. Chateau-fort + nat. soumises (½)
Ordre de jeu	n°13	**Barbare**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	Soumission
½ **PV** par *Franc* **Inf** ½ **PV** par *Byzance* **Inf** **1 PV** par **Inf** ou **Cav** musulmane	Le *Galicien* doit se soumettre si 2 provinces (ou moins). Le *Basque* et *l'Hispano-Romain* doivent se soumettre si 3 provinces (ou moins). Le *Lusitanien* et le *Suève* doivent se soumettre si 4 provinces (ou moins). **Fin** Soumission des peuples soumis : si prise de Tolède ou fin Tour 11

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
10	**x PV** par Château-fort (valeur province) **½ PV** autre province (et Nations soumises) (sup)	 **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 51
11	**Roderich** n'importe où (avec *Wisigoth*)	
12	**Pelayo** (*Wisigoth* / *Castille*) n'importe où (avec *Wisigoth*) Fin tour 12 : le *Wisigoth* se transforme en *Castille* dans la Zone **Nord** (+ Avila). **Nord** : Galice, Porto, Duero, Asturies, Cantabrie, Leòn, Tierra de Campos, Pays Basque, Vieille Castille, Pamplune Ailleurs : les unités *Wisigoth* restent et deviennent neutres.	

	Unités
Tour 11+ : le *Wisigoth* est chrétien (Invasion (9.1) arabe Omeyyad). Tour 11 -12 : après la **prise de Tolède**, les Château-forts *Wisigoth* sans Inf se rendent à l'*Omeyyad* et **Roderich** est éliminé où qu'il soit.	35 Infanteries 7 Château-forts 5 Chefs (Wallia, Eurich, Alarich II, Roderich, Pelayo)
Variante Enchères : NON avec *Alain*, *Byzance*, *Omeyyad*	

BYZANCE

Apparition	Tours : **9 - 21**	**(Empire d'Orient)**	Revenu ½ - Tour 10+
Ordre de jeu	n°14	**Chrétien**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
1 PV par **Unité** musulmane	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
9	**Suprématie navale** 16 Inf en mer.	
10	Revenu : moitié (au sup.) à partir du tour 10 **Suprématie navale** **2 PV** Majorque, Ibiza, Valence, Dénia, Grenade **1 PV** Carthagène, Cadix, Cordoue, Gibraltar	
13	**1 PV** par province	**Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 15
15	**1 PV** par province	
17	*[Byzance* ne peut pas recruter *El Cid]*	
19	**1 PV** par province	
(21)	**(1 PV)** par province	

	Unités
Variante Enchères : NON *Hisp-Rom*, *Wisigoth*, *Grenade*	16 Infanteries

OMEYYAD

Apparition	Tours : **11 - 14**	**(Califat Arabe)**	Rev. Chateaux-forts + nat. soumises (½ sup)
Ordre de jeu	n°15	**Musulman**	Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Chevalier** chrétien	Le *Lusitanien / Badajoz* peut se soumettre si 4 provinces (ou moins). [Fin Tour 14] [Si oui, le *Lusitanien* se transforme en *Badajoz* (soumis) immédiatement]

	Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)	
11	**Invasion (9.1)** + **Zèle religieux (9.3)** **Musa**, **Tarik** + 8 Cav + 20 Inf en Afrique / Mer Prise de Tolède* Jihad en France : **4 PV** par Unité à **Narbonne** (max. 5 unités, 20 PV) Ces Unités sont retirées du jeu (pour conquérir le Royaume des Francs)	 **Scénarios NAPV** A 36, B 40, C 40, D 40, E 40
12	**Musa** + **Tarik** (si vivants) + **Suprématie navale** Renforts jusqu'à 13 Inf + 3 Cav (Afrique / Mer) [à placer avant le Recrutement] Prise de Tolède* Jihad en France : idem tour 11 **x PV** par Château-fort (valeur province) [si *Badajoz* soumis, ajouter ses Château-forts]	
13	**Abd Ar Rhaman** n'importe où (avec Omeyyad) **5 PV** si **Roland** (*Franc*) tué **1 PV** Majorque, Ibiza, Barcelone, Huesca, Tortosa **½ PV** par autre province	

	Unités
* après la prise de Tolède, si un Chateau-fort Wisigoth est seul (sans inf) et attaqué, il doit se rendre à l'*Omeyyad*. Il est tourné côté « ruine ». L'*Omeyyad* peut sacrifier 1 unité pour le reconstruire immédiatement. **Roderich** est retiré.	22 Infanteries, 8 Cavaleries 9 Château-forts, 3 Berbères, 4 Chefs (Musa, Tarik, Abd Ar Rham. et Al Mansur)
Variante Enchères : NON avec *Wisigoth* et *Castille*	

OMEYYAD – (Verso)

Apparition	Tours : **11 - 14**	**(Califat Arabe)**	Rev. Chateaux-forts + nat. soumises (½ sup)
Ordre de jeu	n°15	**Musulman**	Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV si **Pelayo** (*Castille*) tué **5 PV** par **Château-fort** chrétien **3 PV** par **Chevalier** chrétien **1 PV** par **province** chrétienne	(voir *Badajoz* au Recto)

	Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)	
14	**Al Mansur** [*Castille* reçoit 5 PV / Chef musulman tué]+ **Fougue (9.2)** Unités Berbères (spéciales) : *Omeyyad* peut recruter jusqu'à **3 Berbères** (coût **2 PV** chacun) - avec Al Mansur [attaque : **7+** partout ; défense **9+** par tous] Berbères sont à ignorer pour l'empilement et la population. **½ PV** par Cavalerie (Omeyyad) (en jeu) Fin tour 14 : (retirer les Berbères) Le Califat *Omeyyad* s'écroule, et se **transforme** en **4 émirats :** *Saragosse*, *Valence*, *Grenade* et *Séville.* Le vrai héritier est *Séville* : après la création des 3 autres Emirats, toutes les Unités *Omeyyad* sont remplacées par des Unités *Séville* (max. 12 Inf / Cav, le surplus est éliminé - les Château-forts restants sont tous remplacés et deviennent *Séville*).	 **Scénarios NAPV** A 36, B 40, C 40, D 40, E 40

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Wisigoth* et *Castille*	22 Infanteries, 8 Cavaleries 9 Château-forts, 3 Berbères, 4 Chefs (Musa, Tarik, Abd Ar Rham. et Al Mansur)

FRANC

Apparition	Tours : **9 - 15**	**(France)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°16	**Chrétien**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV : par **Chef** musulman tué **3 PV** par **Château-fort** musulman	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
9	4 Inf en Gascogne* Fin tour 9 (Franc) : **3 PV** Huesca **1 PV** Pamplune, Barcelone, Calatayud, Pyrénées Orientales	 *Le Franc peut entrer ou retraiter en Gascogne ou à Narbonne. **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E: 17
12	**Roland** + 2 Chevaliers + 3 Inf à Narbonne*. [Roland et les Chevaliers ne peuvent pas retraiter.]	
13	[*Omeyyad* reçoit 5 PV pour tuer **Roland**] (Début tour 13) (Franc) : Renforts jusqu'à 5 Inf (à Narbonne*) +1 Château-fort à **Barcelone** (si déjà conquise) **3 PV** Tortosa, Saragosse **1 PV** Huesca, Barcelone, Calatayud, Pyrénées Orientales	
15	**PV** idem tour 13 Fin tour 15 : le *Franc* se **transforme** en ***Aragon***	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Basque*	8 Infanteries 2 Chevaliers 3 Château-forts 1 Chef (Roland)

ARAGON

Apparition	Tours : **15 - 21**	**(Royaume)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°17	**Chrétien**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV : par **Chef** musulman tué **3 PV** par **Château-fort** musulman	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
15	Fin tour 15 : transformation *Franc* / ***Aragon*** L'*Aragon* reçoit l'équivalent = Unités *Franc* en jeu. (minimum reçu) : **4 Infanteries** + **1 Chevalier**	 **Scénarios NAPV** A - , B 3, C 15 D 15, E 23
16	**Ramirez** + 2 Chevaliers (Croisés) + 3 Inf à Narbonne + **Fougue (9.2)** (attaque) : **1 PV** par Unité musulmane Fin tour 16 : retirer **Ramirez** + les 2 Chevaliers. Inf restent.	
19	**2 PV** Tortosa, Saragosse, Pyrénées Orientales **1 PV** Huesca, Barcelone, Calatayud, Cuenca, Pyrénées Occidentales, Pamplune	
(20)	3e Chevalier à recruter	
(21)	**(2 PV)** Tortosa, Saragosse, Calatayud, Castellon, Avila, Segovie **(1 PV)** Huesca, Barcelone, Cuenca, Pamplune	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Saragosse et Navarre*	8 Infanteries 2 / 3 Chevaliers 2 Chev. Croisés 3 Château-forts 1 Chef (Ramirez)

BADAJOZ

Apparition	Tours : **11/12 - 21**	**(Emirat)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°18	**Musulman**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Chevalier** chrétien	[Fin Tour 11, si le *Lusitanien* est soumis par l'*Omeyyad*, il se transforme en *Badajoz* soumis] Sinon :*Badajoz* peut se soumettre à l'*Omeyyad* si 4 provinces (ou moins) [Fin : Tour 14]

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
11	*Badajoz* peut apparaître si l'*Omeyyad* soumet le *Lusitanien* *(↓ voir ci-dessous)*	 Tour 11 ou 12 : *Badajoz* remplace le *Lusitanien* Fin Tour 14 : *Badajoz* devient indépendant si soumis (fin du Califat *Omeyyad)* **Scénarios NAPV** A 8, B 21, C 27 D 27, E 28
12	Idem tour 12 ; Sinon : Fin tour 12 : transformation *Lusitanien* en ***Badajoz*** *(↓ voir ci-dessous)*	
13	**3 PV** Alcantara, Badajoz, Salamanque **2 PV** Lisbonne, Séville, Lusitanie **1 PV** Algarve, Porto, Duero, Sierra Morena	
14	**Muzaffar** [*Castille* / *Franc* : 5 PV Chef musulman tué] [Fin Tour 14 : Fin Soumission à *Omeyyad*]	
15	**Mutawakkil** [idem] **PV** idem tour 13	
16-17	[*Séville* reçoit 5 PV pour conquérir Badajoz]	
19	**PV** idem tour 13	
(21)	(**PV** idem tour 13)	

	Unités
Lusitanien* en *Badajoz* -** Territoire : Badajoz **, Porto **, Alcantara ** + toutes les provinces ex *Lusitanien* [** les unités des autres Nations doivent retraiter.] *Badajoz* reçoit l'équivalent = **Unités *Lusitanien (minimum reçu) : **6 Infanteries** (en plus) **3 Châteaux-forts** : 1 Badajoz, 2 choix libres *[si Lusitanien éliminé : Badajoz → Badajoz, Porto, Alcantara]*	10 Infanteries 4 Château-forts 2 Chefs (Muzaffar, Mutawakkil)
Variante Enchères : NON avec *Leòn* et *Séville*	

SARAGOSSE

Apparition	Tours : **14 - 21**	**(Emirat)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°19	**Musulman**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Chevalier** chrétien	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
14	Fin tour 14 : écroulement *Omeyyad* ***Saragosse*** est le 1er émirat à apparaitre quand le Califat *Omeyyad s'écroule (Saragosse, Valence, Grenade, Séville)* Emirat : jusqu'à **6 provinces** (ex Omeyyad), parmi Huesca, Calatayud, Castellon, Tortosa, Ségovie, Vieille Castille, Avila, Saragosse, Cuenca ou (si 0-1 province) : **min. 2 provinces** choisir Castellon / Cuenca * [* les unités des autres Nations doivent retraiter.] *Saragosse* : **12 Infanteries** et **3 Chateau-forts** (placement libre) [sans limite empilement / ou population]	 **Scénarios NAPV** A - , B 9, C 12 D 12, E 14
15	**Al Muktadir** [*Castille* / *Franc* : 5 PV Chef musulman tué] [Limite normale d'empilement / population appliquée] **3 PV** Saragosse, Tortosa **2 PV** Calatayud, Pamplune, Barcelone **1 PV** Cuenca, Vielle Castille, Ségovie, Huesca, Avila	
16	**Al Muktadir** (si vivant) **5 PV Sancho** (*Navarre*) tué.	
19	**PV** idem tour 15	
(21)	**(PV)** idem tour 15	

	Unités
Variante Enchères : NON *Castille, Navarre* et *Aragon*	12 Infanteries, 4 Château-forts, 1 Chef (Al Muktadir)

NAVARRE

Apparition	Tours : **13/15 - 21**	**(Royaume)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°20	**Chrétien**	⌘ Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Château-fort** musulman **1 PV** par Unité musulmane	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
13	Fin tour 13 : transformation *Basque* en ***Navarre*** La *Navarre* reçoit l'équivalent = **Unités *Basque*** [si *Basque* éliminé : la *Navarre* apparaît au tour 15 avec Sancho]	
15	**Sancho** + 1 Chevalier + 1 Inf en Gascogne ou toute province contrôlée. **3 PV** Pamplune, Saragosse, Calatayud **2 PV** Huesca, Pays Basque, Vieille Castille **1 PV** Pyrénées Occidentales, Cantabrie, Pyrénées Orientales, Tortosa, [*Saragosse* reçoit 5 PV pour tuer **Sancho**]	**Scénarios NAPV** A - , B 8, C 17 D 17, E 26
16	**PV** idem tour 15	
19	**PV** idem tour 15	
(21)	(**PV** idem tour 15)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Aragon* et *Saragosse*	8 Infanteries 2 Chevaliers 1 Château-fort 1 Chef (Sancho)

LEÒN

Apparition	Tours : **13 - 21**	**(Royaume)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°21	**Chrétien**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Château-fort** musulman	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
13	Fin tour 13 : transformation *Suève* en ***Leòn*** Le *Leòn* reçoit un **nombre** = **Unités *Suève*** (max. 6 unités).**4 Infanteries, 1 Chevalier, 1 Chateau-fort** (choix / placement libre)	
15	**3 PV** Salamanque **2 PV** Leòn, Duero, Porto, Lusitanie, Alcantara **1 PV** Asturies, Galice, Tierra de Campos, Cantabrie	
19	**3 PV** Badajoz **2 PV** Salamanque, Lusitanie, Alcantara, Lisbonne **1 PV** Leòn, Duero, Porto, Tierra de Campos, Algarve	**Scénarios NAPV** A - , B 5, C 15 D 15, E 24
(21)	**(PV** idem tour 19)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Castille* et *Badajoz*	8 Infanteries 2 Chevaliers 3 Château-forts

CASTILLE

Apparition	Tours : **12 - 21**	**(Royaume)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°22	**Chrétien**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV par **Chef** musulman tué **3 PV** par **Château-fort** musulman **1 PV** par **Inf** ou **Cav** musulmane	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
12	Fin tour 12 : transformation *Wisigoth* / ***Castille*** La *Castille* reçoit un **nombre** = **Unités *Wisigoth*** (zone **Nord** et **Avila**) (max. 11 unités). 8 Infanteries, 2 Chevalier, 1 Chateau-fort (choix / placement libre) **Nord** : Galice, Porto, Duero, Asturies, Cantabrie, Leòn, Tierra de Campos, Pays Basque, Vieille Castille, Pamplune Le Chef *Wisigoth* **Pelayo** reste et devient *Castille*. [Ailleurs : les unités Wisigoth restent et deviennent neutres.]	
13	**Pelayo** (si ex Wisigoth vivant) **3 PV** Salamanque, Vieille Castille, Avila **2 PV** Cantabrie, Ségovie, Leòn, Calatayud **1 PV** Asturies, Pays Basque, Tierra de Campos, Duero	**Scénarios NAPV** A 13, B 24, C 44 D 44, E 60
15	**5 PV** Tolède **3 PV** Salamanque **2 PV** Avilla, Ségovie, Calatayud **1 PV** Cantabrie, Vieille Castille, Leòn, Pamplune, Asturies, Galice, Avila **½ PV** Pays Basque, Tierra de Campos	

	Unités
Variante Enchères : NON *Omeyyad*, *Leòn*, *Saragosse*, *Séville*	11 Infanteries 4 / 5 Chevaliers 4 Château-forts 2 Chefs (Pelayo et Alfons)

CASTILLE – (Verso)

Apparition	Tours : **12 - 21**	**(Royaume)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°22	**Chrétien**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV par **Chef** (Musulman) tué **3 PV** par **Château-fort** musulman **1 PV** par **Inf** ou **Cav** musulmane	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
17	**Alfons** [*Séville* reçoit 5 PV pour tuer **Alfons**]	
18	**Alfons** (si vivant) (2e tour)	
19	**Alfons** (si vivant) (3e tour) **5 PV** Tolède, Cordoue **2 PV** Salamanque, Ségovie, Calatayud **1 PV** Cantabrie, Vieille Castille, Leòn, Asturies, Galice, Avila, Duero, Porto **½ PV** Pays Basque, Tierra de Campos, Pamplune bonus : **3 PV** par Château-fort	
(20)	Peut recruter un 5e Chevalier	**Scénarios NAPV** A 13, B 24, C 44 D 44, E 60
(21)	**(5 PV)** Tolède, Cordoue **(2 PV)** Salamanque, Ségovie, Calatayud, Duero, Porto, Pamplune, Saragosse **(1 PV)** Cantabrie, Vieille Castille, Leòn, Asturies, Galice, Avila, Pays Basque, Tierra de Campos	

	Unités
Variante Enchères : NON *Omeyyad*, *Leòn*, *Saragosse*, *Séville*	11 Infanteries 4 / 5 Chevaliers 4 Château-forts 2 Chefs (Pelayo et Alfons)

SÉVILLE

Apparition	Tours : **14 - 21**	**(Emirat)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°23	**Musulman**	Joueur 2

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Chevalier** chrétien **3 PV** par **Château-fort** chrétien	(-)

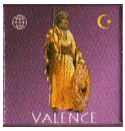
Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
14	Fin tour 14 : écroulement *Omeyyad* * (↓ voir ci-dessous)	 **Scénarios NAPV** A - , B 12, C 23 D 23, E 25
15	**x PV** par Château-fort (valeur province) **1 PV** Algarve **½ PV** autre province	
16	**Al Mutamid** [*Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué] Grand Emirat : Bonus **5 PV** Reconquête Badajoz, Valence, Grenade - 1 fois / province	
17	**Al Mutamid** (si vivant) **5 PV Alfons** (*Castille*) tué Grand Emirat : idem Tour 16 **5 PV** Badajoz, Grenade, Valence	
19	**x PV** par Château-fort (valeur province) **1 PV** Algarve **½ PV** autre province	
(21)	**(PV** idem tour 15)	

	Unités
* **Ecroulement *Omeyyad*** : *Séville* est le 4e émirat à apparaître quand le Califat *Omeyyad* s'écroule *(Saragosse, Valence, Grenade, Séville)* Emirat : *Séville* hérite des **provinces** de l'**ex Omeyyad**, après création des 3 autres Emirats indépendants. Toutes les **Inf. et Cav** de l'ex *Omeyyad* sont échangées par des **Unités *Séville*** (max. 12 unités). Tous les **Château-forts** appartiennent à *Séville*.	12 Infanteries 4 Cavaleries 7 Château-forts 1 Chef (Al Mutamid)
Variante Enchères : NON avec *Badajoz, Castille* et *Grenade*	

VALENCE

Apparition	Tours : **14 - 21**	**(Emirat)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°24	**Musulman**	Joueur 4

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
(-)	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
14	Fin tour 14 : écroulement *Omeyyad* *Valence* est le 2e émirat à apparaître quand le Califat *Omeyyad s'écroule (Saragosse, Valence, Grenade, Séville)* Emirat : **Valence** * + jusqu'à **2 provinces** (ex Omeyyad ou vide), parmi Majorque, Ibiza, Dénia, Carthagène, La Mancha [* les unités des autres Nations doivent retraiter.] [* si 1 Château-fort existe, sacrifie 1 Inf *Valence* pour le garder.] *Valence* : **5 Infanteries** et **1 Chateau-fort** à Valence (gratuit – placement libre) [sans limite empilement / ou population]	 **Scénarios NAPV** A - , B 4, C 7 D 7, E 8
15	[Limite normale d'empilement / population appliquée] **2 PV** Majorque, Ibiza, Valence **1 PV** Dénia, Carthagène, La Mancha, Castellon, Cuenca	
16	[Tours 16-17 *Séville* reçoit 5 PV pour conquérir Valence] [Tours 17-19 *El Cid* veut conquérir Valence + gain 5 PV]	
19	**3 PV** Valence **1 PV** Dénia, Carthagène, La Mancha, Majorque, Ibiza	
(21)	(**PV** idem tour 19)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Byzance, El Cid* et *Grenade*	5 Infanteries 2 Château-forts

GRENADE

Apparition	Tours : **14 - 21**	**(Emirat)**	Revenu : normal
Ordre de jeu	n°25	**Musulman**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
(-)	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
14	Fin tour 14 : écroulement *Omeyyad* *Grenade* est le 3e émirat à apparaitre quand le Califat *Omeyyad s'écroule (Saragosse, Valence, Grenade, Séville)* Emirat : **Grenade** * + jusqu'à **2 provinces** (ex Omeyyad ou vide), parmi Carthagène, La Mancha, Gibraltar [* les unités des autres Nations doivent retraiter.] [* si 1 Château-fort existe, sacrifie 1 Inf *Grenade* pour le garder.] *Grenade* : **7 Infanteries** et **1 Chateau-fort** à Grenade (gratuit - placement libre) [sans limite empilement / ou population]	 **Scénarios NAPV** A - , B5, C7, D7, E8
15	[Limite normale d'empilement / population appliquée] **3 PV** Grenade **1 PV** Dénia, Carthagène, La Mancha, Valence, Cadix, Gibraltar	
16	**PV** idem tour 15 [Tours 16-17 *Séville* reçoit 5 PV pour conquérir Grenade]	
19	**PV** idem tour 15	
(21)	**(PV** idem tour 15)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Valence et Séville*	7 Infanteries 2 Château-forts

EL CID

Apparition	Tours : **17 - 21**	**(Mercenaire)**	Revenu : si Valence
Ordre de jeu	n°26	**Chrétien**	Joueur 3

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
(-)	(-)

	Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)	
17	**El Cid + 3 Chevaliers + 5 Inf** (spécial) **El Cid** agit en **Mercenaire** (↓ **voir VERSO**) puis Tour de jeu *:* **El Cid** tente de conquérir **Valence** (peu importe qui possède Valence) Aucune limite de population (tour 17) Si échec, **El Cid** retraite ses unités hors carte.	 **Scénarios NAPV** A - , B - , C 11 D 11, E 12
18	Le Chef **El Cid** disparait au début de son Tour de jeu. La nation *El Cid* continue de jouer. La nation *El Cid* tente de conquérir **Valence** (si échec tour 17) Si elle échoue, la faction *El Cid* disparait.	
19	**5 PV** Valence **1 PV** par autre province	
(21)	**(PV** idem tour 19)	

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Valence*	5 Infanteries 3 Chevaliers 1 Château-fort 1 Chef (El Cid)

EL CID - (VERSO)

Apparition	Tours : **17 - 21**	**(Mercenaire)**	Revenu : si Valence
Ordre de jeu	n°26	**Chrétien**	Joueur 3

Tour 17 - Mercenaire

El Cid est un mercenaire. Il peut d'abord être recruté par chaque Nation des autres joueurs (sauf *Byzance*), à leur Tour de jeu - peu importe leur religion.

Recruteur : chaque Nation (autre joueur) - après avoir reçu son revenu - peut recruter **El Cid** et lui proposer 1 mission d'attaque, la séquence de jeu de la Nation est interrompue. Il paiera en fonction du succès de la mission.

Mission : L'attaque est dirigée vers **1 province adjacente** du Recruteur et qui n'appartient pas à une Nation jouée par **El Cid**.

El Cid peut accepter ou refuser la mission. S'il accepte et réussit sa mission, **El Cid** recevra des PV après la bataille.

Intensité de l'attaque : le Recruteur peut décider qu'**El Cid** attaque toutes, ou seulement certaines unités ennemies de la province cible.

Attention, **El Cid** n'attaque pas une unité si le Recruteur ne peut payer sa destruction (par manque d'Or).

Bataille : **El Cid** et ses unités attaque la province cible (il y est téléporté). Ignorer le fleuve. L'empilement doit être respecté (+2 avec le Chef). **El Cid** mène la bataille, il jette les dés et prend toutes les décisions (y compris la retraite).

Paiement et PV : le **Recruteur** paie de l'**Or** selon le succès de la bataille:

- **1 Or** par **Inf ou Cav** ennemie détruite (ou vaincue / retraite)
- **2 Or** par **Chevalier** ennemi détruit (ou vaincu / retraite)
- **3 Or** par **Château-fort ennemi** détruit

El Cid reçoit des PV (= Or payés), après la bataille.

Il ne reçoit jamais l'Or qui est dépensé et perdu.

Le Recruteur peut également gagner des **PV** comme s'il avait détruit les unités ennemies.

Fin de mission : **El Cid** et ses unités disparaissent. Ses Chevaliers touchés récupèrent après chaque bataille. Le Recruteur reprend et termine son tour de jeu - il peut entrer dans la province attaquée par **El Cid**.

La Nation suivante joue et peut recruter **El Cid** si celui-ci accepte. En théorie, une province déjà attaquée peut être re-choisie.

El Cid joue son vrai tour de jeu en dernier : **El Cid** et ses unités sont placés directement à **Valence** et attaque.

S'il est vaincu, il peut retraiter hors carte. Il réattaquera au tour 18.

ALMORAVIDE

Apparition	Tours : **18 - 21**	**(Maroc)**	Revenu : Tour 20+
Ordre de jeu	n°27	**Musulman**	Joueur 1

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
2 PV par **Chevalier** chrétien **2 PV** par **Château-fort** chrétien / musulman, conquis et **reconstruit**	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
18	**Yusuf** + **18 Elites** en Afrique. **Invasion (9.1)** + **Zèle religieux (9.3)** [*Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué]	
19	**Yusuf** (si vivant) + 8 Elites en Afrique **5 PV** Tolède **3 PV** Grenade, Valence **x PV** par Château-fort (autre province / valeur province) - en plus du gain 2 PV Château-fort pris / reconstruit **½ PV** par autre province	**Scénarios NAPV** A - , B - , C 26 D 26, E 33
(20)	Les Elites deviennent des **Infanteries** Revenu : à partir du tour 20, provinces avec **Château-forts**	
(21)	**x PV** par Château-fort **½ PV** par autre province	

	Unités
Variante Enchères : NON *Castille, Séville, Almohade, Croisade*	20 Elites 6 Châteaux-forts 1 Chef (Yusuf)

CROISADE

Apparition	Tour : **20 - 20**	**(Croisés)**	Revenu : aucun
Ordre de jeu	n°28	**Chrétien**	-

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
5 PV par **Château-fort** musulman **2 PV** par **Cavalerie** musulmane **1 PV** par **Infanterie** musulmane	(-)

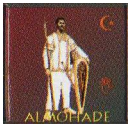
Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
(20)	**3 Chevaliers + 5 Inf** en mer. **+ Fougue (9.2)** La *Croisade* peut débarquer sur **toutes les côtes** (même les côtes interdites) Ruines : La *Croisade* ne peut pas reconstruire les Château-forts. Fin tour 20 : **retirer** toutes les Unités *Croisade*.	 **Scénarios NAPV** A, B, C, D, E : 7

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Almoravide* et *Almohade*	5 Infanteries 3 Chevaliers

ALMOHADE

Apparition	Tours : **20 - 21**	**(Maroc)**	Revenu : **aucun**
Ordre de jeu	n°29	**Musulman**	-

PV à chacun de ses tours	**Soumission**
3 PV par **Château-fort** musulman **5 PV** par **Château-fort** chrétien **3 PV** par **Chevalier** chrétien **1 PV** par **Infanterie** chrétienne	(-)

Tour de jeu – (PV : FIN de TOUR joueurs)		
(20)	**Abu Yusuf** + **16 Elites** en Afrique. **Invasion (9.1)** [*Castille* / *Aragon* : 5 PV Chef musulman tué] [Almohade : « **Ennemi Universel** » **2 PV par Elite *Almohade* tuée -** sans cumul avec « Unité » musulmane*(à rappeler à tous les joueurs)]	
(21)	**Abu Yusuf** (si vivant) + 6 Elites en Afrique **x PV** par Château-fort **en RUINE** (valeur province) **1 PV** par autre province [Almohade : « **Ennemi Universel** » - idem tour 20]	**Scénarios NAPV** A, B, C, D, E : 22

	Unités
Variante Enchères : NON avec *Almoravide* et *Croisade*	16 Elites 1 Chef (Abu Yusuf)