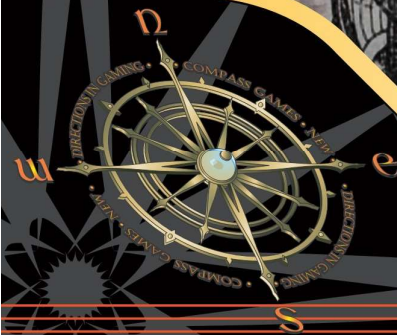


The Conquistadors

The Spanish Conquest
of the Americas 1518-1548

Rulebook

Compass Games
New Directions in Gaming



The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

Table des matières

1.0 COMPOSANTES DU JEU	3	11.2 Mandats d'arrêt.....	14
1.1 Les cartes.....	3	11.3 Dons d'or	14
1.2 Pièces de jeu.....	3	12.0 TROUPES, VILLES ET EMPIRES INDIENS	15
1.3 Les cartes.....	4	12.1 Les villes	15
1.4 Expéditions	5	12.2 Empires.....	15
1.5 Les jets de dé et <i>Mano de Dios</i>	5	12.3 Forces indiennes.....	15
2.0 SÉQUENCE DE JEU	5	13.0 VICTOIRE	16
2.1 Cartes de stratégie.....	6	13.1 Attribution des points de victoire.....	16
2.2 Cartes Conquistador	6	13.2 Phase de détermination de la victoire.....	16
2.3 Activation des expéditions.....	6	14.0 SCÉNARIO DU JEU DE BASE	16
2.4 Fin des tours d'Impulsion.....	7	14.1 Unités et cartes de départ du jeu de base.....	16
3.0 MOUVEMENT	7	14.2 Configuration de base du jeu	17
3.1 Procédure de mouvement.....	7	14.3 Renforts du jeu de base.....	17
3.2 Mouvement maritime	7	14.4 Victoire du jeu de base.....	17
4.0 DÉCOUVERTE.....	7	15.0 RECRUTEMENT	17
4.1 Procédure de découverte	7	15.1 Procédure de recrutement.....	17
5.0 DIPLOMATIE	8	16.0 PESOS ET DETTE	18
5.1 Procédure de Diplomatie.....	8	16.1 Pesos	18
5.2 Alliance	9	16.2 Dette	18
6.0 COMBAT	9	17.0 COMBAT STANDARD DU JEU.....	18
6.1 Actions de combat.....	9	17.1 Cavaliers au combat	18
6.2 Résolution des combats.....	10	17.2 Attaque de choc soudaine.....	18
6.3 Résultats des combats.....	10	18.0 DIVISION DE L'OR	19
6.4 Pertes de chefs et remplacement.....	11	19.0 LEGENDE	19
6.5 Retraite après combat	11	19.1 Marqueurs de légende	19
7.0 PILLAGE.....	12	19.2 Légendes et événements aléatoires.....	19
7.1 Conditions de pillage	12	19.3 Cartes de légende.....	20
7.2 Procédure de pillage.....	12	19.4 Découverte de légendes.....	20
8.0 SUBSISTANCE.....	12	20.0 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES.....	20
8.2 Famine	13	21.0 MALARIA	20
9.0 MORAL ET RALLIEMENT	13	22.0 SCÉNARIO DE JEU STANDARD	20
9.1 Pertes de moral	13	22.1 Mise en place initiale.....	21
9.2 Ralliement.....	13	22.2 Achat d'unités.....	21
10.0 OR ET POINTS DE VICTOIRE	13	22.3 Renforts du jeu standard.....	21
10.1 Points d'or	13	23.1 Configuration du solitaire.....	21
10.2 L'or du jeu de base.....	13	23.2 Séquence de jeu du Solitaire.....	21
11.0 LE GOUVERNEUR.....	14	23.3 Jeu de cartes Solitaire.....	22
11.1 Indice de faveur des Gouverneurs.....	14	23.4 Victoire en solitaire	22

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

Les Conquistadors est un jeu sur la conquête de l'Amérique centrale et de l'Amérique du Sud ("Les Indes") au cours du 16ème siècle. Chaque joueur dirige une faction de conquistadors qui tente de piller l'or des Amériques.

Le but du jeu Les Conquistadors est de marquer le plus de points de victoire. Les points de victoire sont obtenus principalement en amassant de l'or, mais aussi en contrôlant des villes et des villages, en découvrant des objectifs géographiques et en gagnant les faveurs du gouverneur colonial.

The Conquistadors se compose d'un jeu de base, qui présente les mécanismes essentiels du mouvement, du jeu de cartes, de la découverte, de la diplomatie, du combat et du pillage, et d'un jeu standard, qui ajoute plus de détails, plus de choix et un temps de jeu plus long. Il est recommandé que tous les joueurs commencent par le jeu de base. Il existe également un ensemble spécial de règles pour le jeu en solitaire.

Règles de base

1.0 COMPOSANTES DU JEU

1.1 Les cartes

1.11 Il y a deux cartes. La carte Nord comprend l'Amérique centrale et les régions environnantes. La carte Sud couvre une partie de l'Amérique du Sud. Ces cartes peuvent être disposées de n'importe quelle manière sur la table - la façon dont elles sont alignées ou les bords qui se touchent, s'il y en a, n'ont pas d'importance. Les espaces sur les feuilles de carte régissent le positionnement et le mouvement des pièces de jeu.

1.12 Les deux cartes sont reliées par les espaces Panama. Il y a un espace Panama sur chaque carte. Ces deux espaces sont séparés et les unités peuvent se déplacer par voie terrestre entre eux.

1.13 Les espaces terrestres ordinaires se déclinent en cinq "niveaux", du niveau 0 au niveau 4. Le niveau est identifié par un code couleur ainsi que par un numéro apparaissant dans l'espace. Les civilisations autochtones ("indiennes") - qui consistent en des villages, des villes, des cités et des rois, et sont représentées par des pièces de jeu - peuvent être découvertes dans ces espaces. Le niveau de l'espace est utilisé dans les actions de découverte (4.0) et dans d'autres buts du jeu.

NOTE DE CONCEPTION : "Les Conquistadors" tente de décrire le point de vue des aventuriers espagnols des années 1500. En conséquence, le jeu utilise le terme "Indiens" au lieu de "Amérindiens" ou d'autres termes plus modernes.

1.14 En plus des espaces terrestres ordinaires, il existe un certain nombre de types d'espaces spéciaux :

1.141 Tous les espaces bleus sans numéro sont des espaces maritimes et ne peuvent être pénétrés que par un mouvement maritime (3.2). De nombreux espaces maritimes sur la carte du Sud sont étiquetés "Mar del Sur". Il existe une règle interdisant de s'y déplacer au cours des deux premiers tours de la partie (3.26).

1.142 Les espaces marqués Désert ("D") ou Forêt Pluviale ("R") ne contiennent jamais de civilisations, mais peuvent être traversés pour atteindre d'autres objectifs.

1.143 Les espaces de légende ("L") sont utilisés pour placer des marqueurs de légende (règle optionnelle 19.0).

1.144 Certains espaces sont marqués d'un "-1". Ce modificateur affecte les jets de dé de découverte pour les forces se déplaçant dans ces espaces (4.111), ainsi que les jets de moral (9.121).

1.145 Santiago de Cuba et Panama sont des espaces spéciaux utilisés pour la mise en place. La découverte n'a pas lieu dans ces espaces et les cartes ne peuvent pas être jouées contre les forces qui s'y déplacent.

NOTE DE CONCEPTION : Les espaces de niveau supérieur représentent le terrain plus élevé sur lequel les villes indiennes se sont développées. Les civilisations indiennes les plus développées se trouvaient sur des terrains élevés. Les espaces '-1' représentent une forte incidence de moustiques, et donc de malaria.

1.15 La piste des faveurs du gouverneur comporte un marqueur pour chaque joueur, indiquant la relation que la faction de ce joueur entretient avec le gouverneur colonial (une figure non-joueur). Chaque marqueur commence dans la case centrale ("0") et est déplacé vers la droite (meilleur) ou vers la gauche (pire) pendant le jeu (11.1).

1.16 Le Compteur d'Impulsions est utilisé pour enregistrer le passage du temps pendant chaque tour de jeu.

1.17 La piste d'enregistrement est utilisée pour enregistrer les fonds disponibles de chaque joueur en pesos, ainsi que les dettes et les points de victoire permanents. Chaque joueur reçoit un jeu de marqueurs à utiliser sur cette piste. Il y a une piste d'enregistrement sur chaque carte ; chaque joueur peut utiliser celle qui lui convient le mieux.

1.2 Pièces de jeu

Les pions pré-découpés pièce comprennent des chefs individuels (conquistadors), des corps d'hommes armés (unités), des marqueurs de civilisation indienne et d'autres marqueurs d'information. Le résumé suivant des pièces de jeu présente également de nombreux concepts du jeu.

1.21 Les pions conquistador représentent des chefs individuels, identifiés par leur nom. Chaque conquistador possède un pion - qui est généralement placé sur la carte - et une carte, ou "expédition" (1.4). La carte est placée à côté de la carte et sert de zone d'attente pour les unités de l'expédition. Les conquistadors peuvent être sur la carte au départ ou arriver en cours de jeu sur la carte. Les unités alliées aux Espagnols seront placées dans des expéditions. Les unités indiennes représentent une variété de figures de soldats ; toutes fonctionnent de manière identique pour les besoins du jeu.

NOTE DU CONCEPTEUR : Techniquement, chaque Espagnol armé était un "conquistador", mais nous avons réservé ce terme aux chefs ("capitaines"). Les conquistadors du jeu comprennent tous les capitaines les plus importants de l'époque de la conquête.

1.22 Les unités de combat espagnoles sont de trois types, distingués par une image : A pied, à cheval, et à canon. Les unités de combat espagnoles ne sont pas placées directement sur la carte ; elles existent dans les expéditions menées par les conquistadors. Les nouvelles unités de combat arrivent dans le jeu avec les conquistadors.

1.23 Les forces indiennes sont représentées par des unités de combat. Contrairement aux Espagnols, elles n'ont pas de types différents. Au début du jeu, placez toutes les unités indiennes dans une tasse d'où elles pourront être tirées si nécessaire (12.34). Les unités indiennes combattant contre les Espagnols seront placées directement sur la table de jeu.



The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

1.231 Les valeurs de combat des unités indiennes sont très variables. Certaines unités indiennes sont imprimées au verso. Si une telle unité subit une perte, elle est retournée sur son envers. Lorsqu'une unité non réimprimée ou une unité déjà retournée subit une perte, elle est éliminée.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités espagnoles à pied de cette époque étaient principalement armées d'épées. Quelques hommes portaient des arbalètes ou les premières variétés de mousquets comme l'arquebuse. Les forces indiennes utilisaient des massues, des lances, des arcs et des flèches, ainsi que certaines armes spécialisées. Les forces espagnoles étaient des corps d'aventuriers armés, et non des unités militaires régulières. Cependant, la plupart des hommes étaient d'anciens soldats et les expéditions étaient menées selon une discipline militaire. Chaque unité espagnole à pied représente environ 25 à 50 hommes ; chaque unité à cheval, environ 5 à 10 cavaliers. Les unités indiennes représentent quelques milliers de soldats. Le nombre d'Indiens dans toutes ces batailles est une question de conjecture et est évidemment très exagéré dans de nombreux récits ; nous avons fait quelques suppositions basées sur la taille des forces qu'il aurait été possible de fournir sur le terrain à cette époque et sur ce terrain. Les énormes avantages numériques des Indiens étaient plus que compensés par les avantages espagnols en matière de leadership, de discipline et d'armement.

1.24 Les marqueurs de civilisation indienne (village, ville ou cité) sont placés sur la carte au fur et à mesure de leur découverte (4.15). Ils ont deux faces : neutre et hostile. Neutre signifie neutre envers tous les Espagnols ; hostile signifie hostile envers tous. Les villages, les villes et les cités sont toujours neutres au départ ; ils deviennent hostiles à la suite d'actions de jeu. Pour les villes, il y a une troisième possibilité, qui est que la ville peut devenir alliée à la faction d'un joueur particulier (5.2). Dans ce cas, le marqueur de ville ordinaire est remplacé par l'un des marqueurs de ville alliée de ce joueur.

1.25 Il y a plusieurs séries de pions d'empire indien, représentant les grandes civilisations indiennes qui peuvent être découvertes en cours de jeu (12.2). Chaque empire est composé d'un roi, d'une capitale, et de deux villes supplémentaires.

NOTE DE CONCEPTION : Les empires représentent des civilisations comme les Mexica ('Aztèques') et les Incas. C'est auprès de ces derniers que les conquistadors ont obtenu le plus d'or et qu'ils ont également rencontré la résistance la plus féroce. Les empires peuvent entrer en jeu sur les lieux historiques, ou ailleurs ; comme les Espagnols, on ne sait pas.

1.26 Les marqueurs de nourriture (*Food*) et d'or (*Gold*) représentent les biens tangibles acquis et transportés par les expéditions.

1.261 Les pièces d'or sont obtenues des civilisations indiennes par la diplomatie (5.0) ou le pillage (7.0). Ils sont transportés avec les expéditions jusqu'à ce qu'ils soient convertis en points de victoire (10.2, 18.0) ou en pesos (16.1).

1.262 Les marqueurs de nourriture sont obtenus par la diplomatie et sont transportés avec les expéditions jusqu'à ce qu'ils soient consommés pour éviter la famine (8.0). Chaque expédition peut transporter un maximum de trois marqueurs de nourriture à la fois.

1.27 Plusieurs autres types de marqueurs sont utilisés pour enregistrer des informations sur les unités ou les espaces de la carte.

1.271 Les marqueurs de pertes de moral ("1" à "4") sont utilisés pour suivre le moral des expéditions. Les expéditions subissent des pertes de moral à cause des combats, du manque de nourriture, et de la malaria.

1.272 Les marqueurs Découvert (*Discovered*) sont utilisés pour marquer les espaces qui ont déjà été explorés mais dans lesquels aucune ville/village n'a été trouvé.

1.273 Les activités de découverte moins réussies peuvent entraîner le placement d'un marqueur Moustique (*Mosquito*). Ceci rend les troupes dans l'espace sujettes à la malaria (Jeu Standard uniquement).

1.274 Les marqueurs Pillés (*Plundered Out*) indiquent que tout l'or d'un espace a été pillé et que cet espace ne peut plus être pillé.

1.275 Les marqueurs Pillage 1 / Pillage 2 (*Plunder*) et Diplomatie 1 / Diplomatie 2 sont utilisés pour indiquer que des actions de Pillage ou de Diplomatie ont été entreprises dans un espace donné pendant le tour de jeu en cours. Deux de ces marqueurs peuvent être utilisés ensemble pour indiquer des valeurs de 3 ou 4.

1.276 Les marqueurs de légende sont placés sur la carte pour représenter les positions supposées de lieux et de personnages légendaires (19.0).

1.28 Chaque joueur reçoit l'ensemble des marqueurs suivants dans une couleur distinctive :

- Les marqueurs de pesos, utilisés sur la piste des records, représentent les fonds dont dispose le joueur pour lever des troupes, etc.
- Les marqueurs de dette (jeu standard uniquement), également utilisés sur la piste d'enregistrement, représentent l'argent prêté à la faction, soit lors de la configuration initiale, soit lors d'une action de recrutement. L'argent prêté doit être remboursé, sinon le joueur subit une pénalité de victoire.
- Les marqueurs de Points de Victoire représentent les Points de Victoire (VP) permanents marqués par cette faction (13.1).
- Les marqueurs de villes alliées sont utilisés sur la carte pour représenter les villes qui s'allient avec le joueur par la diplomatie (5.0).

1.281 Les marqueurs de Pesos, de Dette et de Points de Victoire permanents ont des valeurs de "x1", "x10", et "x100". Ensemble, ils peuvent être utilisés pour représenter de grandes valeurs. Par exemple, pour représenter la valeur 123 sur la piste d'enregistrement, mettez le marqueur "x100" dans la case 1, le marqueur "x10" dans la case 2, et le marqueur "x1" dans la case 3.

1.29 Le marqueur d'impulsion et la piste d'impulsion sont utilisés pour garder la trace de l'impulsion actuelle à chaque tour.

1.3 Les cartes

1.31 Les cartes fournies avec le jeu sont réparties selon les types suivants. Elles doivent être triées par type avant de jouer.

- Les cartes de stratégie (110 cartes) permettent aux joueurs d'entreprendre de nombreuses actions de jeu.
- Les cartes Ressources (*Asset*) (26 cartes) donnent aux joueurs des atouts utiles, acquis lors de la diplomatie avec les civilisations indiennes (5.0).
- Les cartes Conquistador (20 cartes) sont utilisées pour détenir des groupes d'unités ("expéditions") commandés par des conquistadors.

1.32 Chaque joueur possède une main de cartes Stratégie (jusqu'à huit à la fois) et les utilise pour entreprendre des actions de jeu (2.1).

1.33 Les cartes Conquistador sont utilisées pour contenir les troupes d'une expédition (1.4). Certaines des cartes Conquistador sont distribuées avant le jeu ou pendant les premiers tours de jeu, selon les instructions du scénario (14.1, 22.1).

1.331 Chaque carte de conquistador indique le nom du conquistador ainsi que trois valeurs numériques :

- Combat : Utilisé en combat
- Diplomatie : Utilisée dans les actions de Diplomatie
- Ralliement : Utilisé dans les actions de Ralliement

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

1.332 Il y a cinq cartes de conquistadors qui n'entrent en jeu que comme remplaçants si d'autres sont éliminées (6.4). Elles sont identifiées spécifiquement ("REPL") sur leurs cartes respectives.

1.34 Les cartes Ressources représentent des personnes ou des objets de valeur pour une expédition (par exemple, un interprète). Elles sont acquises pendant le jeu (5.15) et attachées à une expédition spécifique. Le rattachement peut être indiqué en plaçant une partie de la carte Ressources sous l'expédition, de sorte que la carte soit partiellement couverte. (Exception : Les cartes Mano de Dios (1.53) ne sont pas attachées à une expédition). Les cartes Ressources ne comptent jamais dans la limite de la main de cartes Stratégie d'un joueur.

1.35 Les cartes Stratégie sont mélangées avec certaines des cartes Conquistador dans un paquet appelé paquet Stratégie, selon les instructions du scénario (14.3, 22.3). Les cartes Ressources sont toujours conservées dans un paquet séparé. Il y a des espaces pour chacun de ces jeux sur la carte Sud, ainsi que pour les défausses du jeu de stratégie.

1.4 Expéditions

Un groupe d'unités sous le contrôle d'un conquistador est appelé une expédition. L'expédition est représentée sur la carte par le pion du conquistador, et hors carte par sa carte et les pions d'unités de combat.

1.41 Lorsqu'un conquistador entre en jeu (2.2), sa carte est placée face visible devant le joueur propriétaire. Les unités et les marqueurs appartenant à son expédition sont disposés sur la carte du conquistador. Le conquistador est appelé le "commandant" de l'expédition.

1.42 Une expédition peut contenir au maximum dix unités de combat espagnoles. Les troupes indiennes ne comptent pas dans cette limite. Une expédition peut avoir un nombre quelconque d'unités indiennes.

1.421 Il est possible, grâce à certains événements du jeu, qu'un joueur puisse acquérir des unités supplémentaires alors que son expédition est déjà complète. Il peut éliminer une ou plusieurs unités de son choix pour faire de la place à de nouvelles unités, vraisemblablement meilleures. (Par exemple, il peut éliminer une unité de fantassins pour faire de la place pour un cheval).

1.43 De plus, une expédition peut contenir un nombre quelconque d'autres conquistadors. Un maximum de deux d'entre eux peuvent avoir des unités supplémentaires attachées à eux. Ces unités sont maintenues sur la carte de l'autre conquistador.

EXEMPLE DE JEU : Cortés a une expédition dans laquelle il commande dix unités de combat. Son expédition comprend également Alvarado et Ordaz. Les pions Alvarado et Ordaz se trouvent sur la carte de Cortés. Alvarado et Ordaz ont chacun cinq unités, qui se trouvent sur leurs cartes respectives. Toute cette hiérarchie peut être déplacée comme une seule expédition. L'expédition de Cortés comprend également Velázquez de León et Olid, qui n'ont pas de troupes. Leurs pions se trouvent également sur la carte de Cortés et se déplacent avec son expédition.

1.5 Les jets de dé et Mano de Dios

De nombreuses actions du jeu nécessitent des jets de dé.

1.51 Tous les jets de dé font appel à un dé à six faces ("1D6") ou à la somme de deux dés à six faces ("2D6").

1.52 Certaines cartes demandent aux joueurs de "choisir au hasard" parmi plusieurs possibilités. Cela peut généralement être fait en attribuant une possibilité à chacun des six résultats possibles d'un seul jet de dé, en lançant le dé si nécessaire. Par exemple, s'il y a quatre résultats, attribuez-leur de 1 à 4, puis relancez le dé sur un 5 ou un 6.

1.53 La carte Stratégie *Mano de Dios* peut être jouée à chaque fois qu'un joueur lance un (ou plusieurs) dé(s). Elle permet au joueur qui l'utilise de faire l'une des choses suivantes :

- Annoncer qu'il applique un modificateur de +2 à tout jet de dé/dés qu'il s'apprête à faire.
- Décider de relancer l'un de ses propres jets de dé.
- Il y a quelques limitations (1.56, 1.57) sur le moment où le Mano de Dios peut être appliqué.

1.531 L'utilisation *Mano de Dios* pour modifier un jet de dé doit être déclarée avant le jet ; l'utilisation pour un relancement est déclarée après avoir vu ce qu'était le premier jet. Dans tous les cas, la carte est défaussée après avoir été jouée.

1.532 Notez que les cartes *Mano de Dios* existent à la fois dans le paquet de stratégie et dans le paquet de Ressources; elles sont toutes jouées de la même manière.

1.54 Vous ne pouvez appliquer les cartes *Mano de Dios* qu'à vos propres jets de dé, pas à ceux d'une autre personne. (Exception : *Flèches empoisonnées et Assassinats*, 1.55.)

1.55 Il est possible d'appliquer deux cartes *Mano de Dios* au même jet : une pour donner un modificateur, et une autre pour relancer. (C'est la seule façon pour un joueur d'appliquer plus d'une carte *Mano de Dios* à un même jet).

1.56 Une *Mano de Dios* peut être utilisé par la cible d'une carte Fléchettes empoisonnées ou Assassinat pour forcer le joueur qui utilise la carte à relancer. La *Mano de Dios* ne peut pas être utilisée par le joueur qui fait la tentative. Il ne peut être utilisé que pour une relance, pas pour donner des modificateurs. De la même manière, la *Mano de Dios* peut être utilisée pour relancer un jet de perte de chef (6.4) ou un jet d'attaque de choc (17.2) mais pas pour les modifier...

1.57 Une *Mano de Dios* ne peut être appliquée à aucun des éléments suivants :

- Jets de dé de fin d'impulsion
- Jets de dé de Légende
- Jets de dé de combat indien (c'est-à-dire les jets de dé pour les forces indiennes au combat)

NOTE DE CONCEPTION : Les conquistadors étaient convaincus que leur Dieu veillerait sur eux dans les endroits exigus parce qu'ils répandaient la foi chrétienne. La Mano de Dios ("Main de Dieu") traduit cette idée. Les tentatives de conversion étaient généralement effectuées dans le cadre de la diplomatie avec les Indiens, c'est pourquoi les cartes Mano de Dios sont reçues comme des atouts lors des actions de diplomatie (5.0).

2.0 SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en une série de tours de jeu, qui se poursuivent indéfiniment jusqu'à ce que l'un des critères de fin de jeu spécifiés par le scénario soit rempli. Un tour de jeu représente entre 6 et 24 mois d'action réelle. Chaque tour de jeu se compose des éléments suivants

1. Défausser les cartes Stratégie : Chaque joueur peut se défaire des cartes Stratégie qu'il ne souhaite plus conserver. Il les place dans la pile de défausse sans les révéler.
2. Distribution des cartes de stratégie : Distribuez des cartes à chaque joueur à partir du sommet de la pioche stratégique (2.1). Chaque joueur tire suffisamment de cartes pour en avoir dix ; il doit ensuite se défaire de deux de ces cartes, ce qui lui laisse huit cartes (2.15).
3. Initiative : Chaque joueur lance deux dés pour déterminer l'ordre des impulsions de ce tour. Les joueurs se relaient dans l'ordre des jets, le plus haut jet en premier. En cas d'égalité, les deux joueurs concernés relancent le dé pour les départager.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

4. Événements aléatoires (jeu standard uniquement) : A partir du deuxième tour de jeu, le joueur qui a obtenu le meilleur résultat à l'étape 3 lance le dé pour les Événements Aléatoires (20.0). Cette étape est sautée au premier tour de jeu.
5. Rounds d'impulsion : Le jeu se déroule en une séquence de rounds. Chaque round consiste en une impulsion pour chaque joueur (dans l'ordre de jeu déterminé à l'étape (3)). Lors d'une impulsion, un joueur peut faire tout ou partie des actions suivantes dans n'importe quel ordre :
 - Activer une expédition quelconque (2.3) OU utiliser une pile d'Indiens hostiles pour attaquer (2.35).
 - Jouer un nombre quelconque de cartes Stratégie (2.1). Les cartes peuvent être jouées à tout moment pendant l'impulsion, avant et/ou après l'activation d'une expédition.
 - Convertissez l'or en pesos (jeu de base, 10.1), ou "divisez" l'or pour obtenir des points de victoire (jeu standard, 16.3).
 - Offrir de l'or au gouverneur (11.4).

Le choix entre activer une expédition et utiliser une pile d'Indiens hostiles est exclusif. Les autres activités énumérées (jeu de cartes, etc.) peuvent être effectuées en plus de l'une ou l'autre.

A la fin de chaque tour, les joueurs vérifient s'il y a une fin de tour possible selon le Compteur d'Impulsions. Lorsque le tour est terminé, passez à la phase de subsistance (8.0).

6. Phase de Subsistance :
 - Les expéditions sans nourriture souffrent de famine (8.2).
 - Les expéditions dans les espaces avec des marqueurs Mosquito souffrent de Malaria (Jeu Standard, 21.0).
7. Phase de détermination de la victoire (13.0) :

Les joueurs vérifient leurs totaux actuels de points de victoire, y compris pour le contrôle des villes, afin de déterminer si quelqu'un a gagné la partie. Si ce n'est pas le cas, la partie continue au tour suivant. La partie se poursuit pendant autant de tours que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

8. Retirez de la carte toutes les tentatives de pillage (non pillées) et les marqueurs de jet d'or placés pendant le tour en cours.

2.1 Cartes de stratégie

NOTE DE CONCEPTION : Une grande partie de la stratégie du jeu vient du jeu des cartes. Elles donnent aux joueurs une grande latitude pour perturber les efforts des autres joueurs. Beaucoup de cartes fonctionnent en combinaison - le jeu d'une carte permet de jouer une autre carte. Les cartes représentent des événements réels ou des possibilités attestées dans des récits historiques.

De nombreuses actions du jeu se produisent à la suite du jeu des cartes Stratégie.

2.11 Chaque carte Stratégie est classée en "Action", "Combat" ou "Réaction".

2.12 Une carte Action est jouée lors de la propre impulsion d'un joueur. Elle peut soit bénéficier à une autre action d'un joueur (par exemple, donner un modificateur de jet de dé), soit avoir un effet distinct qui lui est propre. Un joueur peut utiliser autant de cartes d'action qu'il le souhaite lors d'une impulsion, en plus de faire une action avec une expédition. Les cartes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre avant, pendant ou après l'action de l'expédition.

2.13 Une carte Combat ne peut être jouée que pendant un combat (6.1). Tout joueur peut jouer une carte au nom d'une force indienne, mais seul le joueur contrôlant une expédition peut en jouer une au nom de cette expédition (6.16).

2.14 Une carte Réaction est jouée pendant l'impulsion d'un autre joueur, généralement pour contrer une action spécifique qu'un autre

joueur pourrait entreprendre. Chaque carte Réaction décrit les conditions de son jeu.

2.15 Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur peut défausser les cartes Stratégie qu'il ne veut plus avoir en main. Ensuite, il tire des cartes de la pioche de stratégie jusqu'à ce qu'il en ait dix, puis il en défausse deux. Lorsque les impulsions commencent, chaque joueur a toujours huit cartes Stratégie en main.

2.16 Une carte Stratégie est toujours défaussée après avoir été jouée. Placez-la dans une pile de défausse. Lorsque la pioche de cartes Stratégie est épuisée, remélangez la défausse et continuez.

2.17 Il n'est pas possible d'utiliser plus d'une carte de la même catégorie pour bénéficier d'une seule action d'une expédition. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser deux cartes Bolas dans le même combat, ou deux Chefs Hostiles contre la même action de diplomatie. Cependant, un nombre quelconque de cartes différentes peuvent être combinées dans une même action, et leurs effets sont cumulatifs.

2.18 Un joueur garde secrète sa main de cartes Stratégie.

2.19 Les cartes ne peuvent pas être jouées contre des forces situées dans les espaces Santiago de Cuba ou Panama (ou dans le cas d'une réaction au mouvement, contre des forces se déplaçant dans ces espaces). Elles sont légales dans tous les autres espaces.

2.2 Cartes Conquistador

2.21 Pendant le jeu, certaines des cartes Conquistador sont mélangées avec le paquet de stratégie selon les instructions du scénario. Dans ce cas, les joueurs les reçoivent dans la distribution comme les autres cartes. Les joueurs peuvent conserver ou défausser les cartes conquistador, comme les autres cartes. Si elles sont conservées, elles comptent dans la limite de la main du joueur.

2.22 La carte conquistador est amenée sur la carte en étant jouée, comme une carte action, pendant l'une des impulsions du joueur.

2.23 Un nouveau conquistador peut être mis en jeu avec l'une des expéditions en cours du joueur, à Santiago de Cuba, ou dans l'un des espaces de Panama.

2.24 Un conquistador placé avec une expédition existante peut se déplacer avec cette expédition lors de la même impulsion, ou se séparer et se déplacer séparément avec certaines des unités.

2.25 Un conquistador placé à Panama ou à Cuba peut également recruter (15.0). Le joueur peut alors choisir de déplacer cette nouvelle expédition lors de la même impulsion (cela compte comme son expédition déplacée pour cette impulsion).

2.3 Activation des expéditions

2.31 Un joueur active des expéditions pendant une impulsion pour lui permettre de se déplacer, de combattre et d'effectuer d'autres actions de jeu.

2.32 Les expéditions sont activées individuellement. Une seule expédition peut être activée par impulsion. La même expédition peut être activée dans n'importe quel nombre d'impulsions au cours du même tour.

2.33 (vide)

2.34 Une expédition activée peut entreprendre l'une des actions suivantes :

- Mouvement, y compris la découverte si nécessaire (3.0).
- Combat, éventuellement précédé d'un espace de mouvement (6.0)
- Diplomatie (5.0)
- Pillage (7.0)
- Ralliement (9.2)

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

2.35 Au lieu d'activer une expédition lors d'une impulsion, un joueur peut choisir d'utiliser les troupes indiennes d'une ville Hostile pour engager un combat (6.0) contre une expédition dans le même espace. Il peut s'agir d'une ville qui devient Hostile à la suite d'une carte jouée par le joueur lors de cette même Impulsion.

2.4 Fin des tours d'Impulsion

2.41 Au début de chaque tour, remplacez le marqueur d'Impulsion dans la case "1" du Compteur d'Impulsions.

2.42 Certaines cases du Compteur d'Impulsions disent "Le Tour se termine le..." et donnent une fourchette de valeurs, par exemple 2-7. Dans ce cas, à la fin de son impulsion dans ce tour, le dernier joueur lance deux dés. (Ainsi, le premier jet de dés aura lieu après que tous les joueurs ont terminé trois impulsions). Si le jet de dé se situe dans la fourchette de valeurs indiquée, les tours d'impulsion se terminent pour ce tour ; passez à la phase de subsistance. Sinon, avancez le marqueur à la case suivante. La *Mano de Dios* ne s'applique pas à ce jet.

EXEMPLE COMPLET DE JEU : Cet exemple illustre un certain nombre de mécanismes et de règles du jeu. Un joueur dispose de deux expéditions, l'une commandée par Cortés et l'autre par De León. Dans sa première impulsion, il décide d'activer Cortés. Cortés - qui possède deux unités de chevaux, trois unités de piétons et un canon - est positionné dans un espace avec une Ville. Il se déplace dans un espace adjacent de niveau 3 qui n'est pas encore découvert. Comme l'espace n'est pas découvert, il doit s'y arrêter (3.13) et tenter de le découvrir. Avant qu'il ne le fasse, un autre joueur joue une carte Embuscade indienne. Heureusement, Cortés a une carte d'atout Scouts indiens, qu'il utilise pour annuler l'Embuscade, puis il doit la défausser. La tentative de découverte est alors résolue (4.1), en utilisant la colonne Niveau 3 de la table de découverte. Le joueur Cortés utilise une carte Guide indien pour augmenter le jet de dé de 1. Il obtient également un avantage de +1 à cause de la tentative d'embuscade. (Un espace adjacent, celui d'où Cortés s'est déplacé, contient une ville, sinon un modificateur défavorable s'appliquerait). Le jet de dé est de 2 et le résultat modifié de 4 donne une ville. (Si le jet de dé avait été de 1, le joueur aurait été obligé de défausser la carte Guide indien). Le joueur place un marqueur de Cité dans l'espace sur sa face neutre (face visible). Il ne peut pas encore tenter de piller la cité ; cela doit faire l'objet d'une activation distincte. Le joueur suivant dans la rotation décide que c'est une trop bonne occasion pour la manquer, et joue une carte City Has New Chief pour rendre la ville hostile. Il déploie immédiatement des troupes pour la cité (12.1), en tirant une unité "30" et "20" de la tasse. Au lieu d'activer l'une de ses propres expéditions, il utilise ensuite les troupes de la cité désormais hostile pour attaquer Cortés (2.36). Le joueur de Cortés gagne la bataille (6.2), mais perd une unité de combat, ce qui a pour conséquence de déplacer son Indice de Gouverneur d'une case vers la gauche, de la case '0' à la case '-1'. Cela signifie que le joueur Cortés n'est plus en faveur du gouverneur (11.1), et que les autres joueurs peuvent jouer une carte de mandat d'arrêt contre lui dans leurs impulsions. Lors de la prochaine impulsion du joueur Cortés, il aura la possibilité de faire du pillage ou de la diplomatie dans cette case, ou il peut préférer activer son autre expédition. S'il fait du pillage ou de la diplomatie et obtient de l'or, il envisagera d'en donner une partie en cadeau au gouverneur afin de ramener son indice de gouverneur à 0 (neutre) et de lever la menace d'un mandat d'arrêt.

3.0 MOUVEMENT

3.1 Procédure de mouvement

3.11 Le mouvement se fait d'espace en espace, le long de lignes de liaison uniquement.

3.12 Une expédition se déplaçant par voie terrestre peut se déplacer comme suit :

- Jusqu'à deux espaces, dont le second est un espace non découvert. Dans ce cas, l'expédition doit effectuer une Découverte dans le dernier espace.
- Jusqu'à trois espaces, qui ont tous déjà été découverts.

- Un espace et également effectuer une attaque dans cet espace

3.13 Une expédition doit s'arrêter en entrant dans l'un des espaces suivants :

- Un espace non découvert de niveau 0 à 4.
- Un espace contenant une ville ou une cité hostile, ou
- Un espace où un autre joueur a effectué une action de découverte lors de cette même impulsion. (En d'autres termes, vous ne pouvez pas laisser un autre joueur découvrir un espace, puis le traverser et découvrir l'espace au-delà).

3.131 Une expédition n'a pas besoin de s'arrêter en entrant dans un espace de désert ou de forêt tropicale, mais si une unité termine son mouvement dans un tel espace, elle doit effectuer un test de moral (9.12).

3.14 Une expédition en mouvement peut détacher un conquistador et des unités (qui deviennent alors une nouvelle expédition) à n'importe quel moment de son mouvement. La force détachée ne peut pas se déplacer séparément lors de cette impulsion. Les expéditions ne peuvent pas ramasser d'unités pendant le mouvement.

3.15 Un conquistador se déplaçant seul peut se déplacer jusqu'à quatre espaces, mais ne peut pas entrer dans des espaces non découverts ou hostiles.

3.16 Une expédition peut entrer dans des espaces maritimes uniquement en utilisant le mouvement maritime (3.2).

3.2 Mouvement maritime

3.21 Les expéditions peuvent se déplacer par mer (espaces bleus).

3.22 Un mouvement maritime peut durer jusqu'à six espaces.

3.23 Le mouvement maritime doit commencer soit dans un espace maritime, soit dans un espace terrestre adjacent à la mer. Une expédition se déplaçant par mer doit s'arrêter en entrant dans un espace terrestre. L'espace terrestre compte comme le dernier espace du mouvement maritime. Les unités ne peuvent pas se déplacer à la fois par mer et par voie terrestre lors de la même impulsion.

3.24 Il existe certaines cartes de réaction (*Stormy Weather*, *Head Winds*) qui sont spécifiques au mouvement maritime. Elles peuvent être jouées au moment où le mouvement est déclaré, ou à n'importe quel moment de son déplacement. Les effets ne s'appliquent qu'à partir du moment où la carte est jouée.

3.25 Seules les unités espagnoles peuvent être déplacées par mer. Les unités indiennes, même si elles sont alliées aux Espagnols, ne peuvent pas être déplacées par mer.

3.26 Les unités ne peuvent pas se déplacer par mer dans les espaces *Mar del Sur* (la plupart des espaces maritimes de la carte Sud) avant le troisième tour de jeu. Les espaces maritimes restants sont ouverts dès le début du jeu.

4.0 DÉCOUVERTE

Un joueur qui déplace une expédition dans un espace non découvert de niveau 0 à 4 doit arrêter son mouvement et tenter une Découverte. La découverte n'est jamais entreprise dans un espace de désert, de forêt tropicale ou de légendes.

4.1 Procédure de découverte

4.11 La découverte est résolue en utilisant les tables de découverte (voir la carte d'aide au joueur). Localisez la colonne correspondant au type d'espace terrestre, par exemple, "Niveau 1" pour les espaces de niveau 1. Lancez un dé et appliquez les modificateurs comme indiqué sous le tableau.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

4.111 Certains espaces côtiers ont un modificateur intrinsèque de -1, comme indiqué sur la carte.

4.112 Il y a un modificateur pour le marqueur de civilisation de plus haut niveau existant dans un espace adjacent. Ces marqueurs sont listés dans le Tableau des Modificateurs de Civilisation Adjacents. Un 'X' sur le tableau indique que la découverte ne peut être tentée dans ces conditions. Notez que le Panama ne compte pas comme un village, une ville ou une cité pour l'application de ces modificateurs.

EXEMPLE DE JEU : Une découverte peut être tentée dans un espace de niveau 2 uniquement si un village, une ville ou une cité a été découvert dans un espace adjacent. S'il n'y a pas de ville ou de cité, mais seulement un village, un modificateur de -3 s'applique.

NOTE DE CONCEPTION : L'idée des modificateurs pour le niveau de civilisation adjacent est que vous ne trouverez probablement pas de civilisation dans un espace de niveau supérieur à moins que vous n'en ayez déjà trouvé des signes dans les espaces adjacents de niveau inférieur. L'effet de ces modificateurs est que la découverte commence normalement par un espace de niveau 0 et se poursuit à l'intérieur des terres dans une chaîne d'espaces, du village à la ville, puis aux cités et aux empires. C'est ainsi que fonctionnait le processus historique de découverte. Les joueurs ne peuvent pas simplement marcher directement vers les espaces de niveau 4 et commencer à y chercher des empires.

Une conséquence de cette règle est qu'il est possible que certaines sections de la carte soient "coupées" et ne contiennent pas d'empires si les jets de dé dans certains espaces à faible numérotation sont infructueux. Ceci est prévu. Cependant, notez qu'il existe une carte qui peut faire en sorte qu'un espace redevienne non découvert et rouvre un tel espace.

4.12 Les jets de dé de découverte peuvent être modifiés par le jeu de diverses cartes. Les cartes Action ne peuvent être utilisées que par le joueur qui fait la tentative. Les cartes Réaction peuvent être utilisées par n'importe quel joueur contre la tentative de découverte d'un autre joueur.

4.13 Le jeu d'une carte Réaction contre une tentative de découverte doit être annoncé immédiatement après la déclaration de la tentative mais avant que les dés ne soient lancés. Un joueur annonçant une tentative de découverte doit laisser aux autres joueurs un intervalle raisonnable pour annoncer le jeu de la carte.

4.14 Une carte *Indian Ambush* (embuscade indienne) peut être jouée contre une tentative de découverte dans un espace de niveau 1 ou supérieur. Le joueur qui joue la carte tire au hasard des unités indiennes de la réserve : deux unités dans un espace de niveau 1 ou 2 ou trois unités dans un espace de niveau 3 ou 4. Ces unités attaquent immédiatement l'expédition. Le joueur qui joue la carte peut ajouter des cartes de modification de combat applicables, telles que *Painted Warriors*. Les unités indiennes sont automatiquement doublées lors du premier round de combat (uniquement). Dans le jeu standard, les unités de chevaux ne bénéficient pas de leur attaque initiale (17.11). Notez que parce que *Indian Ambush* est une carte de réaction, elle ne peut être jouée que contre la tentative de découverte d'un autre joueur, et dans aucune autre situation.

4.141 Chaque fois qu'une carte *Indian Ambush* est jouée, il y a un modificateur de +1 au jet de découverte qui suit (si l'expédition espagnole survit au combat). Toute ville ou cité découverte devient hostile. L'embuscade est résolue avant que le joueur ne termine la procédure de découverte.

4.15 Une action de découverte peut entraîner le placement d'un marqueur Village, Cité, Cité Impériale ou Moustique. Dans le cas des villages, des villes et des cités, le marqueur commence face neutre vers le haut. Une fois placés, ces marqueurs restent pour le reste de la partie, sauf s'ils sont réutilisés (4.171) ou, dans le cas des moustiques, retirés avec une carte Redécouverte.

4.16 Un résultat "Empire" entraîne le déploiement d'un empire (12.2). Effectuez immédiatement la procédure pour déployer les

villes, le Roi, et les unités militaires de l'empire. La première personne du jeu à trouver un empire reçoit une récompense unique de 5 points de victoire (13.11).

4.17 Si la tentative de découverte échoue (aucun résultat), placez un marqueur *Discovered* (découvert) dans l'espace. Aucune autre tentative de découverte ne peut être faite dans cet espace à moins que le marqueur ne soit d'abord retiré. Un marqueur *Discovered* peut être retiré par le jeu d'une carte *Rediscovery*, tout comme un marqueur *Mosquito*.

4.171 Si un joueur effectue une action de découverte et que le marqueur requis (de quelque type que ce soit) n'est pas disponible, le joueur peut recycler un marqueur existant, c'est-à-dire le déplacer de son espace précédent vers le nouvel espace. Cela n'affecte pas les autres découvertes qui auraient pu être faites à partir de ce marqueur. Le marqueur recyclé doit être aussi éloigné que possible de toute expédition sur cette carte ; si plusieurs sont à égale distance, le joueur peut choisir. Le nombre de marqueurs dans le jeu est une limite de conception. Notez que le recyclage ne s'applique pas aux empires (12.221).

5.0 DIPLOMATIE

NOTE DE CONCEPTION : Les conquistadors les plus efficaces étaient de bons diplomates et de bons soldats. Ils étaient capables de négocier avec les tribus indiennes et de conclure des alliances avec les cités-états indiennes, les opposant aux grands empires. Les efforts diplomatiques peuvent rapporter de la nourriture, de modestes quantités d'or - utiles pour les cadeaux au gouverneur, sans les effets négatifs du pillage - et des atouts précieux comme les interprètes.

L'objectif d'une action de Diplomatie est d'obtenir des objets de valeur comme l'or et la nourriture, et - si possible - de transformer une ville ou un empire indien en allié.

5.1 Procédure de Diplomatie

5.11 Une action de Diplomatie est entreprise contre une ville ou une cité (y compris une cité impériale) dans l'espace d'une expédition. La cible peut être hostile ou même alliée à un autre joueur, mais il y a des modificateurs de jet de dés pour ces situations.

5.13 Une action de Diplomatie est résolue comme suit :

1. Le joueur actif déclare l'action et l'espace cible (une ville ou une cité).
2. Tous les joueurs peuvent jouer des cartes Stratégie applicables aux actions de Diplomatie. Le joueur actif peut utiliser toute carte indiquant "Jouer dans une action de Diplomatie" et les autres joueurs peuvent utiliser toute carte indiquant "Jouer contre une action de Diplomatie".
3. Calculez les modificateurs des jets de dés :
 - Ajoutez la valeur de Diplomatie d'un conquistador de l'expédition (pas nécessairement le commandant)
 - Soustraire 3 pour une ville hostile.
 - Soustraire 2 pour une ville alliée à un autre joueur.
 - Soustraire 1 pour une ville impériale
 - Appliquer tous les modificateurs pour les cartes d'atout ou de stratégie qui ont été jouées
4. Lancer deux dés, appliquer les modificateurs, et consulter la table de Diplomatie.

5.14 Le résultat d'une action de Diplomatie peut inclure :

- Un changement de statut, d'hostile à neutre ou vice versa. Retournez le marqueur sur le côté correspondant.
- Un ou plusieurs points de nourriture. Placez-les avec l'expédition (dans les limites de la règle 8.131).
- Une carte Ressources ou de l'or au choix
- Alliance (villes uniquement)
- Capture d'un roi

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

5.141 Si la ville cible est une ville alliée d'un autre joueur, voir 5.26.

5.15 Si un joueur choisit une carte Ressource après une diplomatie réussie, il tire la carte la plus haute de la pioche Atout et la place avec l'expédition qui a utilisé l'action Diplomatie. Placez la carte face cachée sous la carte de l'expédition. Cette carte peut être utilisée pour bénéficier des actions futures de cette expédition. Elle n'est révélée que lors de sa première utilisation.

5.151 Si le joueur reçoit une carte *Mano de Dios*, il la place face visible devant lui, non rattachée à une expédition. Elle ne compte pas dans la limite des cartes Stratégie.

5.16 Si un joueur choisit l'or, il utilise la table Diplomatie Or (*Diplomacy Gold*) pour déterminer le nombre de points d'or attribués. (La valeur de Diplomatie du conquistador ne modifie pas ce jet.) Placez les marqueurs Or avec l'expédition.

5.161 Le joueur doit soustraire 1 au jet de Diplomatie Or pour chaque tentative précédente de tout joueur dans ce même espace au cours du même tour de jeu. Par exemple, si trois autres joueurs ont chacun effectué un jet, le modificateur sera de -3. Les marqueurs de jet d'or peuvent être utilisés pour enregistrer les tentatives précédentes.

5.162 Une ville avec un marqueur *Plundered Out* (7.24) ne peut pas fournir d'or dans une action de Diplomatie.

G Les résultats de Diplomatie s'appliquent toujours à la seule ville cible, même si elle fait partie d'un empire (12.2).

5.2 Alliance

NOTE DE CONCEPTION : L'alliance de Cortés avec la cité de Tlaxcala, rivale des Mexica, fut fondamentale pour son succès. Les Tlaxcalans lui ont fourni un grand nombre de troupes auxiliaires, des provisions pour son armée, et un endroit pour se regrouper dans l'adversité.

L'alliance est le résultat d'actions de Diplomatie.

5.21 Lorsqu'une action de Diplomatie donne un résultat d'Alliance, faites ce qui suit :

- Remplacez le marqueur de ville par l'un de vos marqueurs de ville alliée.
- Si la ville possède des unités de combat, placez-en autant que vous le souhaitez dans votre expédition (5.24).

5.22 Comme pour les autres types de marqueurs, le nombre de marqueurs de ville alliée fournis avec le jeu est une limite théorique. Si un joueur est à court de marqueurs, il peut recycler un marqueur existant en le remplaçant par un marqueur de ville standard et en utilisant le marqueur de ville alliée pour désigner une nouvelle alliance.

5.23 Une ville alliée fournit de la nourriture (8.0) pour n'importe laquelle de vos expéditions dans le même espace ou dans des espaces adjacents.

5.24 Les troupes alliées peuvent être prises dans vos expéditions et se déplacer et combattre avec cette expédition (y compris contre d'autres unités indiennes). Ces troupes ne comptent pas dans la limite de troupes de l'expédition. Il doit y avoir au moins une unité espagnole avec l'expédition ; si toutes les unités espagnoles sont éliminées, les points de force indiens sont également éliminés.

5.25 Notez que "alliance" signifie que la ville est alliée à un joueur spécifique, alors que les conditions de neutralité et d'hostilité s'appliquent à toutes les [autres] forces espagnoles.

5.26 Un joueur peut effectuer une Diplomatie contre une ville alliée à un autre joueur. Tous les résultats sont ignorés, sauf l'Alliance. Dans le cas d'un résultat d'Alliance, la ville change d'alliance, c'est-à-dire qu'elle devient alliée avec le joueur qui a effectué l'action de Diplomatie. Il retire le marqueur de ville alliée existant et le remplace par un des siens. Le joueur avec lequel la ville était précédemment alliée retire du jeu toutes ses unités embarquées dans ses expéditions.

5.27 Un joueur peut mener une action diplomatique avec une ville avec laquelle il est déjà allié, dans l'espoir d'obtenir plus d'or ou de biens.

5.28 Il existe une procédure spéciale (7.26) dans le cas où un joueur décide de piller une ville avec laquelle il est allié.

*EXEMPLE DE JEU : Une expédition commandée par Cortés se trouve dans un Espace avec une cité impériale qu'elle a précédemment découverte, y compris le roi de cet empire. La ville n'est pas hostile. Le joueur décide d'activer l'expédition et d'effectuer une action de Diplomatie. Il applique un modificateur de +3 à la valeur de Diplomatie de Cortés et un modificateur de -1 car il s'agit d'une cité impériale. L'expédition de Cortés possède également une carte Interprète, qui donne un +1 supplémentaire. Les modificateurs nets sont de +3. Cortés décide d'utiliser une carte *Mano de Dios* (qu'il doit défausser) pour obtenir un modificateur supplémentaire de +2. Il lance deux dés et obtient un '10'. Le jet de dés modifié est de 15. La ville devient alliée de Cortés, et il remplace le marqueur de ville par l'un de ses marqueurs de ville alliée. Le roi est capturé et le joueur le place sur la carte d'expédition de Cortés. Le joueur de Cortés doit maintenant choisir s'il veut obtenir de l'or de la ville ou tirer une carte Ressources. Il décide qu'il veut l'or. Le résultat de Diplomatie indique également un modificateur de +1 pour le jet d'or. Le joueur obtient un modificateur supplémentaire de +1 parce qu'il détient maintenant le roi. Il lance un dé, obtenant un 5 pour un résultat modifié de 7. Il consulte la colonne Ville de la table Diplomatie Or, qui donne douze points d'or. Il tire ces marqueurs (toute combinaison jusqu'à douze) et les place avec son expédition.*

6.0 COMBAT

NOTE DU CONCEPTEUR : Le combat dans ce jeu reflète la nature inhabituelle d'un combat entre des systèmes militaires totalement étrangers. Les conquistadors étaient très en avance sur les Indiens en matière de technologie militaire. Dans les batailles rangées sur un terrain plat, les forces espagnoles, avec leurs chevaux, leurs canons et leurs épées, étaient imbattables, même face à d'énormes obstacles. Mais les armées indiennes, malgré leurs armes primitives, pouvaient toujours renverser la situation si elles avaient l'avantage de la surprise, de l'encerclement ou du terrain. Ces facteurs sont tous en jeu dans les nombreux désastres subis par les Espagnols dans le Nouveau Monde. Le pire d'entre eux est la défaite de Cortés lors de la "nôche triste" de Tenochtitlán, où près de la moitié des forces espagnoles ont été soit tuées, soit capturées et transformées en victimes de sacrifices humains.

Le combat peut se dérouler dans des espaces terrestres entre les forces espagnoles et indiennes ou entre les forces espagnoles de factions opposées (y compris les alliés indiens).

6.1 Actions de combat

6.11 Le combat se produit à la suite d'une action de combat. Une action de combat peut être effectuée dans la même impulsion que le mouvement, après le mouvement. Le combat a toujours lieu entre des unités situées dans le même espace.

6.12 Les forces espagnoles peuvent librement attaquer les unités indiennes qui ne font pas partie d'une expédition, et vice versa.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

6.121 Les expéditions espagnoles ne peuvent attaquer d'autres expéditions que suite à des cartes de *Arrest Warrant* (mandat d'arrêt).

6.13 Lorsque des unités indiennes ne faisant pas partie d'une expédition attaquent ou sont attaquées, toutes les unités indiennes de l'espace participent, c'est-à-dire que les Espagnols doivent les combattre comme un tout unitaire.

6.14 Tout joueur peut utiliser une force indienne dans une ville hostile pour attaquer une expédition dans la même ville. Le joueur fait cela au lieu de déplacer une de ses propres expéditions dans cette impulsion. (En fait, les unités dans toutes les villes hostiles sont des forces disponibles pour chaque joueur).

6.15 Lorsqu'une expédition attaque, seule cette expédition (y compris les conquistadors qui y sont intégrés et leurs unités) y prend part. De même, lorsqu'une expédition est attaquée, seules ses unités se défendent. Les autres expéditions dans le même espace ne participent pas.

6.16 Le combat n'est pas autorisé dans les espaces maritimes, ni à Santiago de Cuba ou à Panama.

6.2 Résolution des combats

6.21 Le combat est résolu en une série de rounds de bataille. A chaque round, les unités de chaque camp s'attaquent mutuellement et s'infligent des pertes.

6.22 Pour résoudre chaque attaque, procédez comme suit :

1. Chaque joueur (le camp indien en premier) totalise son nombre de facteurs de combat, en jouant des cartes si nécessaire pour augmenter les valeurs.
2. Un joueur contrôlant les forces espagnoles peut alors décider d'utiliser une carte *Mano de Dios* pour modifier son jet de dé.
3. Chaque joueur repère la colonne la plus élevée de la table des résultats du combat ne dépassant pas sa valeur de combat. Il lance deux dés, applique les modificateurs (6.23-6.26), et croise les résultats avec la colonne pour obtenir un résultat. Ces jets sont considérés comme simultanés ; les deux joueurs lancent le dé avant de retirer les pertes.
4. Un joueur contrôlant des forces espagnoles peut décider d'utiliser une carte *Mano de Dios* pour relancer son jet de dés.

Note : Dans un combat où des unités espagnoles attaquent une force indienne non alliée, tout autre joueur peut lancer les dés pour la force indienne

6.221 Les valeurs de combat des unités espagnoles sont :

- Foot (Homme à pied) 2
- Horse (Cavalier) 8
- Cannon (Cannon) 3

Les valeurs de combat des unités indiennes sont celles imprimées sur le pion et peuvent varier considérablement.

6.23 Le joueur espagnol ajoute à son jet de dé la valeur de combat d'un conquistador de l'expédition. Le conquistador utilisé peut être perdu (6.4). Le joueur espagnol doit choisir un conquistador dans ce but, c'est-à-dire qu'il ne peut pas renoncer au modificateur de jet de dé pour éviter le jet de perte du chef.

6.24 Une expédition espagnole qui possède de l'artillerie ajoute +1 à son jet de dé. Le modificateur est de +1 quel que soit le nombre d'unités d'artillerie présentes.

6.241 Une expédition avec deux pertes de moral subit un modificateur de -1 à ses jets de dé de combat. Si l'expédition subit trois ou quatre pertes de moral, le modificateur est de -2. Il n'y a pas de modificateur pour une seule perte de moral.

6.25 Des cartes peuvent être jouées pour modifier les valeurs de combat et d'autres aspects d'une action de combat. Dans un combat impliquant une force entièrement indienne, n'importe quel joueur peut jouer des cartes au nom de cette force. Seul le joueur

contrôlant une expédition espagnole peut jouer des cartes au nom de cette expédition.

6.26 Une seule carte de chaque type peut être jouée dans un même combat. Cependant, n'importe quel nombre de cartes différentes peut être joué. Les effets sont cumulatifs. Si plus d'une carte doublant les valeurs indiennes sont jouées dans le même combat, chaque carte au-dessus de la première ajoute un autre multiple aux valeurs indiennes, par exemple, deux cartes doublant triplent la valeur.

6.27 Chaque combat dure au minimum deux rounds. Si une carte *Encirclement* (Encerclement) est jouée, le combat dure au minimum quatre rounds.

EXEMPLE DE JEU : Le joueur A décide de jouer une carte Indian Ambush pour attaquer l'expédition du joueur B. Cette carte a pour effet de doubler les valeurs de combat des Indiens. Le joueur C pourrait jouer une carte Painted Warriors, ce qui triplerait les valeurs. Une seule carte Painted Warriors peut être utilisée. Cependant, le joueur A (ou C ou un autre) pourrait aussi jouer une carte Bolas pour donner un modificateur de +1 en plus du doublement.

6.3 Résultats des combats

6.31 Le résultat d'un jet de dé de combat est soit un chiffre (par exemple "2"), soit la lettre "M".

6.32 Un résultat numérique indique que la force ennemie subit ce nombre de points de pertes. Les points de perte peuvent être satisfaits en retournant ou en éliminant des unités, comme suit :

- Retourner une unité espagnole face visible sur son envers absorbe un point de perte.
- L'élimination d'une unité face cachée absorbe également un point.
- Si une unité indienne a un revers, alors le fait de la retourner permet d'absorber un point de perte.
- L'élimination d'une unité indienne retournée ou d'une unité indienne sans revers absorbe également un point.

6.321 Une unité espagnole retournée continue à combattre avec sa pleine valeur de combat jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. A la fin d'un combat, toutes les unités espagnoles survivantes sont retournées à l'endroit

6.322 Une fois qu'une unité indienne est retournée, elle ne peut jamais être retournée et elle combat avec la valeur réduite indiquée sur son revers. Les unités indiennes ne sont pas retournées à la fin du combat sur leur recto.

6.33 Un résultat 'M' inflige une perte de moral (9.1). Les résultats 'M' n'ont aucun effet sur les forces indiennes.

6.34 Le joueur qui a lancé le dé décide quelles unités vont absorber les pertes, sous réserve des restrictions suivantes :

- Aucune unité ne peut recevoir une seconde perte au cours du même round tant que toutes les unités ennemies n'en ont pas subi une. Ceci ne s'applique qu'au sein d'un même round, et non entre les rounds (par exemple, une unité peut être touchée lors d'un round et être éliminée lors du round suivant, même si d'autres unités n'ont subi aucune perte).
- Si une expédition comprend à la fois des unités indiennes et espagnoles, le premier point de perte contre elle dans un round doit toujours être utilisé pour éliminer une unité indienne. Le deuxième doit être attribué à une unité espagnole, le troisième à une unité indienne, et ainsi de suite.

6.35 Dès que le nombre minimum de rounds de combat (6.27) a été effectué, les forces espagnoles (y compris les alliés indiens) peuvent retraiter si elles ont un espace adjacent éligible (6.5). Les forces indiennes qui combattent seules ne retraitent jamais.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

6.36 A la fin de tout combat, vérifiez les pertes de chefs (6.4).

6.37 Si tous les points de force indiens d'une bataille sont éliminés et que le roi se trouve dans le même espace, il est capturé. Un roi indien capturé peut être transporté avec une expédition tout comme l'or.

6.371 Si une unité espagnole de combat est éliminée lors d'une bataille contre une force indienne, l'indice de faveurs du gouverneur du joueur est affecté (11.13). Si toutes les unités de combat espagnoles d'une expédition sont éliminées, les effets suivants s'appliquent également :

- Toute unité indienne de cette même expédition est également éliminée.
- Tout l'or de l'expédition est perdu.
- Tout marqueur de perte de moral est retiré.
- Si la force victorieuse est composée uniquement d'unités indiennes, alors tous les conquistadors de l'expédition vaincue sont tués (éliminés). Si la force victorieuse comprend des unités espagnoles, les conquistadors vaincus restants, s'ils survivent au jet de pertes du chef, sont capturés. Un conquistador capturé peut soit être rendu à son propriétaire initial contre de l'or à n'importe quel prix convenu entre les deux joueurs, soit être éliminé, au choix du joueur qui l'a capturé.

EXEMPLE COMPLET DE JEU : Une expédition sous les ordres de Hernan Cortés se défend contre une force de trois unités indiennes, ayant des valeurs de 40, 30, et 20. Cortés dispose de deux chevaux, de trois unités à pied et d'un canon. Le joueur attaquant utilise une carte Painted Warriors pour doubler toutes ses unités. Il ne peut jouer qu'un seul Painted Warriors par combat, car deux cartes identiques ne peuvent pas être utilisées dans la même action ; mais il pourrait jouer une autre carte qui double également ses valeurs, auquel cas le total serait triplé.

Le joueur de Cortés regrette de ne pas avoir eu à sa disposition une carte Desertion, qui aurait pu être utilisée à ce stade pour éliminer l'unité de 40 hommes. Si la règle du jeu standard 17.1 (cavaliers au combat) est utilisée, alors au moins ses cavaliers obtiennent un premier round de combat (ce qu'elles n'obtiendraient pas si cette bataille était le résultat d'une carte Ambush). Le joueur de Cortés utilise la colonne '16', lance 6 sur deux dés, et ajoute 2 pour le facteur de combat de Cortés. Il n'y a pas de modificateur pour le canon car seules les unités de chevaux participent à cette attaque initiale. Le jet de dé net est de 8, ce qui élimine une unité indienne ; le joueur de Cortés choisit le 40, bien sûr.

Les joueurs procèdent maintenant à des rounds de combat réguliers. Les unités restantes ont une valeur doublée de 100, donc le joueur attaquant utilise la colonne 60+. Il obtient un 7 et inflige des pertes à chaque Cavalier, les retournant toutes les deux. (Il ne peut pas mettre les deux pertes sur la même unité.) Le joueur de Cortés a une valeur de combat de 33 : deux Cavaliers à 8 chacune, trois Hommes à pieds à 2 chacune, et un Canon à 3. Les modificateurs de ses jets de dés sont +1 pour le canon et +2 pour Cortés. En utilisant la colonne 30, il obtient un 3, ce qui est une malchance choquante : aucune perte pour les Indiens. Le joueur de Cortés produit une carte Mano de Dios et relance le dé. Cette fois, il obtient un 6. Le résultat modifié de 9 détruit une unité indienne (la 30).

Les joueurs procèdent ensuite au deuxième tour de combat. Il ne reste qu'une seule unité indienne, un 20, toujours doublé, donc le joueur attaquant utilise la colonne 36. Il obtient un 6 sur deux dés. Cela inflige une deuxième touche à l'un des Cavaliers qui a été retournée au tour précédent, l'éliminant. Cortés a les mêmes valeurs et modificateurs que précédemment et obtient un 7, ce qui élimine la dernière unité indienne. Le marqueur d'indice du gouverneur est déplacé d'une case vers la gauche pour le joueur de Cortés car il a perdu une unité (11.13). Le joueur Cortés doit maintenant vérifier la perte de chef (6.4). Il obtient un 11, ce qui entraînerait la mort de Cortés, mais heureusement il a une autre carte Mano de Dios disponible qu'il dépense immédiatement pour

lui permettre de relancer. Cette fois, il obtient un 8 et Cortés s'échappe sans être blessé.

6.4 Pertes de chefs et remplacement

Après une bataille, vérifiez la perte éventuelle d'un chef pour un conquistador dont le modificateur a été appliqué à la bataille (6.23). Pour vérifier les pertes, le joueur propriétaire lance deux dés.

6.41 Sur un jet de 9 ou 10 (aucun modificateur ne s'applique), le conquistador est blessé. Retournez son pion. Il ne peut pas être activé pour le reste du tour.

6.42 Sur un jet de 11 ou 12, le conquistador est mort. Son expédition subit immédiatement une perte de moral.

6.43 Le joueur concerné peut utiliser une carte *Mano de Dios*, s'il en a une, pour forcer une relance du jet de perte du chef. La *Mano de Dios* ne peut pas être utilisée pour modifier le jet de perte.

6.44 Si un conquistador est tué, mais que toutes ses unités de combat ne sont pas éliminées, il est remplacé par l'un des cinq conquistadors de remplacement spécialement codés. Ces cartes et unités sont mises de côté au début du jeu et réservées à cet effet. Lorsqu'un remplacement est nécessaire, tirez au hasard parmi les cartes disponibles. Puis on remplace le pion d'unités du conquistador mort par le pion du remplaçant.

6.441 Si un conquistador de remplacement est tué, il est remplacé par un autre remplaçant et le remplaçant mort est réintroduit dans la réserve ; il pourrait réapparaître dans le jeu si nécessaire.

6.45 Les dispositions de 6.44 s'appliquent également lorsqu'un conquistador est tué par un assassinat ou par des fléchettes empoisonnées, ou par un résultat de légendes (jeu standard uniquement).

6.46 Si toutes les unités de combat espagnoles dans une bataille sont éliminées, tout conquistador avec elles est également éliminé.

6.5 Retraite après combat

6.51 Une force qui choisit de battre en retraite après un combat doit respecter les restrictions et priorités suivantes. Dans le cadre de ces restrictions, les joueurs font retraiter leurs propres unités dans l'espace de leur choix.

6.511 Les unités attaquantes, si elles sont entrées dans l'espace lors de la même impulsion, doivent retraiter dans l'espace d'où elles sont entrées.

6.512 Toutes les autres unités doivent retraiter, si possible, dans un espace découvert et qui n'est ni hostile ni allié à un autre joueur.

6.513 Dans le cas où des unités attaquantes sont entrées dans l'espace lors de cette même impulsion, les défenseurs ne peuvent pas retraiter vers l'espace d'où les attaquants sont entrés dans la bataille.

6.514 Si une unité n'a pas d'autre choix que de battre en retraite dans des espaces non découverts, elle peut le faire, mais doit battre en retraite dans l'espace de niveau le plus bas disponible - par exemple, un espace de niveau 1 plutôt qu'un espace de niveau 2. Le joueur qui bat en retraite effectue immédiatement une découverte dans cet espace.

6.515 Une unité qui n'a pas d'autre choix que de retraiter dans un espace hostile ou allié à un autre joueur peut le faire, mais ne peut pas s'arrêter dans cet espace. Elle continue de battre en retraite jusqu'à ce qu'elle atteigne un espace valide. La force qui bat en retraite subit une perte de moral pour chaque espace hostile/allié traversé.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

6.52 Les cartes de réaction (ex. : Embuscade indienne) ne peuvent pas être utilisées contre une force qui bat en retraite. La retraite n'est pas considérée comme un mouvement

6.53 Les unités qui battent en retraite subissent les effets suivants :

- Une force espagnole qui bat en retraite subit immédiatement une perte de moral (9.1). Elle peut subir des pertes supplémentaires selon 6.515.
- Si une Force espagnole qui possède des canons bat en retraite, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1-3, les canons sont perdus. Si la force ennemie est une expédition espagnole, elle capture le canon (c'est-à-dire que le canon intègre l'expédition victorieuse et est contrôlée par ce joueur). Si la force ennemie n'est constituée que d'unités indiennes, l'artillerie est éliminée (retirée du jeu) à la place.
- Une force qui bat en retraite perd la moitié (arrondi au supérieur) des points d'or qu'elle transporte.

7.0 PILLAGE

NOTE DE CONCEPTION : Le pillage est le moyen le plus rapide d'obtenir de grandes richesses. Mais, tout comme la coupe rase, il dépouille rapidement les espaces dans lesquels il est pratiqué. Les joueurs doivent trouver un équilibre entre le désir de s'enrichir rapidement et celui d'amasser plus de richesses à la fin. Dans chaque ville, les Indiens sont initialement dociles aux demandes d'or des Espagnols, mais cela change rapidement une fois que les Espagnols ont révélé leurs intentions. Plus l'intention était brutale et évidente, plus l'or disparaissait rapidement.

Les joueurs peuvent piller les villes et les villages afin d'obtenir de l'or.

7.1 Conditions de pillage

7.11 Le pillage est une action, comme le mouvement ou la diplomatie, qui peut être effectuée lorsqu'une expédition est activée.

7.12 Le pillage peut être effectué uniquement dans des espaces de ville (y compris la ville/capitale impériale) ou de cité. Les villages ne peuvent pas être pillés.

7.13 Une ville peut être pillée si elle est occupée par l'une des expéditions du joueur contenant au moins une unité de combat espagnole.

7.131 Si la ville pillée n'était pas déjà hostile, elle devient hostile au moment où le joueur déclare l'action de pillage. Si elle n'a pas de troupes à ce moment-là, elle déploie des troupes (12.3). Le joueur doit détruire ces unités avant de terminer l'action de pillage.

7.14 Un espace peut être pillé lors de plusieurs impulsions du même tour, mais il y a un modificateur de jet de dé défavorable pour chaque tentative successive du tour.

7.2 Procédure de pillage

7.21 Pour piller un espace (après avoir détruit les unités de troupes qui s'y trouvent), lancez un dé et consultez la table de pillage Or, en appliquant les modificateurs de jet de dé indiqués. Utilisez la colonne correspondant au type d'espace occupé. Si la table de pillage indique des points d'Or, mettez ce nombre sur l'expédition.

7.22 Les modificateurs suivants s'appliquent aux jets de dé de la table de pillage de l'or :

- +1 si le pillage d'une ville impériale ou d'une capitale et que l'expédition retient le roi en captivité.

- +1 pour avoir joué une carte Otage

-1 pour chaque tentative de pillage précédente effectuée par un joueur lors du même tour de jeu contre cette ville. Ce modificateur s'applique indépendamment de l'auteur du pillage, c'est-à-dire que la tentative de pillage d'un joueur subit un modificateur défavorable pour la tentative précédente d'un autre joueur. Les marqueurs *Plunder Attempts* peuvent être utilisés pour enregistrer les tentatives de pillage précédentes.

NOTE DE CONCEPTION : Un modificateur est donné pour un roi capturé parce qu'on suppose qu'il est retenu pour obtenir une rançon (comme ce fut le cas pour l'Inca, Atahualpa) ou au moins pour aider à garder son peuple docile (comme ce fut le cas pour le roi mexicain, Montezuma). Le risque est qu'il existe des cartes spéciales ("Free the King") qui peuvent être jouées dans cette situation. L'exécution d'Atahualpa a eu lieu parce que Pizarro a cru à tort que les troupes incas venaient libérer le roi. Les modificateurs pour les précédentes tentatives de pillage reflètent la tendance des Indiens à cacher leur or lorsque des Espagnols pillards sont dans les parages.

7.23 Une ville pillée devient automatiquement hostile. Retournez-la sur la face Hostile. Cela entraînera un modificateur au jet de dé lors des tours suivants.

7.24 Après le jet de pillage, effectuer un second jet de dé et consulter la table d'épuisement des pillages pour déterminer si un marqueur "Plundered Out" doit être placé sur la ville. Si un marqueur *Plundered Out* est placé, aucune autre tentative de pillage ne peut être entreprise contre cette ville pour le reste de la partie.

7.25 Le modificateur pour les tentatives de pillage précédentes dans le même tour s'applique également aux jets de dé de la Table d'Épuisement du Pillage. C'est le seul modificateur pour ces jets.

7.26 Si un joueur annonce une action de pillage contre une ville avec laquelle il est actuellement allié, l'alliance est immédiatement dissoute. Toutes les troupes de la ville actuellement avec son expédition sont immédiatement éliminées. Ensuite, répétez la procédure de génération de troupes (12.14) pour placer de nouvelles unités dans la ville. L'action de pillage est convertie en une action de combat dans laquelle le joueur doit attaquer les unités. S'il les détruit, il peut alors entreprendre l'action Pillage lors d'une impulsion ultérieure.

8.0 SUBSISTANCE

NOTE DE CONCEPTION : Les Espagnols sont venus aux Indes pour l'or, mais ils ont dû manger en même temps. Les expéditions qui manquent de nourriture peuvent souffrir de famine, ce qui diminue le moral, ce qui les ouvre à de nombreux jeux de cartes aux effets néfastes.

8.1 La nourriture

Lors de la phase de Subsistance, un joueur doit vérifier si chacune de ses expéditions a besoin de nourriture, et si c'est le cas, il doit soit dépenser un point de nourriture, soit souffrir de famine.

8.11 Une expédition contenant une ou plusieurs unités de troupes espagnoles a besoin nourriture sauf si elle est

- Située dans ou adjacente à une ville alliée, ou
- Située à Santiago de Cuba ou à Panama, ou
- Située dans un espace maritime (c'est-à-dire utilisant un mouvement maritime).

8.12 Pour nourrir une expédition, un joueur dépense un point de nourriture. Des expéditions séparées ont toujours besoin de points de nourriture séparés. Dans le cas d'une expédition contenant un autre conquistador (1.43), toutes les unités de l'expédition entière sont nourries avec un point.

8.13 Les expéditions obtiennent des marqueurs de nourriture grâce aux actions de Diplomatie (5.14).

8.131 Une expédition peut transporter des points de nourriture. Une expédition ne peut pas transporter plus de trois points de nourriture en tout et ne peut pas transporter plus de points de nourriture qu'elle n'a d'unités à pied. Dans tous les cas, une expédition qui a une carte *Bearer* (Porteur) peut en transporter plus, comme indiqué sur la carte.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

8.14 Les joueurs peuvent se donner ou se vendre de la nourriture à tout moment entre deux expéditions dans le même espace. Le paiement peut se faire soit en pesos (immédiatement enregistrés sur la piste des records), soit en or (qui doit être transféré de l'expédition qui reçoit vers l'expédition qui donne).

8.2 Famine

8.21 Une expédition qui ne reçoit pas de nourriture pendant la phase de subsistance souffre de famine. Une expédition qui souffre de famine doit effectuer un test de moral (9.12).

8.22 Si une unité est éliminée pour cause de famine, l'Indice de Gouverneur du joueur est déplacé d'une case vers la gauche.

8.23 Un joueur ne peut pas volontairement refuser de la nourriture à une expédition.

9.0 MORAL ET RALLIEMENT

9.1 Pertes de moral

9.11 Les expéditions subissent des pertes de moral à la suite d'un combat, d'une retraite de combat, de la mort d'un conquistador, ou à la suite de tests de moral (9.12).

9.12 Tests de moral : Des tests de moral doivent être effectués pour la famine (8.2), pour la malaria (21.0), et chaque fois que l'expédition termine son mouvement dans un espace de forêt tropicale ou de désert (3.131). Lancez un dé et consultez la table d'évaluation du moral.

9.121 Un modificateur de dé de -1 s'applique si l'expédition se trouve dans un espace marqué d'un "-1".

9.13 Les pertes de moral sont enregistrées à l'aide de marqueurs de pertes de moral, qui peuvent être placés soit sur le dessus du pion d'expédition, soit sur la carte. Des marqueurs sont prévus pour un à pertes coups de moral. Les succès sont cumulatifs jusqu'à un maximum de quatre.

9.14 Si une expédition avec quatre pertes de moral subit une nouvelle perte, elle doit à la place éliminer une unité au choix du joueur propriétaire. Si cela se produit par famine ou malaria (phase de subsistance), diminuez immédiatement l'Indice de Gouverneur du joueur propriétaire de un.

9.15 Les pertes de moral restent jusqu'à ce qu'elles soient retirées par un Ralliement (9.2).

9.2 Ralliement

9.21 Une expédition peut tenter de retirer les pertes de moral en utilisant une action de Ralliement. Le Ralliement est une action entreprise lorsqu'elle est activée, comme le mouvement ou le combat.

9.22 L'action de Ralliement est résolue en utilisant la Table de Ralliement. Lancez deux dés, appliquez les modificateurs listés dans la table, et consultez le résultat. Le résultat peut être aucun changement, la suppression des pertes de moral, ou dans certains cas, l'ajout d'une perte de moral (c'est-à-dire que la tentative de ralliement se retourne contre vous).

9.23 Les modificateurs de jet de dé suivants s'appliquent à l'action de Ralliement :

- Ajoutez la valeur de Ralliement de n'importe quel conquistador de l'expédition.
- Soustrayez 1 si l'expédition se trouve dans un espace avec un marqueur *Mosquito*. (Les valeurs imprimées "-1" dans les espaces n'affectent pas le Ralliement).
- Le joueur peut jouer des cartes Stratégie pour affecter le jet de dé.
- Un modificateur de +1 s'applique si les unités de l'expédition ont reçu une division De l'Or (18.0) dans l'impulsion en cours. (Notez que la division peut être faite à tout moment, elle pourrait donc être faite dans l'impulsion en cours avant la tentative de ralliement). Ce modificateur ne s'applique que dans le jeu standard.

- Le joueur peut dépenser un point de nourriture (de cette même expédition ou d'une autre dans le même espace) et recevoir un modificateur de +1. Le simple fait d'être dans ou adjacent à une ville alliée ne donne pas ce modificateur. Un seul point de nourriture peut être dépensé à cette fin par tentative de ralliement.

9.24 La carte Ultimatum peut être utilisée pour éliminer toutes les pertes de moral d'une expédition, mais le joueur doit lancer un dé, et sur un résultat de 1-3, il doit éliminer une unité de combat.

NOTE DU CONCEPTEUR : Cette carte représente la célèbre action de Pizarro à Gallo, où il aurait tracé une ligne dans le sable avec son épée et aurait défié ses partisans de rentrer chez eux, ou bien de franchir la ligne, de continuer avec lui et d'arrêter de râler.

9.25 Si un joueur combine deux expéditions, l'expédition combinée se voit attribuer le plus grand nombre de pertes de moral que possède l'une ou l'autre des deux expéditions originales. Si un joueur transfère des unités d'une expédition possédant des points de moral à une autre expédition possédant zéro point de moral ou moins que l'expédition de transfert, la seconde expédition se voit attribuer le même nombre que la première.

EXEMPLE DE JEU : Cortés a deux points de moral et De León en a trois. Si ces deux expéditions sont combinées (peu importe sous quel commandement), la force combinée aura trois points de moral. Si des unités sont transférées de De León à Cortés, Cortés doit recevoir un troisième hit de moral.

9.26 Si toutes les unités de combat d'une expédition sont éliminées, les points de moral de l'expédition sont retirés.

10.0 OR ET POINTS DE VICTOIRE

L'or est acquis par une expédition à la suite des actions de diplomatie et de pillage de cette expédition.

10.1 Points d'or

10.11 L'or est représenté par des marqueurs avec des valeurs en points. Les marqueurs peuvent être échangés dans n'importe quelle dénomination.

10.12 Les marqueurs d'or sont conservés sur les cartes d'expédition. L'or se déplace avec l'expédition.

10.13 Les points d'or ne peuvent pas être transférés volontairement d'une expédition à une autre. Si une expédition espagnole en attaque une autre et détruit ses unités de combat, elle capture l'or que cette expédition avait. Si une force indienne détruit une expédition espagnole, tout l'or de cette expédition est perdu.

10.14 L'or peut rester indéfiniment avec une expédition, mais il est sujet à certains risques (comme le vol) lorsqu'il est là.

10.2 L'or du jeu de base

10.21 Dans le jeu de base, l'or peut être converti en points de victoire (PV) à tout moment sur la base d'un pour un. Retirez les points d'or de l'expédition et enregistrez les points de victoire sur la piste des records. Dans le jeu standard, la conversion n'est pas aussi simple : à la place, le joueur utilise un processus appelé Division de l'Or. La conversion en points de victoire par l'une ou l'autre méthode est permanente ; vous ne pouvez pas reconvertir des PV en or.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

10.22 Dans le jeu de base, la seule chose à faire avec l'or autre que de le convertir en PV est de le donner en cadeau au gouverneur. Dans le jeu standard, l'or peut également être converti en argent dépensable, appelé "pesos", et utilisé pour acheter de nouvelles unités.

11.0 LE GOUVERNEUR

NOTE DE CONCEPTION : Au moment où le jeu commence, la région des Caraïbes est colonisée et organisée, ayant été colonisée lors de la première vague d'exploration qui a commencé avec Christophe Colomb. Dans ces régions, l'autorité du Roi était représentée par des gouverneurs coloniaux. La zone de jeu est une région frontalière non organisée, en grande partie sans loi, comme le Vieil Ouest. Les gouverneurs tentaient avec un succès mitigé d'exercer leur autorité. Manipuler le gouverneur et exploiter ses faiblesses est important pour réussir dans le jeu. En l'ayant de votre côté, il vous sera plus facile d'obtenir des renforts et de l'argent des régions coloniales. Si vous n'êtes pas dans ses bonnes grâces, il vous sera plus difficile d'obtenir ces choses et cela peut également entraîner des problèmes plus graves, comme un mandat d'arrêt contre vous. Le gouverneur aime que vous lui donniez de l'or. Il n'aime pas que des Espagnols soient tués par des Indiens, meurent de faim ou de malaria, ou soient capturés et offerts en sacrifice humain.

11.1 Indice de faveur des Gouverneurs

11.11 A tout moment, chaque joueur (c'est-à-dire chaque faction) dispose d'une valeur appelée Indice de faveur de Gouverneur. Cet indice mesure si la faction est actuellement "en faveur" ou "en défaveur" du Gouverneur colonial (une figure non-joueur). L'indice est calculé par faction et s'applique à toutes les activités de cette faction.

11.12 Chaque faction dispose d'un marqueur pour enregistrer son indice sur l'échelle des faveurs du gouverneur. L'indice du Gouverneur d'une faction commence à 0. L'indice peut évoluer vers la droite (meilleur) ou vers la gauche (pire) suite au jeu de cartes, aux pertes (11.13, 11.14), ou aux dons d'or (11.3).

11.13 L'indice de Gouverneur d'un joueur diminue de un s'il mène une bataille contre des Indiens et perd une unité de combat espagnole. Si plusieurs unités sont perdues dans la même bataille, l'indice diminue d'un seul, et non d'un par unité. Ceci ne s'applique pas lors d'une bataille contre une expédition espagnole, même si elle contient des alliés indiens.

11.14 L'Indice de Gouverneur diminue également de un si le joueur perd une unité parce qu'elle a subi un cinquième coup de moral lors d'un test de moral (9.12).

11.15 Dans chaque case de la piste des faveurs du gouverneur sont imprimées deux valeurs : un modificateur de recrutement et une valeur en points de victoire.

- Le modificateur de recrutement est ajouté à tous les jets de dé du joueur pour les fonds de renforcement (15.0).
- La valeur des points de victoire est ajoutée aux points de victoire du joueur lors du contrôle de la victoire.

11.2 Mandats d'arrêt

NOTE DE CONCEPTION : Le gouverneur de Cuba a tenté d'arrêter Cortés pour avoir outrepassé son autorité, mais Cortés a vaincu puis repris la force qu'il avait envoyée. Le gouverneur réussit à arrêter et condamner Balboa, dont la seule véritable offense avait été d'éveiller les soupçons du gouverneur.

11.21 Lorsqu'une faction n'est pas en faveur du gouverneur, les cartes *Arrest Warrant* (Mandat d'arrêt, reçues du paquet Stratégie) peuvent être utilisées contre cette faction. Cela permet aux autres joueurs d'attaquer les forces de l'autre faction et de tuer ou capturer ses conquistadors.

11.22 Une carte *Arrest Warrant* est jouée comme une action pendant les tours. Procédez comme suit :

- Le joueur révèle la carte *Arrest Warrant* et désigne une faction cible. Le joueur cible doit être en disgrâce auprès du gouverneur à ce moment-là.
- La carte *Arrest Warrant* est placée face visible devant le joueur concerné et y reste tant que le mandat est en vigueur.
- Pendant que le mandat est en vigueur, tout joueur peut attaquer les forces de la faction cible. Ce joueur peut également attaquer toute autre faction.

11.24 Un joueur victime d'un mandat d'arrêt peut choisir d'abandonner un de ses conquistadors au combat lorsqu'une de ses factions est attaquée par une expédition espagnole. Ce conquistador est éliminé du jeu (remplacé, si nécessaire, par un conquistador de remplacement (6.4)). Le mandat est alors retiré, et la bataille prend fin immédiatement. Cette option ne s'applique qu'à une attaque par une expédition espagnole, pas à une attaque par une force indienne.

11.25 Lorsqu'un mandat est retiré, l'Indice de Gouverneur du joueur concerné est remis à zéro. En d'autres termes, la suppression du mandat efface tous les problèmes du gouverneur avec ce joueur.

11.26 Une fois qu'un mandat a été retiré, un autre mandat d'arrêt ne peut pas être joué contre le même joueur avant qu'un tour de jeu complet ne se soit écoulé. Par exemple, si le premier mandat a été retiré au cours du tour 4, un nouveau mandat ne pourra pas être émis avant le tour 6.

11.27 La carte Mandat d'arrêt peut être jouée d'une manière différente contre un joueur ayant un Indice de Gouverneur nul ou positif. Dans ce cas, elle déplace simplement l'indice du gouverneur d'une place vers la gauche. (En effet, le gouverneur a des soupçons, mais pas encore assez pour émettre un véritable mandat). La carte de mandat est placée dans la pile de défausse.

11.3 Dons d'or

Un joueur peut tenter d'améliorer son indice de gouverneur (ou de réduire celui de quelqu'un d'autre) en faisant un don d'or au gouverneur. Il peut le faire lors de n'importe quelle impulsion, mais ne peut faire qu'un seul cadeau par impulsion.

11.31 Pour faire un cadeau, le joueur déduit un certain nombre de points d'or de l'une de ses expéditions (plusieurs expéditions peuvent contribuer). Il doit dépenser au moins trois points d'or. Pour chaque tranche supplémentaire de trois points dépensés, il y a un modificateur de +1 au jet de dé (par exemple, s'il dépense neuf points, il obtient un modificateur de +2).

11.32 Le joueur consulte la table des cadeaux du gouverneur, lance deux dés et applique tous les modificateurs listés, et applique le résultat. Notez qu'un résultat positif peut être utilisé soit pour augmenter votre indice, soit pour réduire celui de quelqu'un d'autre.

11.33 Les cadeaux au gouverneur ne peuvent être faits qu'avec de l'or, et non des pesos (jeu standard).

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

12.0 TROUPES, VILLES ET EMPIRES INDIENS

12.1 Les villes

12.11 Une ville est placée sur la carte lorsqu'elle est demandée par un résultat de découverte.

12.12 Lorsqu'une ville est placée, elle est amicale pour tous les joueurs. Elle devient hostile à la suite d'actions de jeu. Lorsqu'elle est hostile, elle est hostile à tous les joueurs.

12.13 Une ville hostile peut redevenir amie à la suite d'une action de Diplomatie.

Note : l'élimination de toutes les unités de troupes dans une ville hostile ne fait pas cesser l'hostilité de la ville.

12.14 Les unités indiennes dans une ville amie ne bloquent pas le mouvement des expéditions. Si la ville devient hostile, elles bloquent le mouvement ; toute expédition entrant dans la ville doit y cesser son mouvement. Une ville hostile sans troupes ne bloque pas le mouvement.

12.2 Empires

NOTE DE CONCEPTION : Les empires représentent les civilisations indiennes les plus grandes et les plus riches, comme les Mexica ("Azèques") ou les Incas, qui possédaient des possessions s'étendant sur une zone de plusieurs espaces du plateau de jeu. Trouver et piller ces empires est le chemin le plus rapide vers la richesse dans le jeu. Les empires indiens n'avaient pas le même degré d'unité et de coordination politique que les "empires" européens ultérieurs, ce qui se reflète dans le jeu.

12.21 Les pièces d'un empire sont placées sur la carte quand un résultat "Empire" est obtenu sur la table de découverte.

12.22 L'empire est composé d'une capitale, de deux autres villes, et d'un roi. N'importe quel ensemble de pièces d'empire disponible peut être utilisé pour n'importe quel empire.

12.221 Le nombre de jeux de pions d'empire est une limite de conception. Une fois que tous les ensembles sont en jeu, les autres résultats "empire" sont traités comme de simples "villes".

12.23 Les villes impériales sont toujours placées dans les espaces de niveau 4, comme suit :

- Une ville sera placée dans l'espace où le résultat de la découverte a eu lieu.
- La seconde ville sera placée dans l'espace de niveau 4 inoccupé le plus proche qui n'est pas à plus de cinq espaces de distance, en comptant la distance par les connexions terrestres uniquement. Choisissez au hasard en cas d'égalité.
- La troisième ville sera placée dans la case inoccupée du niveau 4 la plus proche des deux premières, mais toujours à une distance maximale de cinq cases.

Choisissez au hasard en cas d'égalité.

Prenez les trois villes (une capitale et deux autres), mettez-les dans une tasse, et tirez-les une par une, en plaçant chacune dans l'un des espaces choisis, pour donner un choix aléatoire.

12.231 Il est possible d'avoir un empire qui ne comprend que deux villes si aucune autre n'est à moins de cinq espaces. Il n'est pas permis d'avoir un empire composé d'une seule ville. S'il n'y a pas d'autres espaces éligibles dans un rayon de cinq espaces de l'endroit où la découverte a été faite, ignorez le résultat Empire et traitez-le comme une ville.

12.24 Une fois en jeu, les villes d'un empire fonctionnent de la même manière que les autres villes, bien qu'elles utilisent des colonnes différentes sur certaines tables et que des modificateurs spéciaux et des options de cartes existent pour certaines actions (dans de nombreux cas autour du roi).

12.25 Le roi est placé dans la capitale.



EXEMPLE DE JEU : Cortés a découvert un Empire dans l'espace A. Une ville y est placée. Les cases B et C sont toutes deux à deux espaces de distance, mais C est déjà occupé par une ville (une alliée d'un autre joueur, en fait), donc B est choisie. Les cases D et E sont toutes deux à quatre cases de A, mais D n'est qu'à deux cases de B, c'est donc elle qui est choisie pour la troisième ville. Un tirage au sort des trois marqueurs de ville place la capitale dans la case B et les deux autres villes dans les cases A et D.

12.251 Un roi peut être capturé soit par une action de Diplomatie, soit par une bataille. Cela donne des avantages dans les actions de Pillage et de Diplomatie.

12.252 Si un roi est avec une force qui est éliminée dans une bataille, il est capturé par la force victorieuse. S'il est avec une force qui perd sa dernière unité pour des raisons autres que la bataille (ex : famine ou malaria), il est renvoyé dans la ville la plus proche de cet empire. Cette ville ne peut pas être occupée par un Espagnol à ce moment-là. Si aucune ville n'est disponible, le roi est éliminé.

12.26 Un joueur peut tenter des actions de Diplomatie contre les cités d'un empire. Un modificateur de jeu de -1 s'applique. Tous les résultats, y compris l'alliance, s'appliquent de la même manière que pour les autres villes.

12.3 Forces indiennes

12.31 Les forces indiennes arrivent dans les villes et les cités, et par le jeu de certaines cartes.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

12.32 Les unités sont déployées aux moments suivants :

- Dans une ville, lorsque la ville devient hostile pour une raison quelconque (y compris lorsqu'un joueur décide de la piller).
- Dans une ville, lorsque la ville devient alliée à un joueur à la suite d'une diplomatie.
- Dans une ville, si un joueur utilise une carte Révolte indienne sur cet espace. Ces cartes peuvent même être utilisées avec des espaces qui contiennent déjà des unités ; des unités supplémentaires sont tirées et ajoutées à celles qui étaient déjà là.
- Dans n'importe quel espace, si un joueur joue une Embuscade indienne en réaction à un joueur effectuant une découverte dans cet espace.

12.33 Il n'y a pas de limite au nombre de fois où des troupes peuvent être tirées pour un espace donné.

12.34 Les unités de troupes indiennes sont piochées au sort dans la réserve. Piochez une unité pour une ville, 2 unités pour une cité non impériale, et 3 unités pour toute cité impériale ou capitale. Piochez 2 unités pour toute embuscade indienne dans un espace non découvert.

12.341 Pour une Révolte indienne, piochez une unité supplémentaire pour chaque tentative de pillage qui a été faite contre la ville pendant ce tour de jeu. Si la ville a été pillée, piochez deux unités supplémentaires.

12.35 Une fois placées dans un espace, les troupes indiennes y restent jusqu'à ce qu'elles soient éliminées, ou que la ville devienne alliée à un joueur et que les unités de troupes rejoignent une expédition.

13.0 VICTOIRE

NOTE DE CONCEPTION : L'objectif principal du jeu, comme c'était le cas historiquement, est de s'enrichir. Les Espagnols du XVIe siècle assimilaient "richesse" à "or". Ainsi, le nombre de points de victoire d'un joueur est la quantité d'or qu'il a obtenu (dans le jeu standard, moins un coût pour toute dette en cours). Des points sont également attribués pour le prestige des découvertes célèbres. Enfin, des points sont attribués pour le contrôle des villes ainsi que pour la faveur du gouverneur, deux facteurs qui auraient amélioré la position de la faction pour l'attribution de terres lors de la transition du territoire conquis vers un système colonial. Les joueurs gagnent la partie en amassant des points de victoire.

13.1 Attribution des points de victoire

13.11 Les joueurs marquent des points de victoire permanents pour les éléments suivants :

- Dans le jeu de base, de l'or converti en PV.
- Dans le jeu standard, l'or qui a été divisé (18.0)
- Légendes (19.0)
- Une récompense unique de 5 PV au premier joueur qui trouve un Empire (4.16).

13.12 Les points de victoire permanents sont enregistrés au fur et à mesure qu'ils s'accumulent en utilisant la piste des records.

13.13 Notez que l'or restant avec les expéditions ne contribue pas à la victoire, tout comme les pesos. L'or ne contribue à la victoire que s'il a été converti (jeu de base) ou divisé (jeu standard).

13.2 Phase de détermination de la victoire

13.21 Le total des points de victoire de chaque joueur est vérifié lors de la phase de détermination de la victoire. Le total d'un joueur à ce moment-là est son total de points de victoire permanents enregistrés sur la piste d'enregistrement, plus les modificateurs pour les éléments suivants :

- Points bonus pour les villes actuellement alliées/contrôlées (13.22)
- Points de bonus pour la faveur du gouverneur (13.23)
- Déductions pour dettes (13.24) (Jeu standard uniquement).

13.211 Les bonus et les déductions ne sont pas permanents. Ils sont calculés à nouveau à chaque phase de détermination de la victoire en fonction de la situation existante. Le total net de points de victoire est égal au total permanent de points de victoire modifié par tous les bonus et déductions.

13.22 Lors de chaque Phase de Détermination de la Victoire, un joueur reçoit des points pour les villes impériales qu'il contrôle, et pour tout type de ville à laquelle il est allié. Un joueur a le contrôle s'il a une expédition avec au moins une unité de combat dans l'espace et si aucune unité indienne ou espagnole appartenant à un autre joueur n'occupe l'espace.

13.221 Les points attribués sont :

- +4 PV pour chaque ville alliée non impériale,
- +6 PV pour chaque ville impériale contrôlée ou alliée,
- +8 PV pour une capitale impériale contrôlée ou alliée.

Notez qu'il n'y a pas de points pour le contrôle de villes non impériales, seulement des points pour l'alliance.

13.23 Lors de la Phase de Détermination de la Victoire, chaque joueur ajoute (ou soustrait) également le modificateur de points de victoire indiqué pour son Indice de Gouverneur actuel sur la Piste des Faveurs du Gouverneur.

13.24 Dans le jeu standard, si un joueur a une dette en cours, il déduit deux points de victoire par point de dette lors du calcul de son total de victoire actuel.

13.25 La partie est gagnée par le premier joueur qui atteint un total de points de victoire net requis, comme spécifié par le scénario (14.4, 22.4). La partie se termine si un joueur a atteint le total requis lors d'une phase de détermination de la victoire. Si plusieurs joueurs l'ont fait, celui qui a le plus haut total gagne. En cas d'égalité, la partie continue pour un tour supplémentaire (et il est possible qu'un autre joueur gagne). Notez que la victoire n'est vérifiée que lors de la phase de détermination de la victoire, et non à mi-tour.

14.0 SCÉNARIO DU JEU DE BASE

Le jeu de base peut être joué par deux, trois ou quatre joueurs. Si vous ne jouez qu'avec deux joueurs, il est recommandé de choisir une des deux cartes et de ne jouer qu'avec cette carte. Pour trois ou quatre joueurs, l'utilisation des deux cartes est recommandée.

14.1 Unités et cartes de départ du jeu de base

14.11 Certaines cartes ne sont utilisées que dans le jeu standard. Elles sont marquées de la lettre S. Les joueurs peuvent soit les retirer des paquets avant de jouer, soit les défausser lorsqu'elles sont révélées. Mélangez les cartes Stratégie restantes et placez le paquet dans la case *Strategy Deck* de la carte Sud (si vous n'utilisez pas la carte Sud, placez-la à côté de la carte Nord). Mélangez également les cartes de Ressources et placez-les face cachée dans la case des cartes d'atout, ou à côté de la carte.

14.12 Chaque joueur reçoit les éléments suivants :

- Un ensemble de marqueurs de joueur (points de victoire, indice de gouverneur, etc.).
- Deux cartes Ressources.
- Deux marqueurs de village et un marqueur de ville.
- Deux conquistadors (14.14)
- Sept unités d'homme à pied, trois unités de cavaliers, et une unité de canon, qu'il peut diviser entre ses deux conquistadors comme il le souhaite.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

14.13 La première main de cartes Stratégie est distribuée lors du premier tour, selon la séquence de jeu. Comme aucun joueur n'a de cartes Stratégie au départ, chaque joueur en reçoit dix (dont il doit se défausser de deux).

14.14 Placez tous les pions conquistador imprimés en rouge face cachée au centre de la table et mélangez-les. Chaque joueur tire deux de ces pions au hasard. Si, par hasard, un joueur obtient à la fois Hernan Cortés et Francisco Pizarro à ce moment-là, il faut recommencer le tirage car cela déséquilibrerait le jeu de manière inacceptable.

14.2 Configuration de base du jeu

14.21 Chaque joueur place ses marqueurs de villes alliées devant lui, place son marqueur d'Indice de Faveurs du Gouverneur sur la piste dans la case 0, et ses marqueurs de PV dans la case 0 de la piste d'enregistrement. Mettez de côté les marqueurs Pesos et Dette, qui ne sont pas utilisés dans le jeu de base. Placez le marqueur d'Impulsion dans la case "1" de l'Echelle des Impulsions.

14.22 Les joueurs lancent ensuite le dé pour déterminer l'ordre de mise en place, chaque joueur lançant deux dés et relançant pour départager les égalités. La mise en place se fait dans l'ordre du jet le plus élevé au plus bas.

14.23 Chaque joueur place à son tour un marqueur de Village dans un espace côtier (niveau 0), n'importe où sur l'une des cartes. Chaque joueur (en procédant dans le même ordre) place ensuite un second marqueur de Village, qui peut se trouver dans n'importe quel espace côtier ou dans n'importe quel espace de Niveau 1 adjacent au premier marqueur placé. Chaque joueur place ensuite un marqueur de Ville dans tout espace adjacent à l'un de ses deux marqueurs de village.

14.24 Chaque joueur place ensuite une de ses expéditions dans l'un des trois espaces dans lesquels il a placé des marqueurs ou à Santiago de Cuba ou Panama. En procédant dans le même ordre, chaque joueur place ensuite sa deuxième expédition en respectant les mêmes restrictions. Le jeu commence alors avec le premier tour.

14.3 Renforts du jeu de base

14.31 Au début du deuxième tour de jeu, mélangez les cartes des conquistadors imprimés en rouge qui restent dans la pioche. S'il y a trois joueurs ou plus, mélangez également les cartes des conquistadors à l'impression marron. Ceux-ci entrent alors en jeu comme décrit en 2.2.

14.32 Chaque conquistador en renfort, lorsqu'il arrive par tirage de carte, peut avoir soit deux unités de pieds plus un canon, soit deux cavaliers, au choix du joueur.

14.4 Victoire du jeu de base

La victoire est déterminée selon la section 13.0. Il n'y a pas de déduction pour dette, car la règle 16.2 n'est pas utilisée. La victoire de base est de 75 points de victoire.

Règles standard

Les règles du jeu standard offrent aux joueurs un plus grand réalisme et un ensemble plus riche d'options. Il est recommandé de les utiliser toutes ensemble, à l'exception de la règle des Légendes qui peut être utilisée ou non selon le goût des joueurs.

15.0 RECRUTEMENT

NOTE DE CONCEPTION : Les expéditions espagnoles étaient des bandes d'aventuriers accompagnant un chef particulier (conquistador). Toutes les unités de combat arrivent de cette manière. Le processus de recrutement consiste à trouver des participants et un soutien financier pour vos expéditions parmi les zones habitées des Caraïbes. Il est utile d'avoir le gouverneur à vos côtés pour obtenir un bon mot auprès des investisseurs. Comme d'autres hommes d'affaires, vous pouvez contracter des prêts et vous endetter - mais les prêts doivent être remboursés et vous couvrez le risque que les créanciers exigent un paiement anticipé.

Dans le jeu standard, les joueurs ne reçoivent pas d'affectation initiale d'unités de combat. Au lieu de cela, les joueurs recrutent des unités au début de la partie et à chaque fois qu'ils mettent un nouveau conquistador en jeu.

15.1 Procédure de recrutement

Pour recruter des unités, un joueur doit dépenser des pesos (16.1). A chaque fois qu'il recrute, il reçoit des pesos à dépenser via la table des fonds. Il peut également utiliser des pesos qu'il a déjà acquis, et il peut recevoir des pesos supplémentaires en contractant un prêt (15.12). Il dépense ces pesos pour acheter des unités.

15.11 Chaque fois qu'un joueur recrute, il reçoit une allocation supplémentaire de pesos de la table des fonds. Il lance le dé, ajoute les modificateurs applicables (15.111), et lit le résultat en utilisant la colonne "Initial Setup" pour son conquistador de départ (au début de la partie) et la colonne "Reinforcement" pour tous les conquistadors suivants. Le résultat est le nombre de pesos reçus.

15.111 Le jet de dé des fonds est modifié comme suit :

- Ajoutez toute valeur indiquée sur la piste des faveurs du gouverneur pour l'indice de gouverneur actuel du joueur (1.15).
- Le joueur peut jouer toute carte applicable (Protecteur puissant, Soutien de l'Eglise) pour donner des modificateurs au jet de dé.

Ces modificateurs sont cumulatifs.

15.12 Le joueur peut augmenter ses fonds en contractant des prêts auprès de la 'banque'.

Il peut emprunter un montant égal au montant reçu de la Table des Fonds (c'est-à-dire doubler son total). Enregistrez le montant emprunté en utilisant les marqueurs de dette sur la piste d'enregistrement.

15.13 Les joueurs paient les unités en utilisant les coûts indiqués dans le tableau des coûts de recrutement. Cet argent est payé à partir des pesos de la Piste d'Enregistrement. Un joueur peut acheter toutes les unités qu'il peut se permettre, mais pas plus de trois unités de chevaux par tour.

15.14 Pour les conquistadors dans la configuration initiale et arrivant au second tour (22.31), effectuez l'achat d'unités au début du tour de jeu. Pour les conquistadors arrivant à la suite d'un tirage de carte et placés à Santiago de Cuba ou Panama, achetez des unités lorsque le conquistador est placé sur la carte. Toutes les unités sont placées avec le conquistador qui arrive. C'est la seule façon dont les nouvelles unités de combat entrent en jeu.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

15.15 Le nombre d'unités de combat fournies avec le jeu est une limite théorique. Les joueurs ne peuvent acheter des unités qu'à partir des pions disponibles.

EXEMPLE DE JEU : Un joueur a reçu Balboa comme premier conquistador. Il consulte la colonne "Mise en place initiale" de la table des fonds et obtient un 3, ce qui lui donne douze pesos. Il décide d'emprunter au maximum autorisé. Il place son marqueur Dette dans la case "12" de la piste des records et son marqueur Pesos dans la case "24". Il achète deux cavaliers pour dix pesos, un canon pour quatre pesos, et trois hommes à pied pour six pesos. Cela épuise ses pesos et il place ce marqueur dans la case "0". Il place toutes les unités sur la carte de Balboa et place le pion Balboa dans la case Panama.

NOTE DE CONCEPTION : On estime qu'au moins 50 % de l'argent de l'expédition de Cortés au Mexique a été emprunté, entièrement prêté par des personnes riches de Cuba dans l'espoir de découvrir de l'or. Il a emmené un grand nombre d'hommes, ce qui lui a permis de disposer d'une force de travail suffisante, mais a entraîné un plus grand nombre de prêts à rembourser et de personnes avec lesquelles partager l'or. Pizarro, en revanche, est parti à la conquête de l'empire inca avec une force qui, à son point le plus bas, ne comptait que treize hommes. (Cette force s'est avérée insuffisante ; il a réussi plus tard avec une force plus importante qui n'était toujours qu'un dixième de la taille de celle de Cortés).

16.0 PESOS ET DETTE

Les joueurs disposent de deux types d'actifs financiers dans le jeu standard : l'or et les pesos.

- Les pesos représentent l'argent dépensable. Ils sont enregistrés pour chaque faction sur la piste des records et peuvent être utilisés pour acheter de nouvelles unités.
- L'or représente le trésor brut acquis ou pillé auprès des Indiens. Il est transporté avec une faction et peut être perdu ou volé. Il n'a aucune valeur en soi. Il ne prend de la valeur que lorsqu'il est converti en pesos pour être dépensé, ou lorsqu'il est converti en points de victoire pour aider à gagner la partie.

16.1 Pesos

Les pesos représentent l'argent qu'une faction peut dépenser.

16.11 Les pesos appartiennent à une faction, pas à une expédition. Le total de pesos d'une faction est enregistré sur la piste des records.

16.12 Les joueurs peuvent convertir des points d'or en pesos. Le taux de change est de 1 pour 1 : un point d'or pour un peso. Retirez les points d'or de l'expédition et ajustez les marqueurs de pesos de cette faction en conséquence. Ceci peut être fait dans n'importe quelle impulsion, en plus de l'activation et du jeu de cartes.

16.13 La conversion de l'or en pesos est à sens unique. Les pesos ne peuvent pas être reconvertis en or, ni en points de victoire.

16.2 Dette

NOTE DE CONCEPTION : Les expéditions militaires vers le Nouveau Monde étaient des entreprises commerciales, destinées à gagner de l'argent. À une époque où les mercenaires et les corsaires étaient monnaie courante, cela n'a rien d'étrange. Comme d'autres entreprises, elles utilisaient des prêts et des dettes pour financer leurs opérations. Notez que la dette ne signifie pas avoir un solde négatif en pesos. Cela signifie simplement que vous devez de l'argent à des investisseurs des Caraïbes. Vous pouvez avoir un solde positif en pesos et avoir des dettes, tout comme vous pouvez avoir de l'argent sur un compte bancaire et devoir de l'argent pour un prêt automobile ou immobilier. Vous ne pouvez jamais avoir un solde négatif de pesos. Les joueurs peuvent s'endetter afin d'obtenir plus de pesos à utiliser.

16.21 Les joueurs s'endettent en contractant des prêts lors du recrutement (15.12).

16.22 Le montant de la dette d'un joueur est enregistré à l'aide des marqueurs de dette sur la piste d'enregistrement.

16.23 Un joueur peut rembourser ses dettes à tout moment en pesos à raison d'un peso pour un point de dette.

16.24 Lorsqu'il détermine son total net de points de victoire lors de la phase de détermination de la victoire, un joueur doit soustraire deux fois le montant actuel de sa dette, en plus des autres modificateurs (13.21).

16.25 La carte *Creditors Demand Payment* (Injonction de paiement des créanciers) peut être utilisée contre un joueur qui a à la fois un total de points de victoire permanent positif (enregistré sur la piste des records) et une dette impayée. Le joueur visé doit utiliser les pesos qui lui restent pour rembourser la plus grande partie possible de sa dette. S'il ne peut pas tout rembourser, il réduit immédiatement son total de points de victoire permanents du montant de la dette impayée (mais jamais à moins de 0). Cette réduction est permanente. Le joueur remet alors sa dette à 0 (en d'autres termes, la perte de points de victoire annule la dette).

17.0 COMBAT STANDARD DU JEU

NOTE DE CONCEPTION : Le cavalier en armure fut le système d'armes décisif dans la conquête des Indes. Les forces indigènes n'avaient tout simplement aucun moyen de résister. Les règles de combat du jeu standard explorent certaines des capacités spéciales des unités à cheval dans ces campagnes.

17.1 Cavaliers au combat

17.11 Lorsqu'une expédition contenant des cavaliers combat une force entièrement indienne, le joueur peut effectuer un round d'attaque initial en utilisant uniquement les cavaliers, à moins qu'une carte ne l'en empêche. Les cavaliers ont cette option aussi bien en attaque qu'en défense. Toute perte ou tout dommage est appliqué à la force indienne ; les cavaliers ne subissent aucune perte. Le combat continue ensuite avec des rounds de bataille normaux, les deux camps pouvant subir des pertes.

17.12 Une expédition composée uniquement de cavaliers peut battre en retraite après un seul round de combat, au choix du joueur, sauf si une carte l'en empêche, ou si elle combat une force espagnole qui a également des cavaliers.

17.2 Attaque de choc soudaine

"[L'artilleur] a tiré les coups de feu, une nouveauté pour [les Incas] et effrayant, mais encore plus les chevaux et les cavaliers qui criaient haut et fort 'Santiago ! Santiago !' sortent des logements et foncent sur les ennemis, qui, stupéfaits, n'utilisent pas les artifices qu'ils avaient prévus. Ils ne combattirent pas ; ils cherchèrent plutôt où ils pourraient fuir. Les cavaliers entrèrent au milieu d'eux, et les battirent rapidement. Beaucoup furent tués et blessés."

Pedro de Cieza de León, conquistador et historien, décrivant l'attaque contre les troupes de l'Inca à Cajamarca.

17.21 L'attaque de choc soudain est un type de combat spécial. Un joueur peut utiliser l'option Attaque de choc soudain lorsque toutes les conditions suivantes sont remplies :

- L'attaque est uniquement contre des troupes indiennes ;
- L'attaque a lieu dans une ville impériale ou une capitale impériale ;
- L'attaque comprend au moins une unité d'artillerie et deux unités de chevaux ;
- La force est commandée par un chef dont la valeur de combat est supérieure à 0 ;
- Aucune Attaque de Choc Soudain n'a encore été faite contre cet empire dans cette partie (17.25).

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

17.22 Pour résoudre l'attaque, lancez deux dés. L'attaque réussit sur un jet de dé de 9 ou plus. Aucun modificateur ne s'applique. Les cartes *Mano de Dios* peuvent être utilisées pour relancer le dé, mais pas pour le modifier.

17.23 Si l'attaque réussit, TOUS les points de force indiens dans l'espace sont éliminés. Si un Roi indien est présent, il est capturé. Les Espagnols ne subissent aucune perte.

17.24 Si l'attaque échoue, les Indiens ne subissent aucune perte. Le combat se déroule alors comme suit :

- Lors des deux premiers tours de bataille, seuls les chevaux et les canons peuvent participer.
- Lors du premier round de bataille, les unités indiennes ajoutent +1 au jet de dé de combat.
- A partir de là, le combat se déroule normalement.

17.25 L'attaque de Choc soudain ne peut être utilisée qu'une seule fois par Empire Indien. Une fois qu'elle a été utilisée contre un empire donné, elle ne peut plus être utilisée contre cet empire par aucun joueur pour le reste de la partie.

18.0 DIVISION DE L'OR

NOTE DE CONCEPTION : Les conquistadors étaient venus pour s'enrichir ; il n'y avait pas de sujet plus litigieux que le partage de l'argent. L'or pillé aux Indes fut entièrement fondu et coulé en lingots afin d'être réparti entre les aventuriers en fonction de leur rang et de leur rôle dans l'expédition. La part du roi, ou "cinquième royal", devait également être déduite. L'or qui a été converti en points de victoire est devenu la propriété privée du chef de la faction, c'est-à-dire du joueur.

18.1 La règle de la division de l'or remplace la règle du jeu de base selon laquelle l'or peut être converti en points de victoire à tout moment, un pour un. A la place, si un joueur souhaite convertir de l'or en PV, il doit effectuer une division.

18.2 Un joueur peut déclarer une division d'or à tout moment pendant son impulsion, en plus des actions normales et du jeu des cartes.

18.3 La division s'applique toujours à un espace spécifique et peut inclure tout ou partie de l'or détenu par les expéditions que le joueur a dans cet espace. Des espaces séparés doivent être divisés dans des impulsions séparées.

18.4 Une fois que l'or a été converti en points de victoire, il ne peut jamais être reconverti en or ou en pesos.

18.5 La division se déroule comme suit :

1. On totalise le nombre de points d'or.
2. Déduisez un cinquième, arrondi au chiffre supérieur. (Il s'agit du cinquième royal, la part du roi).
3. Déduisez trois points pour chaque conquistador présent dans l'espace, autre que le chef de l'expédition.
4. Déduisez un point pour chaque tranche de quatre hommes à pied ou de canons dans l'espace, et un point pour chaque tranche de deux cavaliers. Arrondissez toute fraction au chiffre supérieur.
5. Le nombre restant de points d'or est enregistré comme points de victoire sur la piste des points de victoire -- un VP par point d'or. Ajustez les marqueurs de points de victoire en conséquence.
6. Retirez du jeu tous les marqueurs d'or divisés

18.6 Un joueur ne peut faire une division que s'il a le minimum de points d'or nécessaires pour satisfaire les étapes (2), (3), et (4) de 18.5. Cette règle peut entrer en jeu si un joueur souhaite faire une division pour améliorer le moral d'une expédition (9.23).

EXEMPLE DE JEU : Un joueur a 30 points d'or dans une expédition commandée par Cortes. Cette expédition a deux cavaliers et quatre hommes à pied. Le même espace contient également Diego de Ordaz, qui a 20 points d'or et trois unités à pied, et Juan Velazquez de Leon, qui contrôle trois cavaliers et dix points d'or. La division est calculée comme suit :

1. Le joueur décide de tout diviser, le total des points d'or à diviser est donc de 60.
2. Douze points pour le cinquième royal (60 divisé par cinq) laissent un net de 48.
3. Trois points chacun pour Ordaz et De Leon. Cela déduit six points supplémentaires.
4. Un total de deux points pour les unités de sept pieds (7/4, arrondi au supérieur).
5. Un total de trois points supplémentaires pour les unités de cinq chevaux (5/2, arrondi au supérieur).
6. Le montant net restant après la division est de $60 - 12 - 6 - 2 - 3$, soit 37 points de victoire.

19.0 LEGENDE

NOTE DE CONCEPTION : Les légendes représentent, pour la plupart, des objectifs fantaisistes tels que les cités de Cibola et d'El Dorado. Ces villes étaient en grande partie fictives, mais elles étaient suffisamment réelles dans l'esprit des conquistadors pour que de nombreuses expéditions soient entreprises - et des vies perdues - pour les trouver. Pour simuler cet état d'esprit, il y a une chance que ces merveilles légendaires apparaissent réellement dans le jeu. Les légendes comprennent les objectifs réels de découverte et de descente de l'Amazone et du Mississippi, des expéditions risquées et difficiles à la récompense incertaine.

19.1 Marqueurs de légende

19.11 Les marqueurs de Légende entrent en jeu par le biais d'événements aléatoires et par le jeu de cartes Stratégie.

19.12 Il existe six légendes : Cités de Cibola, Prester John, la Fontaine de Jouvence, El Dorado, le fleuve Amazone et le fleuve Mississippi. L'Amazone ne peut entrer en jeu que sur la carte Sud et le Mississippi que sur la carte Nord. Les autres peuvent être sur l'une ou l'autre des cartes.

19.13 Le marqueur de légende représente une information sur l'endroit où une légende peut se trouver. En d'autres termes, il s'agit de la possibilité d'une merveille légendaire. Pour en déterminer la réalité (le cas échéant), vous devez y envoyer une expédition (19.4).

19.2 Légendes et événements aléatoires

19.21 Lorsqu'un événement aléatoire « *New Legend* » (Nouvelle légende) se produit, effectuez la procédure suivante :

1. Choisissez au hasard un marqueur de Légende parmi ceux qui ne sont pas en jeu.
2. Si autre chose qu'une des deux rivières a été choisi, faites un choix aléatoire de carte, Nord ou Sud. L'Amazone va automatiquement sur la carte Sud et le Mississippi sur la carte Nord.
3. Choisissez au hasard un espace parmi les espaces de légende de la carte sélectionnée. Les espaces de légende de chaque carte sont numérotés de 1 à 6. Lancez un dé et utilisez l'espace correspondant. Si cet espace est déjà occupé par une légende (face visible ou découverte) ou se trouve à moins de trois espaces d'une expédition, relancez le dé. Si aucun espace éligible n'est disponible, ignorez le résultat.
4. Placez le marqueur de légende face visible dans l'espace choisi.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

19.22 Lorsqu'un « *Move Legend* » (déplacer une légende) se produit, choisissez au hasard un marqueur de légende parmi ceux en jeu (les deux cartes incluses). Puis passez immédiatement à l'étape (3) de la procédure de nouvelle légende (19.21) pour choisir un nouvel espace pour cette légende sur la même carte. Elle doit être déplacée vers un espace différent, et non replacée dans le même espace. Une légende est toujours déplacée vers un espace différent sur la même carte, pas vers l'autre carte.

19.23 Si l'événement « *Move Legend* » se produit alors qu'aucune légende n'est en jeu, traitez-le plutôt comme un événement « *New Legend* ».

19.3 Cartes de légende

NOTE DE CONCEPTION : Les cartes Légende représentent des rumeurs, des affirmations et des informations secrètes sur l'emplacement de légendes spécifiques. Chaque port espagnol regorgeait d'histoires sur les phénomènes merveilleux que l'on pouvait trouver dans les terres situées au-delà de l'horizon. L'événement Déplacer une légende représente le changement d'histoire, les nouvelles rumeurs supplantant les anciennes. Les légendes peuvent également s'avérer inexistantes, puis réapparaître. La croyance en ces histoires durables était lente à mourir ; dès qu'une série de rumeurs s'avérait fausse, une nouvelle série recommandait le cycle.

19.31 La pioche stratégique contient une carte pour chaque légende. Un joueur qui reçoit une telle carte peut la garder en main jusqu'à ce qu'il souhaite la jouer. Elle est jouée comme les autres cartes Action.

19.32 En jouant la carte, le joueur choisit la carte, Nord ou Sud. (Le Mississippi ne peut être joué que sur la carte Nord et l'Amazone que sur la carte Sud). Il peut placer la légende dans n'importe quel espace de cette carte qui est à au moins trois espaces de toute expédition, et dans lequel aucune légende n'a été trouvée jusqu'à ce moment de la partie.

19.33 Une carte ne peut être jouée que pour un marqueur de légende qui n'est pas déjà sur la carte. Si un joueur le souhaite, il peut garder la carte en main et attendre que le marqueur soit retiré du jeu. Si un marqueur de légende a été définitivement retiré du jeu par la procédure de découverte (19.43), aucune carte ne peut être jouée pour lui.

19.4 Découverte de légendes

19.41 Lorsqu'une expédition entre dans un espace contenant un marqueur de légende, n'utilisez pas les tables de découverte normales. A la place, utilisez la Table des Légendes pour déterminer le résultat. Dans de nombreux cas, le résultat est sans effet (la légende était une fausse rumeur). Dans certains cas, de l'or ou des points de victoire peuvent être attribués. Le tableau comprend du texte pour aider à interpréter la signification de chaque résultat.

19.42 Avant qu'un joueur ne lance les dés pour la table des légendes, les autres joueurs peuvent d'abord jouer des cartes comme ils le feraient pour une tentative de découverte normale.

19.43 Certains résultats font que le marqueur de Légende est retiré du jeu de façon permanente et mis de côté. D'autres font qu'il reste sur la carte à son emplacement actuel et peut être découvert à nouveau (ceci s'applique aux deux rivières). D'autres encore font qu'il est retiré de la carte et remis dans la réserve pour être réutilisé.

20.0 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Des événements aléatoires peuvent se produire à chaque tour de jeu après le premier. Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat pour l'initiative lance deux dés et consulte la table des événements aléatoires.

20.1 Si le résultat demande qu'une Légende soit placée ou déplacée, effectuez les procédures de 19.4 (Légendes). Note : Si toutes les Légendes ont été trouvées, ces événements peuvent être ignorés.

20.2 Si le gouverneur meurt en fonction, l'indice de gouverneur de chaque joueur est rapproché d'une case de 0. Ainsi, les valeurs négatives de l'indice de gouverneur s'améliorent d'une case, et les valeurs positives se dégradent d'une case. Une valeur de 0 n'est pas affectée.

20.3 Le résultat de la variole nécessite un test aléatoire pour toutes les unités indiennes sur une carte afin de déterminer si elles sont éliminées du jeu. Lancez un dé individuellement pour chaque unité, rois compris. Lancez également un dé pour chaque carte Guide indien, Emissaire impérial ou Interprète, en la remettant à la défausse sur 1 ou 2.

20.4 Il n'y a pas de jet d'événement aléatoire lors du premier tour d'un scénario.

21.0 MALARIA

NOTE DE CONCEPTION : La malaria était courante dans les zones tropicales humides ou marécageuses des Amériques à l'époque de ce jeu (et encore aujourd'hui, malheureusement). La quinine, médicament antipaludéen, était dérivée d'une écorce médicinale dont les Espagnols ont appris l'existence par les peuples indigènes ; elle est représentée par une carte Ressources. Le jeu ne comprend pas la fièvre jaune, qui a été par la suite un problème de santé très grave dans cette région, car cette maladie n'est apparue dans les Amériques qu'au XVIIe siècle.

21.1 Pendant la phase de Subsistance, toute expédition située soit dans un espace de forêt tropicale soit dans un espace avec un marqueur *Mosquito* e doit lancer un dé pour les effets de la malaria.

21.2 Pour tester la malaria, lancez un dé et consultez la table *Starvation* et *Malaria*, avec les modificateurs suivants :

- Il y a un modificateur automatique de -1 lors de la vérification des effets de la malaria.
- Un joueur qui possède une carte Docteur peut la jouer et recevoir un modificateur de +1.
- Un joueur qui possède une carte d'écorce médicinale peut la jouer et recevoir un modificateur de +2.

21.3 Si une expédition est sans nourriture et également dans un espace de moustique ou de forêt tropicale, vous vérifiez deux fois, une fois pour chaque condition.

22.0 SCÉNARIO DE JEU STANDARD

Ce scénario peut être joué par deux à cinq joueurs. Chaque joueur commence avec une seule expédition pour laquelle il collecte des fonds et achète des unités à partir de Santiago de Cuba ou de Panama. Les joueurs qui souhaitent une partie plus courte peuvent utiliser une configuration alternative (22.25) qui est largement identique au jeu de base, sauf que les joueurs achètent toujours leurs unités.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

22.1 Mise en place initiale

22.11 Chaque joueur place ses marqueurs de villes alliées devant lui, place son marqueur d'Indice de Gouverneur sur la piste dans la case 0, et place les marqueurs de VP, Pesos, et dette dans la case 0 de la piste des records. Placez le marqueur de Tour de Jeu dans la première case de la piste d'enregistrement des tours, et le marqueur d'Impulsion dans la case "1" de la piste d'Impulsion.

22.12 Trier les cartes Conquistador en trois piles :

- Placez toutes les cartes de conquistadors imprimées en rouge dans une seule pile face visible.
- Mettez de côté tous les conquistadors de remplacement jusqu'à ce qu'ils soient nécessaires.
- Placez les cartes pour les conquistadors imprimés en brun dans une pile séparée, face cachée.

22.13 Chaque joueur choisit son conquistador de départ (un chacun) parmi ceux imprimés en rouge. Lancez deux dés comme pour l'initiative pour déterminer l'ordre de sélection. Chaque joueur choisit à son tour un conquistador, place la carte devant lui, et place le pion d'unité du conquistador dans un emplacement de départ, soit Santiago de Cuba, soit l'un des espaces Panama.

22.2 Achat d'unités

22.21 Chaque joueur obtient ensuite de l'argent et achète des unités selon les règles de Recrutement (15.0).

22.22 Chaque joueur peut acheter au maximum trois cavaliers par tour, quel que soit le nombre d'expéditions qu'il équipe. (Ceci représente les limites de la quantité de chevaux disponibles dans les Indes à un moment donné).

22.23 Le nombre de pesos qu'un joueur économise sur la piste des records après avoir équipé l'expédition initiale ne peut pas dépasser le nombre qu'il a reçu à l'origine de la Table des Fonds Initiaux. (En effet, l'argent prêté ne peut être épargné).

22.24 Option de démarrage rapide : Les joueurs qui souhaitent gagner du temps de jeu peuvent simplement utiliser la procédure de configuration du jeu de base. Au lieu d'utiliser les unités de combat spécifiées pour le jeu de base, chaque joueur reçoit 32 pesos pour acheter des forces initiales. Il peut répartir ces unités entre ses deux expéditions comme il le souhaite. Le reste de la procédure de mise en place du jeu de base est utilisé sans changement (14.2). Les règles de renforcement du jeu standard s'appliquent.

22.3 Renforts du jeu standard

22.31 Au début du second tour de jeu, chaque joueur peut choisir un conquistador supplémentaire. Le choix se fait dans l'ordre inverse de l'ordre initial - le joueur qui avait le dernier choix lors de la mise en place initiale choisit maintenant le premier, et le joueur qui avait le premier choix lors de la mise en place initiale choisit le dernier.

22.311 S'il y a quatre joueurs ou moins, choisissez parmi les conquistadors restants imprimés en rouge. S'il y a d'autres joueurs, n'importe lequel des conquistadors restants peut être utilisé.

22.312 Ce conquistador peut entrer en jeu avec une expédition existante, ou à Cuba, ou dans l'un des espaces de Panama.

22.32 Achetez des unités pour ce conquistador selon les règles de Recrutement (15.0) au début du tour.

22.33 Un joueur peut refuser de prendre un conquistador supplémentaire à ce moment s'il le préfère.

22.34 Au début du troisième tour de jeu, mélangez tous les conquistadors restants non remplacés dans la pioche stratégique. Ces conquistadors arrivent par tirage de cartes (2.2). Mélangez à nouveau la pioche stratégique, y compris les défausses, à ce moment-là.

23.1 Configuration du solitaire

Le jeu de solitaire peut être joué sur la carte Nord ou Sud.

23.11 Le jeu de cartes stratégiques est divisé en trois jeux distincts pour les besoins du jeu de solitaire. Séparez et mélangez ces jeux et placez-les à côté de la carte, comme suit :

23.111 La pioche Réaction comprend toutes les cartes "Réaction" et toutes les cartes "Combat".

23.112 La pioche Action Ennemie est composée des cartes Action suivantes :

Assassination (2), Arrest Warrant (4), City Has New Chief (2), Creditors Demand Payment (2), Disgruntled Soldiers (3), Free the King, (2), Indian Uprising (3), Suspicion of Treason (1), Theft (2).

23.113 La pioche Action comprend toutes les cartes Action restantes.

23.114 Chacune de ces pioches est remélangée lorsqu'elle est épuisée, et peut être remélangée un nombre illimité de fois.

23.12 Si vous utilisez la carte Nord, incluez uniquement les conquistadors Cortés, Alvarado, de León, Sandoval, Olid, Ordáz, Córdoba.

Si vous utilisez la carte du Sud, incluez uniquement les conquistadors Pizarro, Balboa, Almagro, de Candia, Orellana, Belalcázar.

23.13 Lors de la mise en place du jeu, vous pouvez choisir trois conquistadors (parmi ceux listés ci-dessus) au départ. (Pour un défi supplémentaire, n'en choisir qu'un et tirer les deux autres au hasard dans une tasse). Mélangez les conquistadors restants dans la pioche Action.

23.14 Placez les trois conquistadors sur le plateau de jeu comme une seule expédition. Si vous utilisez la carte Nord, vous pouvez commencer à Santiago de Cuba ou à Panama ; sur la carte Sud, commencez à Panama.

23.15 Lancez le dé pour obtenir des fonds initiaux et achetez des troupes comme dans le jeu standard (15.3). Vous pouvez vous endetter, comme dans le jeu standard.

23.2 Séquence de jeu du Solitaire

23.21 Un tour complet de jeu de solitaire se déroule comme suit :

1. Défausse : Vous pouvez vous défaire d'un nombre quelconque de cartes non désirées de votre main.
2. Distribution des cartes d'action : Distribuez des cartes de la pioche Action de manière à en avoir dix, et défaussez-en deux, comme dans le jeu standard.
3. Événements aléatoires : Si vous souhaitez utiliser des événements aléatoires, générez un événement aléatoire (20.0).
4. Impulsions d'action : Le tour se déroule ensuite en une séquence d'Impulsions d'action (23.21). Les impulsions d'action se terminent par un jet de dé de la même manière que dans le jeu standard.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

23.22 La séquence pour chaque Impulsion d'Action est la suivante :

1. Action ennemie : Vous tirez jusqu'à deux cartes de la pioche Action Ennemie. Tirez une carte s'il y a un village ou une ville en jeu, deux cartes s'il y a une ville. Notez qu'il s'agit d'une carte ou de deux cartes au total, et non d'une par village, ville, etc.
 - Toute carte applicable est résolue immédiatement.
 - Si une carte ne peut pas être appliquée immédiatement, défaussez-la.
 - Si une carte demande une attaque contre l'Espagnol, toute carte de combat face visible est ajoutée à cette attaque, si possible.
2. Effectuez des mouvements et/ou d'autres actions avec une expédition (ou deux si vous jouez une carte *Buena Suerte a Ambos*). Ces actions sont menées comme dans le jeu standard, à l'exception de la réaction lorsque vous entrez ou entreprenez certaines actions dans des espaces non découverts (23.32).

23.23 Si l'une des cartes tirées est un conquistador, elle peut être conservée et mise en jeu comme dans le jeu standard (2.2).

23.3 Jeu de cartes Solitaire

23.31 Les cartes tirées de la pioche d'actions ennemies sont appliquées immédiatement. Si elles ne sont pas applicables immédiatement, elles sont défaussées. Les cartes sont appliquées telles qu'imprimées, sauf pour les modifications suivantes :

Assassination (Assassinat) -- Choisissez aléatoirement le conquistador à assassiner. Tous les conquistadors dans les espaces terrestres de niveau 1 ou plus (pas Cuba ni Panama) sont également éligibles.

Arrest Warrant (Mandat d'arrêt) -- S'applique uniquement si votre indice de gouverneur est négatif. Lancez 2D6 et soustrayez ce nombre de points de victoire de votre total. Le total ne peut pas être inférieur à 0.

City Has New Chief (La ville a un nouveau chef) : Si plus d'une ville remplit les conditions requises, choisissez au hasard.

Creditors Demand Payment (Les créanciers exigent le paiement) : Comme écrit (16.25). Le total des VP ne peut pas descendre en dessous de 0.

Disgruntled Soldiers (Soldats mécontents) : Choisissez au hasard l'unité ou les unités à retirer.

Free the King (Libérer le roi) : Les unités indiennes attaquent immédiatement les Espagnols. Si plus d'une ville remplit les conditions requises, choisissez au hasard.

Indian Uprising (Révolte indienne) : Si plusieurs espaces remplissent les conditions requises, choisissez au hasard ; mais choisissez toujours une Cité plutôt qu'une Ville si possible.

Suspicion of Treason (Soupçon de trahison) : Réduisez votre Indice de Gouverneur de un si vous avez une cité alliée.

Theft (Vol) : Lancez un dé et retirez ce montant d'or de vos expéditions, si possible.

23.32 Réaction : Chaque fois que vous déplacez une expédition dans un espace non découvert de niveau 1 ou supérieur, ou que vous effectuez un combat, un pillage ou une diplomatie dans un tel espace, vous tirez des cartes du paquet Réaction. Tirez 2 cartes pour un espace de niveau 1 ou 2 et 3 cartes pour un espace de niveau 3 ou 4.

23.33 Toutes les cartes tirées de la pioche de Réaction qui sont applicables contre l'action entreprise sont appliquées immédiatement.

23.34 Si une carte de combat est tirée de la pioche de réaction, mais ne peut être utilisée dans cette réaction, elle est placée face visible à côté de la carte. Elle peut être utilisée dans de futurs combats. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes face visible accumulées de cette façon.

23.341 Si vous épuisez la pioche et devez la remélanger, les cartes de combat face visible restent en place ; elles ne sont pas remélangées.

23.35 Si un combat se produit suite à une réaction, toutes les cartes de combat tirées à ce moment-là peuvent être utilisées, ainsi que toutes les cartes face visible. Utilisez autant de cartes que nécessaire, en gardant à l'esprit qu'une seule de chaque carte peut être appliquée au même combat.

23.4 Victoire en solitaire

Jouez dix tours de jeu complets. Comptez les points de victoire comme d'habitude. A la fin des dix tours, vous pouvez évaluer votre performance à l'aide du tableau suivant :

Points de victoire	Résultat
<50	Vous tombez dans les oubliettes de l'histoire
50-99	Beaucoup d'efforts laborieux pour peu de réussite
100-149	Vous vous achetez un lopin de terre, 6 moutons et 2 chèvres et vous mariez avec une Indienne
150-199	Vous devenez un Hidalgo et votre nom apparaît dans les notes de bas de page des annales de la conquête
200-249	Vous êtes reconnu comme un grand conquistador
250-300	Vous vous voyez octroyer des grandes terres dans les Amériques et vous mariez avec la fille d'un noble Espagnol
301-349	L'Histoire se souvient de vous comme le grand conquérant des Amériques
350+	Vous êtes élevé au rang de Duc d'Espagne et devenu un fidèle compagnon du Roi

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

Crédits

Conception du Jeu : Jon Southard

Conception graphique et artistique : Knut Grünitz

Edition et Prototypage : Michael Neubauer

Contribution à la conception et au test : Andrew Southard

Testers : Annette Bennett, Aaron Caluza, Lucas Carrara, Doug Henderson, Li Meinhold, Izaak Meyerovich, Tyler Norman, Chase Plourde, Eli Smith, Shawn Southard

Fieldtesters : Tom Lee, Dan Frick, Mel Larson, and the First Minnesota Historical Wargame Society; Darren Breidigan and associates

Traduction Française : Jean-Philippe Aubertel

Bibliographie

Chapman, Walker. The Golden Dream: Seekers of El Dorado. BobbsMerrill, 1967.

De Leon, Pedro de Cieza. The Discovery and Conquest of Peru (tr. A.P. Cook and N. D. Cook). Duke University Press, 1998. – Un récit inestimable basé sur l'expérience personnelle et/ou les conversations avec ceux qui étaient là.

Diaz, Bernal. The Conquest of New Spain (tr. J. M. Cohen). Penguin Books, 1963. – L'auteur a accompagné Cortés.

Field Museum, Chicago. Hall of Mexico and Central America. – Un bel ensemble d'expositions sur les Incas/Aztèques et d'autres civilisations qui n'ont pas atteint la même importance, mais qui auraient pu le faire.

Gomara, Francisco Lopez. Cortes: The Life of the Conqueror (tr. L. B. Simpson). University of California Press, 1965. – Doit être utilisé avec précaution ; fortement critiqué par Bernal Diaz.

Hemming, John. The Conquest of the Incas. Macmillan, 1970. – Le point de vue de l'auteur, qui a parcouru une grande partie du Pérou à pied et à la dure, est particulièrement précieux : il donne de nombreuses descriptions de première main du terrain et des lieux.

McCulloch, David, The Path Between The Seas. New York, Simon & Schuster, 1977. – Cette histoire du canal de Panama comprend une section sur les défis que les Européens ont dû relever dans cet environnement, avec des détails sur la malaria et la fièvre jaune.

Millard, Candice. The River of Doubt. New York: Doubleday, 2005. – Cet excellent livre traite de Theodore Roosevelt en Amérique du Sud, mais il donne une idée très claire de ce que devaient être les voyages dans les "espaces de la forêt tropicale" - notamment la descente de l'Amazone par Orellana - au XVIe siècle également.

Morison, Samuel Eliot. The European Discovery of America: The Southern Voyages. New York: Oxford, 1974. – Faisant autorité comme tout ce que son auteur a fait, et informé par sa propre enquête de première main sur les sites.

Pan American Health Organization (PAHO), "Distribution of malaria in the American continent." (map) <https://journals.plos.org/plosntds/article?id=10.1371/journal.pntd.0003700>. – Nous n'avons pas de carte similaire pour 1520 ; le jeu suppose que les choses étaient à peu près les mêmes à l'époque qu'aujourd'hui.

Parry, J. H. The Age of Reconnaissance. New York: New American Library, 1963. – Le livre par lequel commencer si vous ne savez rien de l'âge de l'exploration et que vous voulez apprendre.

Prescott, William. History of the Conquest of Mexico and History of the Conquest of Peru. New York, Modern Library, n.d. – Ce remarquable ouvrage est vieux de plus d'un siècle et demi, mais il contient encore beaucoup d'éléments de valeur qui ne sont pas disponibles ailleurs.

Thomas, Hugh. Conquest: Montezuma, Cortes, and the Fall of Old Mexico. New York: Simon & Schuster, 1993. – La référence la

plus précieuse pour le jeu, le travail d'un historien de premier ordre basé sur des documents d'archives de source primaire.

Notes de conception

*Cela fait près de 30 ans que je souhaite réaliser un jeu sur le sujet passionnant de la conquête du Nouveau Monde. La vision était celle d'un jeu qui reproduirait le processus des expéditions se frayant un chemin dans les terres, rencontrant des civilisations indiennes et utilisant une combinaison d'épée et de langue d'argent pour surmonter de vastes défis. Il y a de nombreuses années, j'ai tenté de créer un jeu purement procédural sur ce modèle, mais il n'a pas abouti. Ce n'est qu'après avoir joué au jeu *We the People* de Mark Herman que j'ai compris que l'utilisation de cartes pourrait enfin permettre de réaliser ce projet.*

Il y a eu d'autres jeux sur cette époque, mais celui-ci adopte un point de vue différent : le conflit intéressant était entre les différents groupes d'Espagnols, avec les Amérindiens comme victimes et accessoires. L'attention se concentre uniquement sur les Espagnols car ce sont eux qui ont fait la conquête ; les autres pays européens ne sont arrivés sur la scène qu'un siècle plus tard.

Une idée importante qui a permis au jeu de devenir enfin réalité est que l'ouverture du Nouveau Monde est en réalité trois sujets, et non un seul. Il y a d'abord eu un "âge de la reconnaissance" (J.H. Parry), la découverte pure et simple d'un monde inconnu. Un jeu sur ce thème commencerait par une carte vierge que vous auriez à remplir. Bien que cela puisse être intéressant, cela aboutirait à un récit très différent de l'histoire. Ensuite, il y a la conquête, et enfin la colonisation. La colonisation, bien qu'intéressante, est aussi un jeu différent : plus un exercice de collecte de ressources qu'un wargame. Il nous reste donc le jeu actuel, dans lequel la géographie est historique - vous commencez avec les contours approximatifs des continents, qui étaient connus en 1520 - et c'est à vous d'aller chercher les empires et l'or, à la tête d'un petit groupe d'hommes courageux et déterminés, l'épée à la main.

The Conquistadors - The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548

The game accepts the point of view of these men as a given, and tries to convey it to you as well as board and counters can. Cities and empires don't always appear in their historical locations because the Spaniards didn't know where those were. We have *Mano de Dios* ("Hand of God") cards because the Spaniards were convinced that their God was watching over them in tight places. Gold is the objective because that is what the Spaniards sought, even if we now know they would have done better, in the long run, to forget the gold and cultivate potatoes. (It has been observed that the value of the world's annual potato crop exceeds the value of all the gold ever taken from the Americas.) We call the native peoples "Indians," as the Spaniards did, instead of the various names those peoples used for themselves. And there is a chance, albeit a small one, of actually finding legendary places or people like *El Dorado* and *Prester John* because the Spaniards believed these were real possibilities.

Because both empires and conquistadors appear in the game randomly, the course of the game won't exactly replicate history. An empire may appear in the space corresponding to Tenochtitlan or it may appear somewhere else, and Cortes may or may not be present to conquer it. But the game narrative will always be a historically plausible one. Some of the alternatives for where empires might arrive represent the possibility that other pre-Columbian civilizations had lasted longer or grown to greater prominence than they actually did.

I have tried harder than usual to keep the complexity down, figuring that gamers would likely not accept the same complexity on this topic as on more mainstream subjects. This approach was also dictated by the source material, which is not as complete or detailed as for more recent periods (regular armies keep better records). The game presents a plausible narrative, with first hand accounts by Bernal Diaz and Pedro de Cieza de Leon providing invaluable basis for same, but I have taken good guesses where necessary, and I have worked above all to depict the conquistadors' decisions and options faithfully.

Games which emphasize the discovery aspect tend to have ship counters and rules for using them to get places. But the focus on the conquest and on the conquistadors led me to conclude that ships were not necessary here. From the conquistadors' point of view the ships were like taxis, just transport to the place the march started, at which point they disappear from the narrative. So we have just a sea movement rule, allowing for further simplification and better focus.

Like other games with hidden card hands, *The Conquistadors* suffers some limitations when playing solitaire, albeit we've given you a special solitaire option (23.0). Balancing that out, it may be easier to find opponents for this game than for the more hardcore wargame titles in your collection.

I am immensely indebted to the numerous fine playtesters (many of them local friends of my sons, with whom it was a pleasure to work on this project) and of course to my longtime and dear friends at the First Minnesota, headed by Tom Lee ("Tomás de los Primeros"). Many thanks also to Knut Gränitz for the great art, and to Bill, Ken, Billy, Adam, and John from *Compass Games*, with all of whom it has been a great privilege to work. Special thanks to Michael Neubauer for his excellent editing and proofing. Finally, it was a unique treat to spend a great many sessions on this game with my son Andrew ("Andrés del Sur"), who invested so much work and contributed so many good ideas that he earned a credit of contributing design.

Thirty years ago there was a feeling of finality and farewell for a designer in typing the last words of design notes. But with the advent of the Internet, these words are a beginning and not an end. I intend, of course, to support this game online and look forward to comments and questions and to meeting each of you there. In the meantime my best wishes to you for lots of fun gaming.

