

SÉQUENCE DE TOUR	
DÉBUT DE TOUR	
Déploiement des nouvelles puissances	
Entrée des marchands dans les centres de commerce	
Préparation de la pioche	

MILIEU DE TOUR	
Déterminer l'ordre du jeu	
Impulsions :	
• Négociations de paix	
• Actions gratuites	
• Jeu de cartes et actions	
• Fin d'impulsion	

FIN DE TOUR	
Finir toutes les guerres	
Compétition commerciale	
Revenus et dépenses	
Dégrader les unités	
Agitation sociale	
Points de victoire	

CARTES PAR TOUR	
3 joueurs	39 (13/joueur)
4 joueurs	40 (10/joueur)
5 joueurs	40 (8/joueur)
6 joueurs	42 (7/joueur)
7 joueurs	42 (6/joueur)
8 joueurs	48 (6/joueur)



CAUSES D'INSTABILITÉ	
Causes qui augmentent l'instabilité	
• La puissance défendante perd un combat de piraterie	1 (ou 2)
• Promouvoir un chef extraordinaire	3
• À la fin d'une guerre non gagnée par la puissance	1 pour chaque point de moral perdu
• À la fin d'une guerre gagnée par la puissance	1 pour chaque 2 points de moral perdu
• À la fin d'une guerre, à cause des conditions de paix	Cf. conditions de paix
• À la fin du tour, pour chaque rébellion	1
• À la fin du tour, pour chaque dépense en excès des revenus	1
• Conscription d'une troupe ou flotte sur la carte principale	1
Causes qui réduisent l'instabilité	
• L'action de baisse correspondante	Variable
• La puissance attaquante gagne un combat de piraterie	1 (ou 2)
• À la fin de la guerre, à cause des conditions de paix	Cf. conditions de paix
• À la fin du tour, pour chaque revenu en excès des dépenses	1

CAUSES DE PERTE DE MORAL – STATUT DE GUERRE	
• La puissance perd un combat naval ou terrestre où elle a jeté deux dés ou plus.	
• La puissance (ou une puissance mineure alliée) perd une zone-clé au profit d'une puissance ennemie.	
• La puissance contrôle une zone non-clé qui apparaît sur sa carte de puissance, ou sur celle d'un ennemi, parmi les objectifs.	
• Déclarer la guerre sans casus belli.	
• La puissance perd une puissance mineure alliée sans zones-clés à la suite d'une complète conquête (contrôlées) par l'ennemi.	
• La puissance perd deux zones non-clés (zones rondes) ou une colonie sur les mini-cartes (couleur pleine). C'est seulement comptabilisé à la fin du tour.	
• Demander la paix pendant le milieu de tour.	

PROCÉDURE DE FIN DE TOUR	
1. Finir les alliances et les guerres et rapatrier les corps expéditionnaires.	
2. Les compétitions commerciales sont résolues dans les centres de commerce.	
3. Les revenus sont comptabilisés (revenu de la carte de puissance + zones-clés non nationales + commerce).	
4. Les dépenses sont comptabilisées (y compris les rébellions et les unités détruites).	
5. L' instabilité est ajustée et, si nécessaire, les nouvelles rébellions sont placées.	
6. Les vétérans sont dégradés , les chefs extraordinaires sont retournés sur leurs face ordinaire, et les unités sont éliminées (dans le but de ne pas les maintenir au tour suivant). Si le cas se présente, les changements dynastiques sont résolus.	
7. Les PV sont comptabilisés.	

RÉPARATIONS DE GUERRE	Conditions
1 PV	2
1 PV (avec la condition de victoire militaire contre la puissance vaincue)	1
Briser l'alliance avec une puissance mineure (sur un théâtre où le vainqueur a un intérêt) et s'allie avec le vainqueur	2
Briser l'alliance avec une puissance mineure (sur un théâtre où le vainqueur a un intérêt)	1
Briser l'alliance avec une puissance mineure indépendante	1 en plus
Céder un domaine conquis	1
Céder un domaine non conquis qui a commencé la guerre comme zone frontalière (puissance mineure exclue)	2
Éliminer un marchand adverse (où vous avez construit des marchands ou sont en cours de construction)	2
Changer un marchand ennemi par le celui du vainqueur	3
Baisser sa propre instabilité de 1 et augmenter celle du vaincu de 1	1
Piller un port de commerce (poser un marqueur " <i>Commerce interrompu</i> ")	1

TYPES DE CHEF	
Tacticien	+1 sur un dé lors des sièges ou batailles terrestres
Amiral	+1 sur un dé lors des batailles navales (y compris piraterie)
Décidé	+1 sur le dé de soumission Si intercepté, compte comme un tacticien en bataille terrestre Il peut intercepter avec plus d'une troupe à 2 zones de distance (au lieu de 1)
Créatif	Il peut augmenter la catégorie d'un seul dé (avec une catégorie inférieure à 4) dans n'importe quel type de bataille
Organisateur	Il peut empiler une troupe/flotte de plus Il peut augmenter ou diminuer la taille du champ de bataille de 1

RÉSUMÉ DU COMBAT

Type	Taille du champ de bataille (D : Nombre de dés)	Handicaps (Diminue la qualité Q)	Remarques
Bataille terrestre (2D-5D) Le défenseur peut choisir de réduire le nombre de dés	Terrain ouvert 4D	<ul style="list-style-type: none"> Supériorité navale ennemie Montagnes, marais Débarquement Chaque dégât de siège Avantages : Chef créatif sur 1D	<ul style="list-style-type: none"> Chaque résultat de dispersion disperse une troupe. (Normalement chaque 2 résultats de dispersion sont nécessaires pour disperser une troupe)
	Débarquement en terrain ouvert 3D-4D		
	Débarquement en terrain non ouvert 2D-4D		
	Sortie, bataille de secours 3D-4D		
	Forêt 3D-4D		
	Montagnes, marais par liaison accidentée 2D-4D		
	Chef organisateur +/- 1D		
Chef tacticien +1 sur 1D			
Bataille navale	Soutien d'opérations terrestres (batailles, sièges, soumissions) 3D	<ul style="list-style-type: none"> Escadres qui interceptent la piraterie depuis un port Avantages : Chef créatif sur 1D	<ul style="list-style-type: none"> Les escadres endommagées, ou celles qui perdent une bataille navale, doivent rentrer au port.
	Opérations navales (mouvement, interception) 2D		
	Piraterie (<i>non modifiable</i>) 1D		
	Chef amiral +1 sur 1D		
Siège	3D	<ul style="list-style-type: none"> Supériorité navale ennemie Chaque dégât de siège Avantages : Chef créatif sur 1D	<ul style="list-style-type: none"> Le vaincu disperse au moins une troupe. L'assiégé convertit toujours les troupes dispersées par des dégâts de siège. Si les dégâts de siège dépassent le nombre de troupes en défense, la forteresse capitule.
	Supériorité navale +/- 1D		
	Chef tacticien +1 sur 1D		
Soumission	1D	Force de soumission : Q3 <ul style="list-style-type: none"> Supériorité navale ennemie Toute la force a bougé lors de l'impulsion Forêt, montagnes et marais Avantages : Chef créatif sur 1D Opposition : Q2 (ou Q3 si A3 ou R3) <ul style="list-style-type: none"> Supériorité navale ennemie 2 zones de distance Avantages : Chef créatif sur 1D	<ul style="list-style-type: none"> Les forces sans chef disperse une troupe pour chaque résultat de dispersion. Les forces avec un chef disperse une troupe pour chaque 2 résultats de dispersion En cas d'égalité, la force de soumission peut disperser 1 troupe pour prendre le contrôle de la zone En cas de défaite, la force de soumission peut disperser 2 troupes pour prendre le contrôle de la zone
	Chef décidé +1 sur 1D		

TABLE DE BATAILLE

Résultat	Points de bataille	Effets
1-2	0	<ul style="list-style-type: none"> Victoire pour le joueur qui obtient le plus de points de bataille Match nul si aucun joueur n'obtient de victoire. Vaincu : il disperse autant de troupes que la différence de points de bataille (arrondi à l'inférieur) 1 point de moral cédé au vainqueur seulement si le vaincu a jeté deux dés ou plus Le vainqueur gardera au moins une unité sur le champ de bataille (en ignorant les résultats de dispersion ou de dégât) (B) = Dégât. Éliminer une troupe adverse pour chaque 2 résultats de dégât. Tout surplus compte comme un résultat de dispersion
3	1	
4	1+(B)	
5	2	
6	2+(B)	

Ultima
Ratio & Regis

ACTIONS

Au début de l'impulsion (actions gratuites)	
Tests initiaux	Troupe qui peut faire un débarquement Flottes qui peuvent pirater Flottes qui peuvent être réparées Forteresses qui peuvent être terminées Troupes qui peuvent être regroupées
Regroupement de troupes	(Sous certaines conditions)
Envoyer de flottes en mer	(Si elles ne sont pas en réparation)
Sorties	Les troupes assiégées peuvent attaquer l'assiégeant
Alliance entre puissances	(Si permis)
Négociations de paix	(Entre puissances en guerre)
Pour 1 action de puissance	
Construction de troupe	Construire une troupe dans une possession (comprend un mouvement stratégique). Les troupes d'élite (Q3) le sont seulement dans les zones nationales.
Construction d'escadre	Placer-la sur sa face "En construction/réparation"
Réparation d'une escadre	Retourner le pion sur sa face active (comprend un mouvement stratégique)
Construction d'une forteresse	Pour commencer ou finir de la construire (chacune lors de deux impulsions différentes)
Regroupement de troupe	Replacer une troupe, dispersée lors d'une impulsion précédente, dans le même théâtre d'opération (comprend un mouvement stratégique)
Mouvement stratégique	Déplacer une armée/troupe à travers des zones contrôlées/occupées ou une flotte/escadre à travers une chaîne de mers.
Mouvement tactique	Déplacer une armée/troupe (2 zones max) ou une flotte/escadre pour attaquer
Construire un chef	Tirer au sort un chef pour l'assigner à une armée/troupe/flotte/escadre/forteresse. Le nouveau chef peut en remplacer un autre.
Piraterie	Attaquer avec une escadre les marchands ennemis
Réduire l'instabilité	Baisser d'un niveau sa propre instabilité
Subventionner une puissance	Baisser d'un niveau l'instabilité d'une puissance alliée
Construire un marchand	Placer un marchand dans la case "dispersé" d'un centre de commerce
Déclarer la guerre	Avec ou sans casus belli