

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

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

PROCÉDURE DE FIN DE TOUR	
1. Finir les alliances et les guerres et rapatrier les corps expéditionnaires.	
2. Les <b>compétitions commerciales</b> sont résolues dans les centres de commerce.	
3. Les <b>revenus</b> sont comptabilisés (revenu de la carte de puissance + zones-clés non nationales + commerce).	
4. Les <b>dépenses</b> sont comptabilisées (y compris les rébellions et les unités détruites).	
5. L' <b>instabilité</b> est ajustée et, si nécessaire, les nouvelles rébellions sont placées.	
6. Les vétérans sont <b>dégradés</b> , 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 <b>PV</b> sont comptabilisés.	

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

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

## TABLE DE BATAILLE

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

Ultima  
**Ratio & Regis**

## ACTIONS

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