

ULTIMA RATIO REGIS



LIVRET DE JEU

(Version 2.1)

TABLE DES MATIÈRES

1. EXEMPLES	3	4.2 Exemple : Puissances qui entrent en guerre pour soutenir leurs alliés	8
2. DÉPLOIEMENT	3	4.3 Exemple : Mouvement tactique d'une armée..	8
2.1 Exemple : Début d'un scénario	3	4.4 Exemple : Retraite vers des zones adjacentes..	8
2.2 Exemple : Enchères pour les puissances.....	3	4.5 Exemple : Mouvement tactique naval.....	8
2.3 Exemple : Déploiement d'une puissance.....	3	4.6 Exemple : Combat naval	8
2.4 Exemple : Préparation de la pioche	4	4.7 Exemple : Soumission	9
3. IMPULSION 1 : France-Côte barbaresque	4	4.8 Exemple : Ravitaillement par mer	9
3.1 Exemple : Début de l'impulsion	4	4.9 Exemple : Expéditions transocéaniques	9
3.2 Exemple : Jouer une carte	6	4.10 Exemple : Intérêts des puissances	9
3.3 Exemple : Mise aux enchères d'une technologie	6	4.11 Exemple : Débarquements amphibies.....	10
3.4 Exemple : Piratage	6	4.12 Exemple : Zones indépendantes actives.....	10
4. IMPULSION 2 : Huguenots-Angleterre-Pays-Bas	8	4.13 Exemple : Soumission avec un chef	10
4.1 Exemple : Alliance entre puissances.....	8	4.14 Exemple : Combat de soumission.....	10
		4.15 Exemple : Création d'un chef extraordinaire..	10

4.16 Exemple : Formation d'une flotte combinée ..	10	8.4 Exemple : Concurrence commerciale	21
4.17 Exemple : Impulsion finale.....	10	8.5 Exemple : Revenus et dépenses	21
5. IMPULSION 3 : Espagne.....	12	8.6 Exemple : Dégradation et élimination des unités et des marqueurs de contrôle	22
5.1 Exemple : Troupe qui ne peut pas se regrouper sur un théâtre d'opérations.....	12	8.7 Exemple : Compter les points de victoire à la fin du tour	22
5.2 Exemple : Mise aux enchères d'une puissance mineure.....	12	8.8 Exemple : Agitation sociale.....	22
5.3 Exemple : Renforts d'un mineur	12	8.9 Exemple : Changement dynastique	22
5.4 Exemple : Mineurs indépendants qui entrent en guerre.....	12	8.10 Exemple : Effondrement.....	22
6. IMPULSION 4 : France-Côte barbare	14	9. SCÉNARIOS	24
6.1 Exemple : Réparation d'une escadre	14	9.1 L'essor du Portugal (1490-1564).....	24
6.2 Exemple : Rébellion	14	9.2 Nouvel ordre (1490-1534)	25
6.3 Exemple : Retraite en dispersant des troupes	14	9.3 Les guerres d'Italie (1490-1564)	26
6.4 Exemple : Combat.....	14	9.4 Catholiques et protestants (1565-1609).....	27
6.5 Exemple : Empiler des armées et des forteresses	15	9.5 Guerres de religion françaises (1565-1609) ...	29
7. IMPULSION 5 : Huguenots-Angleterre-Pays- Bas.....	17	9.6 Campagne du XVI ^e siècle (1490-1609)	31
7.1 Exemple : Appliquer un évènement à partir d'une carte.....	17	9.7 Guerres de religion (1565-1654).....	32
7.2 Exemple : Rapatriement de troupes.....	17	9.8 La guerre de Trente Ans (1610-1654).....	33
7.3 Exemple : Mouvement stratégique d'armées ou de flottes.....	17	10. TOURS	35
7.4 Exemple : Regroupement de troupe	17	11. CONSEILS DE JEU	43
7.5 Exemple : Construction d'une forteresse	17	12. NOTES DES CONCEPTEURS	43
7.6 Exemple : Force expéditionnaire	17	12.1 Puissances en jeu	43
7.7 Exemple : Interception avec une troupe	18	12.2 Carte et marqueurs.....	44
7.8 Exemple : Application des avantages et handicaps lors de la soumission	18	12.3 Évolution des puissances	44
7.9 Exemple : Interception avec une armée.....	18	12.4 Éléments de décision	44
7.10 Exemple : Fin de guerre	18	12.5 Évènements génériques	45
7.11 Exemple : Négociations de paix.....	18	12.6 Système de combat	45
8. EXEMPLES SUPPLÉMENTAIRES	20	12.7 Chefs	45
8.1 Exemple : Combat de siège.....	20	12.8 Instabilité	45
8.2 Exemple : Milieu de tour final.....	21	12.9 Vitalité des puissances.....	46
8.3 Exemple : Fin de guerre à la fin de tour.....	21	12.10 Moral et conduite de la guerre	46
		12.11 Diplomatie.....	46
		12.12 Économie.....	47
		12.13 Avancement technologique	47
		12.14 Récit	47
		12.15 Conclusion.....	47

1. EXEMPLES

La section suivante décrit un exemple de tour pour trois joueurs, qui renvoie aux différents exemples de règles. Rappelez-vous que nous abrégeons Q2 pour une qualité de catégorie 2, I2 pour une troupe de qualité 2, S2 pour une escadre de qualité 2 et F pour une forteresse. Nous utilisons R2 pour une révolte de niveau 2 et A2 pour un indépendant actif de force 2.

2. DÉPLOIEMENT

2.1 Exemple : Début d'un scénario

Le scénario "Catholiques et protestants" a été conçu pour 2 ou 3 joueurs. Comme on peut le voir dans une partie à trois, un joueur prendra l'Espagne et la Ligue catholique, un autre la France, le Portugal et la Côte barbaresque ; et le troisième les puissances protestantes (Angleterre, Pays-Bas et Huguenots).

Le joueur contrôlant la France recevra un bonus de 1 PV à la fin de chaque tour, en plus d'un bonus de 3 PV au début de la partie. Le joueur qui contrôle l'Espagne bénéficie également d'un bonus initial de 2 PV.

Ensuite, nous passons en revue les événements qui sont actifs (ceux qui se seraient produits lors des tours précédents mais qui ne sont pas joués). Dans ce cas, il s'agit du TRAITE DE TORDESILLAS, LUTHER, ACTES DE SUPREMACIE, TRAITE DE SARAGOSSE, TERCIOS, REFORMATION ECOSSAISE et CALVIN.

2.2 Exemple : Enchères pour les puissances

Les trois joueurs s'assoient autour du plateau dans l'ordre qu'ils souhaitent (pour le reste de la partie, ils doivent occuper les mêmes positions). Puis ils misent en secret, le premier 6 PV pour choisir le premier, le deuxième et le troisième 2 PV chacun.

Le joueur qui a misé 6 PV sera le joueur 1 (P1). Les autres lancent un dé pour départager les joueurs 2 (P2) et 3 (P3).

P1 choisit de prendre le groupe Espagne-Ligue catholique, P2 France-Portugal-C. barbaresque, laissant ensuite l'Angleterre, les Pays-Bas et les Huguenots pour P3.

P1 choisit un marqueur de contrôle de l'Espagne (qui pourrait être de la Ligue catholique) avec un 1 (pour être P1), et le place comme marqueur de PV en position 2 (0 pour avoir fait la mise la plus élevée + 2 de bonus initial). P3 choisit par exemple celui de l'Angleterre avec un 3 (pour être P3) et le place en position 4 (puisque'il a misé 4 PV de moins que P1). P2 choisit celui de la France avec 2 (pour être P2) et le positionne sur 7 PV (4 pour la différence avec P1 + 3 de bonus initial pour ce scénario).

VP	1		3		5	6	
10	11	12	13	14	15	16	17
20	21	22	23	24	25	26	27

Ensuite, chacun prend la carte des puissances qu'il contrôle et les posent à côté de lui (sur la face correspondant au scénario), et sélectionne ses marqueurs de contrôle, les troupes disponibles, et ses éventuels alliés.

2.3 Exemple : Déploiement d'une puissance

P2 déploie la France de la manière suivante (tour 6) : Il place le marqueur d'instabilité sur 4 (sa vitalité). Il a 12 points : avec 2 points, il construit 1 S2 en Med. Occ. ; Il place un marchand (avec un autre point) ; avec 2 points de plus, il place 1 F à Lyon (tout cela peut être construit en même temps car nous sommes au déploiement). A Paris, il place une forteresse en construction et à Rouen, une S3 en réparation. Il a dépensé 2 + 1 + 2 + 1 + 1 = 7 ; 4 points supplémentaires pour construire 3 I3 à Tours et 1 I2 à Troyes. Il prend un chef au hasard, et après avoir constaté qu'il s'agit d'un amiral, il décide de le mettre sur sa face ordinaire (pour ne pas augmenter l'instabilité), et le place avec l'armée de Tours. La France n'a pas d'alliés initiaux pour ce scénario.

P3 déploie les Huguenots, qui ont 8 points. Il place le marqueur d'instabilité sur 3, et construit un marchand en Atlantique Est, 1 F à Bordeaux et 2 I3 et 1 I2 à Clermont. Il a dépensé 1 + 2 + 3 = 6. Avec un autre point, il décide de baisser l'instabilité de 1, et avec celui qui lui reste, il tire un chef au hasard, qui dispose sur sa face extraordinaire de la qualité d'Organisateur. Il décide de le prendre tel quel (voir "17.3 Chefs extraordinaires"), donc il augmente l'instabilité de 3 (passant à 3-1 + 3 = 5). Les Huguenots n'ont pas non plus d'alliés, bien qu'ils puissent s'allier avec deux puissances (l'Angleterre et les Pays-Bas).

Pour toutes les puissances, tous les joueurs procéderont simultanément. De la même manière, notez cependant que la Ligue catholique et le Portugal n'apparaissent pas avant les tours 7 et 8 respectivement, et qu'ils seront donc déployés au début de leurs tours respectifs (les zones de la Ligue sont maintenant en France, et les Portugais n'entrent pas en jeu).

2.4 Exemple : Préparation de la pioche

Nos amis veulent maintenant préparer le jeu pour le tour 6. Comme il y a 3 joueurs, la pioche doit comporter 39 cartes (13 par joueur).

Les événements historiques du tour 6 sont : tout d'abord ceux qui ont commencé aux tours précédents mais qui sont toujours en jeu : REBELLION EN AMÉRIQUE, TENSIONS RELIGIEUSES, COLONS ESPAGNOLS, REBELLION PROTESTANTE, CONTRE-RÉFORME, RÉVOLTE JELALI, CHUTE DES HOSPITALIERS, PETITE GUERRE EN HONGRIE, GUERRE OTTOMAN-VÉNITIENNE et GUERRE DE LIVONIE (cependant, selon les règles spéciales de ce scénario, nous n'aurons que les cinq premières).

A ces événements, nous ajoutons ceux qui apparaissent ce tour-ci, mais en excluant, comme dans le cas précédent, ceux indiqués par le scénario (dans la plupart des scénarios, tous les événements sont joués). De cette façon, nous ajoutons les événements suivants : ASTROLABE NAUTIQUE, REBELLION EN ECOSSE, FRANCIS DRAKE, GUERRES DE RELIGION FRANÇAISES, MASSACRE RELIGIEUX, CATHERINE DE MEDICIS, REBELLION EN FLANDRES, PIRATERIE, CONSPIRATION CATHOLIQUE et REBELLION DES ALPUJARRAS.

Les deux groupes totalisent 15 cartes, donc pour arriver à 39, nous allons prendre 24 cartes parmi les événements génériques. Pour ce faire, nous prenons ce paquet (précédemment mis de côté), nous mélangeons les cartes face cachée, sans les voir, et nous prenons 24 cartes au hasard. Toujours pour le scénario, nous avons mis de côté les événements génériques suivants (Florence, Allié oriental, Bohême et Palatinat, États allemands, Bavière, Brandebourg, Élection impériale et CB mutuel, où apparaissent l'Autriche, les Ottomans ou la Russie). Le reste est mis face cachée afin que l'on ne puisse pas savoir quelles cartes ont été séparées et lesquelles ne l'ont pas été.

Maintenant, nous prenons les 15 cartes d'événements historiques et nous les mélangeons avec les 24 cartes génériques sélectionnées, nous les mélangeons face cachée et nous les distribuons (également face cachée) aux joueurs.

En suivant l'exemple, P1 est le joueur avec le moins de PV, il décide donc de l'ordre et de qui commence. L'ordre sera P2-P3 et ensuite P1 (dans le cas d'une partie à 3 joueurs, l'ordre dans lequel ils se sont assis n'a pas d'importance).

3. IMPULSION 1 : France-Côte barbaresque

3.1 Exemple : Début de l'impulsion

P2 commence (il contrôle la France et la C. barbaresque). Au début de l'impulsion, il vérifie quelles unités françaises, par exemple, peuvent faire des débarquements amphibies (il n'a aucune troupe dans un port), quelles flottes peuvent faire de la piraterie (celles de Med. centrale). Il n'a pas de troupes à regrouper, mais il peut finir de construire la flotte de Rouen et la forteresse de Paris. Il ne dispose pas de flottes opérationnelles pour prendre la mer (celle de Rouen est en maintenance). S'il devait négocier une paix, c'est maintenant qu'il faudrait le faire (cela ne peut pas être fait après que vous avez commencé à dépenser des points d'action). C'est aussi maintenant qu'il peut échanger deux chefs (l'un pour l'autre). Selon le scénario, il ne peut pas déclarer d'alliance.

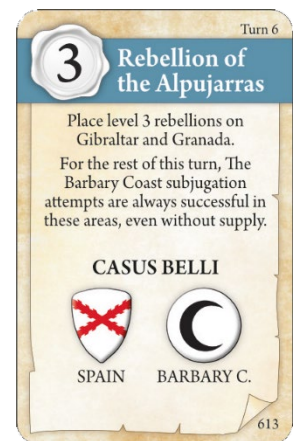
Le début de l'impulsion pour la Côte barbaresque est différent ; il peut faire de la piraterie avec n'importe laquelle de ses deux flottes tant qu'elles ne quittent pas la mer (puisqu'elles ont commencé à cet endroit), et il peut débarquer avec sa seule troupe (puisqu'elle est sur la côte). Il commence en étant alliée aux Ottomans (selon sa carte), bien que dans ce scénario cela n'ait aucun effet.



3.2 Exemple : Jouer une carte

P2 consulte secrètement sa main. Il a une carte prioritaire qui doit être jouée en premier. La guerre avec les Huguenots qui est imminente n'a pas éclaté ; il décide d'abord d'utiliser le point de puissance de la France pour terminer la construction de la flotte de Rouen et la faire sortir en mer. Ensuite, il joue **REBELLION DES ALPUJARRAS** ; avec cet évènement, il place des rébellions à Grenade et à Gibraltar. Il a maintenant trois points, qu'il utilise entièrement en France, en recrutant 1 I2 dans l'armée de Tours, complétant ainsi l'armée ; en finissant de construire la forteresse de Paris, et en construisant un chef pour la flotte de l'Atlantique Est (le chef choisi à une face extraordinaire "Décidé" et il refuse d'augmenter l'instabilité de 3).

Comme il n'a pas utilisé de points pour les Côtes barbaresques, il peut encore jouer une carte pour cette puissance, et il le fait.



3.3 Exemple : Mise aux enchères d'une technologie

P2 joue la **carte TECHNOLOGIE TERRESTRE**. L'enchère commence avec P2 (puisqu'il a joué la carte) :

- La France a une instabilité de 4 (\leq à sa vitalité), donc il peut miser jusqu'à sa vitalité (= 4) ; il décide de miser 2.
- P3 dirige les Huguenots, qui ont une instabilité de 5, comme leur vitalité est de 3 ils pourraient parier jusqu'à 1 ($= 3 \times 2 - 5$, deux fois la vitalité moins l'instabilité) ; donc il ne peut pas dépasser 2.
- P3 passe.
- P1 parie 3 avec l'Espagne.
- C'est à nouveau le moment pour P2, mais bien qu'il puisse encore miser 4, il décide de ne pas le faire et passe.
- P3 passe à nouveau.
- P1 remporte l'enchère, puis augmente de 3 l'instabilité de l'Espagne, en plaçant la carte à côté de la carte de puissance de l'Espagne, pour rappeler que pendant le tour, elle dispose de cet avantage technologique.

P2 dispose des deux points de la carte et le point intrinsèque des Côtes barbaresques. Avec l'un d'entre eux, il construit un chef et l'assigne à l'une des escadres ; ensuite (sans coût) il peut rassembler les deux escadres (puisqu'elles sont dans la même mer) en une seule flotte.



3.4 Exemple : Piratage

P2 décide maintenant d'utiliser les 2 actions restantes en piraterie. Les Barbaresques ne sont pas en guerre contre l'Espagne, mais (selon la carte de puissance), ils n'ont pas besoin de ces formalités.

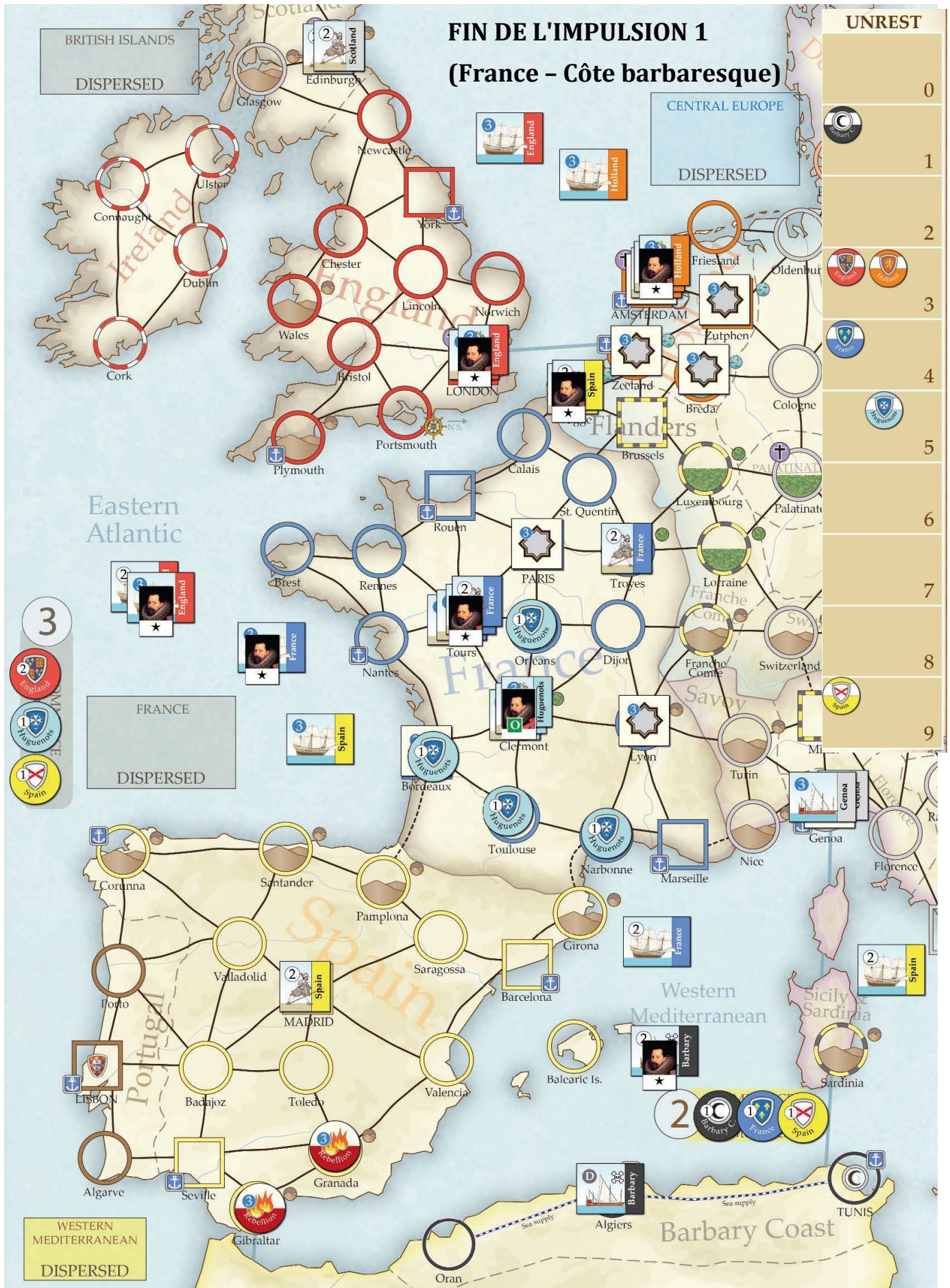
Les flottes ont commencé l'impulsion précédente en Med. centrale, elles remplissent donc la deuxième condition. Avec le premier point : l'une des flottes annonce une action de piraterie ; l'Espagne annonce une interception avec son allié (la flotte génoise). Rappelez-vous que les batailles de piraterie impliquent toujours une flotte contre une flotte.

La flotte barbaresque est de qualité 2, elle jette donc un dé Q2 ; la génoise est de qualité 3 (Q3). La première flotte obtient un 5 et la seconde un 1 (qui grâce à sa catégorie passe à 3). La flotte barbaresque fait 2 points de bataille et la génoise 1, c'est donc une victoire pour les C. barbaresques. Comme la différence n'a pas atteint 2, la flotte génoise se replie sur Gênes sans dommage. Comme il y avait un marchand espagnol dans le centre de commerce de cette mer, les C. barbaresques diminuent leur instabilité de 1 (et l'Espagne augmente la sienne de 1).

Avec le deuxième point, P2 décide de répéter l'action avec sa deuxième flotte (maximum une piraterie par flotte et par impulsion). Comme la flotte génoise n'a pas été endommagée, l'Espagne peut s'opposer à nouveau avec la même flotte (mais maintenant avec un handicap, car elle est au port).

Les dés sont maintenant Q2 contre Q2 ($= 3-1$). Les C. barbaresques obtiennent un 2 et l'Espagne un 5, l'Espagne gagne, et maintenant la différence est de 2, donc la flotte barbaresque doit retraiter endommagée vers sa base navale (en Tunisie).

À la fin de l'impulsion, P2 n'a pas de troupes dispersées à rapatrier, donc il termine et l'impulsion de P3 commence.



4. IMPULSION 2 : Huguenots-Angleterre-Pays-Bas

4.1 Exemple : Alliance entre puissances

Début de l'impulsion huguenote. Il décide de déclarer une alliance avec l'Angleterre (qu'elle accepte, puisqu'elle est portée par le même joueur). Dans son début d'impulsion, les Pays-Bas déclarent la même chose avec l'Angleterre et les Huguenots, qui acceptent à nouveau. Les trois sont maintenant alliés entre eux. Cette alliance a été possible car elle est expressément autorisée sur les cartes des trois puissances.

4.2 Exemple : Puissances qui entrent en guerre pour soutenir leurs alliés

P3 a une carte prioritaire qu'il doit jouer en premier, sauf s'il commence par jouer des cartes de combat pour la retarder (voir "8.2.2 Impulsion d'un joueur"). Il décide donc de jouer **GUERRES DE RELIGION FRANÇAISES**. La France et les Huguenots sont maintenant en guerre, l'Angleterre déclare qu'elle soutient les Huguenots, donc elle entre en guerre contre la France ; les Pays-Bas refusent. L'Angleterre annonce qu'elle ne fait pas entrer l'Ecosse dans la guerre (voir "2.1 Exemple : Début d'un scénario").

Comme la guerre entre les Huguenots et la France s'est déroulée par évènement, le vainqueur de la guerre obtiendra 1 PV supplémentaire (en laissant la carte en vue à côté du plateau, elle servira à rappeler la guerre et les PV supplémentaires). La guerre entre la France et l'Angleterre n'a pas ce bonus.

4.3 Exemple : Mouvement tactique d'une armée

P3 décide de lancer les Huguenots contre les Français. Il a leur action intrinsèque et jusqu'à 3 points de plus pour la carte. Il recrute 2 I2 dans l'armée de Clermont (il en a maintenant 5, la limite serait de 4, mais le chef organisateur lui permet de transporter jusqu'à 5 troupes sur cette carte). Avec l'action de la puissance, il effectue un mouvement tactique contre l'armée de Tours.

4.4 Exemple : Retraite vers des zones adjacentes

La France ne veut pas encore de bataille terrestre, et décide de retraiter son armée. Elle peut le faire automatiquement vers des zones contrôlées adjacentes, sans troupes ennemies (jamais vers la zone d'où l'attaque provient) ou avec ses propres troupes non assiégées. Dans la situation actuelle, à l'exception d'Orléans, il peut retraiter vers n'importe quelle autre zone. Il décide de se rendre à Rouen.

Les Huguenots pourraient encore faire leur deuxième mouvement (dans le cadre de la même action tactique) et bouger à nouveau, par exemple vers Rouen, mais ils décident de ne pas le faire. Ils pourraient aussi maintenant tenter une soumission sur Tours (dans le cadre de la même action), mais ils refusent à nouveau. P2 a utilisé 3 actions (celle de la puissance et 2 de la carte).

4.5 Exemple : Mouvement tactique naval

P3 utilise maintenant le point de l'Angleterre pour faire une action tactique avec sa flotte en Atlantique Est et déclare qu'il veut combattre la flotte française. P2 pourrait retraiter vers le port mais décide de combattre. Si P3 avait un chef dans sa flotte en Mer du Nord, le mouvement tactique aurait pu inclure le déplacement de cette flotte d'une escadre vers l'Atlantique Est, la joignant aux deux autres dans cette mer et chercher le combat contre les Français. Dans tous les cas, pour ce type de combat, seules deux escadres peuvent combattre par camp.

4.6 Exemple : Combat naval

Une flotte composée de deux escadres anglaises (une Q2 et une autre Q3) affronte une flotte française (Q3). Pour ce combat, le champ de bataille est de deux escadres par camp. Dans la préparation du combat, comme l'escadre française a un chef (c'est-à-dire que c'est une flotte), et que dans la mer il y a un port de commerce français non détruit (Rouen), il décide de "gréer des navires marchands pour le combat", c'est-à-dire qu'il enverra des conscrits (voir "13.1.9 Conscrits") s'accordant ainsi un dé Q1 supplémentaire, afin d'atteindre également le maximum de deux dés par camp. Cela augmentera son instabilité d'un point.

Lors de la résolution, l'Angleterre lance un dé Q3 et un dé Q2 ; la France a un dé Q3 et un Q1. Avec des jets de dé respectifs de 2 (--> 3), 4 et 4, 3 (--> 2) ; l'Angleterre a obtenu 2 points de bataille et un dégât, et la France 1 point de bataille et un dégât : Victoire de l'Angleterre, puisqu'elle a obtenu plus de points de bataille.



Dans la poursuite, aucun camp n'a atteint les deux dégâts requis pour éliminer une flotte ennemie, et donc ces dégâts deviennent des résultats de dispersion. L'Angleterre inflige donc 2 résultats de dispersion (1 pour la différence de points de bataille et un pour le dégât), la flotte française doit donc être retournée et rentrer endommagée à sa base navale (il choisit Rouen). D'autre part, la France ne parvient pas à endommager une flotte avec son seul résultat de dispersion (2 étaient nécessaires). Après la défaite, et puisqu'elle a jeté au moins deux dés dans le combat, la France doit livrer un point de moral à l'Angleterre (maintenant la marche de la guerre est défavorable à la France de 1).

Si les jets avaient été par exemple 4, 4 et 5, 5(-->4) ; la France aurait gagné d'un point. Les deux pertes causées par les Anglais élimineraient la flotte française (ainsi que son chef), et les deux résultats de dispersion des Français endommageraient l'une des escadres anglaises. Ayant perdu la bataille, toute la flotte anglaise devrait retraiter au port (surtout l'escadre endommagée). De plus, ayant remporté une victoire, la dernière unité victorieuse ignorerait tous les résultats de dispersion et les dégâts, et donc la flotte française serait sauvée et resterait en mer.

4.7 Exemple : Soumission

En suivant l'exemple, P3 conserve encore 1 action, et il décide de l'utiliser pour faire avancer l'armée huguenote vers Rouen, l'armée française se retire sur Paris, la flotte endommagée reste pour le moment dans la zone. Maintenant P3 décide de soumettre Rouen (avec la même action tactique).

P3 annonce son intention de soumettre la zone, P2 annonce qu'il s'y oppose avec l'armée de Paris, et P3 déclare que la flotte anglaise intercepte le combat. Comme la France n'a pas de flotte, le soutien naval anglais est automatique.

Ce combat est d'un dé contre un ; Initialement les Huguenots lanceront un dé de catégorie 3 et les Français de catégorie 2. Le premier a un handicap (pour avoir bougé), tandis que le second en a un autre (pour le soutien de la flotte). P3 va donc lancer un dé de catégorie 2 et P2 un dé de catégorie 1. Le premier obtient un 4 et le second un 5 --> 4. Initialement, il s'agit d'un match nul, où personne ne parvient à disperser l'adversaire (les deux font un dégât, qui se transforme en un résultat de dispersion, insuffisant pour disperser une troupe avec un chef). P2 dévoile maintenant la carte de combat **EMBUSCADE**, ajoutant 1 à son dé, qui passe maintenant à 5. Selon la carte, ayant gagné, il peut faire une troupe de vétérans (il transforme une de ses I3 en I4).

Les Huguenots peuvent encore disperser deux troupes de l'armée pour prendre la zone (1 s'ils avaient fait match nul). Ils décident qu'il essaiera une autre fois.

4.8 Exemple : Ravitaillement par mer

Comme nous l'avons vu, une armée huguenote à Rouen a essayé de soumettre la zone sans être adjacente à aucune zone contrôlée. Il a pu le faire parce qu'il est toujours ravitaillé par la mer, puisque l'Atlantique Est a été libéré des flottes ennemies.

P3 a utilisé les actions intrinsèques des Huguenots et des Anglais, il a joué une carte (au moins une par impulsion est obligatoire), il a joué son évènement et a réparti les actions entre ces puissances. Il lui reste l'action intrinsèque des Pays-Bas, et la possibilité (s'il le souhaite) d'utiliser les points d'une deuxième carte sur eux (ou sur l'Angleterre), puisqu'il n'a pas encore dépensé de points de carte pour aucun d'eux.

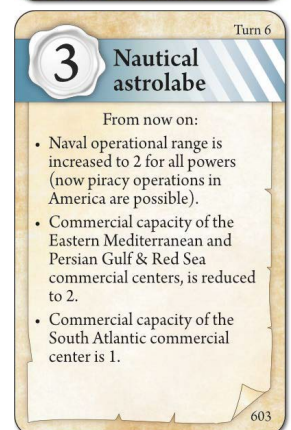
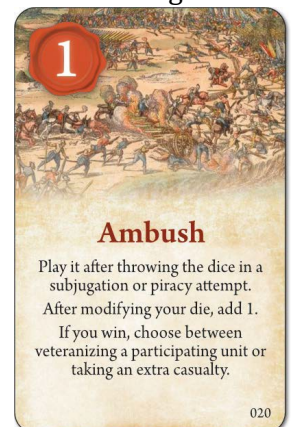
Comme il n'a plus de cartes prioritaires, il joue **ASTROLABE NAUTIQUE**. L'évènement peut être réalisé avant les actions. À partir de maintenant, la distance des opérations navales est de 2.

4.9 Exemple : Expéditions transocéaniques

Avec la distance d'opérations navales de 2, une flotte hollandaise basée à Amsterdam, pourrait opérer dans les Caraïbes, pour faire des actions de corsaires par exemple (puisque Atlantique Est, Mer du Nord et Mer Baltique comptent comme une seule mer quand on compte la distance d'opérations navales entre les cartes).

4.10 Exemple : Intérêts des puissances

Maintenant techniquement, l'Angleterre et les Pays-Bas pourraient commencer la colonisation de l'Amérique du Nord ; malheureusement, ils n'ont toujours aucun intérêt dans la zone (jusqu'à ce que l'évènement WILLEM JANSZON soit joué).



Voyons cependant, dans les exemples suivants, comment une éventuelle colonisation de la colonie du Cap pourrait être menée si les Pays-Bas avaient un intérêt en Afrique.

4.11 Exemple : Débarquements amphibies

P3 annonce que les Pays-Bas débarquent une troupe Q2 (et un chef) dans la colonie du Cap. Elle ne transporte pas 2 troupes, car l'empilement dans ces zones est limité à 1 (de plus, les débarquements amphibies entre cartes ne sont effectués qu'avec une seule troupe). Comme il n'y a pas de flotte ennemie dans les mers africaines, la troupe néerlandaise arrive dans la zone sans opposition.

4.12 Exemple : Zones indépendantes actives

Avec cette même action, P3 décide d'essayer la soumission. Les Pays-Bas commencent avec un dé Q3 (qui tombe à Q2 car ils se sont déplacés pendant le tour). La zone est indépendante et possède un marqueur A3, donc la zone résiste automatiquement avec un dé Q3. Si les Pays-Bas avaient utilisé une action précédente en déplaçant leur flotte vers l'Atlantique Sud, cela aurait handicapé l'adversaire, donc sa qualité aurait été Q2 (3-1). Les deux lancent un dé et obtiennent un 1.

4.13 Exemple : Soumission avec un chef

Les Pays-Bas obtiennent donc un 2 et la zone un 3. Les défenseurs ont un point de bataille. Lors de ces combats avec un chef, deux résultats de dispersion sont nécessaires pour disperser une troupe (au lieu d'un), la troupe néerlandaise est donc vaincue mais reste dans la zone.

4.14 Exemple : Combat de soumission

Avec une seconde action, P3 décide de réessayer la soumission. Maintenant, la troupe n'a pas bougé, donc deux dés Q3 sont lancés, obtenant un 2 et l'autre un 1. Après avoir modifié les dés en fonction de leurs catégories, nous avons maintenant un 3 contre un 3 ; égalité. P3 décide de disperser la troupe néerlandaise (et obligatoirement le chef puisqu'il n'a plus de troupe) pour prendre le contrôle de la zone. Lors de la prochaine impulsion, il pourra la regrouper (maintenant il ne peut pas car elle n'a pas commencé l'impulsion dispersée).

4.15 Exemple : Création d'un chef extraordinaire

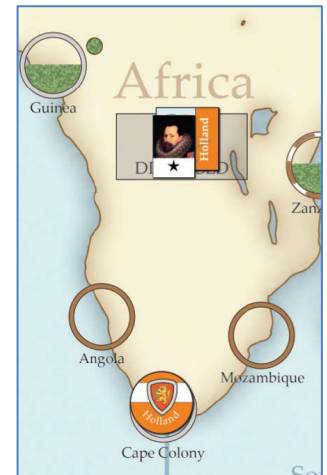
Avec son dernier point, les Pays-Bas se renforcent en construisant un autre chef. Il obtient un Amiral, et décide d'augmenter l'instabilité de 3 pour le garder avec cette caractéristique (il peut le faire car son instabilité ne dépasse pas sa vitalité). Il le place sur son unique escadre.

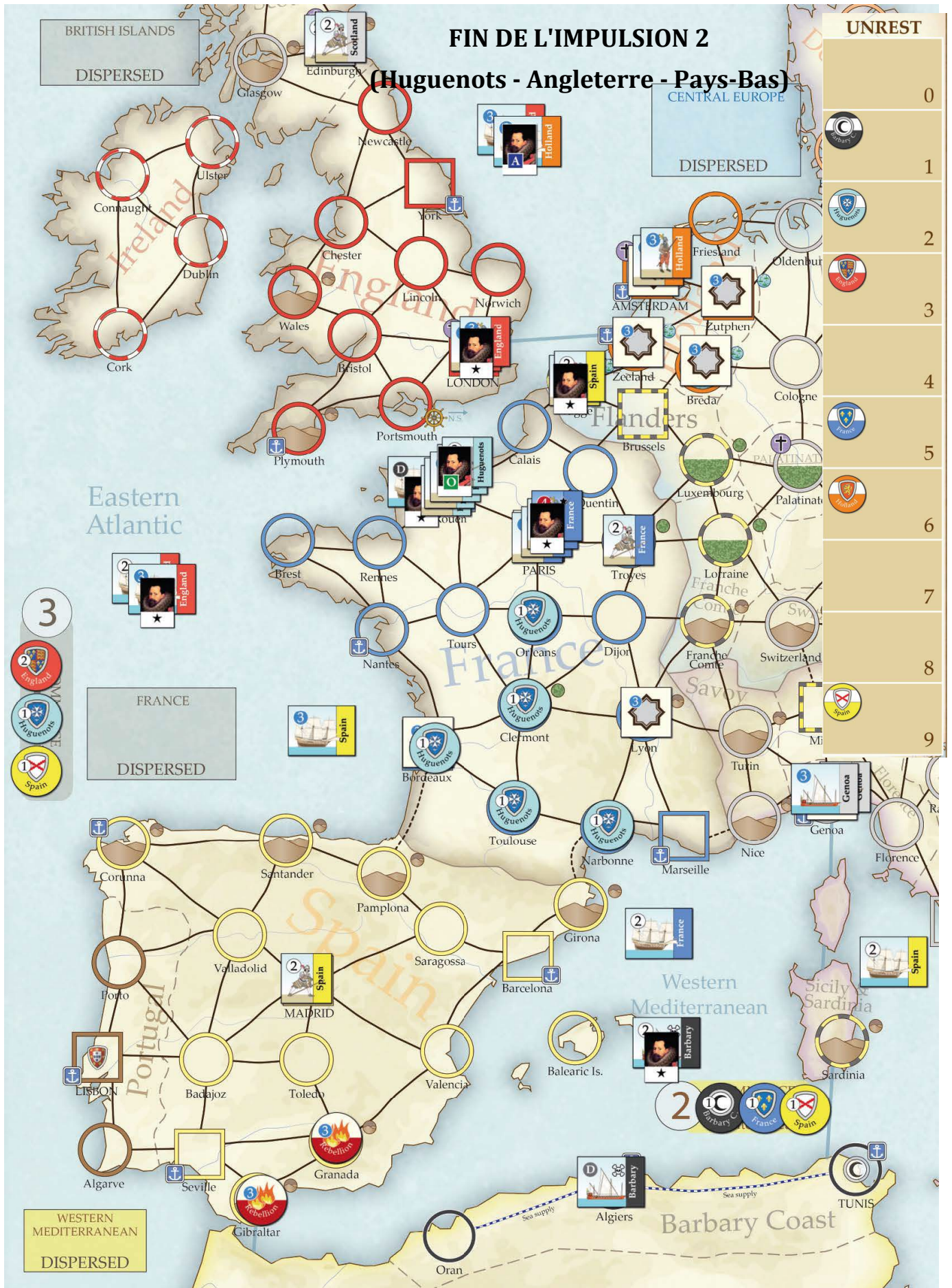
4.16 Exemple : Formation d'une flotte combinée

Avec l'accord de l'Angleterre et des Pays-Bas, tous deux alliés (dans ce cas, il s'agit du même joueur), P3 décide de rassembler une flotte combinée ; en plaçant la flotte anglaise de la mer du Nord sous la pile de l'escadre néerlandaise et de l'amiral pour l'indiquer. À partir de maintenant, cette flotte comptera comme hollandaise en termes de moral gagné ou perdu. Pour compter comme une flotte anglaise, il faudrait qu'un chef anglais soit affecté à cet escadre, et qu'il soit placé sur le dessus de la pile.

4.17 Exemple : Impulsion finale

À la fin de l'impulsion, les Pays-Bas pourraient déplacer leur troupe dispersée en Afrique vers la zone de dispersion d'Europe centrale (le théâtre où les Pays-Bas ont la majorité de leurs zones nationales) mais il ne le fait pas, car son plan est de la regrouper lors de l'impulsion suivante dans sa nouvelle implantation pour avoir ensuite la possibilité d'effectuer un débarquement amphibie sur Cochin en Inde, par exemple.





5. IMPULSION 3 : Espagne

C'est maintenant l'impulsion de P1, qui contrôle l'Espagne (la Ligue catholique apparaîtra au tour 7). Dans son début d'impulsion, il vérifie que l'armée du Mexique peut débarquer aux Philippines (maintenant que l'évènement **ASTROLABE NAUTIQUE** est en jeu, il peut le faire). L'escadre opérationnelle génoise au port se rend en Med. centrale (sans aucun coût).

5.1 Exemple : Troupe qui ne peut pas se regrouper sur un théâtre d'opérations

Avec l'action de l'Espagne, il débarque l'armée du Mexique (d'une troupe et d'un chef) aux Philippines, et profitant de la même action, il risque une tentative de soumission. Il lance un dé Q1 (il commence avec 3 mais subit les handicaps d'avoir bougé, et lié au terrain). La zone indépendante (A2) se défend avec un dé Q2. Les dés sont 3 (pour l'Espagne) et 4 ; après la modification liée à la catégorie, l'Espagnol obtient 2 (contre 4). La différence de points de bataille est de 1, mais le dégât du résultat 4, n'étant pas suffisant pour éliminer la troupe, devient également un résultat de dispersion. Donc, avec deux résultats de dispersion, bien que la troupe espagnole soit avec un chef, elle doit être dispersée dans la mini-carte d'Asie (sans pouvoir y être regroupée pour le moment, puisqu'il n'y a pas de troupes ou de zones contrôlées).

Il joue maintenant la carte d'alliance avec l'**ECOSSE**, mais décide de jouer d'abord les points. Avec le premier, il construit un chef à Madrid, et avec le second, il déplace ce chef et la troupe à Grenade. Ne voulant pas répéter le fiasco des Philippines, il décide de ne pas soumettre tout de suite.

À la fin de son impulsion, l'Espagne déplace la troupe dispersée en Asie vers la zone dispersée de Med. centrale, qui est celle où elle a le plus de zones nationales (ceci peut être fait pour un maximum d'une troupe par impulsion).

5.2 Exemple : Mise aux enchères d'une puissance mineure

P1 commence l'enchère sans miser (l'Espagne n'a aucun intérêt en Europe occidentale, donc elle ne peut pas). C'est maintenant au tour de la France (P2). Son instabilité actuelle est de 5, et selon sa carte de puissance, elle a une vitalité de 5 dans les enchères diplomatiques, donc elle pourrait mettre jusqu'à 5. Cependant, le joueur pense qu'avec 5 points il peut obtenir plus de PV qu'il n'en obtiendra pour l'Ecosse (selon les objectifs de sa carte de puissance). Cependant, il ne veut pas rendre la tâche facile à P3 et mise donc 4. P3 doit maintenant miser 5 points ou plus s'il veut que l'Angleterre s'allie avec l'Ecosse (également selon sa carte de puissance, l'Angleterre peut compter sur une diplomatie, exclusivement avec l'Ecosse, comme si elle avait une vitalité de 5). Comme il ne veut pas avoir une armée écossaise l'attaquant par le Nord, il mise 5. Comme personne d'autre ne peut surenchérir, l'Ecosse devient l'alliée de l'Angleterre.

Comme l'Écosse était déjà une alliée de l'Angleterre, un point est épargné. La carte CALVIN est en vigueur, mais étant tous deux luthériens, l'Angleterre n'a pas à payer le point supplémentaire. L'instabilité anglaise augmente donc de 4.

Selon la carte "ECOSSE ET IRLANDE", en plus de l'alliance avec l'Ecosse, l'Angleterre augmente l'instabilité d'un autre point à cause de l'Irlande (qui passe ainsi à 8).

5.3 Exemple : Renforts d'un mineur

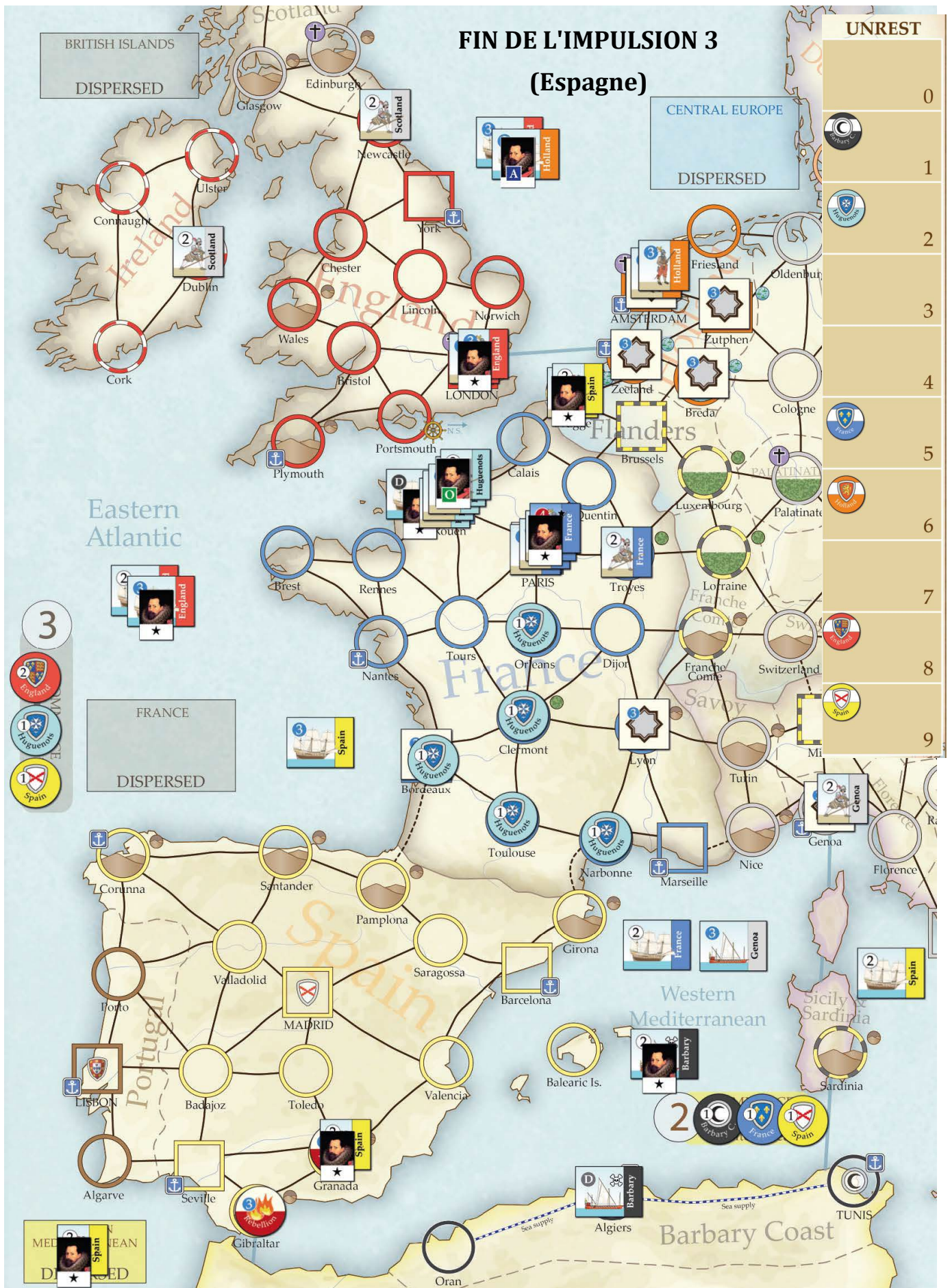
Puisque les deux unités écossaises n'ont pas été éliminées, P3 utilise l'alliance pour modifier le déploiement, prend la première troupe et la rentre (comme si elle venait d'être construite), en la redéployant à Dublin (pour le moment il n'y a pas de flotte ennemie en Atlantique Est). La seconde troupe est redéployée à Newcastle.

5.4 Exemple : Mineurs indépendants qui entrent en guerre

Si l'Écosse était un mineur régulier, les zones écossaises seraient considérées comme anglaises, et elle serait donc en fait en guerre contre la France. Étant un mineur indépendant, l'Angleterre doit maintenant décider si l'Écosse entre en guerre contre la France ou non. L'Angleterre décide d'entrer en guerre avec l'Ecosse (elle l'indique en plaçant un marqueur de contrôle français sur la carte de l'Ecosse).

S'il ne l'avait pas fait, il aurait dû retirer toutes les troupes écossaises en Écosse (les considérant comme neutres aux fins de la guerre).





6. IMPULSION 4 : France-Côte barbare

6.1 Exemple : Réparation d'une escadre

C'est maintenant l'impulsion de P2. Avec l'action intrinsèque des C. barbaresques, il décide de réparer l'escadre et de la ramener en Med. centrale (en rassemblant une flotte avec l'autre escadre).

6.2 Exemple : Rébellion

P2 joue maintenant **REBELLION EN ECOSSE**, plaçant une rébellion R3 en Ecosse (une alliée de l'Angleterre). Il la place à Glasgow, car ce n'est pas une zone clé, ni un port de commerce, et elle n'a pas d'unités militaires. Notez que cette carte a un nom en noir sur fond bleu dégradé. Elle était prioritaire si P2 n'avait plus eu que 4 cartes. Cependant, elle peut être jouée avant, comme cela a été fait dans ce cas.

6.3 Exemple : Retraite en dispersant des troupes

Avec le point français, P2 répare la flotte de Rouen et l'emmène en Atlantique Est, et avec le premier point de la carte, attaque l'armée huguenote à Rouen.

Cette armée ne peut pas s'échapper (toutes les zones adjacentes sont ennemies), sa seule possibilité serait de disperser toute son armée. Par conséquent, P3 décide de livrer bataille ; cependant, s'il perd, quelle que soit l'issue, il dispersera toute son armée, pour la même raison.

6.4 Exemple : Combat

Les forces attaquantes sont 1 I4, 2 I3 et 1 I2 (la concentration maximale de troupes autorisée), commandées par un chef ordinaire. Par contre, le défenseur huguenot compte 2 I3 et 3 I2 (son chef organisateur lui permet d'empiler une troupe supplémentaire).

Phase de préparation du combat :

Taille du champ de bataille : Rouen est un terrain clair, donc c'est 4 dés contre 4. Cependant le chef organisateur permet de le modifier de 1. Les Huguenots augmentent la taille du champ de bataille à 5.

La France sélectionne ses 4 unités pour combattre, les Huguenots sélectionnent leurs 5 unités (dans les batailles avec une plus petite taille de champ de bataille, certaines troupes peuvent rester hors du combat).

La France n'atteint pas 5, elle recrute donc un conscrit, ce qui augmente son instabilité de 1.

Comme il s'agit d'une zone côtière, les Huguenots (son allié anglais), décide de soutenir le combat avec la flotte. La France décide la même chose (ce combat naval sera expliqué étape par étape plus tard). Pour l'instant, nous supposons que la France l'a perdu. Il n'y a donc qu'un seul handicap au combat (celui que la flotte anglaise impose à la France). P2 décide de l'appliquer à son dé Q4, l'abaissant à Q3.

Phase de résolution du combat :

L'attaquant lance 5 dés, 3 Q3, 1 Q2 et 1 Q1 (pour le conscrit). Le huguenot a 2 dés Q3 et 3 Q2. La France lance les dés (dans l'ordre donné) et obtient 2, 4, 4, 5, 5. Le 2, provenant d'un Q3, devient un 3, et le dernier 5, provenant d'un Q1, devient un 4. Le résultat est donc 3, 4, 4, 5, 4 = 6 points de bataille et 3 dégâts. Le Huguenot, également dans l'ordre indiqué, obtient un résultat de 6, 4, 1, 5 et 5. Le 1, étant Q2 devient un 2. Le résultat est de 7 points de bataille et 2 dégâts. Par conséquent, le Huguenot gagne.

Phase de poursuite :

La France, avec 2 de ses 3 dégâts, élimine une unité huguenote. Le huguenot élimine une unité française avec ses 2 dégâts. Tous deux déplacent une troupe de qualité 2 dans la case des unités éliminées.

Passons maintenant aux troupes dispersées. Notez que dans ce type de combat, chaque résultat de dispersion disperse une troupe (le plus courant est que ce soit pour chaque deux dispersions). Pour la différence de points de bataille de 1 (= 7-6), la France doit disperser une unité supplémentaire (disperse une des unités Q3). Les Huguenots doivent maintenant disperser une autre troupe (pour le troisième dégât infligé par la France).

Conséquences du combat :

La France a perdu le combat et a jeté plus d'un dé, il livre donc un pion de moral aux Huguenots. Ces derniers gagnent maintenant la guerre de 1.

Les Huguenots ont éliminé au moins une unité ennemie, ils font donc un vétéran parmi les unités survivantes (ils retournent une unité Q2 en Q3). Les Français ont également éliminé au moins une unité et retournent une autre unité Q3 en Q4.



L'armée française retraite vers Paris. Après avoir gagné la bataille terrestre, les Huguenots prennent automatiquement le contrôle du champ de bataille, ils contrôlent donc Rouen, qui, étant une clé, fait perdre un autre point de moral à la France. La flotte française (même endommagée) doit se retirer (par exemple à Calais). Un marqueur de "*Commerce interrompu*" est placé à Rouen (pendant le reste du tour, la zone ne comptera plus comme un port de commerce).

Après la bataille, la France a une armée de 2 I4 (1 I3 est dispersée et l'autre I2 éliminée) à Paris. Les Huguenots restent à Rouen (maintenant contrôlée), avec 3 I3 (une devenue vétéran) ; 1 I2 est dispersée et l'autre est éliminée.

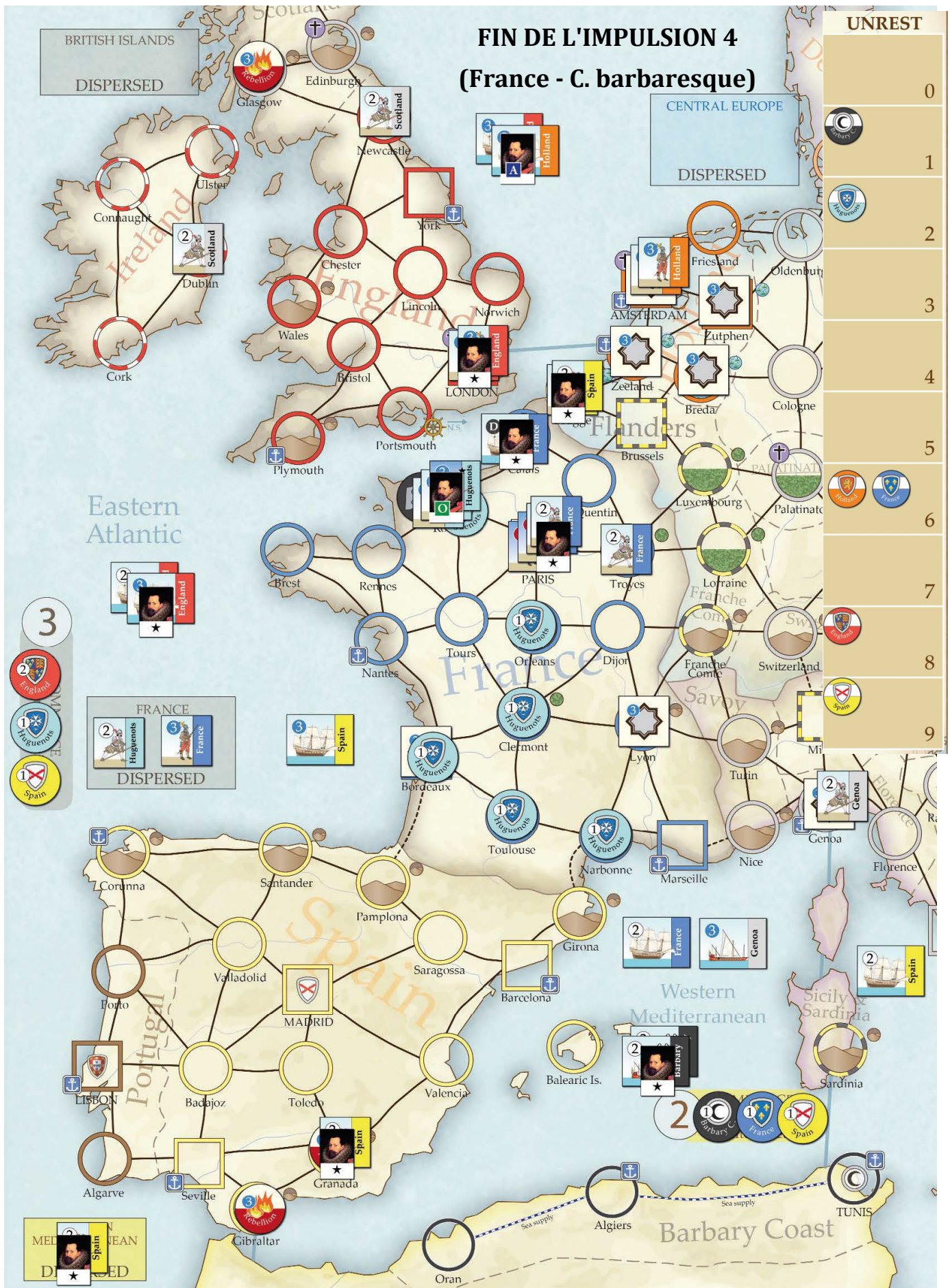
Le combat naval avant la phase de préparation :

Ce combat naval est résolu avant la bataille terrestre (ou round de siège), et a lieu pour disputer le soutien de la flotte. Nous avons la flotte anglaise (1 S3 et 1 S2) et la flotte française (1 S3). La taille du champ de bataille dans ce type de combat est de 3. L'Angleterre décide donc de recruter un conscrit (ce qui augmente son instabilité de 1 point) ; la France refuse.

L'Angleterre lancera donc 1 dé Q3, 1 dé Q2 et 1 dé Q1 ; la France 1 dé Q3. Les résultats de 2, 6 et 3, sont modifiés en 3, 6 et 2. Si nous consultons la table, cela représente 3 points de bataille et un dégât. La France obtient un 4 (un point de bataille et un dégât). Victoire anglaise : la flotte française doit maintenant retraiter. Dans la poursuite, l'Angleterre fait 3 résultats de dispersion (2 à cause de la différence de points de bataille, plus le dégât qui n'a pas pu être appliqué). La France, quant à elle, ne fait qu'un résultat de dispersion (celui du dégât). Résultat : La France n'endommage aucune flotte, et l'Angleterre endommage la flotte française (qui retraite à Rouen). Comme le perdant n'a jeté qu'un seul dé au combat, il n'y a pas d'échange de moral (dans le cas improbable où l'Angleterre aurait perdu, elle aurait perdu un point de moral).

6.5 Exemple : Empiler des armées et des forteresses

P2 a deux actions restantes sur la carte, qu'il utilise pour construire 2 I2 à Paris (les I3 dispersées, ne peuvent pas se regrouper avant la prochaine impulsion). A Paris, nous avons maintenant 2 I4 et 2 I2, plus un chef et une forteresse. C'est une zone de la carte principale (empilement maximum de 4), qui n'est pas assiégée. En cas d'attaque ennemie, si nécessaire, la France pourrait accepter la bataille en lançant 2 dés Q4 (pour 2 I4), 1 Q3 (pour la forteresse) et 2 autres Q2 (pour 2 I2). Au total 5 dés avec un chef ordinaire (bien qu'au début, la taille du champ de bataille serait de 4 dés maximum). P2 annonce qu'il ne jouera plus de cartes lors de son impulsion.



7. IMPULSION 5 : Huguenots-Angleterre-Pays-Bas

7.1 Exemple : Appliquer un évènement à partir d'une carte

C'est maintenant au tour de P3, qui joue la carte **REBELLION EN FLANDRES** ; il décide d'appliquer l'évènement en premier. Comme il l'indique, les Pays-Bas cessent d'être alliés à l'Espagne, ils entrent tous deux en guerre. Des marqueurs de contrôle sont placés dans les trois zones des Flandres. L'Espagne livre un pion de moral aux Pays-Bas, et rapatrie l'armée de Bruges. Les trois actions seront menées après avoir terminé toutes les conséquences de l'évènement.

7.2 Exemple : Rapatriement de troupes

L'Espagne doit rapatrier les deux troupes qu'elle a à Bruges. Elle effectuera donc deux mouvements stratégiques d'une troupe chacun (l'une d'elles sera accompagnée d'un chef). Pour cela, elle peut encore utiliser les zones néerlandaises. Elle décide de les déplacer vers la Lorraine. Elle ne peut pas utiliser ce mouvement pour déplacer le chef pour aller chercher une unité en Italie (par exemple) et revenir avec elle en Lorraine. L'Angleterre annonce qu'elle se rallie à la cause hollandaise (avec l'Écosse), et entre donc en guerre contre l'Espagne. Avec l'action intrinsèque des Pays-Bas, le joueur P3 recrute un chef ordinaire à Amsterdam.

7.3 Exemple : Mouvement stratégique d'armées ou de flottes

P3 décide de mettre fin à la rébellion à Glasgow avec l'armée écossaise (rappelons qu'il y avait une troupe à Dublin et une autre à Newcastle). Avec l'action intrinsèque de l'Angleterre, il décide de faire un mouvement stratégique d'armées. Pour ce faire, il prend d'abord le chef qu'il a avec la troupe de Londres, et le déplace directement sur la troupe de Dublin (le pion chef tout seul). Ensuite, il annonce qu'il déplace cette armée par mer (la flotte espagnole de l'Atlantique Est peut intercepter ce mouvement). Comme l'Espagne a besoin de gagner le combat naval suivant (l'égalité ne fonctionne pas), et face à la supériorité navale de l'ennemi, elle décline. L'armée se déplace maintenant à Chester, puis à Newcastle (où elle récupère l'autre troupe écossaise) et enfin à Édimbourg.

7.4 Exemple : Regroupement de troupe

Les Huguenots, avec leur action, regroupent la troupe dispersée dans l'armée de Rouen, puisqu'ils contrôlent la zone. De manière plus extravagante, ils pourraient aussi la regrouper à Bordeaux et ensuite, étant donné que cette action inclut le mouvement stratégique de cette troupe, la déplacer par mer jusqu'à Rouen.

7.5 Exemple : Construction d'une forteresse

P3 utilise les 3 actions de la carte de la manière suivante ; avec un mouvement stratégique, il déplace son armée d'Amsterdam vers le Luxembourg ; avec une seconde action, il commence à y construire une forteresse (le pion est placé sur sa face "en construction"). Jusqu'à la prochaine impulsion néerlandaise, la forteresse ne peut pas être retournée sur sa face opérationnelle.

7.6 Exemple : Force expéditionnaire

L'Angleterre et les Pays-Bas sont d'accord pour que la première transfère une de ses 3 troupes de Londres vers l'armée fortifiée au Luxembourg. Avec une action, l'Angleterre (ou les Pays-Bas, l'un ou l'autre le peuvent), fait une action stratégique de 1 troupe pour déplacer la force de Londres à Amsterdam et de là au Luxembourg. Cette troupe sera désormais considérée comme néerlandaise à toutes fins utiles.

P3 a à portée de main la victoire des Huguenots. Comme il n'a pas utilisé d'actions de carte pour eux, il joue **CASUS BELLI ESPAGNE-ANGLETERRE**. Comme indiqué sur la carte, étant déjà en guerre, le vainqueur de cette dernière obtiendra 1 PV supplémentaire. Ceci est indiqué en laissant cette carte sous celle qui a provoqué la guerre, qui sera exposée à côté du plateau.

Notez que cette guerre a éclaté suite à l'aide apportée à un allié, et non pas par une carte évènement, elle n'a donc pas été récompensée par 1 PV. Maintenant, le vainqueur de la guerre (Angleterre ou Espagne) gagnera 1 PV juste pour réussir.

Avec la première action, il prend la troupe anglaise I3 de Londres, et l'emmène à Rouen (en quittant le territoire anglais, elle compte comme huguenote, donc l'Espagne ne peut pas l'intercepter).



7.7 Exemple : Interception avec une troupe

Avec la seconde action, il déplace l'armée vers Rennes (première partie du mouvement tactique). Étant donné que Paris est éloignée de deux zones (Tours, Rennes), la France ne peut intercepter qu'avec une seule troupe, et refuse donc de le faire. Le Huguenot termine l'action à Nantes (la France refuse à nouveau d'intercepter).

7.8 Exemple : Application des avantages et handicaps lors de la soumission

Cette deuxième action se termine par l'annonce par P3 que les Huguenots tentent de soumettre la zone. P2 s'y oppose depuis Paris. Comme toutes les troupes de soumission se sont déplacées, le dé sera Q2 (3 - 1 pour le déplacement) contre Q1 (2 - 1 pour la distance). Le premier obtient 3 et le second 3 -> 2, donc P3 gagne et prend le contrôle de Nantes (le port de commerce est marqué avec un marqueur "Commerce interrompu").

7.9 Exemple : Interception avec une armée

Les Huguenots dépensent maintenant leur troisième action en déplaçant leur armée de Nantes à Tours ; Il y a une armée française à Paris (un chef avec des troupes). Comme Tours est contrôlée par la France, et adjacente à Paris, P2 annonce sa décision d'intercepter le mouvement. Il prend les troupes qu'il veut à Paris (dans ce cas toutes) et les place à Tours pour recevoir l'armée huguenote, qui sera l'attaquant. Comme l'interception ne peut se faire qu'à partir d'une seule zone, la troupe de Troyes, par exemple, ne peut pas rejoindre la force d'interception.

Sans entrer dans les détails, la bataille se termine par la victoire des Huguenots, qui gagnent ainsi un autre point de moral français et prennent automatiquement le contrôle de Tours.

7.10 Exemple : Fin de guerre

La France a une vitalité de 4, elle a donc 4 pions de moral. Elle a perdu une bataille navale contre l'Angleterre ; cela signifiait la remise d'un de ces pions à l'Angleterre. La bataille de Rouen (et la perte subséquente de la zone clé), a signifié la remise de 2 pions de moral aux Huguenots. Avec sa dernière défaite aux mains de ces derniers, il a été obligé de livrer le dernier pion de moral. Sans aucun pion, la France est obligée de négocier la paix avec un ennemi. Il choisit les Huguenots.

7.11 Exemple : Négociations de paix

La France a remis trois pions de moral aux Huguenots, et n'en a pas gagné (elle perd de 3).

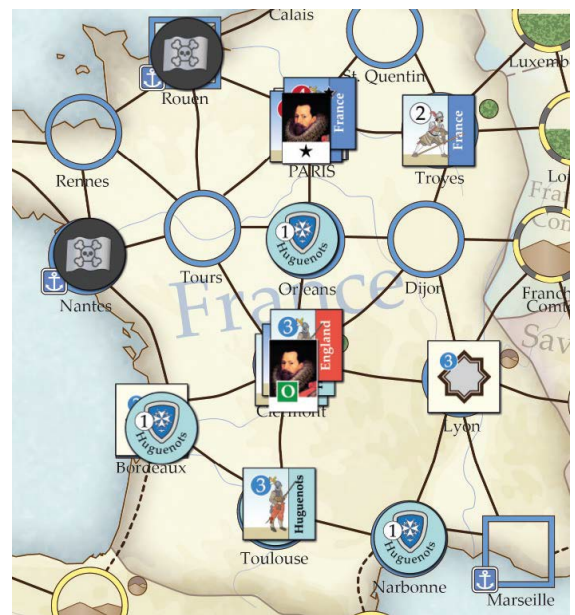
L'ajustement se fait maintenant par la différence des zones non clés enlevées. Nous avons deux territoires contrôlés par les Huguenots (Nantes et Tours), et aucun conquis par la France. Par conséquent, la France doit livrer un autre pion de moral, comme elle n'en a plus, elle doit rendre aux Huguenots un pion de moral qui leur a été enlevé. Comme elle n'en a pas non plus, cet ajustement est ignoré, bien que cette perte supplémentaire soit prise en compte (elle est maintenant de 4).

Résultat final : 4 pions de moral acquis par les Huguenots contre aucun par la France (comme la France a 4 points de vitalité, tout excédent aurait été réduit à 4). Les Huguenots n'augmentent pas leur instabilité, mais l'instabilité de la France augmente de 4. Cette guerre, causée par un événement, est récompensée par 1 PV, qui est immédiatement donné au P3.

Les Huguenots avec leurs 4 conditions, pourraient normalement choisir de gagner 2 PV (pour les 4 conditions). Cependant, selon les règles spéciales pour les guerres de religion françaises, ils ont un objectif de "victoire militaire". Cela signifie qu'avec 4 conditions, ils peuvent obtenir 4 PV. D'autres possibilités auraient pu se faire, par exemple, en prenant possession des régions de Lyon (2 conditions) et de Nantes (la forteresse aurait été détruite). Dans ce scénario, et pour ce tour, les zones clés comptent comme nationales, donc elles ne peuvent pas être exigées comme conditions de paix.

Les territoires capturés doivent être restitués. L'armée de Tours, étant en territoire ennemi, doit être rapatriée (en déplaçant, par exemple, une troupe à Toulouse et le reste à Clermont).

Maintenant, une période de paix forcée entre les Huguenots et la France va commencer jusqu'à la fin du tour (qui sera interrompue d'une manière particulière dans ce scénario). La France est toujours en guerre contre l'Angleterre.



FIN DE L'IMPULSION 5 (Huguenots - Angleterre - Pays-Bas)

UNREST	Icons
0	None
1	Barbary, Huguenots
2	None
3	None
4	None
5	Spain, Huguenots
6	Spain, Huguenots
7	Spain
8	Spain
9	Spain

8. EXEMPLES SUPPLÉMENTAIRES

Le jeu continue, et dans les impulsions ultérieures ...

8.1 Exemple : Combat de siège

L'Espagne a percé dans les Flandres, qu'elle contrôle maintenant complètement, et elle a une armée de 1 I4, 2 I3 et 1 I2 ainsi qu'un chef à Bruges. Elle est en guerre contre les Pays-Bas et l'Angleterre. Les Hollandais ont des forteresses dans toutes les régions néerlandaises, à l'exception de la Frise ; il y a 1 I3 et 1 I2 en Zélande, et une armée de 2 I3 (une troupe néerlandaise et le corps expéditionnaire anglais) à Breda avec un chef ordinaire. Il y a une flotte alliée de 2 S3 avec un amiral néerlandais en Mer du Nord.

L'Espagne vient de jouer une carte événement avec 3 actions. Avec l'action intrinsèque de puissance (qui n'a pas encore été utilisée), elle avance sur la Zélande avec toute son armée. P3 décide de retirer la I2 à Breda, et d'intercepter avec toute l'armée de Breda sur la Zélande. Il décide de mener une bataille terrestre (il pourrait se limiter à accepter un siège), puisqu'il dispose de 3 dés Q3 (pour les troupes), et d'un autre Q3 pour la forteresse (qui peut aussi participer à la bataille rangée).

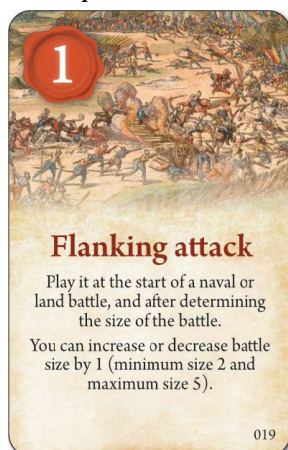
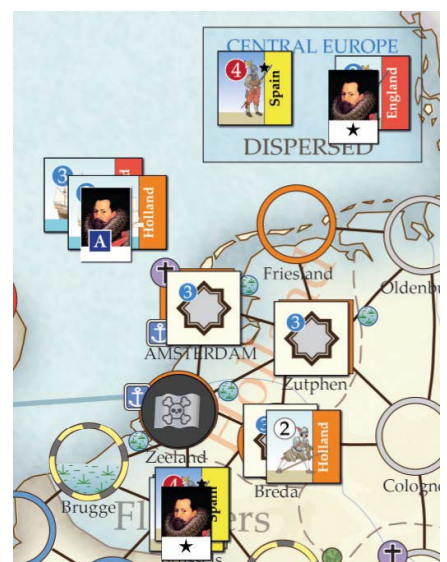
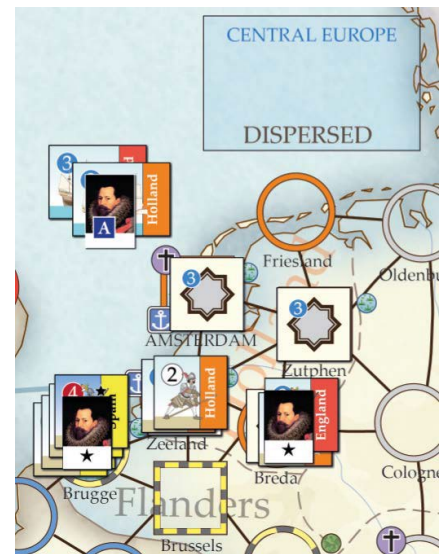
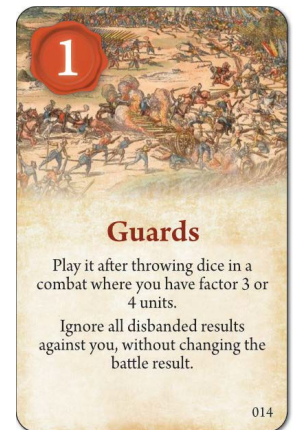
Après une victoire espagnole sans dégât ni dispersion (grâce à la **carte de combat GARDES**), P3 décide de retraiter ses trois unités à l'intérieur de la forteresse. Le siège commence.

Le tour d'arrivée est celui où le siège est mis en place, donc une action subséquente est nécessaire pour commencer les assauts :

Premier assaut espagnol (deuxième action de l'impulsion) : Le champ de bataille d'un siège est de 3 dés, mais comme c'est un port (et qu'il est soutenu par la flotte), P3 décide de le réduire à 2. L'Espagne donne l'assaut avec 2 I3 (le handicap naval l'obligera à jeter 1 dé Q3 et un autre Q2). Les Pays-Bas choisissent de combattre avec leurs deux troupes néerlandaises Q3. Après avoir lancé les dés, et les avoir modifiés selon la catégorie, les Espagnols obtiennent un 4 et un 6 contre un 3 et un 4. Ils gagnent l'assaut en réalisant 3 points de bataille et 2 dégâts, contre 2 points de bataille et un dégât pour les alliés. Les 2 dégâts éliminent une des troupes néerlandaises qui ont participé. Le dégât des alliés (qui devient un résultat de dispersion), n'est pas suffisant pour disperser une troupe espagnole. Les résultats de dispersion que les Espagnols obtiennent, en raison de la différence de points de bataille, ne sont en principe pas non plus suffisants pour faire un dégât de siège. Cependant, **lors des sièges, le vainqueur disperse toujours au moins une troupe ennemie** ou, dans ce cas, obtient un dégât de siège. En éliminant une troupe ennemie, l'Espagne fait un vétéran avec une de ses 2 troupes d'assaut.

Deuxième assaut espagnol (troisième action de l'impulsion) : La même approche est répétée (maintenant P3 met la troupe anglaise au combat), bien que maintenant il y ait un handicap dû au dégât de siège (les alliés jetteront 1 dé Q3 et 1 dé Q2). Après modification du jet, 2 résultats de 4 pour l'Espagne contre un 3 et un 6, donnent la victoire dans cet assaut aux alliés. Les deux dégâts espagnols éliminent à nouveau une troupe néerlandaise, tandis que les résultats de dispersion néerlandais dispersent une des troupes d'assaut espagnoles. L'Espagne disperse donc une troupe et fait un vétéran avec l'autre.

Troisième assaut espagnol (dernière action de l'impulsion) : Les Pays-Bas ont encore 1 I3, et la forteresse elle-même ; l'Espagne a encore 1 I4, 1 I3 et une autre I2. Lorsque P3 annonce qu'il réduit le champ de bataille à 2, P1 joue la carte de combat **ATTAQUE DE FLANC**, augmentant le champ de bataille à 3. P3 doit recruter un conscrit s'il veut également lancer 3 dés. Les jets modifiés sont 4, 3, 3 pour l'Espagne, et 4, 3, 1 pour les Pays-Bas. Il n'y a pas d'unités éliminées (ni de nouveaux vétérans),



mais la victoire espagnole entraîne le deuxième dégât de siège. Il y a maintenant plus de dégâts de siège (2) que de troupes (seulement 1). La Zélande capitule, les troupes expéditionnaires anglaises sont dispersées et la forteresse est détruite, le port est rasé ("*Commerce interrompu*"). L'Espagne prend le contrôle de la zone ; Comme ce n'est pas une zone clé, il n'y a pas de perte de moral néerlandais.

8.2 Exemple : Milieu de tour final.

Le tour avance, et vers la fin, P2, qui a dirigé la France et les C. barbaresques (les deux sont encore en guerre), n'a plus de cartes. Il effectue l'action intrinsèque de chaque puissance, et au début de l'impulsion chacune peut regrouper une troupe (parce qu'en guerre). De plus, comme il n'a plus de cartes, il peut effectuer une action supplémentaire avec l'une d'entre elles.

P3 joue sa dernière carte normalement ;

Et maintenant P1 (avec deux cartes restantes) utilise les actions de l'une d'entre elles sur sa seule puissance (Espagne), mais pendant l'impulsion il joue l'autre carte, car elle s'avère être une carte de combat. Lorsqu'il termine, le milieu de tour se termine et nous passons à la fin de tour.

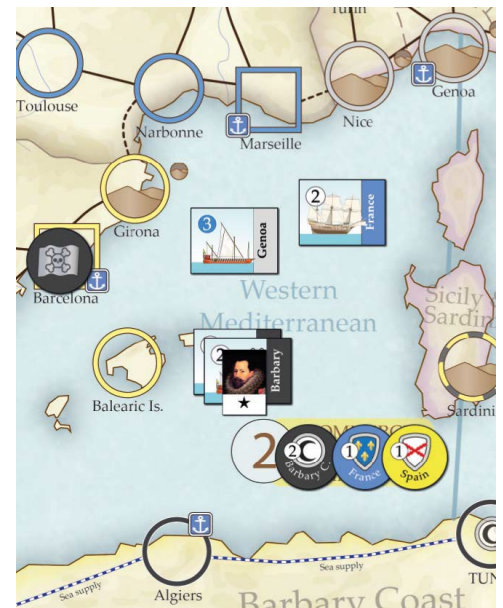
8.3 Exemple : Fin de guerre à la fin de tour

L'Espagne a pris 2 pions de moral aux Pays-Bas, et ces derniers en ont pris 1 à l'Espagne ; l'Espagne gagne de 1. Étant donné que la guerre a éclaté par carte, elle a été renforcée par 1 PV. Un des objectifs de l'Espagne est "la victoire militaire contre les Pays-Bas", elle décide donc d'échanger 1 point de réparation de guerre contre 1 PV (la norme est de 2 pour 1 PV). La guerre prend fin (il s'agira plutôt d'une trêve), l'Espagne gagnant 2 PV (celui pour la guerre et celui pour la réparation de guerre). Les Pays-Bas augmentent leur instabilité de 2 (pour avoir perdu 2 points de moral) et l'Espagne d'aucun (la moitié de 1 arrondi à l'inférieur). L'Espagne rend les zones capturées et l'armée espagnole des Pays-Bas doit se rapatrier (par exemple, une troupe à Tarente et le reste à Bruxelles).

De cette façon, toutes les guerres sont achevées (l'Angleterre, d'ailleurs, doit rapatrier son corps expéditionnaire en France).

8.4 Exemple : Concurrence commerciale

Nous vérifions maintenant les centres de commerce avec plus de marchands que leur capacité, en notant qu'en Med. centrale il y a 2 marchands barbaresques, 1 espagnol et 1 français (4 pour une capacité de 2). Le port de Barcelone a été rasé pendant le tour. On met en ordre maintenant les 3 pions marchands en fonction des ports contrôlés par chaque puissance et on a une triple égalité à 1 (Gênes alliée à l'Espagne, Marseille et Alger). Nous devons donc briser l'égalité en utilisant la vitalité, en plaçant d'abord le pion avec 2 marchands des C. barbaresques, puis le marchand français, et enfin l'espagnol. Nous éliminons le premier marchand du premier pion (il ne reste plus qu'un seul des C. barbaresques), il reste encore 1 marchand. Nous éliminons un autre marchand du deuxième pion (celui de la France). Il reste maintenant deux marchands (1 barbaresque et 1 espagnol) et la compétition se termine. S'il y avait 2 marchands de chaque puissance, on ferait un premier passage en éliminant 1 de chaque, et on s'arrêterait après avoir éliminé le deuxième marchand barbaresque (il restera un marchand de France et d'Espagne).



8.5 Exemple : Revenus et dépenses

Le revenu de l'Espagne est de : 10 (sur la carte de puissance) + 3 (2 marchands dans la mer des Caraïbes) + 3 x 2 (1 marchand en Med occidentale, 1 en Atlantique Est et 1 en Med. centrale) + 3 zones clés non nationales (Bruxelles, Milan et Naples) = 22.

Dépenses : 4 x 2 (pour ses 3 flottes sur la carte et pour une autre qui a été détruite) + 3 (pour ses 3 chefs actifs) + 2 (pour deux forteresses) + 9 (pour les troupes éliminées, dispersées et opérationnelles) + 1 rébellion (à Santiago, Amérique du Sud) = 23. Comme on peut le constater, les unités alliées ne sont pas maintenues. La différence est de 1 point, qui se cumule à son instabilité actuelle de 10, passant ainsi à 11.

Pour le reste des puissances, nous procédons de la même manière.

8.6 Exemple : Dégradation et élimination des unités et des marqueurs de contrôle

Pendant le tour, l'Espagne a réussi à faire 4 vétérans, et a eu 2 chefs extraordinaires. La moitié des vétérans arrondis au supérieur (2 troupes), se tournent sur leur face ordinaire. Les deux chefs extraordinaires se tournent également sur leur face ordinaire. L'Espagne décide maintenant d'éliminer un de ses chefs.

8.7 Exemple : Compter les points de victoire à la fin du tour

L'Espagne a déjà compté ses PV pour les guerres pendant le tour (certains à la fin des guerres à la fin du tour). Le reste est maintenant compté.

PV pour ses objectifs de puissance :

- La victoire militaire contre les Pays-Bas a déjà été comptabilisée (ce type de points est comptabilisé dès la fin de la guerre).
- Pour le contrôle de Milan : 1 PV.
- Pour le contrôle de 10 zones en Med. centrale : 1 PV.
- Pour le contrôle de 11 zones en Amérique et aux Philippines : 1 PV.

PV génériques :

- Pour sa présence sur les théâtres d'opération, en Med occidentale, Med. centrale et Europe centrale (au total 3 PV).
- Pour le commerce, elle a le monopole en mer des Caraïbes : 1 PV

PV par scénario :

- Dans ce scénario, le joueur qui contrôle l'Espagne ne reçoit pas de bonus de PV à chaque tour.

Au total, Elle gagne 8 PV, qui s'ajoutent à ceux qu'a déjà P1 (les PV sont gagnés par le joueur qui dirige l'Espagne).

8.8 Exemple : Agitation sociale

L'Espagne, avec une instabilité de 13 dépasse de 3 le double de sa vitalité (qui est de 5). Elle a plusieurs possibilités : placer 3 rébellions dans ses propres territoires ; disperser 1 I2 et ne placer qu'une seule rébellion ; ou disperser 1 I3 (ou 2 I2 par exemple) et ne placer aucune rébellion, ce qu'elle fait. **L'instabilité reste à 13.** *On peut supposer ici qu'elle disperse des troupes pour mettre fin à des soulèvements populaires, ou qu'elle ne paie pas les troupes, qui se mutinent.*

8.9 Exemple : Changement dynastique

C'est une mauvaise passe pour la France : avec une instabilité de 16 et seulement 1 I2 à disperser, elle a été obligée de placer 6 rébellions. P2 décide donc de procéder à un changement dynastique volontaire (s'il atteint 20, ou avec tout le pays en rébellion, il aurait été obligatoire).

Pour ce faire, elle perd 4 PV (la vitalité de la France). Elle élimine toutes les unités militaires françaises (troupes, escadres, forteresses et chefs), les marchands et les révoltés. Les puissances mineures alliées de la France deviennent neutres.

Au début du tour suivant, P2 procédera avec la France comme si elle entrait en jeu pour la première fois (évidemment dans ses possessions), il placera l'instabilité à 4, mais comme points initiaux il n'aura que les 10 qui apparaissent sur la carte de puissance comme revenu ; En outre, il doit placer 2 rébellions R3 sur son territoire.

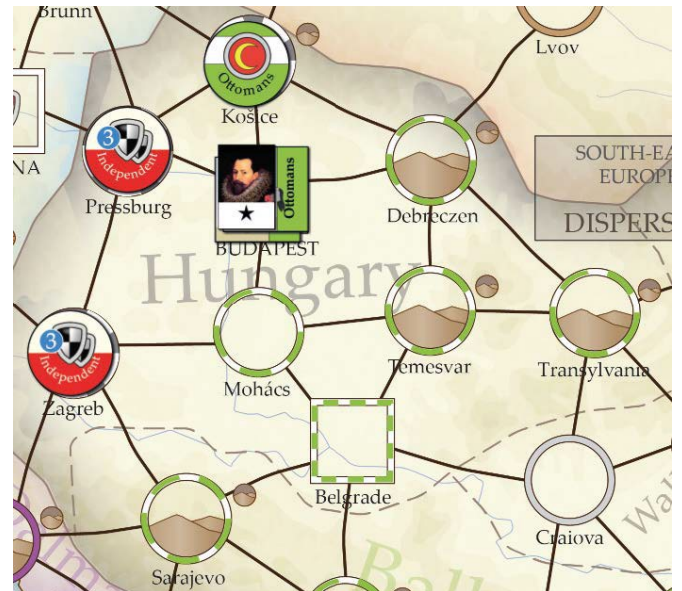
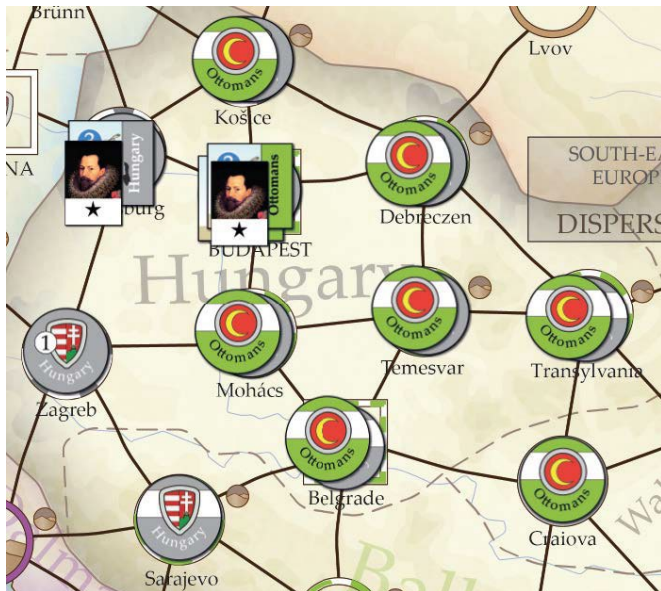
8.10 Exemple : Effondrement

La Hongrie a eu un pion de moral pris aux Ottomans (à cause d'une bataille terrestre), mais elle vient de perdre son deuxième pion de moral au profit des Ottomans pour avoir perdu Budapest. Elle doit se rendre, mais à cause de la carte "CHUTE DE LA HONGRIE" elle s'effondre.

La différence de zones capturées est de 1 par la Hongrie, contre 5 par les Ottomans (les zones clés ne comptent pas, (la Valachie & Moldavie est alliée à la Hongrie).

La Hongrie doit livrer 2 pions de moral aux Ottomans, comme elle n'en a pas, elle doit en rendre deux (comme elle n'en a qu'un, elle n'en livre qu'un, elle évite aussi la perte de moral pour avoir entamé des négociations de paix).

La Hongrie augmente son instabilité de 2 (et les Ottomans de 0, car ils sont vainqueurs). Les Ottomans gagnent 1 PV pour avoir gagné la guerre "CHUTE DE LA HONGRIE". Avec 2 conditions de victoire (en raison de la différence de moral de 2), les Ottomans choisissent de gagner 2 PV (leur carte de puissance indique "victoire militaire contre la Hongrie", sinon ce serait seulement 1 PV). La Hongrie doit maintenant rendre Sarajevo, mais comme il s'agit d'un effondrement, les zones de la Hongrie contrôlées par les Ottomans deviennent des domaines ottomans. Les Ottomans doivent rendre le contrôle qu'ils ont à Craiova. Ce mineur est désormais neutre. Les zones de Presbourg et de Zagreb deviennent des zones indépendantes en A3 actives. La carte de puissance hongroise ainsi que tous ses pions sont retirés du jeu.



9. SCÉNARIOS

Instructions pour l'utilisation des scénarios

Chaque scénario (à l'exception de "L'ascension du Portugal") se compose de trois parties :

- Une rubrique avec les tours, les théâtres d'opérations et le nombre de joueurs.
- Un tableau indiquant le groupe de puissances que chaque joueur contrôle.
- Les règles spéciales et le déploiement du scénario.

Souvent, la section "*Règles spéciales et déploiement*" renvoie les joueurs aux instructions du tour par tour de la section 34.

Lorsque le scénario possède ses propres règles de mise en place et règles spéciales, celles-ci sont prioritaires sur celles du tour où le scénario commence (celles du tour sont ignorées). Par exemple, le scénario "*Guerres de Religion*" a ses propres règles et sa propre mise en place pour le tour 6, donc les règles listées dans la section "*10. Tours*" sont ignorées, mais elles s'appliquent aux tours 7 et 8 (dans ce cas, la mise en place et les règles du tour 6 s'appliquent lorsque les joueurs jouent la grande campagne).

CLÉS DES THÉÂTRES D'OPÉRATIONS

WM : Méditerranée occidentale

CM : Méditerranée centrale

EM : Méditerranée orientale

TE : L'Orient

WE : Europe occidentale

CE : Europe centrale

EE : Europe de l'Est

SEE : Europe du Sud-Est

BT : Baltique

Na : Amérique du Nord

Ca : Amérique centrale

Sa : Amérique du Sud

Af : Afrique

As : Asia

In : Inde

Si : Sibérie

9.1 L'essor du Portugal (1490-1564)

TOURS : 1 à 5

JOUEURS : 1 (Portugal)

THÉÂTRES : WM, TE, Sa, Af, In, As

Puissance	Points	Intérêt	Zones nationales	Domaines	Alliés
Portugal	6	Af, In, TE	Zones nationales en WM		

Règles spéciales :

- Il se joue sans carte, le joueur dispose de 5 tours, avec 3 impulsions de 2 actions chacune pour obtenir le maximum de PV.
- Placez un marqueur de contrôle A3 indépendant sur la colonie du Cap.
- Placez les marqueurs de contrôle A2 dans les zones marquées comme portugaises sur les mini-cartes.
- Seules les zones portugaises sont actives sur la carte principale.
- Capacité des centres de commerce : Afrique 1, Golfe persique & Mer rouge 1, Océan indien 1, Mer de Chine 2. Le reste 0.
- Chaque zone marquée sur la carte comme portugaise qui devient propriété rapporte 1 PV.
- TOUR 5 : À la fin du tour, ajoutez 12 PV et soustrayez-en autant que le niveau d'instabilité.

Règles des Émirats :

- Les troupes commencent dans la zone d'Aden et la flotte est déployée dans l'Océan indien. Elle ne fait qu'intercepter les attaques sur la zone.
- Après chaque impulsion portugaise, le mineur agit selon la liste suivante :
 - S'il a sa flotte en mer -> Piraterie contre le Portugal.
 - S'il a sa flotte au port -> La faire sortir en mer.
 - S'il a sa flotte détruite et que c'est le début du tour -> Placez-la endommagée au port.
 - Si Aden est prise par le Portugal, la puissance mineure disparaît.
 - Le Portugal n'a pas besoin de CB pour attaquer la puissance mineure.

TOUR 2 (1505) :

- Le Portugal gagne des intérêts en : Sa, As.
- Les impulsions de ce tour ont 3 actions.

TOUR 5 (1550) :

À la fin du tour, la liste suivante est consultée :

- Moins de 15 PV -> Défaite
- Entre 15 et 19 PV -> Match nul
- Entre 20 et 25 PV -> Victoire
- Plus de 25 PV -> Victoire épique

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Traité de Saragosse

9.2 Nouvel ordre (1490-1534)

TOURS : 1 à 3

JOUEURS : 3 à 6

THÉÂTRES : Toute la carte principale

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-HONGRIE-MAMELOUKS	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-FRANCE-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES	4
3 ^{ème}	VENISE-RUSSE-ANGLETERRE-PERSE	2
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE	3
2 ^{ème}	OTTOMANS-ANGLETERRE-CRIMÉE- CÔTES BARBARESQUES	0
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-PERSE	2
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-HONGRIE-MAMELOUKS	4
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE- CÔTES BARBARESQUES	2
3 ^{ème}	VENISE-POLOGNE-MAMELOUKS	3
4 ^{ème}	FRANCE-PERSE	4
5 ^{ème}	RUSSIE-ANGLETERRE-HONGRIE	2
1 ^{er}	ESPAGNE-MAMELOUKS	1
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES	0
3 ^{ème}	VENISE-POLOGNE	2
4 ^{ème}	FRANCE-HONGRIE	4
5 ^{ème}	RUSSIE-ANGLETERRE	2
6 ^{ème}	AUTRICHE-PERSE	3

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir tour 1.

DÉPLOIEMENT

- Voir tour 1.

9.3 Les guerres d'Italie (1490-1564)

TOURS : 1 à 5

JOUEURS : 3 à 7 ans

THÉÂTRES : Toute la carte principale

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-DANEMARK-MAMELOUKS	2	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-FRANCE-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-LIGUE DE SCHMALKALDEN	2	1
3 ^{ème}	VENISE-RUSSE-ANGLETERRE-PERSE-HONGRIE	0	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-DANEMARK-MAMELOUKS	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-LIGUE DE SCHMALKALDEN	3	1
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-ANGLETERRE	0	0
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-PERSE-HONGRIE	1	0
1 ^{er}	ESPAGNE-DANEMARK-HONGRIE	2	1
2 ^{ème}	OTTOMANS- CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES	3	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-SUÈDE-LIGUE DE SCHMALKALDEN	3	1
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-PERSE	0	0
5 ^{ème}	RUSSIE-AUTRICHE-MAMELOUKS	4	1
1 ^{er}	ESPAGNE-DANEMARK-MAMELOUKS	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS- CRIMÉE	0	0
3 ^{ème}	VENISE-POLOGNE	3	0
4 ^{ème}	FRANCE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-HONGRIE-LIGUE DE SCHMALKALDEN	4	0
5 ^{ème}	RUSSIE-ANGLETERRE	1	0
6 ^{ème}	AUTRICHE-PERSE	4	0
1 ^{er}	ESPAGNE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS	0	0
3 ^{ème}	VENISE-SUÈDE-HONGRIE	3	1
4 ^{ème}	FRANCE- CRIMÉE -DANEMARK	4	0
5 ^{ème}	RUSSIE-CÔTES BARBARESQUES-MAMELOUKS-LIGUE DE SCHMALKALDEN	4	0
6 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE	1	0
7 ^{ème}	AUTRICHE-PERSE	1	0

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir tour 1.

DÉPLOIEMENT

- Voir tour 1.

9.4 Catholiques et protestants (1565-1609)

TOURS : 6 à 8

JOUEURS : 2 ou 3

THÉÂTRES : WE, CE, WM, CM et mini-cartes

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-FRANCE-PORTUGAL	0	0
2 ^{ème}	ANGLETERRE-PAYS-BAS-HUGUENOTS-CÔTES BARBARESQUES	2	0
1 ^{er}	ESPAGNE-LIGUE CATHOLIQUE	2	0
2 ^{ème}	FRANCE-PORTUGAL-CÔTES BARBARESQUES	3	1
3 ^{ème}	ANGLETERRE-PAYS-BAS-HUGUENOTS	0	0

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

- Toutes les cartes de puissance mineure, à l'exception de l'Écosse, des mercenaires d'élite, des mercenaires allemands, de Gênes, de l'allié régional et de la Savoie, sont retirées du jeu.
- Les événements CHUTE DES HOSPITALLERS, PETITE GUERRE EN HONGRIE, GUERRE VENISE-OTTOMAN, GUERRE DE LIVONIE, GUERRE DU NORD DE SEPT ANS, OPRICHNINA, GUERRE RUSSIE-CRIMÉE, GODOUNOV, LONGUE GUERRE TURQUE, GUERRE POLOGNE-SUÈDE, TEMPS DES TROUBLES, GUERRE POLOGNE-RUSSIE, GUERRE OTTOMAN-PERSE, SHAH ABBAS, GUERRE PERSE-MOGHOLS, RÉVOLTE DE JELALI, sont retirés du jeu.
- Les événements génériques Alliés régionaux, Alliés de l'Est, Alliés d'Europe centrale, États allemands, Bavière, Alliés continentaux, Alliés d'outre-mer, Élection impériale et les Casus Belli où apparaissent l'Autriche, les Ottomans ou la Russie, sont supprimés du jeu.
- Ravenne appartient à la papauté.
- Jusqu'à ce que la guerre éclate, les Pays-Bas et l'Espagne sont alliés.
- Les marchands hollandais de la mer du Nord et de la mer baltique restent (sans coût) et sont traités de la manière habituelle (il y en a 1 dans chaque lieu à partir du tour 1).
- Distance des opérations navales : 2 en Méditerranée et 1 ailleurs.
- Capacité du centre de commerce du golfe persique et de la mer rouge : 3.
- Capacité du centre de commerce de la mer des Caraïbes : 2
- Autres centres de commerce des mini-cartes capacité : 0
- Les parties suivantes de la carte sont inactives :
 - Théâtres d'opérations : Afrique, Baltique, Europe de l'Est, Europe du Sud-Est, Méditerranée orientale, Orient.
 - Provinces : Portugal, Empire moghol
 - Les zones de CE, à l'exception de celles marquées comme néerlandaises ou espagnoles, et la Suisse, comptent comme des mineurs inactifs, à l'exception de l'Espagne, qui les compte comme des alliés (à des fins de ravitaillement et de mouvement stratégique).
 - Les zones marquées comme vénitiennes ou ottomanes sont inactives, de même que Malte.
- Placez deux marchands vénitiens en CM (qui ne peuvent être supprimés par la concurrence commerciale).
- Aucune flotte ne peut entrer ou sortir de Méditerranée (jusqu'à ce qu'un événement futur en décide autrement).
- Chaque joueur reçoit 10 cartes. Ainsi, dans une partie à 2 joueurs, le paquet aura 20 cartes, et dans une partie à 3 joueurs, 30 cartes.
- Le coût de la diplomatie entre chrétiens et musulmans est augmenté de 1 (pas la mise maximale).

POUR 2 JOUEURS : La Ligue catholique n'apparaît pas, mais des zones indépendantes actives (A3) sont placées dans leurs domaines.

DÉPLOIEMENT (Scénario : catholiques et protestants)					INTÉRÊT	
Puissance	Points	Zones nationales *	Domaines**	Alliés	Puissance	Intérêt
Espagne	16	Zones nationales européennes (sauf Gibraltar), Cuba, Panama, Carthagène et Mexique.	Toutes les zones à la couleur de l'Espagne sur les mini-cartes moins les zones nationales, et à l'exception de la Floride, la Plata et des Philippines (qui sont des indépendants A2)	Papauté, Gênes, Florence	Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As
France	12	Zones nationales			France	CM, WE, CE
Angleterre	14	Zones nationales	<i>Irlande</i>	Écosse	Angleterre	WE, CE
Côtes barbaresques	5	Zones nationales			Côtes barbaresques	WM, CM
Huguenots	8		Bordeaux, Clermont, Orléans, Toulouse, Narbonne		Huguenots	CM, WE, CE
Pays-Bas	10	Zones nationales en Hollande			Pays-Bas	CE, WE, BT

* Les zones nationales sont les zones sur la carte avec la couleur pleine de la puissance (ne pas placer de marqueurs de contrôle).

** Souvent ils sont déjà à la couleur de la puissance, et donc il n'est pas nécessaire de mettre de marqueurs de contrôle.

** Les noms en italique sont des provinces entières.

RÈGLES SPÉCIALES : GUERRE DE RELIGION (Tours 6, 7 et 8)

- La paix entre les adversaires n'est pas obligatoire (la guerre peut être déclarée à nouveau au cours du tour).
- Les déclarations de guerre entre les prétendants français n'entraînent pas de perte de moral.
- Toutes les cartes CB où la France apparaît sont ignorées. À la place, elles sont traitées comme des CB entre la France, les Huguenots et la Ligue catholique (sans les PV supplémentaires s'ils sont déjà en guerre).
- Les puissances en guerre contre les puissances françaises ne peuvent pas entrer dans les zones nationales françaises (à l'exception de Calais, si elle n'est pas française).
- Les troupes expéditionnaires peuvent être envoyées de la manière habituelle.
- En conditions de paix (entre puissances françaises), les zones prises aux adversaires qui perdent la guerre ne sont pas restituées (sauf les zones clés en France au tour 6). Les puissances françaises sans possessions disparaissent immédiatement.
- Les prétendants comptent parmi eux des PV pour la **victoire militaire**.
- **Tour 6** : Les puissances françaises qui s'effondrent commencent le tour 7 avec les possessions restantes.
- **Tour 7** : les Huguenots et la Ligue catholique appliquent les règles d'effondrement (à condition que la paix ne soit pas conclue avec la carte "CATHERINE DE MEDICIS").
- **Tour 8** : Les prétendants français appliquent les règles d'effondrement.
- Les guerres de religion françaises se terminent lorsqu'il ne reste plus qu'un seul prétendant, ou à la fin du T8, auquel cas le vainqueur est la puissance qui ne s'est pas effondrée et qui possède le plus grand nombre de régions en France (les égalités sont résolues en utilisant la vitalité).
- **Tour 9** : À la fin du tour, les zones indépendantes A3 en France deviennent des rébellions R3.

Fin de la guerre

- Si le vainqueur n'est pas la France, il remplace toutes ses unités militaires par celles de la France (en respectant les vétérans) et remplace l'instabilité de la France par la sienne. Le joueur qui contrôlait la France la reprend immédiatement (mais peut maintenant être protestant pour le reste de la partie).
- Si les protestants gagnent, au cours du prochain tour, la France sera alliée à l'Angleterre et à la Hollande. Si la Ligue catholique gagne, elle sera alliée à l'Espagne.

9.5 Guerres de religion françaises (1565-1609)

TOURS : 6 à 8

JOUEURS : 3 à 8

THÉÂTRES : Tous

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-DANEMARK-PORTUGAL-LIGUE CATHOLIQUE	2	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-FRANCE-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-MOGHOLS	1	1
3 ^{ème}	VENISE-RUSSE-ANGLETERRE-PERSE-PAYS-BAS-HUGUENOTS	0	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-SUÈDE-LIGUE CATHOLIQUE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-DANEMARK-HUGUENOTS-MOGHOLS	0	0
3 ^{ème}	VENISE-FRANCE-RUSSIE-PORTUGAL	3	0
4 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE-PERSE-PAYS-BAS	1	0
1 ^{er}	LIGUE CATHOLIQUE ESPAGNE-DANEMARK-PORTUGAL	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-MOGHOLS	2	0
3 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE-AUTRICHE	2	0
4 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-PERSE-HUGUENOTS	0	0
5 ^{ème}	FRANCE-PAYS-BAS-SUÈDE	1	0
1 ^{er}	ESPAGNE-SUÈDE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-MOGHOLS	1	0
3 ^{ème}	ANGLETERRE-PAYS-BAS-CÔTES BARBARESQUES	2	0
4 ^{ème}	FRANCE-PERSE-DANEMARK	4	0
5 ^{ème}	VENISE-RUSSIE- LIGUE CATHOLIQUE	2	0
6 ^{ème}	POLOGNE-AUTRICHE-PORTUGAL-HUGUENOTS	1	0
1 ^{er}	ESPAGNE-PORTUGAL	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-MOGHOLS	0	0
3 ^{ème}	LIGUE CATHOLIQUE POLOGNE-AUTRICHE	1	0
4 ^{ème}	FRANCE-CÔTES BARBARESQUES-DANEMARK	3	0
5 ^{ème}	RUSSIE-PERSE-HUGUENOTS	0	0
6 ^{ème}	ANGLETERRE-CRIMÉE-SUÈDE	2	0
7 ^{ème}	VENISE-PAYS-BAS	0	0
1 ^{er}	ESPAGNE	1	0
2 ^{ème}	OTTOMANS	0	0
3 ^{ème}	POLOGNE-AUTRICHE	2	0
4 ^{ème}	FRANCE-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-PORTUGAL	3	0
5 ^{ème}	RUSSIE-PERSE	2	0
6 ^{ème}	ANGLETERRE-SUÈDE-MOGHOLS	3	0
7 ^{ème}	VENISE-DANEMARK-LIGUE CATHOLIQUE	2	0
8 ^{ème}	PAYS-BAS-HUGUENOTS	3	0

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir le tour 6.

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE, CE
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Suède	BT

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Danemark	BT
Huguenots	CM, WE, CE
Pays-Bas	CE, WE, BT

DÉPLOIEMENT (Guerres de Religion françaises)				
Puissance	Points	Zones nationales*	Domaines**	Alliés
Espagne	18	Zones nationales européennes (sauf Gibraltar), Cuba, Panama, Carthagène et Mexique.	Toutes les zones à la couleur de l'Espagne sur les mini-cartes moins les zones nationales, et à l'exception de la Floride, La Plata et des Philippines (qui sont des indépendants A2)	Papauté, Gênes, Florence
France	12	Zones nationales		
Angleterre	10	Zones nationales	<i>Irlande</i>	Écosse
Autriche	8	Zones nationales	Presbourg, Zagreb, Košice	Saint Empire romain germanique, Bohème
Venise	16	Zones nationales	Corfou, Candie et Nicosie	Mercenaires allemands, Émirats
Pologne	8	Zones nationales	Riga, Königsberg, Yedisan	Cosaques
Huguenots	8		Bordeaux, Clermont, Orléans, Toulouse, Narbonne	
Ottomans	18	Zones nationales	Rhodes et celles marquées sur la carte (sauf Nicosie)	Valachie et Moldavie
Pays-Bas	10	Zones nationales sur la carte principale		
Perse	6	Zones nationales	Tbilissi, Derbent, Kandahar	
Russie	10	Zones nationales	Kaluga, Veliki Luki, Smolensk, Ladoga, Ivangorod, Pskov, Khazan, <i>Sévérie, Horde d'or, Astrakhan</i>	
Crimée	4	Zones nationales		
Côtes barbaresques	5	Zones nationales		
Suède	8	Zones nationales	Kalmar, Viborg, Reval	
Danemark	8	Zones nationales	Malmö, Bohus, Pernau	

* Les zones nationales sont les zones sur la carte avec la couleur pleine de la puissance (ne pas placer de marqueurs de contrôle).

** Souvent ils sont déjà à la couleur de la puissance, et donc il n'est pas nécessaire de mettre de marqueurs de contrôle.

** Les noms en italique sont des provinces entières.

9.6 Campagne du XVI^e siècle (1490-1609)

TOURS : 1 à 8

JOUEURS : 3 à 7 ans

THÉÂTRES : Tous

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-DANEMARK-HONGRIE-LIGUE CATHOLIQUE-MAMELOUKS	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-FRANCE-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-LIGUE DE SCHMALKALDEN-PORTUGAL-MOGHOLS	6	0
3 ^{ème}	VENISE-RUSSE-ANGLETERRE-PERSE-PAYS-BAS-HUGUENOTS	0	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-SUÈDE-LIGUE CATHOLIQUE-MAMELOUKS	2	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-DANEMARK-HUGUENOTS-MOGHOLS	9	0
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-ANGLETERRE-PAYS-BAS	0	0
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-PERSE-HONGRIE-LIGUE DE SCHMALKALDEN-PORTUGAL	10	0
1 ^{er}	ESPAGNE-DANEMARK-HONGRIE-PORTUGAL-LIGUE CATHOLIQUE	1	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-MOGHOLS	1	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-LIGUE DE SCHMALKALDEN-SUÈDE-HUGUENOTS	2	0
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-PERSE	0	0
5 ^{ème}	RUSSIE-AUTRICHE-PAYS-BAS-MAMELOUKS	0	0
1 ^{er}	ESPAGNE-DANEMARK	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE	0	0
3 ^{ème}	VENISE-POLOGNE-LIGUE DE SCHMALKALDEN-LIGUE CATHOLIQUE-MOGHOLS	4	0
4 ^{ème}	FRANCE-PAYS-BAS-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE-HONGRIE	1	0
5 ^{ème}	RUSSIA-ANGLETERRE-MAMELOUKS	2	0
6 ^{ème}	AUTRICHE-PERSE-PORTUGAL-HUGUENOTS	6	0
1 ^{er}	ESPAGNE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS	0	0
3 ^{ème}	VENISE-PAYS-BAS-SUÈDE-MOGHOLS	2	0
4 ^{ème}	FRANCE-CRIMÉE-DANEMARK-PORTUGAL	4	0
5 ^{ème}	RUSSIE-CÔTES BARBARESQUES-LIGUE DE SCHMALKALDEN-HUGUENOTS-HONGRIE	4	0
6 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE-MAMELOUKS	1	0
7 ^{ème}	AUTRICHE-PERSE-LIGUE CATHOLIQUE	4	0

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir tour 1.

DEPLOIEMENT

- Voir tour 1.

9.7 Guerres de religion (1565-1654)**TOURS** : 6 à 11**JOUEURS** : 4 à 8**THÉÂTRES** : Tous

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-LIGUE CATHOLIQUE-ROYALISTES	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-DANEMARK-PORTUGAL-MOGHOLS	5	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-PERSE-SUÈDE-HUGUENOTS	6	0
4 ^{ème}	FRANCE-RUSSIE-PAYS-BAS-UNION PROTESTANTE	4	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-LIGUE CATHOLIQUE-ROYALISTES	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-DANEMARK	0	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-POLOGNE-MOGHOLS	2	0
4 ^{ème}	FRANCE-RUSSIE-PORTUGAL-UNION PROTESTANTE	3	0
5 ^{ème}	PERSE-PAYS-BAS-SUÈDE-HUGUENOTS	2	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-LIGUE CATHOLIQUE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES-UNION PROTESTANTE	1	1
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-HUGUENOTS	5	1
4 ^{ème}	FRANCE-DANEMARK-PORTUGAL-ROYALISTES	5	1
5 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE-PERSE	4	0
6 ^{ème}	PAYS-BAS-SUÈDE-MOGHOLS	4	1
1 ^{er}	ESPAGNE-LIGUE CATHOLIQUE	4	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-CÔTES BARBARESQUES	0	0
3 ^{ème}	VENISE-PERSE-DANEMARK	4	0
4 ^{ème}	FRANCE-POLOGNE-MOGHOLS	5	0
5 ^{ème}	RUSSIE-ANGLETERRE-UNION PROTESTANTE	1	0
6 ^{ème}	AUTRICHE-PORTUGAL-HUGUENOTS-ROYALISTES	6	0
7 ^{ème}	PAYS-BAS-SUÈDE-MOGHOLS	3	0
1 ^{er}	ESPAGNE-LIGUE CATHOLIQUE	1	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-UNION PROTESTANTE	1	0
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE	0	0
4 ^{ème}	FRANCE-DANEMARK-MOGHOLS	4	0
5 ^{ème}	ANGLETERRE-CÔTES BARBARESQUES-SUÈDE	2	0
6 ^{ème}	POLOGNE-PERSE-ROYALISTES	5	0
7 ^{ème}	AUTRICHE-PORTUGAL-HUGUENOTS	6	0
8 ^{ème}	PAYS-BAS-CRIMÉE-MOGHOLS	3	0

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir le tour 6.

DEPLOIEMENT

- Voir le tour 9.5. Guerres de religion françaises

9.8 La guerre de Trente Ans (1610-1654)

TOURS : 9 à 11

JOUEURS : 4 à 8 THÉÂTRES : Tous

Nombre de joueurs	Pays par joueur	PV de départ	PV par tour
1 ^{er}	ESPAGNE-POLOGNE-AUTRICHE-ROYALISTES	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-UNION PROTESTANTE -PAYS-BAS	2	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-PERSE-SUÈDE	2	2
4 ^{ème}	FRANCE-RUSSIE-PORTUGAL-DANEMARK-MOGHOLS	1	2
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE-ROYALISTES	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-DANEMARK	0	0
3 ^{ème}	VENISE-ANGLETERRE-POLOGNE-PERSE	1	0
4 ^{ème}	FRANCE-RUSSIE-UNION PROTESTANTE-PORTUGAL	3	0
5 ^{ème}	PAYS-BAS-SUÈDE-MOGHOLS	4	0
1 ^{er}	ESPAGNE-AUTRICHE	0	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE-ROYALISTES	1	2
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE-UNION PROTESTANTE	2	3
4 ^{ème}	FRANCE-DANEMARK-PORTUGAL-MOGHOLS	2	3
5 ^{ème}	ANGLETERRE-POLOGNE-PERSE	1	1
6 ^{ème}	PAYS-BAS-SUÈDE	1	3
1 ^{er}	ESPAGNE-MOGHOLS	1	2
2 ^{ème}	OTTOMANS-CRIMÉE	1	1
3 ^{ème}	VENISE-POLOGNE	3	2
4 ^{ème}	FRANCE-PERSE-DANEMARK	1	1
5 ^{ème}	RUSSIE-PAYS-BAS	0	0
6 ^{ème}	ANGLETERRE-SUÈDE	2	2
7 ^{ème}	AUTRICHE-PORTUGAL-ROYALISTES	4	3
1 ^{er}	ESPAGNE	1	0
2 ^{ème}	OTTOMANS-ROYALISTES	1	0
3 ^{ème}	VENISE-RUSSIE	0	0
4 ^{ème}	FRANCE-DANEMARK	3	1
5 ^{ème}	ANGLETERRE-SUÈDE	2	0
6 ^{ème}	POLOGNE-PERSE	3	1
7 ^{ème}	AUTRICHE-PORTUGAL-MOGHOLS	2	2
8 ^{ème}	PAYS-BAS-CRIMÉE-UNION PROTESTANTE	3	1

RÈGLES SPÉCIALES

- Voir le tour 9.

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As, WE
France	CM, WE, CE, Na
Angleterre	WE, CE, WM, Na
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	MOr, EE, In
Russie	EE, BT, Si

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Crimée	EE
Suède	BT
Danemark	BT
Union protestante	CE
Pays-Bas	CE, WE, BT, Na, Sa, Ca, In, Af, As, TE
Portugal	TE, Sa, Af, In, As
Moghols	In

DÉPLOIEMENT (Guerre de Trente Ans)				
Puissance	Points	Zones nationales*	Domaines**	Alliés
Espagne	20	Zones nationales en Europe (y compris le Portugal). Cuba, Panama, Cartagena, Mexique, Hispaniola, Quito, Cusco.	Philippines et le reste marqué sur la carte.	États pontificaux, Gênes, Florence
France	12	Zones nationales	Québec	
Angleterre	12	Zones nationales		Écosse
Autriche	8	Zones nationales	Presbourg, Zagreb, Košice	L'Empire
Venise	12	Zones nationales	Corfou, Crète	
Pologne	10	Zones nationales	Riga, Königsberg	Cosaques
Ottomans	16	Zones nationales	Zones marquées sur la carte, Rhodes, Yedisian	Moldavie, Crimée, Côtes barbaresques
Perse	8	Zones marquées sur la carte	Zones marquées sur la carte	
Russie	10	Zones marquées sur la carte	Smolensk, <i>Séverie</i> , <i>Horde d'or</i> . Astrakhan, Kazan, Kazakhstan, Khanat de Sibérie.	
Crimée	6	Zones nationales		
Suède	12	Zones nationales	Kalmar, Viborg, Reval	
Danemark	9	Zones nationales	Malmö, Bohus, Pernau	
Union protestante	9	Palatinat, Hesse, <i>Bohême</i>		Brandebourg
Pays-Bas	18	Zones nationales, Java		
Portugal	14	Zones nationales (pas dans la péninsule ibérique)	Zanzibar, Hormuz, Ceylan, Malacca, Célèbes	Espagne
Moghols	4	Zones nationales	Afghanistan	

* Les zones nationales sont les zones sur la carte avec la couleur pleine de la puissance (ne pas placer de marqueurs de contrôle).

** Souvent ils sont déjà à la couleur de la puissance, et donc il n'est pas nécessaire de mettre de marqueurs de contrôle.

** Les noms en italique sont des provinces entières.

10. TOURS

TOUR 1 (1490)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales *	Domaines**	Alliés
Espagne	14	Zones nationales de WM	<i>Sicile et Sardaigne</i>	Papauté, Florence
France	12	Zones nationales moins Calais		Savoie, Écosse, Suisse
Angleterre	12	Les indigènes	<i>Irlande, Calais</i>	
Autriche	6	Zones nationales, <i>Flandres, Hollande</i>	<i>Franche Comté</i>	Saint Empire romain germanique
Venise	20	Zones nationales	Corfou, Ravenne, Candie, Cyclades, Nicosie	Mercenaires allemands, Émirats
Pologne	8	Zones nationales	Yedisian, Smolensk, <i>Séverie</i>	Cosaques
Hongrie	6	<i>Hongrie</i> (moins la Transylvanie et Belgrade)	Transylvanie, Belgrade	
Ottomans	14	Zones nationales	Diyarbakir, Trebizond, Morée, Lepanto, Durazzo, Novi Baxar, Sarajevo	Valachie et Moldavie
Mamelouks	8	<i>Mamelouks</i>		
Perse	6	Tabriz, Ereban, Shirvan		
Russie	6	Zones nationales	Kaluga, Veliki Luki	
Crimée	4	Zones nationales		
Côtes barbaresques	5	Zones nationales		

* Les zones nationales sont les zones sur la carte avec la couleur pleine de la puissance (ne pas placer de marqueurs de contrôle).

** Souvent ils sont déjà à la couleur de la puissance, et donc il n'est pas nécessaire de mettre de marqueurs de contrôle.

** Les noms en italique sont des provinces entières.

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE
France	CM, WE
Angleterre	WE
Autriche	EC
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE
Hongrie	SEE

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM, TE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM

RÈGLES SPÉCIALES

- Distance des opérations navales : 2 en Méditerranée et 1 dans le reste.
- Capacité du centre de commerce de Méditerranée orientale : 4 (Réduit avec l'évènement "Le Portugal atteint la Chine" et "Astrolabe nautique").
- Capacité du centre de commerce du Golfe persique et de Mer rouge : 3 (Réduite avec l'évènement "Astrolabe nautique").
- La capacité des centres de commerce américains commence à 0.
- Placez un marchand danois et un marchand néerlandais dans le centre de commerce de Mer du Nord. Ces marchands ne peuvent pas être retirés tant que ces puissances ne sont pas activées.
- Placez des marqueurs A2 indépendants à Kandahar et dans toutes les régions de la Perse (carte principale et mini-carte), à l'exception de Tabriz, Yereban et Shirvan.
- Placez des marqueurs indépendants A3 à Grenade, au Mexique, à Quito, à Cusco et à la colonie du Cap.
- Les autres zones des mini-cartes, à l'exception des zones portugaises et d'Hispaniola, Java et Bornéo, sont des A2 indépendants. Lorsqu'elles sont activées, des marqueurs A2 peuvent être placés pour s'en souvenir.
- Les parties suivantes de la carte sont inactives (elles seront activées par évènement ou au début des tours suivants) :
 - Théâtres d'opérations : Baltique, Amérique du Nord, Amérique du Sud, Afrique, Asie, Sibérie, Orient (sauf les 3 zones perses).
 - Provinces : Italie du Sud, Horde d'or, Astrakhan, Portugal, Empire moghol
 - Zones : Milan, Géorgie, Kaboul
- Placez un marqueur R2 à Sarajevo.
- La zone du Palatinat fait partie des États allemands.
- Aucune flotte ne peut entrer ou sortir de Méditerranée (jusqu'à ce qu'un évènement futur en décide autrement).
- Les Mamelouks et les Hongrois commencent avec une instabilité initiale de 6 (au lieu de 2).
- Les pays marqués comme protestants sur la carte sont actuellement catholiques jusqu'à l'évènement "Calvin".
- Le coût de la diplomatie entre chrétiens et musulmans est augmenté de 1 (pas la mise maximale).

TOUR 2 (1505)**RÈGLES SPÉCIALES**

- Retirez de la pioche la carte d'alliance avec la papauté (uniquement pour ce tour).
- Si Grenade reste indépendante, elle devient un domaine des Côtes barbaresques.

ÉVÈNEMENTS ACTIFS

- Vasco de Gama
- Traité de Tordesillas

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca
France	CM, WE
Angleterre	WE
Autriche	EC
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE
Hongrie	SEE
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM
Perse	EM, TE, In
Russie	EE
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM

TOUR 3 (1520)

RÈGLES SPÉCIALES

- Le théâtre d'opérations d'Amérique du Sud est activé.
- Le théâtre d'opérations d'Asie est activé (il n'a aucun effet pratique avant l'ASTROLABE NAUTIQUE). Les zones de Java et de Bornéo restent inactives.
- Retirez la carte d'alliance avec Gênes de la pioche (uniquement pour ce tour).
- La puissance mineure du Palatinat apparaît (elle ne fait plus partie des États allemands).
- CHUTE DES HOSPITALIERS : Avec cette carte, si les Ottomans viennent à posséder Rhodes, ils gagnent 1 PV. Au début du tour suivant, les chevaliers apparaissent à Malte (si elle est en possession des chrétiens), faisant gagner 1 PV à l'ancien détenteur (sinon, ils disparaissent). Si dans le futur les Ottomans viennent à posséder Malte, l'ordre disparaît du jeu (les Ottomans gagnent 1 PV).

ÉVÈNEMENTS ACTIFS

- Vasco de Gama
- Traité de Tordesillas
- Luther

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE
Autriche	CE, CM
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE
Hongrie	SEE
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM, TE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM

TOUR 4 (1535)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Ligue de Schmalkalden	4	États allemands, à l'exception de Cologne et du Wurtemberg		Palatinat, Brandebourg

RÈGLES SPÉCIALES

- Le théâtre d'opérations de Sibérie est activé (toutes les zones ont des marqueurs A2).
- Cologne et Wurtemberg sont des possessions du Saint Empire. Le reste de la puissance mineure "États allemands" devient la Ligue de Schmalkalden.
- Au début de chaque tour, tant que la Ligue de Schmalkalden est en jeu et jusqu'à la fin de la partie, retirez de la pioche la carte d'alliance avec les États allemands. Retirez également du jeu la carte de puissance du mineur (s'il était allié à une puissance majeure, l'alliance est rompue).
- Si la Ligue de Schmalkalden a été vaincue par une différence de moral de 2, les États allemands deviennent alliés de l'Autriche.

ÉVÈNEMENTS ACTIFS

- Vasco de Gama
- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE
Hongrie	SEE
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM, TE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Ligue de Schmalkalden	CE

TOUR 5 (1550)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Suède	8	Zones nationales	Kalmar, Viborg, Reval	
Danemark	7	Zones nationales	Malmö, Bohus, Pernau	
Pologne		Ajouter Gdansk	Ajouter Königsberg et Riga	
Russie			Ajouter Psok, Ivangorod et Ladoga	

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE, CE
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Hongrie	SEE
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM, TE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Ligue de Schmalkalden	CE
Suède	BT
Danemark	BT

RÈGLES SPÉCIALES

- Le théâtre d'opérations de la Baltique est activé.
- Le théâtre d'opérations de Sibérie est activé. Ajoutez des indépendants A2 dans toutes ces zones.
- Le Mecklembourg et la Poméranie font partie de l'Empire.
- Le marchand danois de la mer du Nord commence à être traité de manière standard (peut être éliminé).
- La Pologne et la Russie s'intéressent au théâtre d'opérations de la Baltique.
- Placez 1 marchand néerlandais dans le centre de commerce de la mer Baltique. Ce marchand ne peut pas être retiré tant que les Pays-Bas ne sont pas activés.

ÉVÈNEMENTS ACTIFS

- Vasco de Gama
- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- "Tercios"



TOUR 6 (1565)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Huguenots	8		Bordeaux, Clermont, Orléans, Toulouse, Narbonne	
Pays-Bas	10	Zones nationales sur la carte principale		

RÈGLES SPÉCIALES

- Jusqu'à ce que la guerre éclate, les Pays-Bas et l'Espagne sont alliés.
- Les marchands hollandais de Mer du Nord et de la mer Baltique sont traités de manière standard, ils peuvent être éliminés (il y en a 1 dans chaque centre dès le tour 1).
- Distance des opérations navales : 2 en Méditerranée et 1 dans le reste.
- Capacité du centre de commerce de Méditerranée orientale : 3.
- Capacité du centre de commerce du Golfe persique et de Mer Rouge : 3.
- Capacité du centre de commerce de la mer des Caraïbes : 2
- Capacité des autres centres de commerce des mini-cartes : 0
- Les parties suivantes de la carte sont inactives :
 - Théâtres d'opérations : Afrique
 - Provinces : Portugal, Empire moghol
 - Zones : Géorgie, Kaboul, Java, Bornéo
- Aucune flotte ne peut entrer ou sortir de Méditerranée (jusqu'à ce qu'un évènement futur en décide autrement).
- Ceux qui ont un symbole de croix sur leur capitale sont protestants, et les autres sont catholiques.
- Le coût de la diplomatie entre chrétiens et musulmans est augmenté de 1 (pas la mise maximale).

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- Tercios
- Réforme écossaise
- Calvin

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE, CE
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Hongrie	SEE
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Mamelouks	EM, TE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Ligue de Schmalkalden	CE
Suède	BT
Danemark	BT
Huguenots	CM, WE, CE
Pays-Bas	CE, WE, BT

RÈGLES SPÉCIALES : GUERRE DE RELIGION (Tours 6, 7 et 8)

- La paix entre les adversaires n'est pas obligatoire (la guerre peut être déclarée à nouveau pendant le tour).
- Les déclarations de guerre entre les prétendants français n'entraînent pas de perte de moral.
- Toutes les cartes CB où la France apparaît sont ignorées. À la place, elles sont traitées comme des CB entre la France, les Huguenots et la Ligue catholique (sans les PV supplémentaires s'ils sont déjà en guerre).
- Les puissances en guerre contre les puissances françaises ne peuvent pas entrer dans les zones nationales françaises (à l'exception de Calais, si elle n'est pas française).
- Les troupes expéditionnaires peuvent être envoyées de la manière habituelle.
- Lors des conditions de paix (entre puissances françaises), les zones prises aux adversaires qui perdent la guerre ne sont pas restituées (sauf les zones clés en France au tour 6). Les puissances françaises sans possessions disparaissent immédiatement.
- Les prétendants comptent des PV pour la **victoire militaire** entre eux.
- Tour 6** : Les puissances françaises qui s'effondrent commencent le tour 7 avec les possessions restantes.
- Tour 7** : les Huguenots et la Ligue catholique appliquent les règles d'effondrement (à condition que la paix ne soit pas conclue avec la carte CATHERINE DE MEDICIS).
- Tour 8** : Les prétendants français appliquent les règles d'effondrement.
- Les guerres de religion françaises se terminent lorsqu'il ne reste plus qu'un seul prétendant, ou à la fin du T8, auquel cas le vainqueur est la puissance qui ne s'est pas effondrée et qui possède le plus grand nombre de zones en France (les égalités sont résolues en utilisant la vitalité).
- Tour 9** : À la fin du tour, les zones indépendantes A3 en France deviennent des rébellions R3.

Fin de la guerre

- Si le vainqueur n'est pas la France, il remplace toutes ses unités militaires par celles de la France (en respectant les vétérans) et remplace l'instabilité de la France par la sienne. Le joueur qui contrôlait la France la reprend immédiatement (mais peut maintenant être protestant pour le reste de la partie).
- Si les protestants gagnent, au cours du prochain tour, la France sera alliée à l'Angleterre et à la Hollande. Si la Ligue catholique gagne, elle sera alliée à l'Espagne.

TOUR 7 (1580)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Ligue catholique	8		St. Quentin, Calais (si non anglais), Rouen, Rennes, Brest	Savoie

RÈGLES SPÉCIALES

- Règles spéciales pour les guerres de religion françaises (voir tour 6).

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- Tercios
- Réforme écossaise
- Calvin
- Astrolabe nautique

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As, WE
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE, CE, WM
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Suède	BT
Danemark	BT
Huguenots	CM, WE, CE
Pays-Bas	CE, WE, BT
Ligue catholique	CM, WE, CE

TOUR 8 (1595)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Moghols	4	Zones nationales	Kaboul	
Portugal	14	Zones nationales	Zanzibar, Hormuz, Ceylan, Malacca, Sumatra.	

RÈGLES SPÉCIALES

- Règles spéciales pour les guerres de religion françaises (voir tour 6).
- Les Moghols commencent avec une instabilité initiale de 6.
- Le théâtre d'opérations africain est activé (placer des A2 indépendants dans toutes les zones indépendantes).
- La capacité du centre de commerce de l'Océan indien est de 1.
- La capacité du centre de commerce africain est de 1.
- La capacité du centre de commerce de l'Atlantique Sud est de 2.
- La capacité du centre de commerce de la mer de Chine est de 2.
- Les zones nationales portugaises de la péninsule ibérique comptent comme zones nationales espagnoles selon le résultat de la carte "ANTOINE PRIEUR DE CRATO".

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- "Tercios"
- Réforme écossaise
- Calvin
- Astrolabe nautique
- Union ibérique / Prieur de Crato

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As, WE
France	CM, WE, CE
Angleterre	WE, CE, WM
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	EM, TE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Côtes barbaresques	WM, CM
Suède	BT
Danemark	BT
Huguenots	CM, WE, CE
Pays-Bas	CE, WE, BT
Ligue catholique	CM, WE, CE
Portugal	TE, Sa, Af, In, As
Moghols	In

TOUR 9 (1610)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Union protestante	9		Palatinat, Wuzburg, Hesse, Bohême	Brandebourg

RÈGLES SPÉCIALES

- Si les Hospitaliers existent toujours, ils disparaissent, et la zone de Malte devient inactive. Le reste de ses zones deviennent des zones indépendantes de niveau 3.
- La puissance majeure Côtes barbaresques disparaît et est remplacée par la puissance mineure du même nom. Les possessions de la puissance majeure font partie de la puissance mineure.
- La puissance mineure Florence disparaît (ses zones deviennent inactives).
- La puissance mineure Palatinat disparaît (la zone est réincorporée dans les États allemands) et la puissance mineure Saxe apparaît (elle ne fait plus partie de la précédente).
- La puissance mineure Bohême disparaît.
- Si la Ligue de Schmalkalden continue d'exister, aux fins des événements, elle compte comme l'Union protestante, incorporant, dans son cas, les natifs de l'Union protestante. Dans le cas contraire, la nouvelle puissance apparaît.
- La puissance mineure de la Ligue catholique apparaît, alliée à l'Autriche.
- Le pouvoir mineur des Amérindiens apparaît.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA GUERRE DE TRENTE ANS (Tours 9, 10 et 11)

- Les cartes d'alliance de puissance mineure de la Bavière, des États allemands et du Brandebourg sont retirées de la pioche.
- La carte Élection impériale est retirée de la pioche.
- Pendant la guerre de Trente Ans, les puissances mineures de la Bavière et des États allemands disparaissent (Rappel : Toutes les zones impériales non contrôlées par une puissance appartiennent à l'empire, mais ne sont plus des zones nationales).
- Les puissances alliées aux précédentes cessent de l'être.
- L'Autriche est l'empereur.
- Si elle n'est pas alliée à l'Autriche ou à l'Espagne, la Ligue catholique s'allie à l'Autriche.
- L'Espagne ne peut effectuer des mouvements tactiques dans les États allemands que si l'Autriche a un niveau d'instabilité supérieur à 10.

Fin du tour :

- 2 PV pour la puissance ayant le plus de possessions dans la province des États allemands.
- 1 PV pour la puissance ayant le plus de possessions dans la province de Bohême.
- (Dans les deux cas, s'il y a égalité, personne ne gagne de PV).

TOUR 10 (1625)

RÈGLES SPÉCIALES

- La Poméranie passe sous contrôle suédois (les troupes non suédoises présentes dans la zone doivent effectuer une retraite stratégique).
- L'Union protestante disparaît. Toutes ses possessions deviennent des zones indépendantes de niveau 3.
- La puissance mineure Ligue catholique : sinon, s'allie avec l'Autriche.
- La puissance mineure Brandebourg : sinon, s'allie avec la Suède.
- Les soumissions suédoises dans les zones indépendantes d'Europe centrale sont automatiques (même sans ravitaillement).

RÈGLES SPÉCIALES DE LA GUERRE DE TRENTE ANS (Tours 9, 10 et 11)

- (Voir tour 9)

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As, WE
France	CM, WE, CE, Na, Ca, Sa
Angleterre	WE, CE, WM, Na, Ca, Sa
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	MOr, EE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Suède	BT
Danemark	BT
Union protestante	CE
Pays-Bas	CE, WE, BT, Na, Sa, Ca, In, Af, As, TE
Portugal	TE, Sa, Af, In, As
Moghols	In

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- Tercios
- Réforme écossaise
- Calvin
- Astrolabe nautique
- Union ibérique / Prieur de Crato
- Galion

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Angleterre	WE, CE, WM, Na, Ca, Sa, Af, TE, In, As

EVENEMENTS ACTIFS	
-------------------	--

TOUR 11 (1640)

DEPLOIEMENT				
Puissance	Points	Zones nationales	Domaines	Alliés
Royalistes	7	York, Newcastle, Chester, Pays de Galles, Bristol, Plymouth		Confédération irlandaise
Parlementaires	7	Reste des zones nationales en Angleterre		Écosse

INTÉRÊT	
Puissance	Intérêt
Espagne	WM, CM, CE, Ca, Sa, As, WE
France	CM, WE, CE, Na, Ca, Sa
Parlementaires	WE, CE, WM, Na, Ca, Sa, Af, TE, In, As
Autriche	CE, CM, SEE
Venise	CM, EM, TE, SEE
Pologne	CE, EE, SEE, BT
Ottomans	CM, EM, TE, SEE
Perse	MOr, EE, In
Russie	EE, BT, Si
Crimée	EE
Suède	BT
Danemark	BT
Pays-Bas	CE, WE, BT, Na, Sa, Ca, In, Af, As, TE
Portugal	TE, Sa, Af, In, As
Moghols	In
Royalistes	WE, CE, WM

RÈGLES SPÉCIALES

- La puissance mineure de l'émirat de disparaît (ses zones sont toujours actives mais indépendantes de niveau 3).
- La puissance mineure Sultanat des Indes orientales apparaît (la zone de Bornéo est activée).
- La puissance mineure Confédération irlandaise apparaît.
- Si le Portugal péninsulaire était un domaine espagnol, il redevient maintenant celui du Portugal (avec la flotte E3). Jusqu'à ce que la guerre éclate, le Portugal et l'Espagne sont alliés.
- Brandebourg : sinon, s'allie avec la Suède.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA GUERRE DE TRENTE ANS (Tours 9, 10 et 11)

- (Voir tour 9)

GUERRE DES TROIS ROYAUX RÈGLES SPÉCIALES (Tour 11)**Début du tour**

- Toutes les forteresses et les troupes britanniques sont retirées des îles britanniques (qui restent disponibles).
- Les parlementaires héritent des marqueurs, de l'instabilité, des alliés de l'Angleterre et de tout ce qui se trouve en dehors des îles britanniques.
- Déployez d'abord les Parlementaires, puis les Royalistes.
- Dans les cartes, toutes les références à l'Angleterre concernent les parlementaires.
- Aucune puissance étrangère ne peut entrer dans les îles britanniques pendant la guerre.
- L'Écosse s'allie aux Parlementaires (1 PV au joueur qui la joue s'il est différent des Parlementaires).
- La Confédération irlandaise s'allie aux royalistes. Elle possède toute l'Irlande.

L'éclatement de la guerre

- Placez une rébellion de niveau 3 à Inverness.
- Tant que cette révolte est en place : Les soumissions royalistes dans cette zone sont automatiques (même sans ravitaillement).
- Placez des rébellions de niveau 3 en Ulster et à Cork. Tant que ces révoltes sont en place : Les soumissions parlementaires dans ces régions sont automatiques (même sans ravitaillement).
- Les deux camps appliquent les règles d'effondrement.

Fin de la guerre / fin du tour

- La paix est faite normalement (si à la fin du tour il y a égalité, pour les effets suivants, les parlementaires sont considérés comme gagnants).
- Le gagnant devient le propriétaire des zones et des marchands ennemis.
- Toutes les unités militaires ennemies deviennent disponibles, ou sont éliminées si elles sont royalistes (sans entretien).
- Si les parlementaires gagnent, les zones contrôlées par la Confédération d'Irlande (si elles sont toujours alliées aux royalistes) deviennent des rébellions de niveau 3.
- Si les Royalistes gagnent, elles sont prises par le joueur qui contrôlait les Parlementaires (après avoir compté les PV).
 - Les zones d'Écosse (si elles sont toujours alliées aux Parlementaires) deviennent des rébellions de niveau 3.
 - Les marqueurs royalistes sont remplacés par des marqueurs anglais.
- Dans le cas contraire, le gagnant s'allie à l'Écosse.
- Le niveau d'instabilité est de 8.
- Après la guerre, les événements concernant l'Angleterre s'appliquent au vainqueur.

EVENEMENTS ACTIFS

- Traité de Tordesillas
- Luther
- Traité de Saragosse
- Actes de suprématie
- Réforme écossaise
- Calvin
- Astrolabe nautique
- L'armée moderne
- Galion

11. CONSEILS DE JEU

Cette section s'adresse principalement aux joueurs novices. Voici quelques conseils pour vous aider à vivre une expérience de jeu plus satisfaisante. Le jeu présente une certaine complexité, et il existe de nombreuses relations entre les différentes règles que nous pensons devoir mettre en évidence.

Le conseil le plus important est le suivant : Ne perdez pas de vue le fait qu'**URR est un jeu qui se gagne par des points de victoire**. Par conséquent, vos actions doivent être dirigées pour les obtenir. Il y a des PV plus faciles que d'autres, certains coûtent beaucoup d'actions et d'autres moins. Certains sont plus soumis au hasard et d'autres sont plus sûrs. Analysez la situation et optez pour le plus facile et le plus sûr.

Ne prenez pas les guerres comme quelque chose de personnel, si vous perdez par 1 et qu'il n'y a que les PV de la guerre en jeu, parfois il vaut mieux laisser faire (à la fin vous n'augmenterez qu'un peu l'instabilité). De plus, même si la guerre n'intéresse aucun camp, se lancer dans une simple bataille et s'y arrêter (c'est mieux si vous gagnez, bien sûr !) est plus rentable que de ne rien faire ; une guerre avec un bonus de PV qui n'est pas gagnée, profite à tous sauf à ceux qui sont impliqués (puisque aucun d'eux ne gagne de PV).

Il faut aussi savoir se rendre à temps (n'oubliez pas qu'étant donné le cas, l'adversaire ne peut pas refuser). Si les vents soufflent en sa faveur, laissez-le se battre contre un autre joueur, il sera temps de vous renforcer. Parfois, il est même bénéfique de mettre fin à une guerre victorieuse (forcer la fin), afin de pouvoir se consacrer à des objectifs plus productifs.

La planification de la campagne est également très importante, on aura souvent intérêt à terminer la guerre rapidement avec une ou deux batailles. D'autres fois, il sera préférable d'entamer une campagne d'attrition, en évitant les batailles tout en retardant l'avancée de l'ennemi, et en gagnant du terrain sur d'autres fronts. En fait, il est relativement courant de gagner la guerre en n'ayant livré aucune bataille (ou même en ayant perdu les batailles).

Pour la défense, essayez de ne pas laisser les zones frontalières à une distance de plus de 2 de vos propres troupes (ou forteresses), ne rendez pas la tâche trop facile à l'ennemi. Et si vous avez un meilleur chef avec cette troupe, vous verrez les problèmes de l'ennemi à l'avance. Et si vous avez 2 troupes et un chef, ces problèmes seront rapidement mis à mal. Normalement, cela suffit à retarder l'adversaire assez longtemps pour que vous puissiez terminer ce que vous faites et l'affronter plus tard (si vous êtes intéressé).

Sur mer, les choses sont similaires. Avec une supériorité navale, l'ennemi deviendra presque imprenable, les forteresses côtières seront bien défendues, et de grands avantages logistiques seront obtenus. N'abandonnez pas la mer à un adversaire plus fort ; les problèmes que peut causer une seule escadre (sans avoir l'intention de s'engager dans un combat direct) compensent amplement leur coût d'entretien élevé.

Pour les batailles terrestres, choisissez judicieusement la taille ; les combats avec 4 ou 5 unités par camp,

deviennent parfois des désastres (ou des succès) majeurs que certains camps ne peuvent se permettre. Une bataille à deux contre deux, a le même effet sur le moral, et les dégâts potentiels sont plus limités.

Lors de la promotion des vétérans, rappelez-vous que les troupes de catégorie 4, ont les mêmes probabilités de gagner des batailles que celles de 3, mais les pertes qui y sont liées sont beaucoup plus importantes (et aussi leur influence dans la création de nouveaux vétérans). Si vous voulez gagner la guerre et vous consacrer à autre chose, promouvez des troupes de catégorie 2 en 3. Si vos plans sont de ne pas cesser de frapper, une base de troupes de catégorie 4 fera de votre armée à long terme une machine inarrêtable.

En ce qui concerne les actions qui augmentent l'instabilité (chefs extraordinaires, diplomatie et technologie), essayez de ne pas sur-dépenser. Gardez à l'esprit qu'une hausse de 3 est approximativement équivalente, selon le contexte, aux actions d'une carte de même valeur. Évaluez bien la situation (et celle de vos adversaires) avant d'augmenter l'instabilité.

Le commerce est un autre aspect important du jeu, ne le perdez pas de vue, mais pour le maintenir vous avez besoin (normalement) d'une flotte ; vos adversaires aussi. N'ayez pas de remords à déclarer la guerre aux joueurs qui sont entrés dans des centres de commerce où ils n'avaient pas de flotte pour les protéger. Rappelez-vous que les actions des corsaires étaient parfaitement courantes à cette époque.

Et enfin un conseil de "fair play". Ce n'est pas expressément interdit dans les règles, mais essayez de prendre vos puissances dans des "compartiments séparés". Lorsque vous négociez en tant que Vénitien, vous êtes le Doge, et lorsque vous le faites en tant que Russe, le Tsar. Les accords entre joueurs du style "si je me rends à Venise, tu te rends à la Russie" vont à l'encontre de l'esprit du jeu.

Et maintenant ... profitez d'URR !

12. NOTES DES CONCEPTEURS

Ultima Ratio Regis est né de l'envie de concevoir un jeu capable de couvrir l'époque moderne (comme le fait le célèbre "*Europa Universalis*") avec des mécaniques modernes, fluides et maniables, et de corriger de nombreux bugs que nous avons pu constater ces 20 dernières années dans de nombreux jeux historiques "multi-joueurs". Nous savons que de nombreux fans sont conscients de ces défauts, et certains nous ont déjà demandé comment URR les traitait. Nous essayons de dissiper certains de ces doutes.

12.1 Puissances en jeu

L'un des aspects qui pourrait attirer davantage l'attention de ceux qui abordent le jeu pour la première fois est que chaque joueur contrôle plusieurs puissances. Il existe peu de jeux où cela se produit, et la plupart partagent le même défaut : les joueurs finissent par utiliser tous leurs pays de manière coordonnée, comme s'ils n'en formaient qu'un seul, ce qui n'est pas du tout historique. Dans Ultima Ratio Regis, les puissances fonctionnent comme des compartiments étanches, et

elles le font avec des mécanismes et des règles tout à fait crédibles. Pour commencer, la carte est divisée en grands théâtres d'opérations et chaque puissance a des "intérêts" et ne peut opérer que dans quelques-uns d'entre eux (sur les autres théâtres, elle ne peut pratiquement rien faire). Chaque puissance a également des objectifs très spécifiques, des événements de guerre et des "casus belli" qui la conduisent dans la direction historique. Disons qu'un joueur contrôle la France et la Perse ; le jeu ne l'empêche pas de déclarer la guerre avec les deux à la fois à l'Empire ottoman, mais le faire avec la France n'a tout simplement aucun sens. La France subira une pénalité importante pour ne pas avoir de casus belli ; elle pourra à peine mener des opérations militaires contre les Ottomans car elle n'a aucun intérêt dans le théâtre d'opérations de Méditerranée orientale. Et tout cela pour n'obtenir aucun point de victoire. D'un autre côté, contrôler plusieurs puissances présente de nombreux avantages pour un jeu de ce type : Vous n'avez pas besoin de "règles de remplissage" ou de "comptabilité" avec l'économie du pays pour que les joueurs aient quelque chose à faire quand ils ne sont pas en guerre (dans URR vous êtes toujours impliqués dans des guerres, parfois plusieurs en même temps, il est normal que vous soyez débordés). Les joueurs sont plus impliqués dans tout ce qui se passe dans le jeu, car ils opèrent sur différents théâtres sur toute la carte et jouent en même temps dans des pays aux styles de jeu très différents. Avec les mécanismes d'URR, il est facile d'ajouter de nouvelles puissances ou de les faire disparaître, et il peut accueillir un nombre très variable de joueurs. Toutes les puissances sont régies par les mêmes règles générales et moins de règles spéciales sont nécessaires. Tout cela ne signifie pas que le joueur ne peut pas avoir une puissance qui soit sa préférée ou sa principale puissance, soit en raison de préférences personnelles, soit parce qu'elle est vraiment la plus importante historiquement parlant, ou la plus active.

12.2 Carte et marqueurs

Vous avez peut-être été effrayé en voyant le nombre de pions que compte le jeu (plus de 700). Ne vous inquiétez pas, la raison d'un si grand nombre de pions est principalement parce qu'il y a beaucoup de pays. En pratique, sur la carte il y en a relativement peu, même les puissances majeures comme l'Espagne ou l'Empire ottoman ont à peine une douzaine d'unités militaires sur le plateau, et ils les ont aussi empilés en formant des armées ou des flottes. Quant aux marqueurs de contrôle, la plupart des zones sur la carte sont déjà à la couleur de la puissance qui les contrôle normalement, donc très peu sont placés, et la carte est généralement assez claire. Il en est ainsi des extrêmes qui nécessitent quelques explications, comme c'est le cas de la Hongrie et des Mamelouks. Si vous regardez la carte, vous verrez que, contrairement aux autres puissances, ces deux-là n'ont pas de zones sur la carte à leur couleur, mais sont à la couleur de l'Empire ottoman. La raison en est que ces pays ne durent généralement que les deux ou trois premiers tours, puis s'effondrent, disparaissent, et leurs zones finissent presque toujours dans les mains des

Ottomans. Si leur couleur avait été utilisée sur la carte, cela vous aurait évité de placer des marqueurs de contrôle de ces puissances pour les 3 premiers tours, mais vous obligerait à utiliser des marqueurs ottomans pour les 17 tours restants, il est beaucoup plus propre et plus pratique de faire le contraire. Cela n'empêche pas la Hongrie de se retrouver entre les mains de l'Autriche (bien que cela arrive rarement), ou l'Égypte entre les mains d'un joueur vénitien un peu audacieux (et téméraire). Avec l'empire colonial espagnol, quelque chose de similaire se produit, la plupart des régions d'Amérique du Sud et d'Amérique centrale sont déjà aux couleurs de l'Espagne, alors qu'au début du jeu (1490) l'Espagne n'a même pas découvert l'Amérique, il arrive qu'en l'espace de 5 ou 6 tours, presque toutes ces régions se retrouvent en son pouvoir et continuent ainsi jusqu'à la fin du jeu. Encore une fois, il est plus pratique d'utiliser la couleur de l'Espagne sur la carte, de les couvrir pendant le déploiement avec des marqueurs de contrôle d'indépendants actifs, et au fur et à mesure que l'Espagne conquiert son empire, au lieu de placer ses marqueurs de contrôle, elle retire les indépendants, laissant la carte de plus en plus propre. Quelque chose de similaire a également été fait avec la Sibérie et certaines parties de la Russie comme la Horde d'Or, l'Astrakhan ou la Livonie.

12.3 Évolution des puissances

Toutes les informations relatives à une puissance (vitalité, économie, règles spéciales, objectifs...) sont condensées sur une carte qui peut évoluer dans le temps. Au fur et à mesure de la partie, certaines puissances, comme l'Espagne ou l'Empire ottoman, verront à certains tours leur carte être remplacée par une carte plus mauvaise, avec moins de vitalité, moins de revenus, moins d'unités d'élite, ... D'autre part, d'autres puissances, comme l'Angleterre, la France ou la Russie, verront leur carte nationale s'améliorer et leurs capacités augmenter, passant du statut de pays de second ordre à celui de superpuissance.

Il y a des puissances qui sont soumises aux règles d'effondrement et qui peuvent disparaître après avoir perdu une guerre (comme les Mamelouks ou la Hongrie), ou qui finiront par devenir des états mineurs qui ne sont plus contrôlés par aucun joueur (Danemark ou Venise). D'autres rejoignent le jeu au fur et à mesure (comme la Suède et les Pays-Bas), ou ne dureront que le temps d'une guerre (comme les Huguenots et la Ligue catholique pendant les guerres de religion françaises).

12.4 Éléments de décision

Après avoir lu les trois sections précédentes, vous vous demandez peut-être si URR n'est pas un jeu trop rigide et trop axé sur l'histoire ; la réponse à cette question est oui et non à la fois. C'est un jeu qui suit à peu près le cours de l'histoire, mais qui permet beaucoup de variations à l'intérieur de celle-ci. Si l'on prend l'exemple d'un joueur qui contrôle la France et la Perse, on constate qu'au cours des premiers tours de jeu, la France est continuellement en guerre contre l'Espagne (guerres d'Italie), et la Perse est la moitié du temps en guerre contre l'Empire ottoman. C'est un scénario historique qui est toujours le

même, cependant ce n'est qu'un cadre dans lequel beaucoup de choses peuvent se produire. Certains tours des guerres d'Italie seront marqués par de grandes batailles terrestres avec de nombreuses pertes pour les deux camps ; dans d'autres tours, les joueurs ne feront presque rien et seront occupés sur d'autres "fronts" ; et d'autres tours peuvent être une guerre de manœuvre complexe avec presque aucune bataille. De plus, dans certains tours, d'autres puissances comme Venise ou l'Autriche peuvent (ou non) intervenir.

Pour illustrer ce qui précède, si lors d'un tour, la France subit une défaite catastrophique en Italie, le joueur retournera probablement les ressources de ses cartes dans une campagne intense en Mésopotamie avec la Perse. Lors d'un autre tour ou d'une autre partie, la Perse ne fera peut-être presque rien et la plupart des ressources du joueur seront absorbées par la France et les guerres d'Italie. Multipliez cela par le nombre de puissances en jeu (qui peut être de 15 ou 16) et ajoutez au cocktail des changements secondaires inattendus de la part de puissances mineures clés (par exemple l'Écosse au milieu d'une guerre entre la France et l'Angleterre), des avancées technologiques, ou des casus belli et des guerres en dehors du scénario historique (ce qui existe aussi), et le résultat est qu'il n'y a pas deux parties identiques.

12.5 Évènements génériques

Dans URR, il existe deux types d'évènements : les évènements historiques (qui se déroulent lors de tours spécifiques) et les évènements génériques. À chaque tour, vous devez assembler le talon de cartes en prenant toutes les cartes historiques de ce tour précis, puis une sélection aléatoire de cartes génériques qui complètent le jeu jusqu'à environ 40, qui sont ensuite distribuées aux joueurs.

Ces dernières peuvent sembler être un bouche-trou, mais elles ne le sont pas. Dans ces cartes génériques se trouvent l'activation de puissances mineures (qui permettent de changer d'allié), des casus belli inattendus ou des avancées technologiques qui peuvent modifier le cours d'une guerre. L'introduction de seulement une partie de ces évènements, également au hasard, ajoute de la tension au jeu et rend imprévisible le déroulement de ce tour.

12.6 Système de combat

Peut-être à cause de son apparence (carte graphique, jeu guidé par les cartes, et troupes très génériques), URR semble être un jeu purement stratégique, où les principales décisions que les joueurs peuvent prendre concernant leurs armées ou leurs flottes se réduisent à faire des batailles. Il s'agit en fait d'un jeu presque opérationnel. Ceci grâce à la combinaison de concepts tels que la taille des batailles, les handicaps et enfin le combat de soumission.

L'ampleur de la bataille peut varier en fonction du terrain, du type de général ou de la supériorité navale. Ceci est maillé avec un système de handicaps qui peuvent réduire la qualité des troupes, également en fonction du terrain, des généraux, du soutien naval, etc. Ce sont là

quelques-uns des facteurs qui déterminent quand et où les joueurs ont intérêt à se battre. Les sièges et les combats de soumission complètent le système ci-dessus, permettant aux puissances de forcer leurs ennemis à dépenser beaucoup plus de ressources pour avancer et occuper des zones. Ce type de stratégie provoque l'usure de l'ennemi sous la forme d'unités dispersées, ce qui permet aux joueurs de mener une guerre presque sans faire de batailles. La durée ou le coût d'une campagne et la durée pendant laquelle un joueur peut utiliser cette tactique de retardement dépendront également de la mesure dans laquelle il peut céder du terrain sans commencer à perdre des zones clés ou des alliés. Ou simplement s'il souhaite rendre la campagne plus courte ou plus longue pour d'autres considérations stratégiques.

12.7 Chefs

La sélection aléatoire des généraux est un autre élément qui sert à ajouter des éléments de décision au jeu. Puisque s'efforcer d'obtenir un général d'un type particulier peut s'avérer très coûteux ou simplement inefficace, les joueurs finissent souvent par adapter leur stratégie à ce qu'ils obtiennent. Ainsi, un général tactique peut encourager le joueur à rechercher des batailles frontales décisives, tandis qu'un général déterminé peut le pousser dans une campagne d'attrition ; ou encore un amiral peut ouvrir la possibilité d'attaquer des cibles ennemies par le biais d'opérations navales et de débarquements complexes.

Les généraux historiques (qui entrent en jeu par évènement) dans les versions antérieures du jeu différaient des généraux en ce qu'ils pouvaient avoir plus d'une capacité ou caractéristique. Cela a donné lieu à des situations complexes à résoudre et nous avons finalement changé cela ; maintenant ils ont aussi une seule capacité.

Ces généraux historiques ont encore l'avantage de ne pas avoir à payer de malus pour eux, le joueur sait à l'avance quand ils vont apparaître, et aussi de quel type ils vont être. De plus, lorsque certains d'entre eux entrent en jeu, ils "convertissent" des unités en vétérans (la carte d'évènement elle-même l'indique), ces vétérans représentent les réformes de l'armée que ces personnages exceptionnels ont introduites ; ce qui se produit depuis l'époque de Philippe de Macédoine. Cela uniformise et simplifie le fonctionnement des généraux, mais en même temps, les généraux historiques sont mieux représentés. La perte de la moitié des vétérans à la fin du tour représente dans ce cas que d'autres puissances finissent par copier ces réformes (en appliquant à nouveau une règle générique qui affecte également les vétérans résultant du combat).

12.8 Instabilité

Ce que dans URR on appelle l'instabilité intègre non seulement le mécontentement et le niveau d'instabilité interne d'une puissance, mais aussi l'état de son économie. Dans les premières versions du jeu, l'économie et l'instabilité étaient séparées, mais il s'agissait de deux éléments avec de nombreux vases

communicants. À un moment donné, nous avons réalisé qu'il était plus pratique et plus simple de tout intégrer dans un seul système.

Un niveau élevé d'instabilité peut signifier que le pouvoir est fortement endetté, ce qui se traduit au final par des troubles internes (impôts excessifs, inflation et difficultés dans la vie quotidienne des habitants de ce pays). On peut aussi l'interpréter à l'inverse ; l'agitation sociale, quelles qu'en soient les causes (politiques, religieuses...), finissent par se traduire par des difficultés économiques, c'est-à-dire une moindre capacité à collecter les impôts ou à recruter et entretenir l'armée.

12.9 Vitalité des puissances

La vitalité est l'une des caractéristiques les plus représentatives de la force d'une puissance, et elle est imbriquée dans de nombreux autres mécanismes du jeu, d'une manière difficile à percevoir à la simple lecture des règles.

Par exemple, pendant une guerre, une puissance a autant de points de moral qu'elle a de vitalité. Si à tout moment elle n'a plus de points de moral, elle doit se rendre immédiatement ; cela conditionne souvent la manière dont une campagne militaire est menée : Les puissances ayant très peu de points de moral, comme la Hongrie qui n'en a que 2, sont fragiles et risquent souvent tout en une seule bataille comme c'était le cas historiquement (vaincues dans une bataille terrestre sur une zone clé, elles perdent soudainement 2 points de moral et doivent se rendre). En revanche, les puissances ayant beaucoup de points de moral (4 ou 5) ont non seulement plus de résistance pendant une guerre, mais elles peuvent jouer une campagne d'attrition contre les puissances qui ont moins de points, sachant que dans une longue guerre, leur adversaire sera obligé de se rendre plus tôt.

Lorsqu'elles misent sur de petits états alliés ou des technologies, les puissances peuvent miser au maximum autant de points d'instabilité que leur vitalité, de sorte que celles qui ont plus de vitalité ont également plus de chances d'obtenir ces alliés et technologies.

La vitalité influence également la concurrence commerciale, donnant un certain avantage aux puissances ayant un niveau plus élevé.

Enfin, l'instabilité de la puissance est comparée à la fin du tour à sa vitalité, et selon qu'elle est inférieure, supérieure ou supérieure au double de la vitalité, il peut subir différentes pénalités.

12.10 Moral et conduite de la guerre

Un autre aspect original d'URR est le moral pendant la guerre. Comme indiqué plus haut, une puissance possède autant de points de moral que de points de vitalité, représentés par des pions. Chaque fois qu'une puissance perd une bataille, un allié ou une zone clé, elle doit céder un de ses pions de moral à celui qui lui a infligé la défaite. Si jamais elle n'a plus de points de moral, elle se rend immédiatement.

Quand une guerre est terminée, la puissance gagnante est celle qui a pris le plus de points de moral à l'autre, et les réparations de guerre que le vainqueur peut exiger sont aussi nombreuses que la différence de points de moral.

Dans URR les territoires ennemis occupés pendant une guerre ne sont pas automatiquement cédés au conquérant ; il doit les exiger en dépensant des points de réparation de guerre, et ceux qu'il ne peut (ou ne veut) pas exiger, doivent être rendus à leur propriétaire d'origine (ce concept sera certainement familier à ceux d'entre vous qui connaissent le jeu vidéo *Europa Universalis*).

De plus, les points de moral perdus peuvent être traduits en points d'instabilité à la fin de la guerre (fatigue de guerre), ce n'est donc pas la même chose une guerre où le vainqueur a 2 points de moral du perdant et le perdant 0 du vainqueur, que celle où les points sont respectivement de 5 et 3. Bien que les réparations de guerre soient les mêmes (deux dans les deux cas), dans le second cas, la guerre a été plus intense et plus dure, et l'impact sur l'instabilité (ou l'économie) sera plus négatif. Ce système agile et simple évite les "guerres totales jusqu'au dernier homme" qui sont antihistoriques et dénaturent de nombreux autres jeux de ce style.

12.11 Diplomatie

La diplomatie sans aucune limite peut être amusante dans des jeux plus légers, mais elle ne tient pas compte des conditions historiques de l'époque et, à notre avis, elle n'est ni crédible ni réaliste.

Dans l'URR, les guerres sont conditionnées par des événements historiques ou casus belli. Une puissance peut déclarer la guerre à une autre sans avoir de casus belli, mais en le faisant elle doit donner à cette dernière un point de moral, c'est-à-dire qu'elle commence à "perdre". Ceci, en plus d'être une pénalité nécessaire pour que le jeu soit historique, représente l'opposition interne à une guerre qui n'a aucune raison d'être déclarée. Malgré cela, ces déclarations de guerre arrivent parfois, mais le joueur doit savoir très bien ce qu'il fait. Le faire avec une puissance qui a 5 points de moral (comme l'Empire Ottoman) contre une qui n'a que 2 points (comme les Mamelouks) peut finir par réussir, mais contre une puissance avec 4 points de moral (comme l'Autriche par exemple) c'est très dangereux.

Les alliances entre puissances sont également limitées aux alliances historiques, et la coopération entre alliés se limite, en gros, à l'envoi de corps expéditionnaires, à des redéploiements stratégiques et à un soutien naval.

De même, il y a beaucoup de diplomatie entre les joueurs, bien qu'elle soit quelque peu différente des autres jeux du même style. Il s'agit généralement d'une diplomatie en tête-à-tête, qui tourne autour des intentions d'un joueur concernant l'une de ses puissances ; jusqu'où il est prêt à poursuivre une guerre ou comment le soutien d'un allié potentiel va se matérialiser, pour donner quelques exemples.

Il n'est pas rare non plus de voir les deux mêmes joueurs porter des puissances ennemies qui se vident de leur sang à l'Est, par exemple, tout en collaborant joyeusement avec deux autres puissances, alliées à l'Ouest.

12.12 Économie

C'est un autre aspect qui peut finir par déformer un jeu aussi long s'il s'écarte trop de l'histoire. Il a été abordé en attribuant à chaque puissance un revenu fixe qui est indiqué sur sa carte de puissance. Il est possible de gagner des revenus supplémentaires par le commerce ou en contrôlant des zones clés non nationales.

En général, pour la plupart des puissances, le revenu fixe constitue la majeure partie, voire la totalité, de leurs ressources, bien que certaines, comme l'Espagne, Venise, les Pays-Bas ou l'Empire ottoman, puissent les doubler grâce à leur commerce et à leurs conquêtes. Ce revenu est utilisé pour l'entretien des unités militaires.

En revanche, une puissance peut dépenser plus qu'elle ne gagne, ce qui fera augmenter son instabilité à la fin du tour (qui, comme nous l'avons vu, représente aussi l'endettement et la progression de l'économie). Cela l'amènera à réduire son activité dans les tours suivants afin de redresser son économie. Ce système permet aux puissances de s'étendre au-delà de leurs ressources aux moments critiques, mais en même temps les empêche de se retrouver définitivement "hors-jeu".

De plus, le système est assez rond et simple : Les revenus de la majeure partie des puissances se situent entre 10 et 20 points ; l'entretien de nombreuses unités coûte 1 point (les flottes 2) ; ainsi, calculer l'économie de toutes vos puissances et les conséquences de leurs niveaux d'instabilité ne vous prendra que 2 ou 3 minutes à chaque tour, et vous pouvez le faire sans prendre de notes ni utiliser de pions.

12.13 Avancement technologique

Il est introduit par quatre cartes événements génériques qui donnent un avantage aux puissances qui les obtiennent mais seulement jusqu'à la fin du tour. Cela représente qu'il est copié par toutes les puissances après quelques années.

Le système est complété par quelques avantages supplémentaires qui peuvent durer plus longtemps et n'affecter que certaines puissances (comme les "Tercios" espagnols). Également avec des événements qui peuvent créer des changements permanents dans le jeu à partir de certains tours (comme l'Astrolabe nautique, qui augmente la distance des opérations navales, ou le Galion qui permet aux flottes d'attaquer et de raser les enclaves commerciales d'outre-mer).

12.14 Récit

De nos jours, un grand nombre de jeux sont publiés, et il est courant d'entendre parler de mécanique, mais moins de narration. La raison est sûrement que beaucoup de ces nouveautés sont des "eurogames", si abstraits que leur sujet peut souvent être remplacé par un autre qui ne modifie guère que l'aspect graphique. Ce n'est pas le cas de la plupart des jeux historiques et des wargames. Ceux d'entre vous qui sont fans de ces jeux et qui, comme nous, ont joué à des titres de sociétés comme Avalon Hill ou GMT Games pendant plusieurs décennies, je suis sûr que vous vous souvenez, des années plus tard, de parties aux résultats extraordinaires ou surprenants (personne ne se souvient d'une partie de Colons de Catane dix ans plus tard).

Dans URR, les événements historiques qui entrent et sortent du jeu lors des tours correspondants sont un élément essentiel de la construction de ce récit. La plupart d'entre eux ont un impact majeur sur le jeu, bien que certains aient très peu d'effet, voire aucun, comme dans le cas de l'événement "Luther". Ces cartes pourraient être éliminées, mais nous les avons délibérément incluses : elles servent à rendre le récit plus complet, et elles ont également une fonction didactique, en montrant aux joueurs ce que nous pensons être les événements les plus significatifs de l'époque.

En outre, les jeux historiques et les wargames ne seraient pas des simulations complètes sans éléments aléatoires. Ceux-ci représentent essentiellement tout ce qu'il est impossible de couvrir avec les règles parce que c'est trop extraordinaire, exceptionnel ou rare, mais que nous pouvons souvent lire dans les livres d'histoire. Ultima Ratio Regis comporte trois éléments aléatoires :

- La distribution aléatoire des événements entre les joueurs, comme dans tous les jeux de contrôle de cartes, sert à construire une histoire qui est différente dans chaque jeu, mais en même temps "rime" toujours avec ce qui s'est passé historiquement.
- En ce qui concerne le combat, si vous avez regardé les règles ou les exemples, vous avez vu qu'en gros, il est basé sur le lancement d'un dé à six faces pour chaque unité participante, afin d'obtenir un résultat qui ne peut pas être inférieur à la qualité de l'unité (quand c'est le cas, il est modifié pour figurer ce résultat minimum). Cela signifie qu'à long terme, les armées disposant des meilleures unités finissent par être victorieuses la plupart du temps, mais en même temps permet à des armées de qualité inférieure de gagner exceptionnellement grâce à un bon jet de dé. Là encore, il s'agit d'un élément nécessaire, car de telles choses sont arrivées. De cette façon, il contribue en même temps à rendre le récit du jeu épique et inoubliable, en permettant, par exemple et contre toute attente, aux Mamelouks de vaincre l'Empire ottoman dans une guerre, à l'Armada espagnole de débarquer les "Tercios" des Flandres en Angleterre, ou aux Ottomans de conquérir Malte.
- Le dernier élément qui apporte une contribution importante au récit est constitué par les généraux extraordinaires, dont nous avons déjà parlé, qui suscitent de véritables sentiments de fierté et d'admiration, ou de déception et de désenchantement.

12.15 Conclusion

En bref, vous avez entre les mains un jeu aux mécanismes assez originaux, qui est l'aboutissement de près de deux décennies de discussions et de dissertations autour de tous les jeux historiques "multi-joueurs" auxquels nous avons joué.

Au début, vous aurez peut-être du mal à percevoir son ampleur, mais nous sommes convaincus qu'en apprenant à la connaître, vous commencerez à l'apprécier et, surtout, à en profiter comme nous le faisons.



CREDITS

Création : Ignacio Torres Siles.

Conception graphique : Jesús Peralta García.

Remerciements : A tous les membres de l'association de wargame Alpha-Ares de Barcelone qui ont participé aux tests du jeu, en particulier Manuel Martínez Ramos, Antonio García Santos et Marcos Garrido Blanc.

Traduction française : Franck Aguggiaro (atouthasard_at_gmail.com)

<http://printandplay.games/>

