



*by Ed Beach*

# LIVRET DE REGLES



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Habford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

0512

---

**INDEX**

<b>1. INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>	<b>15. SIEGE .....</b>	<b>34</b>
<b>2. CARTE .....</b>	<b>3</b>	15.1 ASSAUT .....	34
2.1 ESPACE .....	3	15.2 FORCES DE SECOURS .....	36
2.2 CONTROLE POLITIQUE .....	4	15.3 BRISER UN SIEGE .....	37
2.3 INFLUENCE RELIGIEUSE .....	5	<b>16. AFFAIRES NAVALES .....</b>	<b>37</b>
2.4 MARQUEURS DE CONTROLE .....	5	16.1 MOUVEMENT NAVAL .....	37
2.5 AUTRES ELEMENTS DE LA CARTE .....	6	16.2 COMBAT NAVAL .....	39
<b>3.0 PUISSANCES ET DIRIGEANTS .....</b>	<b>7</b>	16.3 TRANSPORT NAVAL .....	40
3.1 JOUEUR .....	7	16.4 PIRATERIE .....	41
3.2 PUISSANCE .....	8	<b>17. CONSTRUCTION D'UNITES .....</b>	<b>42</b>
3.3 DIRIGEANT .....	8	17.1 UNITES TERRESTRES .....	43
<b>4. CARTES DE PUISSANCE .....</b>	<b>9</b>	17.2 UNITES NAVALES .....	43
<b>5. UNITES MILITAIRES .....</b>	<b>9</b>	<b>18. LA REFORME .....</b>	<b>43</b>
5.1 CHEFS .....	9	18.1 ACTIONS RELIGIEUSES .....	43
5.2 UNITES TERRESTRES .....	10	18.2 MODIFICATEURS RELIGIEUX .....	46
5.3 UNITES NAVALES .....	11	18.3 TENTATIVES DE REFORME .....	47
<b>6. CARTES .....</b>	<b>11</b>	18.4 TENTATIVES DE CONTRE-REFORME .....	49
6.1 TYPES DE CARTES .....	11	18.5 DEBATS THEOLOGIQUES .....	51
6.2 LE PAQUET .....	13	<b>19. HIVER .....</b>	<b>53</b>
<b>7. SEQUENCE DE JEU .....</b>	<b>15</b>	19.1 MARQUEUR D'ESCADRE PRETEE .....	54
<b>8. COMMENCER UN TOUR .....</b>	<b>16</b>	19.2 CHEF RENEGAT .....	54
8.1 TOUR 1 .....	16	19.3 RETOUR A LA MAISON .....	54
8.2 PHASE DE TIRAGE DES CARTES .....	16	19.4 MARQUEURS D'ALLIANCE DES PUISSANCES MAJEURES .....	55
<b>9. DIPLOMATIE .....</b>	<b>17</b>	19.5 REMPLACEMENTS .....	55
9.1 NEGOCIATIONS .....	18	19.6 MARQUEURS DE PIRATERIE .....	56
9.2 ALLIANCES .....	19	19.7 DEBATTEURS .....	56
9.3 SOLLICITER LA PAIX .....	20	19.8 EVENEMENTS OBLIGATOIRES .....	56
9.4 RANÇON POUR LES CHEFS .....	22	<b>20. LE NOUVEAU MONDE .....</b>	<b>57</b>
9.5 LEVER L'EXCOMMUNICATION .....	22	20.1 COLONIES .....	57
9.6 DECLARATIONS DE GUERRE .....	22	20.2 VOYAGES D'EXPLORATION .....	57
<b>10. DEPLOIEMENT DE PRINTEMPS .....</b>	<b>23</b>	20.3 VOYAGES DE CONQUETE .....	58
<b>11. LA PHASE D'ACTION .....</b>	<b>24</b>	20.4 RICHESSES DU NOUVEAU MONDE .....	59
11.1 ACTIONS .....	25	<b>21. PUISSANCES MAJEURES .....</b>	<b>60</b>
<b>12. CONTROLE ET AGITATION .....</b>	<b>26</b>	21.1 OTTOMAN .....	60
12.1 LIGNE DE COMMUNICATION .....	27	21.2 HABSBURG .....	60
12.2 ESPACE NON FORTIFIE .....	27	21.3 ANGLETERRE .....	61
12.3 ESPACE FORTIFIE .....	27	21.4 FRANCE .....	63
12.4 AGITATIONS .....	28	21.5 PAPAUTE .....	64
<b>13. MOUVEMENT .....</b>	<b>28</b>	21.6 PROTESTANT .....	65
13.1 PROCEDURE DE MOUVEMENT TERRESTRES .....	29	21.7 CARTES DE GUERRE A L'ETRANGER .....	66
13.2 INTERCEPTION .....	30	<b>22. PUISSANCES MINEURES .....</b>	<b>67</b>
13.3 EVITER LA BATAILLE .....	31	22.1 PUISSANCES MINEURES INACTIVES .....	67
13.4 SE RETRANCHER DERRIERE LES FORTIFICATIONS .....	32	22.2 ACTIVATION .....	68
<b>14. BATAILLE RANGEE .....</b>	<b>32</b>	22.3 PUISSANCES MINEURES ACTIVES .....	68
14.1 RETRAITE .....	34	22.4 DESACTIVATION .....	69
		22.5 DEFAITE DE LA HONGRIE-BOHEME .....	69
		22.6 CENTRES INDEPENDANTS .....	70
		<b>23. VICTOIRE .....</b>	<b>70</b>
		23.1 VICTOIRES AUTOMATIQUES .....	70
		23.2 POINTS DE VICTOIRE .....	71
		23.3 PHASE DE DETERMINATION DE LA VICTOIRE .....	72

# 1. INTRODUCTION

*Here I Stand* est un jeu pour trois à six joueurs basé sur les conflits militaires, politiques et religieux en Europe au déclenchement de la Réforme Protestante de 1517-1555. Chaque joueur contrôle une ou plusieurs puissances majeures qui dominaient l'Europe à cette date. Les puissances majeures représentées sont l'Empire Ottoman, les Habsbourg, l'Angleterre, la France, la Papauté et les Etats Protestants.

## 2. CARTE

Le jeu s'effectue sur une carte de l'Europe du XVIème siècle de 56 cm x 86 cm. Les cités et les villes qui ont joué un rôle important dans l'histoire de la période sont représentées sur la carte par des symboles carrés, circulaires, hexagonaux ou des étoiles à huit pointes, appelés « espaces ». Un réseau de lignes appelées « connections » relie ces espaces. Un espace connecté à un autre par l'une de ces lignes est un espace « adjacent ». Certains espaces sont également des ports (un symbole circulaire avec une ancre à l'intérieur). Les ports permettent l'accès à une série de zones appelées « zones de mer » (régions en jaune clair avec des frontières représentées par des tirets bleus).

Le statut politique et religieux de chaque espace est actualisé tout au long du jeu en utilisant les marqueurs de contrôle. Des informations détaillées à propos des éléments de la carte et des marqueurs de contrôle sont fournies dans cette section du livret de règles.

[Cette carte contient également les tableaux suivants dont il est fait référence dans ces règles :

Table des richesses du Nouveau Monde (*New World Riches Table*), écran du Nouveau Monde (*New World Display*), piste d'enregistrement des points de victoire (*Victory Track*), écran des électorats (*Electorate Display*), écran du statut diplomatique (*Diplomatic Status Display*), table de grossesse des femmes d'Henry VIII (*Henry's Wives Pregnancy Chart*) et la piste d'enregistrement des tours (*Turn Track*.)]

### 2.1 Espace

Tous les espaces dans le jeu sont soit fortifiés, soit non-fortifiés.

**Espace fortifié :** un espace fortifié représente une cité (ou une ville) avec des murailles. Une puissance doit assiéger avec succès un espace fortifié pour gagner le contrôle politique de cette cité. Quatre unités terrestres amies, au maximum, peuvent rester dans un espace fortifié pour défendre cette cité contre un siège ennemi. Les espaces fortifiés servent également de quartiers d'hiver. Il existe trois différents types d'espace fortifié :

- **Centre :** Un centre est représenté par un carré. Les centres sont les espaces les plus riches et les plus influents. Le contrôle d'un centre fait gagner à une puissance des points de victoire et des cartes. Six des centres ont une double bordure carrée (Londres, Paris, Valladolid, Vienne, Rome et Istanbul). Ces centres sont des capitales. Le Habsbourg possède deux capitales (Valladolid et Vienne) tandis que le joueur Protestant n'en possède aucune. Les quatre autres puissances possèdent chacune une seule capitale.
- **Electorat :** Un électorat est un espace fortifié représenté par un hexagone. Il y a six électorats sur la carte, tous en Allemagne. Chaque électorat représente la cité d'origine de l'un des princes électeurs qui avaient le pouvoir d'élire l'Empereur des Romains. Ces espaces sont au cœur des luttes politiques et religieuses en Allemagne durant le jeu. Les électorats ne sont pas des centres, mais sont des espaces importants pour les puissances concernées par les affaires allemandes : le Habsbourg, la Papauté et le Protestant.
- **Forteresse :** Une forteresse est un espace fortifié représenté par une étoile à huit pointes. Les forteresses sont des villes possédant des murailles ainsi qu'une petite valeur économique. Elles ne font gagner aux puissances ni points de victoire ni cartes supplémentaires. Cependant, les solides défenses d'une

forteresse obligent les puissances à assiéger l'espace pour en gagner le contrôle politique. Plusieurs cartes d'évènement permettent au joueur de construire une forteresse sur un espace non fortifié durant le jeu.

**Espace non fortifié :** Un cercle représente un espace non fortifié. Ces espaces représentent des cités (ou des villes) qui peuvent être contrôlées sans recourir au siège. Les forces de deux puissances qui sont en guerre doivent s'affronter dans une bataille rangée si jamais elles occupent simultanément le même espace non fortifié.

**Espace d'origine :** Les espaces colorés en gris sont indépendants et ne sont alignés avec aucune des puissances représentées dans le jeu. Tous les autres espaces sont des espaces d'origine pour une puissance spécifique, comme il est indiqué dans le tableau ci-dessous. On considère cette puissance comme la « puissance d'origine » de cet espace.

<i>Puissance majeure</i>	<i>Couleur de l'espace d'origine</i>
Ottoman	Vert
Habsbourg	Jaune
Angleterre	Rouge
France	Bleu foncé
Papauté	Violet
Protestant	Bords marron avec le centre blanc

<i>Puissances mineures</i>	<i>Couleur de l'espace d'origine</i>
Gênes	Rose
Hongrie/Bohême	Vert clair
Ecosse	Bleu clair
Venise	Orange



Protestant    France    Angleterre    Habsbourg    Papauté    Ottoman    Indépendant

## 2.2 Contrôle politique

Le contrôle politique de chaque espace est suivi tout au long du jeu. Par défaut, chaque espace est sous le contrôle politique de sa puissance d'origine. Lorsque le contrôle politique change, un marqueur de contrôle est placé sur l'espace pour indiquer que le contrôle politique est exercé par une puissance autre que celle d'origine. Ces marqueurs de contrôle possèdent un code couleur spécifique à la puissance et un drapeau utilisé par cette puissance au XVI<sup>ème</sup> siècle.

### Espace contrôlé

Un espace qui est contrôlé par une puissance majeure ou mineure est un espace contrôlé. Les espaces contrôlés par une puissance sont :

- Les espaces d'origine non conquis par une autre puissance.
- Les espaces indépendants (gris) envahis par une puissance.
- Les espaces d'origine d'autres puissances envahis par une puissance.
- Les espaces d'origine des puissances mineures alliées.

## Terminologie du contrôle

**Ami :** Le terme « ami » fait référence à tout élément du jeu (espace, unité, pile, formation, débatteur) qui est contrôlé par le joueur actif ou par un allié de cette puissance.

**Ennemi :** Le terme « ennemi » fait référence à tout élément du jeu qui est contrôlé par une puissance actuellement en état de guerre avec la puissance active. De plus, les débatteurs papaux et protestants sont toujours considérés comme étant ennemis les uns des autres.

**Indépendant :** Le terme « indépendant » fait référence à tout élément qui n'est pas contrôlé par une puissance majeure ou mineure. Les éléments du jeu indépendants ne sont jamais considérés comme étant des éléments amis ou ennemis pour quelque règle du jeu que ce soit.

*EXEMPLES : Les unités indépendantes ne peuvent pas intercepter des forces qui se déplacent tandis que des formations ennemies le peuvent. Des unités indépendantes adjacentes n'interdisent pas aux espaces inoccupés et non fortifiés d'être contrôlés ; des unités ennemies adjacentes si.*

## 2.3 Influence religieuse

La dénomination chrétienne dominante (catholique ou protestante) dans de multiples espaces change durant le jeu tandis que la Réforme s'étend à travers l'Europe. Seuls les espaces d'origine ottomane (qui sont considérés soit musulmans soit orthodoxes de l'est) sont immunisés contre de tels changements d'influence religieuse.

**Espace catholique :** Tous les espaces sur la carte (autres que les espaces d'origine ottomane) commencent le jeu sous influence religieuse catholique. Les espaces catholiques sont indiqués soit par l'absence de marqueur de contrôle sur un espace de couleur unie, soit par un marqueur sur sa face de couleur unie.

**Espace protestant :** Les espaces protestants représentent les cités dans lesquelles les nouvelles convictions sont dominantes. Les espaces sous influence protestante sont indiqués par l'absence de marqueur de contrôle sur un espace d'origine protestant ou par un marqueur de contrôle avec des bords de couleur et un centre blanc (le verso de sa face de couleur unie).

## 2.4 Marqueurs de contrôle

Les marqueurs de contrôle sont utilisés pour annoncer le contrôle politique et l'influence religieuse d'un espace. Le drapeau et la couleur des bords du marqueur indiquent le contrôle politique de l'espace. La couleur de l'intérieur du marqueur indique l'influence religieuse. Un côté du marqueur de contrôle est d'une couleur unie qui représente l'influence religieuse catholique, tandis que le verso du marqueur de contrôle possède des bords de couleur avec un intérieur blanc qui représente l'influence religieuse protestante. Il y a deux formes de marqueurs de contrôle : un marqueur carré pour les centres et un marqueur hexagonal pour tous les autres espaces.

### Marqueurs carrés



Les marqueurs de contrôle carrés sont utilisés pour indiquer le statut des centres. Ces marqueurs sont déplacés entre les cartes des puissances (section 4) et le plateau de jeu lorsqu'un centre est capturé ou perdu. Notez ces deux règles :

1. Chaque centre sur le plateau de jeu doit contenir un marqueur de contrôle carré. *Exceptions :* les centres indépendants qui ne sont pas actuellement sous le contrôle d'une puissance majeure, les centres de puissances mineures qui ne sont ni alliés à une puissance majeure ni capturés, et les centres capturés par le joueur Protestant (qui ne possède pas de marqueur carré).

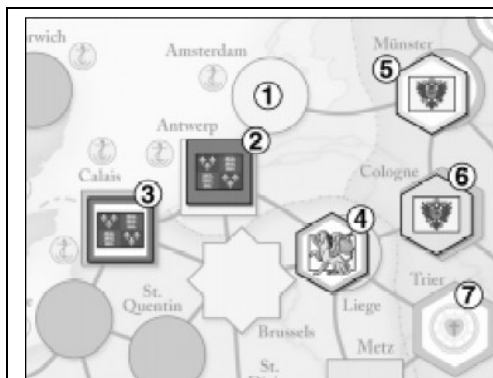
2. Chaque marqueur de contrôle carré doit être soit sur le plateau de jeu, soit sur la carte de la puissance appropriée.

Suivre ces deux règles garantit la mise à jour des cartes des puissances avec les informations correctes quant au tirage de cartes et aux points de victoire.

## Marqueurs hexagonaux



Les marqueurs hexagonaux sont utilisés pour indiquer le statut des électors, des forteresses, des espaces non fortifiés et des centres capturés par le joueur Protestant. Ces marqueurs sont gardés hors du jeu jusqu'à ce qu'ils soient nécessaires pour actualiser les statuts politique ou religieux d'un espace. Ils ne sont jamais placés sur les cartes de puissance.



### **Exemple de marqueurs de contrôle**

**1 :** Espace d'origine non fortifié du Habsbourg. Toujours catholique et sous contrôle politique du Habsbourg.

**2 :** Centre d'origine du Habsbourg. Toujours catholique mais maintenant sous contrôle politique anglais.

**3 :** Centre d'origine anglais. Maintenant protestant mais toujours sous contrôle politique anglais.

**4 :** Espace indépendant. Maintenant protestant, mais toujours politiquement indépendant.

**5 :** Espace d'origine non fortifié protestant. Maintenant protestant en religion, mais sous contrôle politique du Habsbourg.

**6 :** Electorat d'origine protestant. Toujours catholique et sous contrôle politique du Habsbourg.

**7 :** Electorat d'origine protestant. Maintenant protestant à la fois en religion et en politique.

## 2.5 Autres éléments de la carte

Quatre autres éléments de la carte sont importants au jeu.

### Zone de langue

Le fond du plateau de jeu possède un code de couleur représentant cinq zones de langue. Chaque espace correspond à une seule zone de langue, déterminée en regardant la couleur de fond de la carte autour de cet espace. *Exception : les espaces sur un fond de carte marron clair ; ces espaces s'étendent hors des cinq zones de langage.* On considère parfois que les espaces dans une zone de langue « parlent » cette langue, c'est-à-dire qu'un espace dans une zone de langue anglaise est un « espace parlant anglais » (*ou espace anglophone*).

#### **Langue**

Anglais  
Français  
Allemand  
Italien  
Espagnol

#### **Couleur de la zone de langue**

Rouge pâle  
Bleu pâle  
Gris  
Violet pâle  
Jaune pâle

### Col

Une connexion symbolisée par des tirets représente un col. Il y a trois cols à travers les Pyrénées entre l'Espagne et la France, six cols dans les Alpes près de l'Italie septentrionale et sept cols dans les Balkans. Les formations d'unités terrestres passant par un col dépensent 2 points de commandement (PC) au lieu du coût habituel d'1 PC pour un mouvement via une connexion normale.

Les cols, également,

- ralentissent la propagation des idées religieuses
- bloquent le déploiement des unités terrestres au printemps
- empêchent l'interception par une formation ennemie qui est adjacente à travers un col, et
- annulent la capacité des unités terrestres à contrôler des espaces adjacents et à circonscrire l'agitation dans les espaces adjacents.

Les unités peuvent battre en retraite ou éviter une bataille à travers un col.

## Zone de mer

La carte contient 14 zones de mer, chacune indiquée par une police en italique bleue. Les frontières entre des zones de mer sont indiquées par une ligne discontinue bleue.

Seuls les chefs navals et les unités navales peuvent occuper des zones de mer. Les unités terrestres doivent toujours terminer chaque action dans un espace (*terrestre*).

## Port

La plupart (mais pas tous) des espaces près des côtes se comporte comme des ports, ce qui donne accès à une ou plusieurs zones de mer. Les ports à zone unique possèdent un seul symbole d'ancre. Les ports à double zone ont deux ancres à côté d'eux, une ancre dans chacune des deux zones de mer pouvant être atteinte à partir de cet espace.

Les zones de mer suivantes ne sont **pas** connectées :

- Mer Ionienne/Mer Tyrrhénienne (port à double zone : Messine)
- Côte de Barbarie/Océan Atlantique (port à double zone : Gibraltar)
- Mer Noire/Mer Egée (port à double zone : Istanbul)

Néanmoins, si le port à double zone situé entre ces zones (Messine, Gibraltar ou Istanbul) est sous contrôle ami, les unités navales peuvent entrer dans ce port à partir d'une zone durant une action de mouvement naval et en sortir par l'une ou l'autre zone lors d'une action de mouvement naval ultérieure.

Les zones de mer suivantes sont CONNECTEES (comme indiqué par les doubles flèches en haut de la carte) :

- Mer du Nord/Mer d'Irlande
- Mer du Nord/Mer Baltique

## 3.0 PUISSANCES ET DIRIGEANTS

Il est préférable de jouer à *Here I Stand* à trois ou à six joueurs. Des parties à quatre ou cinq joueurs sont également possibles. Les règles de ce livret sont faites pour des parties à six. Les quelques changements dans les règles, nécessaires pour permettre de jouer avec moins de six joueurs, sont indiqués dans la section « Parties pour 3 à 5 joueurs » dans le livret de scénarios. Quel que soit le nombre de joueurs, les six puissances majeures sont toutes assignées à un joueur et prennent une part active dans le conflit. Cette section définit les joueurs, les puissances et les dirigeants et donne un haut niveau d'information sur chacun de ces concepts du jeu.

### 3.1 Joueur

Dans une partie à six joueurs, chaque joueur contrôle une seule puissance majeure. Dans des parties avec moins de six joueurs, certains joueurs contrôlent deux puissances majeures afin que toutes les puissances majeures soient en jeu.

## 3.2 Puissance

Une puissance est une nation ou une cité-état présente dans le jeu. Les réformateurs protestants et les princes allemands qui ont défendu leur changement religieux représentent un pouvoir supplémentaire. Il y a 10 puissances : 6 majeures et 4 mineures. Si le texte d'une règle ou d'une carte parle de « puissance » sans préciser « majeure » ou « mineure », il se rapporte à une puissance majeure.

### Puissance majeure

Les puissances majeures sont l'Angleterre, la France, le Habsbourg, l'Empire Ottoman, la Papauté et les Protestants. Chaque puissance majeure possède une « carte de puissance » (section 4) qui suit son statut vis-à-vis des actions permises, des tirages de cartes, des points de victoire et du dirigeant actuel. La plupart des fonctions du jeu sont conduites, une puissance à la fois, dans l'ordre suivant :

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ottoman</li> <li>2. Habsbourg</li> <li>3. Angleterre</li> <li>4. France</li> <li>5. Papauté</li> <li>6. Protestant</li> </ol> | } | On appelle cet ordre : « ordre des impulsions » |
|---|---|---|

### Puissance mineure

Les puissances mineures sont Gênes, la Hongrie/Bohême, l'Ecosse et Venise. L'allégeance de ces Etats peut changer durant le jeu.

## 3.3 Dirigeant

Le dirigeant de chaque puissance majeure joue un rôle important durant le jeu, qu'il soit monarque, sultan ou pontife. Deux puissances majeures gardent leur dirigeant tout au long du jeu :

- Le Habsbourg – toujours dirigé par Charles V (*Charles Quint*)
- L'Empire Ottoman – toujours dirigé par Soliman Ier

Les dirigeants des quatre autres puissances majeures changent durant le jeu suite à des cartes d'événement obligatoire (section 6.1). Le nom du dirigeant initial, pour chacune de ces puissances, est imprimé sur le côté droit de la carte de puissance de celle-ci. Les dirigeants ultérieurs entrent en jeu par le biais de cartes d'événement obligatoire. Ces cartes sont placées au-dessus du dirigeant imprimé sur la carte de puissance de manière à ce que les caractéristiques du nouveau dirigeant soient visibles par tous les joueurs.

### Caractéristiques

Tous les dirigeants possèdent deux caractéristiques : valeur administrative et bonus de cartes, comme il es décrit ci-dessous. Les dirigeants anglais et de la Papauté affectent aussi la résolution des conflits religieux (section 18). Un texte explicatif est inclus sur la carte de puissance ou sur la carte d'événement obligatoire pour chaque dirigeant anglais/papal pour indiquer la manière dont ce dirigeant modifie la résolution des conflits religieux.

**Valeur administrative :** La valeur administrative (ou « admin ») d'un dirigeant évalue l'aptitude de ce dernier à conserver les ressources nationales afin qu'elles puissent être utilisées en période de besoin. Une valeur administrative est toujours donnée en nombre de cartes que le dirigeant peut conserver d'un tour sur l'autre.



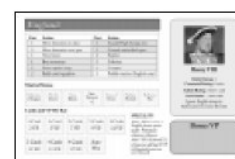
**Bonus de cartes :** Le bonus de cartes d'un dirigeant évalue si le dirigeant était exceptionnellement doué pour mobiliser du soutien pour ses entreprises ou non. Un bonus de cartes est donné en nombre de cartes supplémentaires que l'on distribue à une puissance lorsqu'elle est dirigée par ce dirigeant.

## Fonctions supplémentaires du dirigeant

Les dirigeants protestants Luther et Calvin peuvent également affecter le jeu en tant que réformateurs et débatteurs (section 18). Certains dirigeants peuvent affecter le jeu en tant que chefs d'armée : Soliman Ier (Ottoman), Charles V (Habsbourg), François Ier et Henri II (France) et Henry VIII (Angleterre). Voir Section 5.1. Ces fonctions supplémentaires sont entièrement indépendantes de leur rôle de dirigeant d'une puissance majeure. Lorsqu'ils se servent de ces capacités supplémentaires, ces dirigeants fonctionnent comme n'importe quel autre réformateur, débatteur ou chef d'armée et sont gérés par la section des règles appropriée pour ce type d'unité.

## 4. CARTES DE PUISSANCE

Le statut de chaque puissance majeure est consigné sur une carte de puissance (*Power Card*). Chacune des 6 cartes de puissance contient les sections suivantes :



- **Liste des actions** (en haut à gauche) : Une liste de toutes les actions possibles que cette puissance peut entreprendre durant la phase d'action (section 11), y compris le coût des actions en PC. La liste des actions possibles diffère selon la puissance.
- **Carte de dirigeant initial** (en haut à droite) : Les caractéristiques du dirigeant initial de cette puissance, comme décrit dans la section 3.3.
- **Case des PV bonus** (en bas à droite) : C'est une zone de stockage pour les marqueurs indiquant que le joueur a gagné des points de victoire (PV) bonus pour avoir effectué des voyages d'exploration, des voyages de conquête, déshonoré ou brûlé des débatteurs ennemis, gagné des guerres, contrôlé des centres en Italie, achevé la traduction de la Bible et d'autres événements spéciaux.

La carte de puissance contient également des informations personnalisées en bas à gauche. Bien que le format de cette section diffère pour chaque puissance, cette section montre toujours comment déterminer le nombre de cartes tirées pour cette puissance (avant que les bonus de cartes ne soient ajoutés) et le nombre de PV de base (avant que les PV spéciaux et les PV bonus ne soient ajoutés). Pour certaines puissances, cette zone inclut également une ou plusieurs pistes spéciales spécifiques à la puissance, décrites de manière plus détaillée dans les sections 18 et 21.

## 5. UNITES MILITAIRES

Il existe trois types d'unités militaires : les chefs, les unités terrestres et les unités navales. Cette section montre un exemple de chaque unité militaire et explique l'importance des valeurs numériques sur le pion. Le nombre de pions fournis constitue la limite absolue. Aucun autre ne peut être créé pour quelque raison que ce soit. La quantité fournie est représentative de l'ensemble des ressources humaines et financières de chacune des puissances durant cette période. Les unités militaires utilisent la même couleur que les espaces d'origine de chaque puissance.

### 5.1 Chefs

Les chefs sont placés sur des socles en plastique afin que les joueurs puissent déterminer rapidement leur position actuelle sur la carte (Des pions de chef plats sont également fournis pour ceux qui préfèrent cette solution). Les informations numériques contenues sur le pion d'un chef diffèrent légèrement pour les chefs d'armée et pour les chefs navals. Les chefs navals ont des pions avec un fond bleu qui les distingue des chefs d'armée.



## Chef d'armée

**Valeur de combat :** Le chiffre en haut du pion des chefs d'armée est leur valeur de combat. Les valeurs de combats élevées augmentent les chances de réussir une interception ou d'éviter une bataille et ajoutent des dés supplémentaires lors des assauts et des batailles rangées.

**Valeur de commandement :** Le chiffre du dessous (qui apparaît toujours dans une case jaune) est la valeur de commandement du chef. Ce chiffre indique le nombre d'unités terrestres que le chef peut contrôler en même temps.

## Formations

Une formation est un groupe d'unités terrestres situées dans un seul espace et qui fonctionne comme une seule entité en ce qui concerne les mouvements, les batailles rangées, les interceptions et les assauts. Un ou plusieurs chefs peuvent également être inclus dans la formation. Le nombre maximal d'unités terrestres au sein d'une formation dépend de la valeur de commandement de tous les chefs présents :

<i>Chefs présents</i>	<i>Taille maximale de la formation</i>
Aucun	4
1	Valeur de commandement du chef
2 ou plus	Somme des deux valeurs de commandement les plus élevées

Les chefs d'armée ne sont jamais comptés lorsque l'on détermine la taille d'une formation. Les formations ne peuvent pas inclure des unités de deux puissances majeures différentes. Elles peuvent inclure des unités d'une puissance majeure et celles d'une puissance mineure qui est activement alliée à cette puissance majeure.

*EXEMPLE DE FORMATION :* Les chefs ottomans Soliman (valeur de commandement 12) et Ibrahim Pacha (valeur de commandement 6) sont empilés à Buda avec 12 réguliers et 2 cavaleries. L'Ottoman dépense 1 PC pour déplacer une formation vers Pressburg. Si l'Ottoman n'inclut aucun chef dans la formation, seules 4 unités terrestres peuvent bouger. Si l'Ottoman inclut seulement un chef, le nombre de réguliers et de cavaleries doit être égal ou inférieur à la valeur de commandement de ce chef. Le joueur Ottoman devra déplacer les deux chefs pour faire quitter Buda à l'ensemble des 14 unités terrestres.

## Chef naval



**Valeur de combat :** Le chiffre en haut du pion des chefs navals est leur valeur de combat. Les valeurs de combats élevées augmentent les chances de réussir une interception ou d'éviter une bataille et ajoutent des dés supplémentaires lors des combats navals.

**Valeur de piraterie :** Les chefs navals ottomans Barberousse et Dragut possèdent une seconde valeur numérique. Ce chiffre (après le «P») est leur valeur de piraterie, indiquant le nombre de dés supplémentaires que le chef procure lorsqu'il est présent dans une zone de mer dans laquelle l'Ottoman entame un acte de piraterie.

## 5.2 Unités terrestres

Il y a trois types d'unités terrestres, tous représentés par un pion rond. Les pions d'unités terrestres présentent des «dénominations» différentes (1, 2, 4 et 6) afin de faciliter l'empilement. Toutes les dénominations ne sont pas disponibles pour chaque puissance. Les joueurs peuvent à tout moment libérer les unités à petite dénomination en remplaçant plusieurs pions (tous du même type et se trouvant dans le même espace) par un pion plus fort d'une puissance totale équivalente. Si, après avoir libéré des unités à petite dénomination où cela était possible sur la carte, il manque encore à la puissance des unités à petite dénomination pour «faire de la monnaie» de façon à satisfaire au résultat d'un combat ou d'une carte

d'événement, cette puissance perd des unités supplémentaires dans l'espace où le combat ou l'événement a lieu, jusqu'à ce qu'un nombre qui peut être représenté par les pions disponibles soit atteint.



Les quatre dénominations des réguliers du Habsbourg

**Réguliers :** Les réguliers ont un symbole d'unité à plusieurs couleurs et une bande foncée de la couleur de leur puissance en bas du pion. La valeur numérique sur le pion indique le nombre de réguliers représentés par ce pion. Toutes les puissances, qu'elles soient majeures ou mineures, possèdent des réguliers.



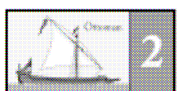
**Mercenaires :** Les mercenaires ont un symbole d'unité noir. Le fond est une version pâle de la couleur de leur puissance. La valeur numérique sur le pion indique le nombre de mercenaires représentés par ce pion. Toutes les puissances majeures, excepté l'Empire Ottoman, reçoivent des mercenaires. Les unités de mercenaires se trouvent sur le verso des réguliers pour ces puissances. Les mercenaires sont plus économiques à construire que les réguliers, mais peuvent désertir à un moment-clé.



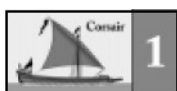
**Cavalerie :** Seul le joueur Ottoman possède des unités de cavalerie. La valeur numérique sur le pion indique le nombre d'unités de cavalerie représentées. Les unités de cavalerie se trouvent sur le verso des réguliers ottomans. La cavalerie apporte son aide dans les tentatives d'interception et lorsqu'il s'agit d'éviter une bataille, mais sont inefficaces durant les opérations de siège.

## 5.3 Unités navales

Les pions rectangulaires sont utilisés pour représenter les unités navales. Chaque unité navale représente une seule escadre ou un pirate Il n'y a pas de dénomination pour les unités navales.



**Escadre :** Les pions d'escadre navale figurent un vaisseau avec des voiles blanches. La valeur numérique indique le nombre de dés à lancer lors d'un combat naval et le nombre de coups ennemis nécessaires pour l'éliminer. La couleur autour du nombre indique à quelle puissance appartient l'escadre. Toutes les puissances ont des escadres navales, hormis le Protestant et la Hongrie/Bohême.



**Pirate :** Les pions de pirate figurent un vaisseau avec des voiles noires. La valeur numérique indique le nombre de dés à lancer lors d'un combat naval et le nombre de coups ennemis nécessaires pour l'éliminer. Les pirates se trouvent sur le verso des escadres navales ottomanes. Seul l'Ottoman reçoit des pirates. (*Corsair en anglais*)

## 6. CARTES

Le système de jeu dans *Here I Stand* est régi par un paquet de 110 cartes. Cette section explique chacun des différents types de cartes et comment gérer l'ajout et la suppression de cartes du paquet.

### 6.1 Types de cartes

Il y a cinq types de cartes dans le jeu, comme décrit ci-dessous. A l'exception des cartes d'événement obligatoire, chaque carte peut être jouée soit comme un événement soit pour des points de commandement (PC). Les PC peuvent être utilisés pour effectuer des actions (section 11) ou pour déclarer la guerre (section 9.6). (Lorsqu'une carte d'événement obligatoire est jouée, l'événement prend effet d'abord, puis la puissance active reçoit 2 PC à dépenser en actions.) Si un joueur utilise une carte comme événement, il suit les instructions imprimées sur la carte. Certaines cartes ont deux instructions alternatives, séparées par le mot « OU » en lettres capitales. Ces cartes offrent au joueur l'option de les jouer de deux manières

différentes. Quand une carte avec deux instructions est jouée, seuls les conditions et les effets situés dans la partie de la carte choisie par le joueur s'appliquent.

## **Cartes d'origine**

Chaque puissance possède une carte d'origine spécifique (la Papauté en a deux) qui commence chaque tour dans ses mains. Une fois utilisées, les cartes d'origine sont placées sur la carte de puissance appropriée (pas dans la pile de défausse) pour montrer qu'elles ne sont plus utilisables jusqu'à ce que les cartes soient distribuées au début du tour suivant. Les cartes d'origine ne peuvent jamais être tirées de la main d'une puissance lorsqu'un tirage aléatoire est requis (suite à une carte d'évènement, un accord diplomatique ou de la piraterie). Lors de la phase d'action, un joueur ne peut pas passer durant son impulsion si une carte d'origine se trouve toujours dans sa main.

## **Cartes d'évènement obligatoire**

Les cartes avec le nom de la carte en rouge et le mot « mandatory » (*obligatoire*) imprimé dessus sont des cartes d'évènement obligatoire. Les événements obligatoires doivent être joués lors de la phase d'action du tour dans lequel elles sont tirées. Lorsqu'il est joué, l'évènement est toujours résolu en premier, puis la puissance qui le joue reçoit deux points de commandement à dépenser en actions.

Les événements obligatoires ne peuvent jamais être conservés d'un tour sur l'autre. Un joueur ne peut pas passer durant son impulsion dans la phase d'action si une carte d'évènement obligatoire se trouve toujours dans sa main. Tous les événements obligatoires sont retirés du jeu après qu'ils aient eu lieu., hormis *Concile de Trente* et *Maître de l'Italie*. Ces deux événements obligatoires restent dans le paquet d'un tour sur l'autre et peuvent chacun avoir lieu plusieurs fois.

## **Cartes de réponse**

Les cartes avec le nom de la carte en bleu et le mot « response » (*réponse*) imprimé dessus sont des cartes de réponse. Les cartes de réponse sont jouables comme événement lors de la phase d'action durant l'impulsion de n'importe quel joueur (y compris la votre). Le fait de jouer une carte de réponse interrompt une impulsion de joueur, une bataille ou une carte d'évènement. Les joueurs doivent laisser un délai raisonnable pour qu'un autre joueur ait le temps de jouer une carte de réponse après chaque action, événement, combat naval ou assaut. Les cartes de réponse peuvent également être jouées pour des PC durant l'impulsion du joueur, si celui-ci ne souhaite pas utiliser la capacité spéciale de la carte pour interrompre un autre joueur.

## **Cartes de combat**

Les cartes avec le nom de la carte en noir et le mot « combat » imprimé dessus sont des cartes de combat. Les cartes de combat sont jouables comme événement seulement lors d'une bataille rangée, d'un assaut ou d'un combat naval auxquels participent des unités du possesseur de la carte. La carte de combat est jouée juste avant que cette bataille soit résolue. Les cartes de combat peuvent également être jouées pour des PC durant l'impulsion du joueur, si celui-ci ne souhaite pas utiliser la capacité spéciale de la carte lors d'un combat.

## **Cartes d'évènement**

Toutes les autres cartes du paquet sont des cartes d'évènement. Le nom de ces cartes apparaissent en noir, comme les cartes de combat. Ces cartes sont jouées comme événements dans la phase d'action, lors de l'impulsion du joueur qui les possède. Elles peuvent également être jouées pour des PC durant l'impulsion du joueur, si celui-ci ne souhaite pas utiliser l'évènement de la carte. Trois événements (*Confession d'Augsbourg*, *Imprimerie* et *Wartburg*) ont des effets sur le jeu qui durent jusqu'à la fin du tour de jeu en cours. Un marqueur est fourni dans la planche de pions pour chacun de ces événements.

Placez le marqueur approprié sur la piste des tours lorsque l'une de ces trois cartes est joué comme événement, afin de rappeler aux joueurs que cet événement est effectif. Cinq cartes d'événements ont des utilisations spéciales, autres qu'événement, dans une autre phase. Ces utilisations spéciales sont :

<i>Nom de la carte</i>	<i>Utilisée aussi en phase de</i>	<i>Phase d'action également ?</i>
Mariage Diplomatique	Diplomatie	Oui
Préparations de Printemps	Déploiement de printemps	Non
Informateur Vénitien	Déploiement de printemps	Non
Copernic	Détermination de la victoire	Oui
Michel Servet	Détermination de la victoire	Oui

Les événements marqués « Oui » dans la colonne « Phase d'action également ? » peuvent être joués comme événements, soit lors de la phase d'action, soit lors de cette autre phase. *Préparations de Printemps* et *Informateur Vénitien* sont jouables comme événements seulement dans la phase de déploiement de printemps (bien qu'elles puissent être utilisées pour des PC dans les phases de diplomatie ou d'action).

Carte d'origine Carte d'événement obligatoire Carte de combat



Carte de réponse Carte d'événement

## 6.2 Le paquet

Les cartes disponibles pour une puissance à chaque tour consistent en sa/ses carte(s) d'origine et un nombre variable de cartes distribuées à partir d'un paquet unique de cartes partagé par tous les joueurs. Le paquet est remélangé à chaque tour, après que les nouvelles cartes pour ce tour aient été ajoutées, et avant que les cartes ne soient distribuées à chaque puissance.

### Ajouter des cartes

Pour 37 cartes, le coin supérieur droit contient un numéro de tour ou le mot « variable ». Aucune de ces cartes n'est utilisée au tour 1.

Au lieu de cela, au début de la phase de tirage des cartes du tour 3 et des tours suivants, les joueurs examinent chacune de ces cartes pour voir si elles doivent être ajoutées au paquet avant que les nouvelles mains ne soit constituées. Ces cartes sont de trois types :

- 31 de ces cartes affichent un numéro de tour, sans d'autres conditions. Ces cartes sont toujours ajoutées au paquet lors du tour indiqué.
- 2 de ces cartes (n°19 « *Edouard VI* » et n°21 « *Marie Ière* ») affichent un numéro de tour avec une condition pour être jouée. Ces cartes sont ajoutées au paquet lors du tour indiqué seulement si la condition signalée est respectée. Si elle ne l'est pas, la carte est mise de côté jusqu'au prochain tour. La carte est ajoutée au paquet lors de la phase de tirage des cartes du tour suivant celui durant lequel la condition a été remplie. Ces cartes ne peuvent jamais être ajoutées au paquet avant le tour indiquée, même si la condition est satisfaite.

• 4 de ces cartes affichent le mot « Variable ». Chacune de ces cartes est ajoutée au paquet lors de la phase de tirage des cartes du premier tour dans lequel la condition est satisfaite.

Les cartes sans numéro de tour ou sans le mot « variable » commencent dans le paquet au début du jeu (**Exception** : Dans un scénario avec la mise en place de 1532, les cartes marquées « (1517) » **ne sont pas** incluses.).

## Distribuer des cartes

Chaque puissance reçoit le nombre de cartes indiqué dans la section en bas à gauche de sa carte de puissance, plus une carte supplémentaire si elle reçoit une carte bonus de son dirigeant. Ces cartes nouvellement distribuées sont combinées avec la/les carte(s) d'origine de la puissance et toutes les cartes qui n'ont pas été utilisées lors du tour précédent pour former la « main » de la puissance pour le tour à venir. Le nombre de base de cartes distribuées procède de deux cas :

**1. Toutes les puissances hormis le Protestant :** Le nombre de cartes est déterminé par le nombre de marqueurs de contrôle carrés sur le plateau de jeu. La dernière case non recouverte dans la section « Cards and VP Per Key » (*Cartes et PV par centre*) indique le nombre de cartes distribuées à cette puissance. Les cases sur une carte de puissance peuvent aussi être recouvertes par des marqueurs d'agitation (*Unrest*) (section 12.4), qui réduisent en plus la distribution de cartes à la puissance. Si toutes les cases sont recouvertes, cette puissance reçoit toujours 1 carte de base.

**2. Protestant :** Le nombre de cartes est basé sur le nombre d'électorats sous contrôle politique protestant (5 cartes si 4 électors ou plus sont sous contrôle politique protestant ; 4 cartes s'il y en a 3 ou moins de contrôlés).

Les puissances reçoivent ensuite une carte supplémentaire (en plus des cartes de base) si leur dirigeant actuel possède un bonus de cartes. Elles reçoivent également une carte en moins pour chaque marqueur « -1 Card » sur leur carte de puissance.

### EXEMPLES DE DISTRIBUTION DE CARTES

1 : Luther est le dirigeant protestant; le joueur Protestant a le contrôle politique de 3 électors. Reçoit : 4 cartes

2 : François Ier est le dirigeant français; le Français contrôle 8 centres. Reçoit : 4 (centres) + 1 (bonus) = 5 cartes.

3 : Soliman dirige les Ottomans. Les Ottomans contrôlent 7 centres, 2 d'entre eux sont agités (*Unrest*). Reçoit : 4 cartes.

## Pile de défausse et cartes hors jeu

Après qu'une carte ait été jouée, elle est soit retirée du jeu soit placée dans une pile de défausse unique utilisée par tous les joueurs :

**Hors du jeu :** Les cartes sont retirées du jeu si elles sont jouées comme événement et que le texte « A retirer du paquet si jouée comme événement » ou « A retirer du paquet après l'avoir jouée » apparaît sur la carte. Les cartes qui peuvent être retirées du paquet sont marquées d'une dague rouge après le titre.

**Pile de défausse :** Les cartes sont toujours placées dans une pile de défausse si elles n'ont pas le texte « A retirer du paquet... ». Les cartes d'événement avec ce texte sont aussi placées dans la pile de défausse si elles sont jouées pour des PC plutôt que comme événement. Deux des cartes du jeu (*Je Ne Céderai Pas* et *Inquisition Papale*) peuvent être échangées contre une carte choisie parmi celles qui se trouvent actuellement dans la pile de défausse. Il y a quelques restrictions quant aux récupérations dans la pile de défausse :

- Les événements obligatoires ne peuvent jamais être récupérés dans la pile de défausse, et
- Une puissance ne peut jamais récupérer dans la pile de défausse une carte qu'elle a jouée comme carte d'événement, de réponse ou de bataille plus tôt dans le tour.

Toutes les cartes dans la pile de défausse sont réincorporées dans le paquet lors de la phase de tirage des cartes au début de chaque tour. Ces cartes sont combinées avec (a) les cartes qui n'ont pas été distribuées lors du tour précédent, et (b) les nouvelles cartes entrant en jeu, pour former le paquet pour le tour à venir.

## 7. SEQUENCE DE JEU

Le jeu dure neuf tours ou moins. Le premier tour représente la période allant de 1517 à 1523. Chaque tour suivant couvre une période de quatre années. Chaque tour est subdivisé en neuf phases. La sixième phase, la phase d'action, est la plus gourmande en temps parce qu'elle comprend un nombre variable de *rounds* durant lesquels chaque puissance joue une carte. On appelle « impulsion » le fait de jouer une carte de cette manière. Les joueurs utilisent la phase finale, la phase de détermination de la victoire, pour décider si un joueur peut être déclaré vainqueur (ou si un nouveau tour est nécessaire)

La première et la quatrième phases ont lieu seulement au tour 1. La troisième phase (diplomatie) est également grandement abrégée au tour 1. Lors de ce tour :

- L'Anglais négocie avec le Français ou le Habsbourg (au choix).
- L'Anglais négocie avec l'autre joueur (non choisi lors de l'étape ci-dessus).
- L'Anglais annonce le ou les accords qu'il a accepté du Habsbourg. Si le Habsbourg confirme un accord (voir 9.1), celui-ci prend immédiatement effet.
- L'Anglais annonce le ou les accords qu'il a accepté du Français. Si le Français confirme un accord (voir 9.1), celui-ci prend immédiatement effet.

Le reste de la phase diplomatique est sautée au tour 1. Voici un résumé de la séquence de jeu :

<i>N° Phase</i>	<i>Section</i>
<b>1 Phase des 95 Thèses de Luther (Tour 1 seulement)</b>	
Le joueur Protestant joue la carte d'événement obligatoire <i>Les 95 Thèses de Luther</i> .....	18.1
<b>2 Phase de tirage des cartes</b>	
Ajouter les débatteurs, les réformateurs et les chefs .....	8.2
Ajouter les nouvelles cartes au paquet	
Lancer le dé pour les richesses du Nouveau Monde .....	20.4
Mélanger le paquet et distribuer les cartes .....	6.2
<b>3 Phase diplomatique (limitée lors du tour 1)</b>	
<b>Segment de négociation</b> .....	9.1
Négocier et annoncer les accords	
<b>Segment de paix</b> (pas lors du dernier tour) .....	9.3
Solliciter la paix si en guerre	
<b>Segment de rançon</b> .....	9.4
Payer la rançon (tirage d'une carte) pour récupérer le chef d'armée capturé	
<b>Segment d'excommunication</b> .....	9.5
Omettre le tirage d'une carte pour lever l'excommunication sur le dirigeant	
<b>Segment de guerre</b> .....	9.6
Payer pour déclarer de nouvelles guerres	
<b>4 Phase de la Diète de Worms (Tour 1 seulement)</b> .....	18.1
Le Habsbourg, la Papauté et le Protestant jouent chacun une carte et résolvent la Diète de Worms	
<b>5 Phase de déploiement de printemps</b> .....	10
Les puissances déplacent une formation d'unités terrestres de la capitale vers un espace contrôlé	

<b>6 Phase d'action</b> .....	11
Les puissances effectuent des impulsions dans cet ordre jusqu'à ce que toutes les puissances passent consécutivement : Ottoman, Habsbourg, Angleterre, France, Papauté et Protestant. Une victoire militaire ou religieuse peut mettre fin au jeu	
<b>7 Phase d'hiver</b> .....	19
Les chefs et les unités retournent dans des espaces fortifiés, en subissant éventuellement de l'attrition Ajouter 1 régulier à chaque capitale contrôlée Resoudre les événements obligatoires spécifiques s'ils n'ont pas été joués.	
<b>8 Phase du Nouveau Monde</b> .....	20
Resoudre les voyages d'exploration Resoudre les voyages de conquête	
<b>9 Phase de détermination de la victoire</b> .....	23
Déterminer s'il y a un gagnant. S'il n'y en a pas, avancer le marqueur de tour et commencer un nouveau tour.	

## 8. COMMENCER UN TOUR

A partir de cette section (et jusqu'à la section 20), les règles sont présentées dans l'ordre de la séquence de jeu. Cette section décrit le début d'un tour.

### 8.1 Tour 1

Au premier tour, le jeu commence avec la phase des 95 Thèses de Luther. Le Protestant joue la carte *Les 95 Thèses de Luther* comme décrit dans la section 18.1 pour initier les réformes de l'Eglise Catholique. Cette phase est sautée lors de tous les tours suivants.

### 8.2 Phase de tirage des cartes

La seconde phase est la phase de tirage des cartes. A chaque tour, les joueurs ajoutent des chefs, des débatteurs et des réformateurs ; ajoutent de nouvelles cartes au paquet et distribuent les cartes durant cette phase.

#### Ajouter des chef



Le chef d'armée protestant Maurice de Saxe est placé sur la carte au début du tour 6. Maurice de Saxe est le seul chef d'armée qui ne débute pas le jeu sur la carte ou qui n'entre pas par le biais d'un événement obligatoire. Placez Maurice de Saxe dans un électorat sous contrôle politique protestant.

Les chefs navals éliminés du jeu reviennent également durant la phase de tirage des cartes. Placez-les si possible dans un port ami. S'il n'y pas de port ami, ils restent sur la piste des tours pour un autre tour. Les unités navales éliminées lors d'un tour précédent reviennent également à cet instant dans la réserve des unités disponibles à la construction de chaque puissance.

#### Ajouter des réformateurs



Les réformateurs Zwingli, Calvin, and Cranmer sont placés sur la carte. Les réformateurs apportent des bonus au Protestant lors des actions religieuses tentées dans leur espace ou dans un espace adjacent. Le tour auquel entre Cranmer varie selon l'avancée des procédures de divorce d'Henry VIII. Placez Cranmer sur la carte au premier tour



suivant le mariage d'Henry VIII avec Anne Boleyn. L'information complète sur l'entrée des réformateurs est indiquée dans ce tableau :

<b>Personnage</b>	<b>Espace</b>	<b>Tour d'entrée (phase)</b>
Luther	Wittenberg	1 (phase des 95 Thèses de Luther)
Zwingli	Zürich	2 (phase de tirage des cartes)
Calvin	Genève	4 (phase de tirage des cartes)
Cranmer	Londres	Tour après le mariage d'Henry VIII et Anne Boleyn (phase de tirage des cartes)

Convertissez l'influence religieuse de l'espace dans lequel entre un réformateur en influence religieuse protestante. Les réformateurs ne peuvent se déplacer hors de leur espace de départ à aucun moment durant le jeu. Ils sont complètement immobiles. Ils peuvent temporairement être retirés de la carte par l'utilisation de la carte *Calvin Expulsé* ou par le biais de l'excommunication (section 21.5). Les réformateurs temporairement retirés de la carte reviennent en jeu dans le même espace lors de la phase de tirage des cartes au début du tour suivant. L'influence religieuse d'un espace NE change PAS lorsqu'un réformateur revient en jeu. Les réformateurs ne sont jamais affectés par la présence d'unités terrestres ou par les changements de contrôle politique et d'influence religieuse des espaces.

*NOTE : Zwingli est définitivement retiré du jeu par l'événement Zwingli Revêt l'Armure. Il ne revient jamais en jeu.*

## Ajouter des débatteurs

Recto Verso



Les débatteurs représentent le point de vue des Protestants et de la Papauté (Catholiques) durant les débats théologiques. Le Protestant commence le jeu avec quatre débatteurs germanophones. Au cours du jeu, des débatteurs protestants supplémentaires entrent en jeu pendant la phase de tirage des cartes, à la fois pour les zones de langue allemande et pour les zones de langues anglaise et française. La Papauté commence avec cinq débatteurs et en ajoute d'autres durant le jeu. Les débatteurs papaux peuvent participer aux débats dans n'importe quelle zone de langue ; ils ne sont pas cloisonnés par langue comme leurs adversaires protestants.

Le chiffre au milieu du pion du débatteur (des deux côtés) est la valeur de débat. Un texte décrivant le bonus spécial du débatteur figure sur fond blanc sur le recto du pion. Chaque débatteur a également un verso avec un fond gris qui inclut son image. Un débatteur est retourné sur son verso lorsqu'il est « engagé » dans une activité particulière pour ce tour. L'engagement rend le débatteur plus vulnérable aux débats théologiques demandés par la puissance religieuse adverse. Le tour d'entrée est également imprimé au dos du pion du débatteur. Les débatteurs sont placés sur la carte de conflit religieux (*Religious Struggle Card*) dans la case des débatteurs disponibles appropriée, avec leur recto face visible, lorsqu'ils entrent en jeu. Notez que les débatteurs anglais Cranmer, Coverdale et Latimer ne peuvent pas être ajoutés si le réformateur Cranmer n'est pas en jeu. Dans ce cas, l'entrée de ces trois débatteurs anglais est retardée jusqu'au tour dans lequel Cranmer apparaît.

## Ajouter des nouvelles cartes au paquet / distribuer les cartes

A partir du tour 3, de nouvelles cartes peuvent être ajoutées au paquet. Les cartes sont ensuite distribuées à chaque puissance comme il est décrit dans la section 6.2.

## 9. DIPLOMATIE

La troisième phase de chaque tour est la phase diplomatique. Au premier tour, la phase diplomatique est abrégée, avec l'Anglais qui négocie avec deux autres joueurs (section 7). Les joueurs peuvent sauter cette section lorsqu'ils apprennent le jeu car la plupart de ces règles ne s'appliquent pas avant le tour 2.

## 9.1 Négociations

Le premier segment de la phase diplomatique permet aux joueurs de conduire des négociations secrètes, loin du plateau de jeu, avec un ou plusieurs adversaires. Plusieurs de ces discussions peuvent avoir lieu durant le segment de négociation d'un tour. Il s'agit du seul moment dans le tour où les joueurs peuvent passer des accords en privé ; toutes les autres discussions doivent avoir lieu en présence des autres joueurs. Les joueurs sont libres d'aborder des considérations stratégiques d'ordre général durant les négociations. Ils peuvent aussi passer un ensemble limité d'accords qui modifient la position d'unités, de chefs, de cartes ou de marqueurs en jeu. De tels changements sont considérés comme étant un « changement dans l'état actuel du jeu ». Les seuls accords modifiant l'état du jeu autorisés sont :

- Deux puissances peuvent être d'accord pour mettre fin à la guerre qui les opposait. Terminez la guerre comme décrit dans l'étape 8 de la procédure du segment de paix (section 9.3). **Exception** : Le Protestant ne peut jamais mettre fin à la guerre avec le Habsbourg et la Papauté qui a été déclenchée par l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden*.
- Deux puissances peuvent former une alliance pour exactement un tour (section 9.2), sauf si elles sont actuellement en guerre et qu'elles ne sont pas d'accord pour mettre fin à celle-ci (voir ci-dessus).
- Une puissance qui participe à une alliance peut prêter des escadres navales et des chefs navals à l'autre puissance de cette alliance pour un tour (section 9.2).
- Un chef d'armée capturé peut être rendu. Placez si possible ce chef d'armée dans sa capitale. Sinon, placez-le dans un centre d'origine ami.
- Une puissance peut céder le contrôle politique d'espaces qu'il contrôle (même des centres et des électors) à une autre puissance majeure. Toute unité occupant ces espaces est placée dans l'espace fortifié le plus proche ou dans la capitale, comme décrit dans l'étape 3 de la procédure du segment de paix (section 9.3). Les seuls espaces qui ne peuvent être octroyés sont la capitale d'une puissance majeure et un centre qui est l'espace d'origine d'une puissance mineure alliée.
- Une puissance peut permettre à une autre puissance de piocher au hasard jusqu'à deux cartes dans sa main. De telles cartes doivent toujours être choisies aléatoirement ; les joueurs ne peuvent pas s'échanger de cartes particulières. Lors d'un même tour, deux joueurs ne peuvent pas s'accorder l'un à l'autre le droit de piocher une carte ; dans un tour donné, un tel échange ne peut avoir lieu que dans un seul sens. (Rappelez-vous que les cartes d'origine sont ignorées lors du tirage aléatoire dans la main d'un joueur.)
- Une puissance peut être d'accord pour donner à une autre puissance (autre que l'Ottoman) jusqu'à quatre mercenaires. La puissance retire le nombre de mercenaires spécifié d'un espace unique ou d'une combinaison d'espaces. La puissance qui reçoit les mercenaires place alors un nombre équivalent de mercenaires pris dans sa réserve sur le plateau de jeu. Si la puissance bénéficiaire est le Habsbourg, l'Angleterre, la France ou la Papauté, ces mercenaires sont placés dans sa capitale (laquelle doit être contrôlée pour que l'échange ait lieu) ; si la puissance bénéficiaire est le Protestant, ils sont placés dans un électors unique (au choix du Protestant). Lors d'un même tour, deux joueurs ne peuvent pas se donner l'un à l'autre des mercenaires ; dans un tour donné, un tel échange ne peut avoir lieu que dans un seul sens.
- Si le marqueur Statut Marital d'Henry VIII (*Henry's Marital Status*) se trouve sur la case Demande de Divorce (*Ask for Divorce*), la Papauté peut décider d'accorder le divorce à la puissance anglaise. Si un tel accord a lieu, le joueur Anglais déplace le marqueur sur la case Anne Boleyn et lance immédiatement un dé sur la table de grossesse (*Pregnancy Chart*) comme décrit en 21.3. Le joueur Anglais peut relancer le dé lors de la phase d'action de ce tour s'il veut jouer la carte d'origine *Les Six Femmes d'Henry VIII* comme événement pour avancer ce marqueur jusqu'à Jane Seymour. La Papauté n'est pas autorisée à s'allier avec le Habsbourg lors de ce tour.
- La Papauté peut décider d'annuler l'excommunication d'un dirigeant (section 21.5). Retirez le marqueur « -1 Card » de la carte de cette puissance.

Les joueurs devront se mettre d'accord sur une limite de temps pour le segment de négociation avant que les discussions commencent. Les limites conseillées sont :

- 10 minutes dans le cas d'un jeu en face à face
- 48 heures dans le cas d'un jeu par correspondance

Lorsque cette limite de temps est atteinte (ou que les discussions sont terminées), chaque puissance (dans l'ordre des impulsions) déclare les accords qui ont été passés et qui vont provoquer un changement dans l'état du jeu. Les annonces peuvent être faites en tant qu'articles individuels ou comme un groupe d'accords devant être ratifiés ensemble. Toutes les puissances impliquées dans un accord et qui arrivent plus tard dans l'ordre d'impulsion doivent confirmer **tout** le contenu de cette déclaration lorsque c'est leur tour dans l'ordre des impulsions. Si elles ne confirment pas l'accord en sa totalité, AUCUN des éléments de l'accord ne prend effet. Si l'accord est confirmé par toutes les parties, les joueurs changent immédiatement l'état du jeu en actualisant le statut diplomatique, en marquant et en déplaçant les escadres navales prêtées, en rendant les chefs d'armée, en changeant le contrôle politique d'espaces, en piochant des cartes au hasard et en échangeant des mercenaires.

### Accords non contraignants

La seule partie d'un accord contraignant des puissance est celle qui change l'état actuel du jeu. Comme des articles tels une action diplomatique lors d'un tour futur, la promesse de jouer une carte ou un mouvement de troupes coordonné ne peut pas être exécuté à cet instant, ils ne changent pas l'état actuel du jeu et sont des exemples d'une partie non contraignante d'un accord. Les accords non contraignants peuvent être conclus à n'importe quel moment entre les joueurs mais ils ne sont jamais annoncés et les transgresser n'a jamais aucune répercussion sur les mécanismes du jeu (cela peut néanmoins avoir quelques répercussions sur votre table de jeu !).

### Exemple de négociations

*1 : C'est le tour 4 de la partie. A cet instant, l'Ottoman n'a aucun intérêt à négocier. Le Habsbourg, d'autre part, tente de convaincre le Français et le Pape de s'allier avec lui pour conduire la marine ottomane hors de la Méditerranée. Il sollicite une négociation simultanée avec ces deux puissances. Des joueurs restants, seul l'Anglais veut entamer une autre négociation (avec le Protestant).*

*2 : Comme les deux négociations n'impliquent pas les même joueurs, elles se tiennent en même temps. La France, le Habsbourg et la Papauté se concertent ; le Français et le Pape sont tous deux d'accord pour s'allier avec le Habsbourg pour ce tour. Toutes les escadres navales françaises et papales sont prêtées aux Habsbourg. En retour, le Habsbourg donne l'espace de Besançon à la France et une carte prise au hasard au Pape. Dans l'autre négociation, le joueur Anglais offre de jouer Livre de Prière Commune et Instituts de Calvin (toutes deux dans sa main) comme événements pour encourager la Réforme. Tout ce qu'il demande en retour c'est que le Protestant pousse à la Réforme en Angleterre avec toute la hâte possible.*

*3 : Le Habsbourg annonce ses deux alliances, le prêt d'escadres navales et le transfert de Besançon. Le Français et le Pape, chacun leur tour, valident les arrangements annoncés par le Habsbourg. L'Anglais et le Protestant ne font rien durant cette étape ; ils sont parvenus à un consensus sur les considérations stratégiques dont ils ont parlé, mais n'ont jamais passé d'accord changeant l'état actuel du jeu.*

*4 : Des marqueurs Allied (Allié) sont placés dans les deux cases en question de l'écran de statut diplomatique. Des marqueurs sont placés sur les escadres françaises et papales prêtées. Chaque escadre prêtée est transférée dans le port du Habsbourg le plus proche. Besançon devient française ; les troupes du Habsbourg en cet endroit sont déplacées à Anvers (Antwerp). Le Pape tire une carte au hasard dans la main du Habsbourg (hormis la carte d'origine du Habsbourg).*

## 9.2 Alliances

Les alliances sont des accords entre deux puissances majeures pour coopérer pendant un tour. Les alliances doivent être annoncées à tous les joueurs à la fin du segment de négociation. Une puissance peut


faire partie de plus d'une alliance dans le même tour. Il n'est pas nécessaire à deux puissances ou plus, chacune étant alliée avec la même puissance, d'être alliées. Les restrictions relatives à la création d'une alliance et les effets de celle-ci sont détaillés ci-dessous.

### Restrictions

- Une alliance ne peut pas être créée si les deux puissances sont actuellement en guerre.
- La Papauté et les Ottomans ne peuvent jamais devenir alliés.
- La Papauté ne peut pas s'allier aux Habsbourg si elle a accordé le divorce à Henry VIII lors de ce tour.

### Effets

Une alliance apporte ces avantages :

- Les espaces contrôlés par l'une des puissances deviennent amis des deux puissances. Cela signifie que les unités terrestres peuvent pénétrer dans des espaces contrôlés par leurs alliés lors du mouvement et de la retraite.
- Les escadres navales (mais pas les pirates) peuvent être prêtées à un allié pour un tour. Un tel prêt doit être annoncé au même moment de l'alliance ; les escadres navales ne peuvent pas être prêtées plus tard dans le tour. Lors d'un même tour, deux joueurs ne peuvent pas se prêter d'escadre ; dans un tour donné, un tel échange ne peut avoir lieu que dans un seul sens. Placez l'un des marqueurs « Loaned » (*Prêté*) de la puissance bénéficiaire sur chacune des escadres reçues. Ensuite, déplacez l'escadre prêtée vers le port contrôlé par la puissance bénéficiaire le plus proche, en comptant chaque zone de mer traversée lors du déplacement comme un espace. Une escadre navale prêtée est traitée comme n'importe quelle autre unité navale de la puissance bénéficiaire (elle se déplace, combat, retraite et intercepte comme s'il s'agissait de l'une des unités navales de cette puissance). Les escadres navales empilées dans un seul et même port n'ont pas besoin d'être prêtées comme un groupe complet. Un chef naval empilé avec les escadres en prêt peut aussi être prêté à la puissance alliée. Des unités navales ne peuvent jamais être prêtées au joueur Protestant. Des unités navales ne peuvent pas être prêtées s'il n'existe pas de chemin composé de zones de mer reliant le port qu'elles occupent à l'un des ports de la puissance bénéficiaire. Ce chemin ne peut pas inclure d'espace de port (comme Gibraltar). 
- Si une pile d'unités terrestres appartenant à deux puissances majeures est attaquée, ces dernières combinent leurs unités et leurs chefs d'armée en une force défensive. L'une ou l'autre puissance peut faire retraiter ses unités et/ou ses chefs de l'espace (chaque puissance effectue séparément un jet de dé pour déterminer si elle évite la bataille (*Avoid Battle*)). Si des unités de deux puissances majeures défendent ensemble, les pertes dues aux batailles et aux assauts sont partagées par les puissances jusqu'à ce que l'une d'elles soit éliminée ; déterminez aléatoirement la puissance qui subit une perte en plus dans le cas d'un nombre impair de pertes.

Ajoutez un marqueur « Allied » (*Allié*) dans la case de l'écran de statut diplomatique (*Diplomatic Status Display*) qui sert de référence croisée à ces puissances. L'alliance est toujours terminée à la fin du tour. Les alliances n'autorisent pas les unités terrestres de deux puissances à se déplacer, à conduire des sièges, à lancer des assauts, à intercepter ou à éviter des batailles ensemble. En outre, les alliances ne créent pas de nouvel état de guerre avec une puissance tiers (*i.e.* une puissance n'ajoute pas de marqueur « At War » (*En Guerre*) aux ennemis de ses nouveaux alliés). Cependant, comme décrit ci-dessus, toutes les unités alliées s'ajouteront à la défense d'un espace même s'il n'y a qu'une seule puissance en défense en guerre avec l'attaquant.

## 9.3 Solliciter la paix

Le second segment de la phase diplomatique autorise les puissances à solliciter la paix si elles se trouvent dans une position défavorable dans une guerre. Cette phase est ignorée dans le dernier tour (généralement

le tour 9, mais le tour 6 dans le scénario de tournoi). La procédure pour ce segment de paix est la suivante :

## Procédure de segment de paix

**1. Annoncer la requête de paix :** Chaque puissance, dans l'ordre des impulsions (section 3.2), annonce si elle veut ou pas solliciter la paix pour mettre fin à une guerre à laquelle elle participe. Une puissance ne peut pas solliciter de paix à moins qu'elle n'ait eu un chef d'armée ou un espace d'origine (fortifié ou non fortifié) capturé par l'autre puissance dans le conflit. Le Habsbourg et la Papauté ne peuvent pas faire la paix avec le Protestant (et vice versa). Lorsque vous sollicitez la paix, exécutez les étapes 2 à 8 ci-dessous pour arriver aux modalités de paix pour cette guerre. Puis, revenez à cette étape pour considérer les demandes de paix dans les autres conflits.

**2. Attribuer des PV :** L'autre puissance dans le conflit est déclarée vainqueur. Ajoutez un marqueur « War Winner 1 VP » (*Vainqueur de la Guerre, 1 PV*) dans la case des PV bonus de sa carte de puissance. Si l'Ottoman était l'une des puissances impliquées dans la guerre, le vainqueur reçoit un marqueur « War Winner 1 VP » supplémentaire lors de cette étape (pour un total de deux marqueurs de ce type).



**3. Abandonner le contrôle :** La puissance vaincue abandonne le contrôle de tous les espaces d'origine de la puissance victorieuse qu'elle contrôle actuellement. Toute unité occupant ces espaces est placée dans l'espace fortifié contrôlé par sa puissance le plus proche ou dans sa capitale (si sous contrôle ami). Comptez les zones de mer comme des espaces lorsqu'il s'agit de déterminer le chemin le plus court. Si deux espaces fortifiés sont équidistants, l'espace est choisi par le joueur auquel ils appartiennent.

**4. Retirer les unités :** La puissance vaincue retire de la carte deux unités (terrestres ou navales) de son choix.

**5. Récupérer des centres d'origine :** La puissance vaincue décide ensuite si elle veut regagner le contrôle politique de centres d'origine actuellement contrôlés par la puissance victorieuse. Dans ce cas, la puissance vaincue doit accorder au vainqueur l'un des éléments suivants pour chaque centre récupéré :

- un autre marqueur « War Winner 1VP », ou
- le tirage aléatoire d'une carte dans la main actuelle du vaincu.

Toute unité occupant ces espaces sont déplacés vers l'espace fortifié contrôlé par sa puissance le plus proche ou vers sa capitale, en utilisant le procédé décrit dans l'étape ci-dessus.

**6. Récupérer des chefs capturés :** La puissance vaincue décide ensuite si elle veut récupérer un chef d'armée capturé par la puissance victorieuse. Dans ce cas, la puissance vaincue accorde à la puissance victorieuse un marqueur « War Winner 1VP » ou le tirage aléatoire d'une carte pour chaque chef d'armée récupéré. Placez le chef d'armée dans sa capitale si possible ; sinon placez-le dans un centre d'origine ami (au choix du joueur vaincu).

**7. Récupérer des espaces d'autres que des centres :** La puissance vaincue décide ensuite si elle veut récupérer le contrôle politique d'un nombre quelconque de groupes de deux espaces d'origine autres que des centres et actuellement contrôlés par la puissance victorieuse. Dans ce cas, la puissance vaincue accorde la puissance victorieuse un marqueur « War Winner 1VP » ou le tirage aléatoire d'une carte pour chaque groupe de deux espaces récupérés.

**8. Ajuster l'écran de statut diplomatique :** Mettez un terme à la guerre en retirant le marqueur « At War » de la case appropriée sur l'écran de statut diplomatique. Si la Papauté fait la paix avec une puissance dont le dirigeant est actuellement excommunié (section 21.5), l'excommunication est levée. Retirez le marqueur « -1 Card » de la carte de puissance appropriée.

### NOTES:

(1) Jouer la carte *Mariage Diplomatique* permet à un joueur de solliciter la paix pour récupérer TOUS les éléments perdus lors des étapes 5 à 7 sans céder de PV supplémentaires ou des tirages de carte.

(2) Tous les marqueurs « War Winner » (*Vainqueur de Guerre*) attribués durant cette procédure proviennent de la planche de pions ; une fois gagné une puissance n'a jamais à abandonner l'un de ses propres marqueurs « War Winner ».

## 9.4 Rançon pour les chefs

Le troisième segment de la phase diplomatique permet à une puissance de récupérer un chef d'armée capturé dont le retour a été négocié dans le segment de négociation. La puissance qui a capturé le chef d'armée tire une carte (la rançon) de la main de la puissance demandant le retour du chef. Placez ce chef d'armée si possible dans sa capitale ; sinon placez-le dans un centre d'origine ami. Un nombre quelconque de chefs d'armée peut être échangé contre une rançon dans ce segment. Cependant, il n'y a jamais obligation d'échanger un chef d'armée contre une rançon ; une puissance peut choisir de le garder indéfiniment en captivité.

## 9.5 Lever l'excommunication

Le quatrième segment de la phase diplomatique permet à une puissance de retirer un marqueur « -1 Card » placé suite à l'excommunication (section 21.5) de son dirigeant lors d'un tour précédent. Le Pape tire une carte (le don à l'Eglise) de la main de la puissance qui était excommuniée. La valeur en PC de cette carte est ajoutée aux fonds du Pape pour la construction de Saint Pierre. La carte est ensuite placée dans la pile de défausse. Une nombre quelconque d'excommunications peut être levé dans ce segment. Cependant, il n'y a jamais obligation de retirer une excommunication ; une puissance peut choisir de conserver le marqueur « -1 Card » indéfiniment.

## 9.6 Déclarations de guerre

Le cinquième segment de la phase diplomatique permet à un joueur de déclarer la guerre à une ou plusieurs puissances. Suivez la procédure de DdG ci-dessous, en faisant le total des coûts en PC de toutes les déclarations et interventions faites par chaque puissance. Lorsque toutes les puissances ont achevé la procédure, chaque puissance ayant effectué une déclaration ou une intervention joue une ou plusieurs cartes de sa main. La valeur en PC totale de ces cartes doit être égale ou supérieure au coût total des déclarations de guerre et des interventions. Ces cartes sont placées dans la pile de défausse comme si elles avaient été jouées pour des PC dans la phase d'action (section 11.0). Les cartes d'événement obligatoire ne peuvent pas être utilisées pour déclarer la guerre ou intervenir en faveur d'une puissance mineure.

### Procédure de déclaration de guerre (DdG)

- 1. Déclarer la guerre :** Chaque puissance, dans l'ordre des impulsions (section 3.2), annonce si elle désire déclarer ou non la guerre à une ou plusieurs puissances.
- 2. DdG à des puissances majeures :** Si un joueur déclare la guerre à une puissance majeure, le coût en PC de la déclaration de guerre se lit en croisant ces deux puissances sur l'écran de statut diplomatique et en regardant le chiffre qui se trouve dans la case en question. [Ce coût est réduit de 2 PC pour la première DdG faite par le Habsbourg à l'Anglais après le mariage d'Henry VIII avec Anne de Boleyn (section 21.3).] Ajoutez un marqueur « At War » à cette case dans l'écran de statut diplomatique. Ces puissances sont désormais en guerre jusqu'à ce qu'une paix soit convenue dans une phase diplomatique future.
- 3. DdG à des puissances mineures :** Si un joueur déclare la guerre à une puissance mineure, le coût en PC de la déclaration est toujours de 1 PC. Ajoutez un marqueur « At War » au croisement de la rangée de la puissance qui déclare la guerre et de la colonne de la puissance mineure en question dans l'écran de statut diplomatique. Ces puissances sont désormais en guerre pour le restant du jeu ; vous ne pouvez pas faire la paix avec une puissance mineure.
- 4. DdG à l'Ecosse :** Si une déclaration de guerre est faite contre l'Ecosse, le Français peut immédiatement dépenser 2 PC pour intervenir. Si le Français intervient, l'Ecosse est activée en tant qu'alliée de la France (section 22) et la France est désormais en guerre avec la puissance ayant déclaré la guerre.
- 5. DdG à Venise :** Si une déclaration de guerre est faite contre Venise, le Pape peut immédiatement dépenser 2 PC pour intervenir. Si le Pape intervient, Venise est activée en tant qu'alliée du Pape (section 22) et la Papauté est désormais en guerre avec la puissance ayant déclaré la guerre.



## DdG lors de la phase d'action

Trois cartes d'événement (*Ligue de Schmalkalden*, *Machiavel : Le Prince* et *Les Six femmes d'Henry VIII*) créent un état de guerre durant la phase d'action. La défaite de la Hongrie contre les Ottomans peut déclencher un état de guerre avec le Habsbourg lors de la phase d'action (section 22.5). Enfin, l'activation d'une puissance mineure peut créer un état de guerre entre des puissances majeures (section 22.2). Ajoutez le marqueur approprié à l'écran de statut diplomatique quand l'un de ces cinq événements a lieu. Si des unités navales de deux puissances qui sont maintenant en guerre occupent la même zone de mer, effectuez immédiatement une bataille navale entre les deux puissances. Si le nombre de dégâts de chaque côté est égal, les deux camps doivent retraiter (une exception aux règles habituelles du combat naval).

## Restrictions aux déclarations de guerre

Il y a plusieurs restrictions s'appliquant aux déclarations de guerre. Certaines de ces restrictions s'appliquent à tout moment, d'autres s'appliquent seulement aux déclarations faites durant le cinquième segment de la phase diplomatique, comme détaillé ci-dessous.

### Restrictions perpétuelles :

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à :

- la Hongrie-Bohême (l'Ottomans commencent le jeu en guerre avec la Hongrie-Bohême et est la seule puissance pouvant être en guerre avec cette puissance mineure).
- l'Ecosse si vous êtes Ottoman, Pape ou Protestant.
- Venise si vous êtes Anglais.
- une puissance mineure qui est alliée à une puissance majeure (à la place, vous devez déclarer la guerre à la puissance majeure).
- une puissance (majeure ou mineure) qui est actuellement votre alliée.
- le joueur Protestant tant que l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'a pas été joué.
- toute autre puissance si vous êtes le Protestant et que l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'a pas encore été joué.
- un centre indépendant (Metz, Milan, Florence ou Tunis) parce que ces centres indépendants peuvent être assiégés par n'importe quelle puissance sans devoir recourir à une DdG.

### Restrictions lors de la phase diplomatique :

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à :

- une puissance avec laquelle vous avez fait la paix durant la phase diplomatique en cours (même si cette autre puissance a forcé la fin de la guerre en sollicitant la paix).
- une puissance avec laquelle vous avez formé une alliance durant la phase diplomatique en cours.
- l'Ecosse, si vous êtes actuellement allié à la France ou si vous avez fait la paix avec la France durant la phase diplomatique en cours.
- Venise, si vous êtes actuellement allié à la Papauté ou si vous avez fait la paix avec la Papauté durant la phase diplomatique en cours.

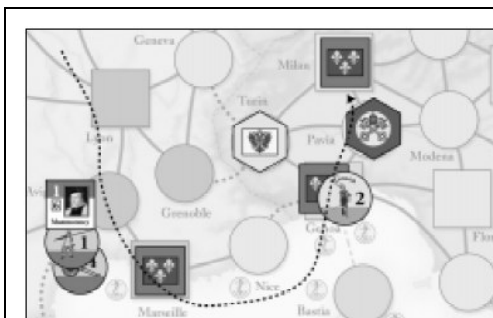
## 10. DEPLOIEMENT DE PRINTEMPS

La cinquième phase de chaque tour est le déploiement de printemps. A cet instant, chaque puissance a l'opportunité de déplacer une seule formation d'unités terrestres et de chefs d'armée depuis sa capitale vers un espace sous contrôle ami. Ce mouvement spécial ne coûte aucun PC et est exécuté dans l'ordre des impulsions. Les restrictions suivantes s'appliquent :

## Restrictions :

- Seules les unités terrestres et les chefs d'armée qui commencent leur phase dans leur capitale peuvent utiliser le déploiement de printemps. Le Habsbourg peut utiliser le déploiement de printemps à partir de l'une de ses capitales (mais pas des deux). Le joueur Protestant (qui ne possède pas de capitale) ne peut jamais utiliser le déploiement de printemps.
- La puissance doit être capable de tracer un chemin de n'importe quelle longueur depuis sa capitale vers l'espace de destination. Tous les espaces terrestres sur le chemin doivent être sous contrôle ami et aucun espace terrestre sur le chemin ne peut être agité (*unrest*). Le chemin peut également traverser une (seule) zone de mer en suivant un chemin partant d'un port sous contrôle ami situé sur cette zone de mer vers un autre port.
- Le nombre d'unités terrestres dans la formation est limité par la valeur de commandement des chefs d'armée présents.
- Le chemin ne peut pas traverser un col. (\*)
- Si une autre puissance majeure possède des unités navales dans un port qui borde une zone de mer, même des unités navales d'une puissance alliée, le chemin ne peut pas traverser cette zone de mer (sauf si ces unités navales ont été prêtées pour ce tour à la puissance qui se déploie). (\*)
- Un maximum de 5 unités terrestres (plus les chefs d'armée) peut traverser une zone de mer durant le déploiement de printemps. (\*)

*NOTE : Les restrictions marqués d'un astérisque (\*) sont ignorées par une puissance jouant l'événement Préparations de Printemps durant cette phase. Toutes les autres restrictions continuent de s'appliquer.*



**EXEMPLE DE DEPLOIEMENT DE PRINTEMPS :** *C'est au tour de la France d'accomplir le déploiement de printemps. Le Habsbourg et le Français se sont battus pour Milan lors du tour précédent. Le Français était capable de s'accrocher à ce centre mais ses forces en défense ont été éliminées. Il souhaite renforcer Milan avant le début de la phase d'action. Heureusement, le Français contrôle Gênes et aucune puissance n'a d'unité navale basée dans un port dans le Golfe de Lyon. Il peut ainsi effectuer un déploiement de printemps avec 5 unités depuis Paris jusqu'à*

*Marseille puis, par delà la zone de mer, dans Gênes. Le Français était soucieux de renforcer Milan lors de phase diplomatique de ce tour et à passé une alliance avec la Papauté. Pavie est ainsi un espace ami et la formation comprenant Montmorency et 5 réguliers peuvent se déployer jusqu'à Milan.*

## 11. LA PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les puissances exécutent leur impulsion dans l'ordre décrit dans la section 3.2. La puissance qui débute une activité est appelée « puissance active » tout au long de ces règles. Chaque impulsion consiste en l'une des trois activités suivantes :

- **Jouer une carte pour des points de commandement (PC)**
- **Jouer une carte comme événement**
- **Passer**

**Jouer une carte pour des points de commandement (PC) :** N'importe quelle carte, hormis les cartes d'événement obligatoire, peut être jouée pour des PC durant une impulsion. Lorsqu'elle est jouée pour des PC, une carte rapporte un nombre de PC égal au nombre dans le bouclier situé en haut à gauche de la carte. Ces PC sont ensuite dépensés pour accomplir une ou plusieurs des actions listées dans la section 11.1 ci-dessous. La carte jouée est placée dans la pile de défausse et sera réutilisée dans les tours suivants.

**Jouer une carte comme événement :** Les cartes d'événement obligatoire, les cartes d'origine, les cartes d'événement et certaines cartes de réponse (mais jamais les cartes de combat) peuvent être jouées comme



événement lors de l'impulsion d'un joueur. **Note importante** : certains événements ne peuvent être joués que par les puissances spécifiées sur la carte, ou si certaines conditions ont été remplies. Lisez les effets imprimés sur la carte et exécutez-les immédiatement. Notez que certaines cartes d'événement (et toutes les cartes d'événement obligatoire) accordent des PC qui peuvent être utilisés avec cet événement ; ces PC sont dépensés pour accomplir n'importe lesquelles des actions listées dans la section 11.1 ci-dessous. Après avoir été jouée comme événement, la carte est placée sur la pile de défausse, sauf si le texte indique « A retirer du paquet si jouée comme événement » ; de telles cartes sont définitivement retirées du jeu. Les cartes *Je Ne Céderai Pas* et *Inquisition Papale* permettent à un joueur de récupérer la carte qu'il désire dans la pile de défausse actuelle ; cependant, chaque carte ne peut être jouée qu'une seule fois comme événement dans un tour donné. Vous pouvez jouer un événement qui demande à une autre puissance d'effectuer une action (par exemple, une puissance peut jouer *Catherine de Bore* pour permettre au joueur Protestant d'obtenir des tentatives de Réforme); dans ce cas, le joueur indiqué sur la carte résout l'action, pas le joueur actif.

**Passer** : Plus tard, dans la phase d'action les puissances peuvent passer leur impulsion. Une puissance ne peut jamais passer si :

- Sa carte d'origine n'a pas été jouée,
- Un événement obligatoire qui n'a pas été joué se trouve dans sa main, ou
- Elle a dans sa main un nombre de cartes supérieur à la valeur administrative de son dirigeant.

Une puissance peut passer s'il ne lui reste plus de carte dans la main. Une puissance détenant une ou plusieurs cartes et qui passe durant une impulsion n'est pas obligée de continuer à passer lors de l'impulsion suivante. Cette puissance peut jouer l'une des cartes qu'elle détient lorsque c'est à nouveau son tour d'effectuer une impulsion dans la phase d'action. La phase d'action se termine lorsque les 6 puissances ont passé dans des impulsions consécutives.

## 11.1 Actions

Chaque action dans le jeu coûte de 1 à 4 PC. Les règles exactes pour l'exécution de chaque action se trouvent dans les sections 12 à 18 et dans la section 20. Suit un tableau qui liste toutes les actions possibles, le coût en PC pour chaque puissance pouvant effectuer l'action et la section des règles qui s'appliquent. Les PC sont dépensés pour une action à la fois. L'action est ensuite exécutée jusqu'à son achèvement avant que les PC ne soient dépensés (*i.e.* les actions ne sont pas désignées à l'avance). Les PC ne peuvent pas être accumulés d'une impulsion sur l'autre ; ils doivent être dépensés (ou jetés) au cours de l'impulsion dans laquelle la carte qui les a générés a été jouée. Une liste succincte des actions qu'une puissance peut effectuer est donnée dans le coin supérieur gauche de sa carte de puissance (section 4). Une puissance peut choisir d'exécuter la même action coup-sur-coup dans la même impulsion. C'est communément le cas avec les actions de mouvement, ce qui permet aux unités de se déplacer de plusieurs espaces. C'est également fréquent lorsque l'on construit des unités (spécialement des mercenaires) et lorsque l'on joue des PC pour traduire les Ecritures ou pour construire Saint Pierre.

**Exception** : Les actions Explorer, Coloniser et Conquérir ne peuvent être effectuées par une puissance qu'une fois par tour seulement. Notez que les actions Coloniser et Publier un Traité sont les seules à avoir un coût différent selon les puissances.

### Exemple d'impulsion

*Nous sommes au tour 1 du jeu. Le Protestant a reçu quatre cartes en plus de sa carte d'origine, Je Ne Céderai Pas (Here I Stand). Plus tôt dans la partie, il a joué une carte à la Diète de Worms et a effectué deux impulsions (en utilisant sa carte d'origine et une autre). Il possède actuellement les cartes Catherine de Bore et Menaces contre une Puissance dans sa main. Luther est le seul débatteur allemand qui n'est pas engagé. Les exemples suivant montrent quelques unes des nombreuses possibilités qu'il peut entreprendre durant cette impulsion (il ne s'agit néanmoins pas d'une liste exhaustive) :*

RESUME DE L'ACTION	Ottoman	Habsbourg	Angleterre	France	Papauté	Protestant	section
Mouvement de formation en terrain clair	1	1	1	1	1	1	13
Traversée d'un col par une formation	2	2	2	2	2	2	13
Mouvement naval	1	1	1	1	1		16
Achat de mercenaires		1	1	1	1	1	17
Levée de troupes régulières	2	2	2	2	2	2	17
Levée de cavalerie (sipahi)	1						17
Construction d'escadres navales	2	2	2	2	2		17
Construction de pirates	1						17
Assaut/Guerre à l'étranger	1	1	1	1	1	1	17
Contrôle d'un espace non fortifié	1	1	1	1	1	1	12
Initier la piraterie dans une zone de mer	2						16
Exploration		2	2	2			20
Colonisation		2	3	3			20
Conquête		4	4	4			20
Traduire les Ecritures						1	18
Publier un traité			3			2	18
Demander un débat théologique					3	3	18
Construire Saint Pierre					1		18
Brûler des livres					2		18
Fonder une université jésuite					3		18

1 : Il peut jouer l'une des cartes pour 3 PC (comme les deux cartes ont un 3 dans le coin supérieur gauche). Il peut utiliser ces 3 PC pour demander un débat théologique (en Allemagne, parce qu'il s'agit de la seule zone de langue qui contient des débatteurs protestants). La carte est placée dans la pile de défausse.

2 : Jouer l'une des cartes pour 3 PC, les utiliser pour publier un traité (2 PC) et avancer le marqueur de traduction du Nouveau Testament en allemand d'une case. La carte est placée dans la pile de défausse.

3 : Jouer l'une des cartes pour 3 PC et utiliser la totalité de ces PC pour avancer le marqueur de traduction du Nouveau Testament en allemand de trois cases. La carte est placée dans la pile de défausse.

4 : Jouer l'une des cartes pour 3 PC et utilisez ces derniers pour avancer les marqueurs de traduction du Nouveau Testament d'une case dans les trois zones de langue : allemande, française et anglais. La carte est placée dans la pile de défausse.

5 : Jouer Catherine de Bore comme événement pour avoir 5 tentatives de Réforme dans n'importe quelle combinaison de zones de langue. La carte est ensuite retirée du jeu.

6 : Jouer Menaces contre une Puissance comme événement pour retirer un chef d'armée. La carte est placée dans la pile de défausse.

7 : Passer. Le Protestant a le droit de passer parce qu'il ne possède pas de carte d'événement obligatoire ou de carte d'origine dans sa main et que le nombre de cartes dans sa main est égal à sa valeur administrative.

NOTE : Avec les options 2, 3 et 4 ci-dessus, le Protestant peut choisir d'engager Luther et d'utiliser son bonus de débat, afin d'avancer la traduction du Nouveau testament en allemand d'une case.

## 12. CONTROLE ET AGITATION

Le contrôle politique des espaces peut changer suite à des actions (*i.e.* contrôle d'espace non fortifié ou assaut victorieux), une négociation, une demande de paix ou l'utilisation d'une carte d'événement. Une ligne de communication (LdC) à partir d'un espace d'origine fortifié est nécessaire pour initier des actions

qui changent le contrôle d'un espace ; les règles concernant les LdC sont donc incluses dans cette section. Les espaces peuvent également entrer en agitation (*unrest*) par l'utilisation d'une carte d'événement. Si une agitation est présente dans un espace, la plupart des bénéfices tirés du contrôle de cet espace sont perdus. L'agitation est retirée *via* la même action que celle utilisée pour gagner le contrôle d'un espace non fortifié.

## 12.1 Ligne de communication

Une puissance possède une LdC vers un espace donné si elle peut tracer un chemin constitué d'espaces et de zones de mer jusqu'à cet espace, à partir d'un espace fortifié sous contrôle ami qui est un espace d'origine pour cette puissance ou pour l'un de ses alliés. Tous les espaces sur le chemin (à l'exception de l'espace où se termine le chemin) doivent être :

- sous contrôle ami,
- libres d'unités ennemies, et
- vides d'agitation.

Une LdC ne peut pas être tracée à travers un électorat tant que l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'a pas été jouée. Une ou plusieurs zones de mer adjacentes peuvent constituer une partie de la LdC si chacune d'elles contient une unité navale amie. Le chemin doit être connecté à ces zones de mer par le biais d'un port sous contrôle ami (hormis l'espace dans laquelle se termine le chemin, qui peut être un port non ami). Une LdC est nécessaire pour les actions d'assaut et de contrôle d'espace non fortifié.

## 12.2 Espace non fortifié

Une puissance peut dépenser 1 PC en action de contrôle d'espace non fortifié pour gagner le contrôle politique d'un espace si les conditions suivantes sont toutes remplies :

### Conditions :

- L'espace est indépendant ou contrôlé par une puissance ennemie.
- L'espace est non fortifié.
- La puissance active possède une LdC vers cet espace.
- Soit (a) des unités terrestres contrôlées par la puissance active occupent l'espace, ou (b) des unités terrestres contrôlées par la puissance active sont adjacentes à l'espace et aucune unité terrestre ennemie n'en est adjacente. [*Concernant cette condition, deux espaces connectés par un col ne sont pas considérés comme adjacents.*]

*NOTE : Dans le cas (b) ci-dessus, les unités terrestres contrôlées par la puissance active adjacentes à l'espace n'ont pas à posséder elles-mêmes de LdC ; les conditions de LdC s'appliquent seulement à l'espace qui va être converti. Les unités conduisant un siège et celles assiégées doivent toutes être prises en considération lors de l'évaluation du cas (b).*

Placez un nouveau marqueur de contrôle sur l'espace pour indiquer son nouveau propriétaire (sauf s'il retourne à son propriétaire initial et qu'aucun marqueur n'est requis). Veillez à placer le nouveau marqueur sur la face correcte de façon à ce que l'influence religieuse reste inchangée. Si cet espace est un port qui contient des unités navales, ces dernières doivent immédiatement retraiter dans une zone de mer adjacente à ce port en suivant les instructions de l'étape 9 de la procédure de combat naval.

## 12.3 Espace fortifié

Le contrôle politique d'espaces fortifiés change seulement suite à une négociation (section 9.1), une demande de paix (section 9.3), un siège (section 15) et l'utilisation d'une carte d'événement. Reportez-vous à la section appropriée pour plus de détails.

## 12.4 Agitations

Les marqueurs d'agitation (*Unrest*) sont placés sur des espaces à la suite des événements *Livre de Prière Commune*, *Fluctuation du Prix des Habits*, *Révolte contre la Gabelle*, *Rebellion des Janissaires*, *Guerre des Paysans*, *Pèlerinage de Grâce* et *Révolte des Communeros*. Les marqueurs doivent être placés dans des espaces qui ne contiennent pas d'unité navale ou terrestre de quelque puissance que ce soit (**Exception** : *Livre de Prière Commune* ajoute de l'agitation à des espaces d'origine anglais sous influence catholique, quel que soit son statut d'occupation). Des marqueurs d'agitation peuvent également être placés sur des espaces inoccupés, par l'excommunication d'un dirigeant (section 21.5) ou une tentative de Réforme ratée en utilisant le bonus du débatteur Carlstadt (section 18.3). L'agitation a les effets suivants :

### Effets :

- Les unités ne peuvent pas utiliser le déploiement de printemps, battre en retraite ou éviter une bataille si cela les fait s'arrêter dans un espace en agitation ou traverser un tel espace.
- Aucune LdC ne peut être tracée à travers un espace en agitation.
- Aucune unité ne peut être construite dans un espace en agitation.
- Le contenu de cet espace est entièrement ignoré lorsque des tentatives de Réforme et de Contre-Réforme sont conduites dans un espace adjacent.
- Le Protestant ne peut pas choisir un espace adjacent pour y effectuer une tentative de Réforme si le seul espace sous influence religieuse protestante adjacent à l'espace pris pour cible est un espace en agitation.
- La Papauté ne peut pas choisir un espace adjacent pour y effectuer une tentative de Contre-Réforme si le seul espace sous influence religieuse catholique adjacent à l'espace pris pour cible est un espace en agitation.
- L'espace n'est pas considéré comme étant protestant lors du calcul des points de victoire (PV).
- Les électors en agitation ne rapportent jamais de PV au Habsbourg ou au Protestant.
- Un centre en agitation n'est pas comptabilisé lors du calcul des PV gagnés et des cartes à tirer. Placez un marqueur d'agitation supplémentaire sur une case de centre de la carte de la puissance affectée pour chaque centre en agitation. Retirez ces marqueurs lorsque l'agitation est supprimée de ce centre.
- Une forteresse en agitation ne lance pas de dé contre une tentative de piraterie ottomane dans une zone de mer adjacente.

Les espaces en agitation peuvent être la cible de tentatives de Réforme et de Contre-réforme.

### Supprimer l'agitation

Une puissance peut dépenser 1 PC en action de contrôle d'espace non fortifié pour supprimer l'agitation dans un espace si au moins l'une de ces conditions est remplie :

- a. des unités terrestres contrôlées par la puissance active occupent l'espace,
- b. l'agitation est dans un espace d'origine protestant et c'est le joueur Protestant qui supprime l'agitation avant que l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'ait eu lieu, ou
- c. des unités terrestres contrôlées par la puissance active sont adjacentes à l'espace et des unités terrestres d'une puissance ennemie n'en sont pas adjacentes. [*Concernant cette condition, deux espaces connectés par un col ne sont pas considérés comme étant adjacents.*]

Supprimer une agitation ne nécessite pas de LdC vers l'espace concerné (contrairement à gagner le contrôle politique d'un espace non fortifié, qui requiert une LdC).

## 13. MOUVEMENT

Une puissance peut déplacer des unités terrestres soit avec l'action de déplacement de formation en terrain clair (1 PC) soit avec l'action de traversée d'un col par une formation (2 PC). Tous les

mouvements terrestres sont sujets à des restrictions par les règles sur les formations (section 5.1). Le mouvement terrestre peut déclencher des tentatives d'interception par des formations ennemies. Les piles ennemies sont également autorisées à éviter des batailles et à se retrancher derrière des fortifications en réponse à des actions de mouvement.

### 13.1 Procédure de mouvement terrestres

Les restrictions suivantes limitent l'utilisation d'une action de mouvement.

#### Restrictions :

- Toutes les unités terrestres et les chefs d'armée qui vont être déplacés ensemble doivent commencer l'action dans le même espace et doivent être autorisés à se déplacer au sein d'une seule formation.
- Les formations peuvent toujours se déplacer dans un espace contrôlé par leur puissance ou dans un espace indépendant. Une formation peut se déplacer dans un espace contrôlé par une autre puissance seulement si, soit :
  - ◊ la puissance active est en guerre avec la puissance contrôlant l'espace de destination, ou
  - ◊ la puissance active est alliée avec la puissance contrôlant l'espace de destination.
- Les formations ne peuvent pas se déplacer dans un espace contenant des unités terrestres d'une autre puissance sauf si toutes les unités dans l'espace sont soit :
  - ◊ des unités alliées,
  - ◊ des unités ennemies,
  - ◊ des réguliers indépendants dans un centre indépendant (section 22.6), ou
  - ◊ des unités alliées à une puissance ennemie occupant un espace contrôlé par cette puissance ennemie.
 Lors de la résolution de ce mouvement, traitez cette pile comme « des unités ennemies » en toutes circonstances.
- Aucun chef d'armée ou unité ne peut participer à une action de mouvement s'il faisait partie d'une formation qui a perdu une bataille rangée plus tôt dans l'impulsion.
- Aucun chef d'armée ou unité ne peut participer à une action de mouvement s'il occupe un espace fortifié ennemi devant lequel le siège a été mis (section 15) plus tôt dans l'impulsion.
- Un ou plusieurs chefs d'armée peuvent se déplacer sans accompagner d'unité terrestre tant qu'ils n'entrent pas dans un espace contrôlé par une puissance ennemie ou contenant des unités ennemies. Si un chef d'armée se trouve seul dans un espace non fortifié dans lequel des unités terrestres ennemies pénètrent suite à un mouvement, une retraite ou une interception ennemis, ce chef est capturé. Placez le chef capturé sur la carte de puissance de l'ennemi. Il pourra être récupéré dans la phase diplomatique d'un prochain tour (voir section 9).

Les deux actions de mouvement suivent la même procédure :

#### Procédure de mouvement terrestres

- 1. Indiquer la formation :** La puissance active indique quelle formation composée d'unités terrestres et de chefs d'armée sera déplacée.
- 2. Indiquer l'espace de destination :** La puissance active indique l'espace de destination du mouvement. La destination doit être adjacente à l'espace où se trouve actuellement la formation.
- 3. Dépenser des PC :** Deux PC sont dépensés si le mouvement se fait à travers un col ; sinon le coût n'est que d'un PC.
- 4. Jouer des cartes de réponse :** Les autres puissances peuvent jouer les cartes de réponse *Temps Pourri* et *Goutte* pour interrompre cette action de mouvement.
- 5. Conduire des interceptions :** Des interceptions (section 13.2) peuvent avoir lieu si une pile ennemie est adjacente à l'espace de destination. Les interceptions peuvent ajouter des unités ennemies dans l'espace qui est investi. Une fois que toutes les interceptions ont été résolues, les unités terrestres et les

chefs d'armées en déplacement sont placés dans l'espace de destination. Si une interception réussit, rendez-vous directement à l'étape 8 et résolvez une bataille rangée.

**6. Éviter la bataille :** Si l'espace de destination contient des unités terrestres ennemies, toutes ou certaines d'entre elles peuvent tenter d'éviter la bataille (section 13.3).

**7. Se retrancher derrière les fortifications :** Si, après la résolution des tentatives d'interception et pour éviter la bataille, la pile ennemie située dans un espace de destination fortifié contient 4 unités ou moins, ces unités ennemies ont la possibilité de se retrancher derrière les fortifications (section 13.4).

**8. Résoudre une bataille rangée :** S'il reste encore des unités terrestres ennemies dans l'espace et qu'elles ne sont pas derrière des fortifications, alors une bataille rangée a lieu dans cet espace (section 14).

## 13.2 Interception

Une puissance ennemie avec des unités terrestres adjacentes à un espace de destination d'une action de mouvement peut tenter d'intercepter la formation en mouvement. Si plusieurs piles ennemies sont adjacentes à l'espace de destination, chacune peut tenter l'interception. Chacune de ces tentatives est annoncée et résolue avant d'annoncer et de résoudre une autre tentative. Si plusieurs piles appartenant à différentes puissances ennemies veulent toutes intercepter, résolvez les tentatives d'interception dans l'ordre des impulsions. Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette puissance est une alliée de la puissance qui a intercepté). Les formations appartenant à la puissance ayant réussi son interception peuvent néanmoins continuer de tenter d'intercepter depuis un nombre quelconque d'espaces adjacents.

### Restrictions :

- Les formations se déplaçant à cause d'une bataille évitée, d'une interception ou d'une retraite ne peuvent pas être interceptées.
- Les formations ne peuvent jamais intercepter à travers un col.
- Seules les unités d'une puissance qui est en guerre avec la puissance active peuvent intercepter.
- Les unités et les chefs d'armée qui ont déjà tenté d'intercepter un mouvement lors de cette même impulsion (que cela se soit soldé par un succès ou non) ne peuvent pas tenter d'intercepter une autre fois.
- Les unités et les chefs d'armée actuellement assiégés ne peuvent pas tenter d'intercepter. Si une force assiégeante sort d'un espace devant lequel un siège est mis, la pile précédemment assiégée ne peut pas intercepter la sortie de cet espace fortifié.
- Toutes les unités terrestres et tous les chefs d'armée affectés à l'étape 1 de la procédure d'interception (voir ci-dessous) doivent commencer l'action de mouvement dans le même espace et doivent être autorisés à se déplacer au sein d'une seule formation.
- Les formations entrant dans un espace fortifié ami qui n'est pas assiégé ne peuvent pas être interceptées.
- Les formations entrant dans un espace qui contient déjà des unités terrestres peuvent être interceptées seulement si les unités qui interceptent appartiennent à la même puissance que les unités dans l'espace de destination. Une telle interception n'est pas autorisée si les unités situées dans l'espace de destination faisaient l'objet d'un siège au début du mouvement de la formation active.
- Les unités ne peuvent pas intercepter en direction d'un espace contrôlé par une autre puissance, sauf si la puissance contrôlant l'espace est soit un ennemi soit un allié des unités qui interceptent.

### Procédure d'interception

**1. Indiquer la formation :** Une puissance qui intercepte avec des unités terrestres et/ou des chefs d'armée situés dans un espace adjacent au mouvement de destination indique quelle formation va tenter une interception. Cette formation n'est pas obligée d'inclure toutes les unités présentes.

**2. Lancer les dés :** La puissance qui intercepte lance deux dés et ajoute à la somme de ces dés la **meilleure** valeur de combat des chefs d'armée présents dans la formation qui intercepte (s'il y en a). L'Ottoman ajoute 1 à ce résultat s'il y a au moins une unité de cavalerie présente dans la formation qui intercepte. Une puissance autre que l'Ottoman soustrait 1 au résultat si elle tente d'intercepter une pile

contenant de la cavalerie ottomane. Si le résultat aux dés modifié est supérieur ou égal à 9, la tentative d'interception est réussie.

**3. Placer dans l'espace de destination :** Si l'interception est réussie, la formation qui intercepte est placée dans l'espace de destination. Cette formation est traitée comme si elle était présente dans l'espace avant l'arrivée de la formation en mouvement. Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette puissance est une alliée de la puissance qui intercepte).

**4. Répéter l'opération pour les autres formations :** Retournez aux étapes 1 à 3 et résolvez les tentatives d'interception depuis un autre espace adjacent. Les tentatives supplémentaires depuis un espace déjà choisi dans l'étape 1 ne sont pas permises.

**5. Résoudre les batailles rangées :** Si des interceptions ont été réussies, résolvez une bataille rangée (section 14) dans l'espace de destination. Tous les unités de la puissance qui intercepte doivent participer à cette bataille ; elles ne peuvent pas éviter la bataille ou se retrancher derrière des fortifications.

### 13.3 Eviter la bataille

Lorsqu'une puissance pénètre dans un espace contenant une pile d'unités terrestres ennemies, certaines ou la totalité de ces unités ennemies peuvent tenter de se déplacer vers un espace adjacent pour éviter la bataille. Si l'espace de destination contient des unités terrestres appartenant à plus d'une puissance majeure (qui sont alliées), chacune des puissances majeures peut, dans l'ordre des impulsions, annoncer et résoudre une tentative pour éviter la bataille. Chacune de ces tentatives est annoncée et résolue avant toute autre tentative. Les puissances mineures alliées qui se trouvent dans cet espace évitent la bataille comme un groupe unique avec les unités de la puissance majeure à laquelle elles sont affiliées. Une puissance n'est jamais obligée d'essayer d'éviter une bataille ; ceci est toujours optionnel.

#### Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance, sauf si cette dernière est alliée à la puissance qui évite la bataille.
- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans un espace en agitation ou un espace contenant des unités ennemies.
- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas éviter une bataille si cela les ferait entrer dans l'espace qui vient juste d'être laissé vacant par la formation ennemie à laquelle les unités tentent d'échapper.
- Les unités et les chefs d'armée actuellement assiégés ne peuvent pas éviter la bataille.
- Les unités d'une puissance ne peuvent pas éviter la bataille si des unités de cette puissance ont, lors de cette action de mouvement, intercepté en direction de l'espace où a lieu la bataille.

#### Procédure pour éviter la bataille

**1. Déclarer les tentatives :** Chacune des puissances majeures ayant des unités terrestres dans l'espace de destination de l'action de mouvement déclare et résout (dans l'ordre des impulsions) une tentative pour éviter la bataille. Suivez les étapes 2 à 5 pour chaque puissance dans ce cas avant de passer à la suivante.

**2. Désigner l'espace de destination :** Cette puissance désigne un espace adjacent dans lequel les unités qui évitent la bataille vont tenter d'entrer. L'espace doit satisfaire aux restrictions listées ci-dessus.

**3. Choisir les unités :** La puissance choisit quelles unités terrestres et quels chefs d'armée vont tenter d'éviter la bataille. Le nombre total d'unités choisies peut excéder le nombre d'unités pouvant être déplacées au sein d'une seule formation. Un nombre quelconque d'unités peut être gardé à l'écart de la tentative pour éviter la bataille.

**4. Lancer les dés :** La puissance qui évite la bataille lance deux dés et ajoute à la somme de ces dés la **meilleure** valeur de combat des chefs d'armée présents dans la formation qui intercepte (s'il y en a). L'Ottoman ajoute 1 à son résultat s'il y a au moins une unité de cavalerie présente dans la formation qui tente d'éviter la bataille. Une puissance autre que l'Ottoman soustrait 1 au résultat si elle tente d'éviter une formation contenant de la cavalerie ottomane. Si le résultat aux dés modifié est supérieur ou égal à 9,

la tentative pour éviter la bataille est réussie. *Exception : Si chacune des unités de la formation tentant d'éviter la bataille a déjà perdu une bataille rangée durant cette impulsion, elles peuvent éviter la bataille automatiquement (aucun jet de dés n'est nécessaire).*

**5. Placer dans l'espace de destination :** Si la tentative est réussie, les unités sélectionnées pour éviter la bataille sont placées dans l'espace adjacent choisi.

**6. Répéter l'opération pour les autres formations :** Retournez aux étapes 2 à 5 pour chaque puissance restante ayant des unités dans l'espace de destination de l'action de mouvement.

### 13.4 Se retrancher derrière les fortifications

Les unités ennemies dans l'espace de destination peuvent se retrancher derrière les fortifications à l'étape 7 de la procédure de mouvement si les conditions suivantes sont toutes remplies :

- l'espace de destination est fortifié,
- la puissance ennemie (ou un allié de la puissance ennemie) contrôle l'espace de destination,
- il y avait 4 unités ou moins (plus un nombre quelconque de chefs d'armée) présentes dans l'espace après que les tentatives d'interception et pour éviter la bataille aient été résolues.

Une puissance n'est jamais obligée de se retrancher derrière ses fortifications ; ceci est toujours optionnel. Si elles se retranchent, toutes les unités présentes doivent se retrancher ensemble. Si des unités appartenant à plus d'une puissance défendent l'espace lorsque la formation active y entre, c'est la puissance contrôlant l'espace qui décide de se retrancher ou non derrière les fortifications. Si les unités décident de se retrancher derrière les fortifications, une bataille rangée est évitée pour cette impulsion. Si la formation active possède plus d'unités que le nombre d'unités à l'intérieur des fortifications, cette fortification fait désormais l'objet d'un siège (section 15). Si la formation active ne possède pas plus d'unités, il y a deux possibilités :

1. S'il reste des PC à jouer dans cette impulsion, la formation active peut dépenser 1 PC (ou 2 PC si le mouvement se fait par un col) pour continuer le mouvement dans un espace adjacent. [Cependant, si elles sont par la suite forcées de retraire depuis ce nouvel espace dans l'espace fortifié, elles sont éliminées.]
2. Sinon, la formation active doit retraire dans l'espace depuis lequel elle est entrée dans l'espace fortifié. Cette retraite ne coûte aucun PC mais doit obéir à toutes les restrictions listées dans la section 14.1.

## 14. BATAILLE RANGÉE

Une bataille rangée a lieu suite à une action de mouvement dans un espace occupé par une formation ennemie ou à cause d'une interception réussie. Chaque puissance impliquée calcule le nombre de dés de bataille qu'elle devra lancer. On lance ensuite ce nombre de dés pour déterminer combien de « dégâts » sont enregistrés. Chaque dégât inflige une perte à l'adversaire. Le camp qui fait subir le plus de dégâts à son adversaire est le vainqueur et conserve l'espace. La force vaincue doit alors battre en retraite dans un espace adjacent.

### Procédure d'une bataille rangée

**1. Jouer les cartes de réponse :** Les deux camps (en commençant par l'attaquant) bénéficient d'une dernière chance de jouer les cartes de réponse *Lansquenets* ou *Mercenaires Suisses* pour changer le nombre d'unités dans l'espace.

**2. L'attaquant additionne les dés de bataille :** Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans une bataille rangée. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre dans la formation en mouvement
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que détient le chef le plus compétent de la force attaquante.



**3. Le défenseur additionne les dés de bataille :** Le joueur qui intercepte ou le joueur possédant la pile d'unités dans l'espace de destination sont toujours considérés comme défenseurs dans une bataille rangée. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre en défense dans l'espace
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef le plus compétent de la force en défense
- 1 dé en tant que défenseur.

**4. L'attaquant annonce les cartes de combat :** L'attaquant annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille.

**5. Le défenseur annonce les cartes de combat :** Le défenseur annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille. Si plus d'une puissance majeure contrôle des unités en défense dans cet espace, chacune de ces puissances peut jouer des cartes de combat.

**6. Lancez les dés :** Les deux camps lancent leurs dés (en prenant en compte le fait que l'utilisation des cartes *Mercenaires Corrompus* ou *Attaque Surprise* lors de l'étape 4 ou 5 peut forcer un joueur à lancer un nombre de dés différent que le nombre déterminé lors de l'étape 2 ou 3). Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât.

**7. Jouer les janissaires :** Si l'Ottoman est l'une des puissances impliquées dans cette bataille et qu'il n'a pas encore joué la carte d'origine *Janissaires* ce tour, il peut la jouer pour lancer des dés supplémentaires dans l'optique d'infliger davantage de dégâts.

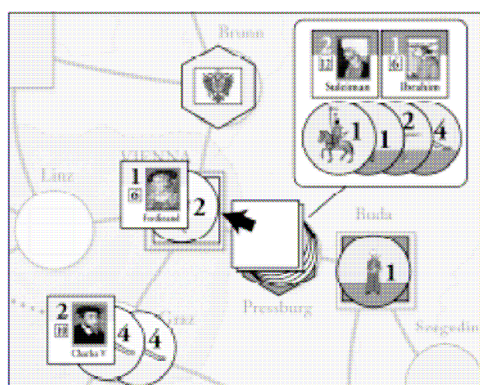
**8. Déclarer le vainqueur :** Le camp qui inflige le plus de dégâts est déclaré vainqueur de la bataille. Dans le cas d'une égalité, le défenseur est déclaré vainqueur.

**9. Appliquer les pertes :** Chaque camp élimine une unité terrestre pour chaque dégât infligé par le camp adverse. Si les deux camps sont éliminés, celui qui a lancé le plus de dés conserve une unité. Si les deux camps sont éliminés et que tous deux ont lancé le même nombre de dés, le défenseur conserve une unité.

**10. Capturer les chefs :** Si un ou plusieurs chefs sont présents dans un camp qui a été complètement éliminé, ils sont capturés par l'ennemi. Placez un chef capturé sur la carte de puissance de l'adversaire qui l'a vaincu. Il pourra être récupéré dans la phase diplomatique d'un prochain tour (voir section 9).

**11. Effectuer les retraites :** Les unités de la puissance vaincue battent en retraite comme il est décrit en 14.1 (sauf si elles ont toutes été éliminées).

**12. Déterminer s'il y a siège :** Si la bataille a eu lieu dans un espace fortifié et que le joueur actif a gagné, vérifiez si la formation active possède plus d'unités que n'en a le joueur vaincu à l'intérieur des fortifications. Si c'est le cas, cet espace fait désormais l'objet d'un siège (section 15). Sinon, le joueur actif doit faire retraiter sa force comme il est spécifié dans la section 15.3, Briser un siège.



**EXEMPLE D'INTERCEPTION ET DE BATAILLE :** Il s'agit de l'impulsion de l'Ottoman. Soliman, Ibrahim, 7 réguliers et 1 cavalerie sont empilés dans Pressburg (Pressburg), l'espace situé entre Buda et Vienne. L'Ottoman dépense 1 PC pour déplacer la formation en son entier à Vienne. Charles V et 8 réguliers du Habsbourg sont empilés à Graz, adjacent à Vienne. Ils tentent de les intercepter, ajoutant 2 à leur résultat aux dés grâce à la valeur de combat de Charles et soustrayant 1 à cause de la présence de la cavalerie ottomane. La formation de Charles V obtient 8, juste assez pour réussir l'interception. [Si Charles avait raté sa tentative d'interception, Ferdinand et les 2 réguliers dans

Vienne auraient eu le choix entre une bataille rangée hors de Vienne (pas un choix malin !), éviter la bataille et se rendre à Brünn, Linz ou Graz, ou se retrancher derrière les fortifications de Vienne.] Dans la bataille rangée qui en résulte, l'Ottoman lance 8 dés pour ses unités plus 2 dés pour Soliman (son meilleur chef). Le Habsbourg lancera 10 dés pour ses unités plus 2 dés pour Charles plus 1 dé en tant que défenseur, pour un total de 13 dés. L'Ottoman inflige 3 dégâts avec ses 10 dés, le Habsbourg inflige 5 dégâts avec ses 13 dés. 3 réguliers du Habsbourg sont éliminés ; l'Ottoman choisit quant à lui d'éliminer l'unité de cavalerie et 4 réguliers. Soliman, Ibrahim et les 3 réguliers restants battent en retraite dans l'espace à partir duquel ils sont entrés dans la bataille rangée (Pressburg). Charles, Ferdinand et les 7 réguliers restent à Vienne.

## 14.1 Retraite

Toutes les unités et les chefs d'armée restants qui appartiennent à la puissance vaincue doivent retraiter. Si la bataille a eu lieu dans un espace fortifié et que la puissance contrôlant cet espace a perdu la bataille, alors jusqu'à quatre unités terrestres (à la discrétion de leur propriétaire) et un nombre quelconque de chefs d'armée peuvent se retrancher derrière les fortifications. La pile d'unités restant à l'extérieur des fortifications après un tel retrait (ou toutes les unités de la puissance vaincue si la bataille n'a pas eu lieu dans un espace fortifié) doit ensuite retraiter dans un espace adjacent unique choisi par le propriétaire de ces unités. Cet espace doit satisfaire à toutes les restrictions listées ci-dessous. Si aucun espace légal n'existe, **toutes les unités de cette pile sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé.**

### Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas retraiter dans un espace en agitation ou un espace avec des unités ennemies.
- Les unités ne peuvent pas retraiter dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas retraiter dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance sauf si celle-ci est une alliée de la puissance qui bat en retraite.
- Si le défenseur a perdu la bataille, ses unités ne peuvent pas retraiter dans l'espace à partir duquel l'ennemi est entré.
- Si la puissance active a perdu la bataille, l'espace choisi doit être l'espace à partir duquel cette formation est entrée dans la bataille.

## 15. SIEGE

Les unités terrestres situées dans un espace fortifié font l'objet d'un siège si elles se retranchent derrière les fortifications durant le mouvement ennemi (section 13.4) ou après une bataille rangée (section 14.1) et que les unités terrestres ennemies dans cet espace sont en surnombre. Les unités terrestres assiégées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, intercepter ou éviter de bataille tant que le siège n'a pas été brisé (section 15.3). (Les unités navales dans un port assiégé peuvent se déplacer) Notez qu'il est possible qu'un espace fortifié soit assiégé par deux puissances à la fois si ces puissances sont alliées, toutes deux en guerre contre la puissance qui contrôle cet espace fortifié et que chacune d'entre elles possède plus d'unités dans l'espace que la puissance à l'intérieur des fortifications.

### 15.1 Assaut

Une puissance assiégeante peut dépenser 1 PC en action Assaut/Guerre à l'étranger pour tenter de gagner le contrôle de l'espace, mais pas dans la même impulsion que celle durant laquelle elle a mis le siège devant l'espace. Un espace ne peut être sujet qu'à un seul assaut par impulsion (néanmoins, une puissance peut lancer plusieurs assauts dans différents espaces lors de la même impulsion). Les assauts sont conduits par une formation unique d'unités et de chefs d'armée située dans le même espace que celui de la fortification. Les conditions pour une action d'assaut sont les suivantes :

### Conditions :

- La puissance active doit avoir mis le siège devant l'espace lors d'une impulsion précédente. Les espaces fortifiés vides doivent également faire l'objet d'un siège pendant une impulsion avant qu'un assaut puisse être lancé lors d'une impulsion ultérieure. (**Exception** : La carte *Roxelane* permet à l'Ottoman d'initier un siège dans un espace fortifié et de lancer un assaut contre lui dans la même impulsion).
- La puissance qui lance l'assaut possède une LdC vers l'espace.
- La puissance qui contrôle l'espace fortifié n'a pas d'escadre navale dans une zone de mer adjacente.
- Si la puissance contrôlant l'espace fortifié possède une ou plusieurs escadres navales dans cet espace, il y a plus d'escadres appartenant à la puissance qui lance l'assaut dans la ou les zones de mer adjacentes.

Les pirates sont ignorés en ce qui concerne ces deux dernières conditions (blocus naval) ; seules les escadres navales sont prises en compte.

## Procédure d'assaut

**1. Indiquer la formation :** Le joueur actif indique quelle formation d'unités terrestres et de chefs d'armée effectueront l'assaut. Toutes les conditions listées ci-dessus doivent être remplies à ce moment.

**2. Jouer des cartes de réponse :** Les autres puissances peuvent jouer les cartes de réponse *Temps Pourri* et *Goutte* pour interrompre cette action d'assaut. Le joueur actif bénéficie d'une dernière chance de jouer les cartes de réponse *Lansquenets* ou *Mercenaires Suisses* pour changer le nombre d'unités dans l'espace.

**3. Additionner les dés de bataille de l'attaquant :** Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans un assaut. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

*Si contre un espace fortifié sans unité en défense :*

- 1 dé pour chaque unité terrestre dans la formation assaillante (les unités de cavalerie sont ignorées)
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat qu'a le chef le plus compétent de la force assaillante.

*Si contre un espace fortifié avec au moins une unité en défense :*

- 1 dé toutes les 2 unités terrestres dans la formation assaillante (les unités de cavalerie sont ignorées), arrondir les fractions à l'entier supérieur.
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat qu'a le chef le plus compétent de la force assaillante.

**4. Additionner les dés de bataille du défenseur :** Le joueur qui contrôle l'espace est toujours considéré comme défenseur dans un assaut. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque unité terrestre en défense dans l'espace (les unités de cavalerie sont ignorées)
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef le plus compétent de la force en défense
- 1 dé en tant que défenseur

**5. L'attaquant annonce les cartes de combat :** L'attaquant annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur l'assaut.

**6. Le défenseur annonce les cartes de combat :** Le défenseur annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur l'assaut. Si plus d'une puissance majeure contrôle des unités en défense dans cet espace, chacune de ces puissances peut jouer des cartes de combat.

**7. Lancez les dés :** Les deux camps lancent leurs dés et additionnent le nombre de dégâts qu'ils infligent. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât.

**8. Jouer des cartes de réponse :** N'importe quelle puissance peut jouer la carte de réponse *Artillerie de Siège* pour donner à l'attaquant la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires.

**9. Appliquer les pertes :** Chaque camp élimine une unité terrestre de sa pile d'unités dans l'espace pour chaque dégât infligé par le camp adverse. (Les unités de cavalerie peuvent être prises pour satisfaire aux pertes.)

**10. Assaut réussi :** Si l'attaquant a infligé au moins un dégât, qu'aucune unité terrestre en défense ne reste dans l'espace et qu'au moins une unité attaquante a survécu à la bataille, l'assaut est réussi. L'attaquant gagne le contrôle politique de l'espace. Tous les chefs d'armée assiégés sont capturés. Placez un chef capturé sur la carte de puissance de l'adversaire qui l'a vaincu. Il pourra être récupéré dans la phase diplomatique d'un prochain tour (voir section 9). Si le défenseur possède des unités navales ou un chef naval dans l'espace, placez ceux-ci sur le prochain tour de la piste des tours. Lors d'un prochain tour, le chef reviendra en jeu et les unités navales pourront être reconstruites (8.2).

**11. Assaut raté :** Si l'attaquant n'a pas réussi à infliger au moins un dégât ou qu'il reste des unités terrestres assiégées, l'assaut est raté. Si le nombre des unités terrestres assiégeantes excède toujours le nombre des unités terrestres en défense, l'espace reste assiégé. Dans le cas contraire, la force attaquante doit battre en retraite comme il est décrit en 15.3. Si toutes les unités terrestres attaquantes sont éliminées, les chefs d'armée survivants ayant participé à l'assaut sont placés dans l'espace fortifié le plus proche ou dans leur capitale comme décrit dans l'étape 3 de la procédure de segment de paix (section 9.3).

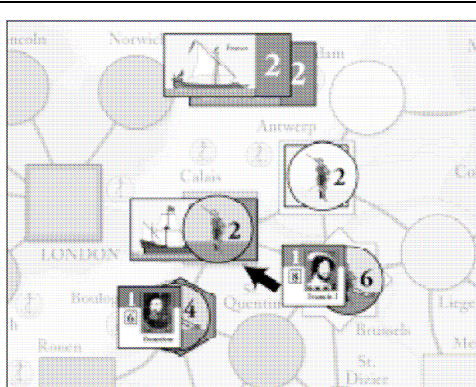
Si, plus tôt dans l'impulsion, des unités et des chefs ont rejoint une pile d'unités appartenant à la même puissance qu'eux et déjà en train d'assiéger un espace fortifié, ces unités et ces chefs qui viennent

d'arriver peuvent participer à l'assaut et être inclus dans le calcul de l'étape 3 (à condition que la totalité du complément de forces attaquantes utilisé puisse se fondre dans une formation unique).

## 15.2 Forces de secours

Une formation amie des unités situées dans la fortification peut entrer dans un espace fortifié devant lequel un siège est mis et initier une bataille rangée pour tenter de briser le siège. Dans cette situation impliquant une force de secours, les unités et les chefs d'armée à l'intérieur de la fortification et qui sont contrôlés par la même puissance majeure que la force de secours peuvent participer à la bataille rangée. Ces forces à l'intérieur de la fortification peuvent participer **même si le nombre total d'unités excède alors la taille permise pour une formation** (basée sur les chefs présents dans cet espace). Le joueur peut choisir de déduire de la bataille rangée des unités qui ont commencé l'impulsion dans la fortification s'il ne veut pas risquer de les perdre. Il y a trois résultats possibles à la situation de cette force de secours :

- Si le joueur actif gagne la bataille qui en résulte, les forces assiégeantes retraitent et le siège est brisé.
- Si le joueur actif perd la bataille mais que le nombre de dégâts enregistrés par les deux camps est **égal**, le joueur actif peut choisir de faire retraiter dans les fortifications toute unité ou chef d'armée ayant participé à la bataille (y compris les unités faisant partie de la force de secours qui est entrée dans l'espace). Le nombre total d'unités à l'intérieur de la fortification ne peut jamais dépasser 4 après une telle retraite. Toutes les autres unités attaquantes retraitent suivant la section 14.1.
- Si le joueur actif perd la bataille et qu'il a infligé **moins** de dégâts que son adversaire, seules les unités qui ont commencé l'impulsion à l'intérieur de la fortification peuvent y retourner en retraitant. Toutes les autres unités attaquantes retraitent suivant la section 14.1. Si toutes les unités attaquantes de la force de secours ont été éliminées, tout chef d'armée ayant attaqué au sein la force de secours est capturé et il n'y a pas de retraite.



### **Exemples de siège, de force de secours et d'assaut**

**Impulsion française :** François 1<sup>er</sup> et 6 réguliers occupent Bruxelles, qui est maintenant sous contrôle politique français. François 1<sup>er</sup> utilise une action de déplacement de formation en terrain clair pour amener toutes ses unités à Calais et assiéger ce centre. La formation de Brandon composée de 4 réguliers et située dans Boulogne adjacent échoue à intercepter ce mouvement. Les deux réguliers anglais à Calais se retranchent derrière les fortifications, espérant le secours de Brandon durant l'impulsion anglaise à venir. Comme la formation de François 1<sup>er</sup> surpasse en nombre les défenseurs anglais dans Calais, ce centre fait désormais l'objet d'un siège. Un assaut doit attendre la prochaine impulsion française.

**Impulsion anglaise :** Brandon vient maintenant au secours de Calais. Le Français n'évite pas la bataille. Une bataille rangée avec intervention de la force de secours s'ensuit. L'Anglais choisit de faire participer à la bataille les unités placées dans la garnison, octroyant 6 dés pour les unités et 1 pour le chef Brandon. Le Français lance 6 dés pour les unités, 1 pour le chef François 1<sup>er</sup> et 1 parce qu'il est défenseur. L'Anglais échoue à causer le moindre dégât avec ses 7 dés ; le Français, quant à lui, en inflige 2. L'Anglais applique les pertes sur la formation de Brandon; il bat en retraite avec deux réguliers et retourne à Boulogne.

**Impulsion française :** François 1<sup>er</sup> est maintenant prêt à lancer un assaut sur Calais. Les deux flottes françaises dans la Mer du Nord (comparées à l'unique flotte anglaise dans Calais) procure juste assez de présence navale pour satisfaire aux conditions d'un assaut. Le Français lance un dé toutes les deux unités terrestres (en arrondissant les fractions à l'entier supérieur), ce qui donne 3 dés, plus 1 pour François 1<sup>er</sup>. L'Anglais lance 2 dés pour les unités plus 1 dé en tant que défenseur. Si le Français peut infliger 2 dégâts, Calais tombera et la flotte anglaise sera éliminée.

## 15.3 Briser un siège

Un siège est immédiatement brisé si la pile assiégeante ne contient plus davantage d'unités terrestres qu'il y en a dans les fortifications (les unités de cavalerie sont incluses dans ce calcul). Ceci peut avoir lieu si une partie de la force assiégeante quitte l'espace suite à une action de mouvement, une interception réussie ou une tentative pour éviter la bataille réussie. Cela peut également avoir lieu si la pile assiégeante subit des pertes sévères lors d'un assaut, d'une bataille contre une force de secours ou à cause de l'utilisation d'une carte d'événement. Lorsque le siège est brisé, la pile doit battre en retraite dans n'importe quel espace adjacent qui remplit les conditions suivantes. Cette retraite ne coûte aucun PC. Si aucun espace légal n'existe, **toutes les unités de cette pile sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé.**

### Restrictions :

- Les unités ne peuvent pas retraiter dans un espace en agitation ou un espace avec des unités ennemies.
- Les unités ne peuvent pas retraiter dans une zone de mer.
- Les unités ne peuvent pas retraiter dans un espace indépendant ou un espace contrôlé par une autre puissance sauf si cette puissance est une alliée de la puissance qui bat en retraite.

## 16. AFFAIRES NAVALES

Les unités navales se déplacent, combattent, interceptent et évitent les batailles dans les zones de mer et les ports de la carte, de la même manière que le font les unités terrestres dans les espaces de la carte. Les unités navales fournissent également une capacité de transport permettant aux unités terrestres de traverser les zones de mer (tant que ce mouvement s'étale sur une seule impulsion). Les pirates ottomans peuvent aussi initier de la piraterie.

### 16.1 Mouvement naval

Une puissance peut déplacer des unités navales avec l'action de mouvement naval (1 PC). Contrairement au mouvement terrestre (où une action de mouvement n'autorise qu'une seule formation à bouger), l'action de mouvement naval autorise TOUTES les unités navales de cette puissance (et ses alliées parmi les puissances mineures activées et les flottes qui lui ont été prêtées) à accomplir un mouvement, où qu'elles se trouvent sur la carte. Le mouvement naval peut déclencher des tentatives d'interception de la part des unités navales ennemies. Les unités navales ennemies sont également autorisées à essayer d'éviter la bataille en réponse aux actions de mouvement naval.

Tous les mouvements navals se font vers une position « adjacente ». Les ports sont adjacents à une ou deux zones de mer, comme indiqué par le symbole d'ancre. Une zone de mer est adjacente à tous les ports ayant un symbole dans celle-ci et à toutes les zones de mer avec lesquelles elle partage une frontière de zone de mer commune. Les unités navales de deux puissances qui ne sont pas en guerre peuvent occuper la même zone de mer après un mouvement. Les tentatives d'interception, celles pour éviter la bataille et les combats navals ne sont déclenchés que contre des unités navales ennemies. Les mouvements navals doivent se conformer aux restrictions suivantes :

### Restrictions :

- Les unités navales doivent toujours se déplacer vers une position adjacente. Les mouvements de la Mer Ionienne à la Mer Tyrrhénienne, de la Côte de Barbarie à l'Océan Atlantique, de la Mer Noire à la Mer Egée (ou vice-versa pour n'importe laquelle de ces combinaisons) ne sont pas permis car ces zones de mer ne sont pas adjacentes (voir Port dans la section 2.5).

- Les unités navales peuvent se déplacer vers des ports contrôlés par un autre joueur seulement si des unités navales ennemies sont présentes dans ce port. (Cette restriction interdit les mouvements navals vers un port contrôlé par une puissance majeure alliée.)
- Les chefs navals doivent se trouver dans la même pile qu'une unité navale contrôlée par la même puissance lorsque ceci est possible. Les chefs navals peuvent accompagner toute unité navale qui se déplace depuis le port ou la zone de mer de ce chef naval. Si le mouvement naval conduirait à vider le port ou la zone de mer dans laquelle se trouve le chef naval, alors ce chef naval doit accompagner l'une des unités ennemies qui s'en va.
- Aucune unité navale ne peut participer à un mouvement naval si elle faisait partie d'une pile d'unités navales qui a perdu un combat naval plus tôt dans l'impulsion.
- Les unités navales des puissances mineures Gênes et Venise (ainsi que le chef naval Andrea Doria) ne peuvent jamais se déplacer dans la zone de mer de l'Océan Atlantique.

## Procédure de mouvement naval

**1. Déclarer les mouvements navals :** La puissance active annonce quels chefs et quelles unités navals seront déplacés et indique la destination pour chacune de ces unités. La destination de chaque unité doit être adjacente à sa position actuelle.

**2. Exécuter le mouvement naval :** La puissance active exécute tous les mouvements navals. L'ordre d'exécution n'est pas important car tous les mouvements sont considérés comme simultanés. Empilez la ou les unités qui viennent d'arriver dans le port ou la zone de mer de destination comme suit :

- **Si elles arrivent dans un port :** la ou les unités navales sont placées sous les unités terrestres et les chefs d'armée et sont orientées normalement (horizontalement).
- **Si elles arrivent dans une zone de mer contenant des unités amies :** la ou les unités navales sont placées sur les autres unités amies et sont orientées de la même façon que celles-ci.
- **Si elles arrivent dans une zone de mer sans unité amie :** la ou les unités sont placées dans la zone, orientées à 90 degrés (donc orientées verticalement).

**3. Jouer des cartes de réponse :** Les autres puissances peuvent jouer les cartes de réponse *Temps Pourri* pour interrompre cette action de mouvement naval.

**4. Conduire des interceptions :** Les piles d'unités navales qui sont orientées verticalement peuvent être interceptées par des unités navales ennemies situées dans une position adjacente. Si plusieurs piles sont adjacentes à l'espace de destination, une ou plusieurs unités navales (au choix du joueur) de chaque pile peuvent tenter d'intercepter comme une seule pile. Chacune de ces tentatives est résolue séparément et le joueur propriétaire choisit l'ordre de ces tentatives. Si plusieurs piles de différentes puissances ennemies veulent toutes intercepter, résolvez les tentatives d'interception dans l'ordre des impulsions. Une fois qu'une puissance a réussi, aucune autre puissance ne peut tenter d'interception (même si cette autre puissance est une alliée de la puissance qui a intercepté). L'interception ne peut être tentée par une unité navale située dans une position contenant déjà des unités navales de la puissance active. La puissance qui intercepte lance deux dés et ajoute la valeur de combat de n'importe quel chef naval présent à la somme. Un résultat supérieur ou égal à 9 indique un succès. Dans ce cas, les unités navales interceptrices sont placées dans l'espace de destination et sont orientées verticalement. Toutes les piles qui interceptent avec succès sont combinées en une seule pile (et combattront comme une force combinée dans le combat naval à l'étape 7 ci-dessous)

**5. Éviter une bataille :** Les unités navales ennemies situées dans les zones de mer (pas dans les ports) peuvent essayer d'éviter la bataille si ces deux conditions sont réunies (ces conditions concernent une zone de mer dans laquelle est entrée la puissance active à l'étape 2 et dans laquelle aucune interception n'a eu lieu à l'étape 4) :

- Toutes les unités navales ennemies sont orientées normalement.
- Les unités navales de la puissance active sont orientées verticalement.

Résolvez les tentatives pour éviter la bataille dans l'ordre des impulsions. La puissance ennemie tentant d'éviter la bataille désigne une position adjacente dans laquelle les unités navales vont essayer de se déplacer. Les ports adjacents doivent être contrôlés par la puissance qui évite la bataille ; les zones de mer adjacentes ne peuvent pas contenir d'unités appartenant à une puissance en guerre contre la puissance qui

évite la bataille. Toutes les unités navales de cette puissance situées dans la zone de mer doivent éviter la bataille ensemble. La puissance qui évite la bataille lance deux dés et ajoute la valeur de combat de n'importe quel chef naval présent à la somme des dés. Si le résultat modifié est supérieur ou égal à 9, la tentative pour éviter la bataille est réussie. Dans ce cas, les unités sont placées dans la position adjacente choisie.

**6. Tourner les unités :** Après que toutes les tentatives pour éviter la bataille aient été résolues, tournez normalement toutes les unités qui étaient orientées verticalement.

**7. Conduire les combats navals :** Si les unités navales de la puissance active et d'une puissance ennemie occupent la même zone de mer ou le même port, un combat naval a lieu à cet endroit. La puissance active résout les combats navals qui résultent du mouvement naval dans l'ordre qu'elle souhaite. Si plus d'une puissance ennemie est présente dans cette zone de mer, la puissance active choisit laquelle combattre en premier (les piles ennemies alliées *ne* sont *pas* combinées) ; elle doit continuer à combattre les forces ennemies navales jusqu'à ce qu'elle perde un combat (et qu'elle batte en retraite) ou qu'elle ait combattu une fois chaque ennemi.

## 16.2 Combat naval

Un combat naval a lieu suite à une action de mouvement naval dans un port ou une zone de mer occupé par des unités navales ennemies ou à cause d'une interception réussie. Chaque puissance impliquée additionne ses dés de combat et lance ce nombre de dés pour déterminer combien de dégâts elle inflige. Les dégâts peuvent causer des pertes à l'adversaire. Le camp qui inflige le plus de dégâts est le vainqueur. Après le combat, les unités d'un camp doivent battre en retraite dans une position adjacente.

### Procédure du combat naval

**1. L'attaquant additionne les dés :** Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant dans un combat naval. L'attaquant calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque pirate
- 2 dés pour chaque escadre navale
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef naval le plus compétent dans la zone de mer ou le port

**2. Le défenseur additionne les dés :** Le joueur qui intercepte ou le joueur avec la pile d'unités ayant commencé l'action de mouvement naval dans la position de destination sont toujours considérés comme défenseurs dans un combat naval. Le défenseur calcule le nombre de dés qu'il devra lancer comme suit :

- 1 dé pour chaque pirate
- 2 dé pour chaque escadre navale
- 1 dé pour chaque point de valeur de combat que possède le chef naval le plus compétent dans la zone de mer ou le port
- 1 dé en tant que défenseur, mais seulement si ce combat a lieu dans un port

**3. L'attaquant annonce les cartes de combat :** L'attaquant annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille.

**4. Le défenseur annonce les cartes de combat :** Le défenseur annonce les cartes de combat qu'il désire jouer comme événement pour influencer sur la bataille.

**5. Lancez les dés :** Les deux joueurs lancent leurs dés et additionnent le nombre de dégâts qu'ils ont infligé. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât.

**6. Jouer des cartes de réponse :** Si l'Ottoman était l'une des puissances impliquées dans cette bataille et qu'il n'a pas encore joué la carte d'origine *Janissaires* ce tour, il peut la jouer pour lancer des dés supplémentaires dans l'optique d'infliger davantage de dégâts. N'importe quelle puissance peut jouer la carte de réponse *Rameurs Professionnels* pour donner à un camp la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires.

**7. Déclarer le vainqueur :** Le camp qui inflige le plus de dégâts est déclaré vainqueur de la bataille. Dans le cas d'une égalité, le défenseur est déclaré vainqueur.



**8. Appliquer les pertes :** Chaque camp élimine une escadre navale pour deux dégâts infligés par le camp adverse. S'il reste des dégâts à appliquer à l'Ottoman après que les dégâts aient été appliqués aux escadres navales, chaque dégât restant élimine un pirate. Les dégâts restants (*cas d'un nombre impair de dégâts*) à appliquer au camp vaincu éliminent une escadre navale supplémentaire ; les dégâts restants (*cas d'un nombre impair de dégâts*) à appliquer au vainqueur sont ignorés. Si les deux camps sont éliminés, le camp qui a lancé le plus de dés conserve une unité. Si les deux camps sont éliminés et que les deux camps ont lancé le même nombre de dés, le défenseur conserve une unité.

**9. Une puissance bat en retraite :** Si le combat a eu lieu dans un port, l'attaquant retraite vers une zone de mer connectée à ce port et qui est libre d'unités navales ennemies. (*NOTE : L'attaquant bat en retraite qu'il ait ou non gagné la bataille.*) Si le combat a eu lieu dans une zone de mer, le perdant retraite dans un port adjacent sous son contrôle ou dans une zone de mer adjacente et est libre d'unités navales ennemies. S'il n'existe pas de telles positions, les unités navales sont éliminées.

**10. Placer les unités sur la piste de tours :** Si un ou plusieurs chefs navals sont présents dans un camp qui a été complètement éliminé, ils sont placés sur le prochain tour de la piste des tours. Toutes les unités navales perdues dans le combat sont également placées sur la piste des tours. Lors d'un prochain tour, le chef reviendra en jeu et les unités navales pourront être reconstruites (8.2).

## 16.3 Transport naval

Si une puissance possède des unités navales dans une ou plusieurs zones adjacentes, elle peut faire faire à ses unités terrestres un mouvement spécial à travers ces zones de mer. Ce mouvement spécial est appelé « transport naval » et est considéré comme un cas spécial de l'action de mouvement de formation en terrain dégagé.

### Procédure de transport naval

**1. Dépenser des PC et se déplacer :** Il doit rester à la puissance active au moins 2 PC à dépenser dans la phase d'action en cours. Si c'est le cas, une formation de 5 unités terrestres ou moins (plus les chefs d'armée) située dans un port peut se déplacer vers une zone de mer adjacente contenant des unités navales contrôlées par la puissance active. Ce mouvement coûte 1 PC et est considéré comme une action de mouvement de formation en terrain clair. Les unités se déplaçant par transport naval ne peuvent pas être interceptées en mer. Les autres puissances peuvent jouer les cartes de réponse *Temps Pourri* pour interrompre le transport naval. Une formation assiégée ne peut pas être déplacée par transport naval.

**2. Transport multi-zone :** La puissance active continue ensuite de déplacer la formation vers un port ou une zone de mer adjacent au prix d'un PC pour un tel mouvement. Les mouvements d'une zone de mer à une autre sont permis tant que la puissance possède une unité navale dans chaque zone de mer et suffisamment de PC pour ramener la formation dans un port avant la fin de l'impulsion. Les formations ne peuvent jamais finir une impulsion en mer. Vous devez terminer un transport naval avec une formation avant d'en commencer un autre plus tard dans l'impulsion.

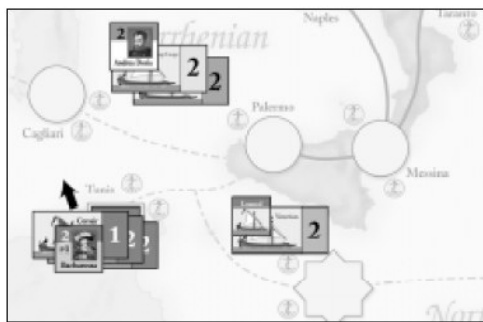
**3. Finir dans un port :** Les formations terminent leur transport naval en se déplaçant dans un port adjacent à la dernière zone de mer dans laquelle elles sont entrées. Ce port doit se conformer aux restrictions suivantes :

- Le port ne peut pas contenir d'unité navale ennemie.
- Ce doit être un espace dans lequel la puissance pourra entrer en utilisant le mouvement terrestre (*i.e.* ce ne peut être un port d'une puissance avec laquelle la puissance active n'est ni alliée ni en guerre).

Traitez ce mouvement dans l'espace final comme s'il s'agissait d'une action de mouvement. Les unités ennemies peuvent intercepter, éviter la bataille, se retrancher derrière les fortifications ou rester et forcer une bataille rangée.

**4. Transport naval et batailles rangées :** Si la puissance active perd une bataille rangée dans l'espace de port à la fin d'un transport naval, toutes les unités transportées sont éliminées et tout chef d'armée présent est capturé.





### **Mouvement naval et exemple de combat**

*C'est l'impulsion de l'Ottoman. Gênes est une alliée du Habsbourg. Venise est une alliée du Pape, mais elle a prêté 1 flotte vénitienne au Habsbourg lors de la phase diplomatique de ce tour. L'Ottoman entreprend une action de mouvement naval. Après avoir déplacé plusieurs autres escadres navales vers la Mer Egée, l'Ottoman déplace également Barberousse et les 3 unités navales de Tunis (2 escadres et 1 pirate) vers la côte de Barbarie, comme montré ci-dessus. Une force navale du Habsbourg constituée d'Andrea Doria, d'une escadre génoise et d'une escadre du Habsbourg se trouve dans une zone de mer adjacente, la Mer Tyrrhénienne. La flotte vénitienne prêtée se trouve aussi dans une zone de mer adjacente, la Mer Ionienne. Les deux piles d'unités navales du Habsbourg tentent d'intercepter. Chacune obtient un 7 avec deux dés. A cause du +2 ajouté au résultat aux dés pour la valeur de combat de Doria, la pile de celui-ci réussit ; la pile sans le modificateur d'Andrea Doria non. Un combat naval s'ensuit dans la Côte de Barbarie. L'Ottoman lance 7 dés (4 pour les deux escadres, 1 pour le pirate, 2 pour Barberousse). Le Habsbourg lance 6 dés (4 pour les escadres, 2 pour Doria). Chaque camp obtient 3 dégâts. Comme le Habsbourg est le défenseur, il gagne la bataille. Une escadre et un pirate ottomans sont éliminés. Barberousse et l'escadre restante doivent retraiter vers un port contrôlé ou une zone de mer adjacents (néanmoins, cela ne doit pas être Tunis). Le Habsbourg élimine l'une de ces escadres ; l'autre reste avec Doria dans la Côte de Barbarie.*

## **16.4 Piraterie**

Si l'Ottoman possède des pirates dans une zone de mer, il peut dépenser 2 PC avec l'action Initier la piraterie dans une zone de mer et viser n'importe quelle puissance contrôlant un espace de port adjacent à cette zone de mer. La cible et les puissances en guerre avec l'Ottoman lancent les dés pour savoir si elles peuvent éliminer des pirates. S'il reste des pirates, l'Ottoman lance les dés pour déterminer les dégâts dus à la piraterie, qui peuvent aboutir à des PV pour l'Ottoman, des tirages de carte dans la main de la puissance ciblée ou à l'élimination d'unités navales. Les PV remportés grâce à la piraterie sont indiqués sur la carte de puissance de l'Ottoman. Lorsqu'ils sont gagnés, ces PV augmentent le total de PV de l'Ottoman mais ils n'affectent pas le total de PV de la puissance ciblée.

### **Procédure de piraterie**

**1. Annoncer la piraterie :** L'Ottoman actif annonce que des pirates situés dans une zone de mer vont initier un acte de piraterie. Une puissance qui contrôle un ou plusieurs espaces connectés à cette zone de mer doit être désignée comme cible de la piraterie. L'Ottoman n'a pas besoin d'être en guerre avec cette puissance. L'Ottoman ne peut initier un acte de piraterie dans une zone de mer donnée qu'une seule fois par tour ; placez un marqueur « Piracy » (Piraterie) dans cette zone de mer pour rappel.



**2. Le joueur visé calcule les dés :** La puissance visée calcule le nombre de dés qu'elle devra lancer contre l'Ottoman. Elle reçoit :

- 2 dés pour chaque escadre navale appartenant à la puissance visée située dans la zone de mer où a lieu la piraterie.
- 1 dé pour chaque escadre navale appartenant à la puissance visée ou à une autre puissance en guerre avec l'Ottoman située dans un port ou une zone de mer adjacents à la zone de mer où a lieu la piraterie.
- 1 dé pour chaque forteresse contrôlée soit par la puissance visée, par une autre puissance en guerre avec l'Ottoman, ou par les Chevaliers de St Jean. Cette forteresse doit être adjacente à la zone où la piraterie a lieu et ne peut être en agitation ou assiégée. (NOTE: Ce dé concerne les forteresses, pas les espaces fortifiés, donc les centres ne vous confèrent pas ce dé supplémentaire.)

**3. Lancer les dés contre les pirates :** Si la puissance visée reçoit un ou plusieurs dés, elle effectue ce jet. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât. L'Ottoman élimine un pirate pour chaque dégât.

**4. L'Ottoman calcule les dés de piraterie :** S'il reste un ou plusieurs pirates dans la zone de mer après l'étape 3, l'Ottoman lancera les dés pour la piraterie. L'Ottoman a le nombre de dés de base suivant :

- 1 dé : s'il n'y a qu'un seul pirate dans la zone de mer ou qu'un seul port appartenant à la puissance visée connecté à la zone
- 2 dés : dans les autres cas

L'Ottoman ajoute ensuite la valeur de piraterie d'un chef naval présent dans la zone (1 dé bonus pour Barberousse; 2 dés bonus pour Dragut).

**5. Lancer les dés de piraterie :** L'Ottoman lance ce nombre de dés. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât. Pour chaque dégât infligé, la puissance visée doit choisir l'une des conséquences suivantes :

- a. éliminer une escadre navale dans ou adjacente à la zone de mer visée.
- b. autoriser l'Ottoman à tirer au hasard et à garder une carte de sa main (elle ne peut être jouée que lors d'une future impulsion)
- c. accorder à l'Ottoman 1 PV pour piraterie.

On ne peut pas accorder à l'Ottoman le droit de tirer une carte s'il n'y a plus de carte à tirer dans la main de la puissance visée. De même, l'Ottoman ne peut jamais gagner plus de 10 PV par le biais de la piraterie au cours d'une partie. La puissance visée doit toujours chercher à octroyer l'un de ces trois articles à l'Ottoman pour chaque dégât. Il n'est pas permis de faire un choix sans bénéfice pour l'Ottoman si un autre choix est possible. La puissance visée est libre de choisir des conséquences différentes sur une base dégât par dégât.



### **Exemple de piraterie**

*C'est l'impulsion de l'Ottoman. Barberousse, 2 pirates et 1 escadre navale se sont retirés dans la Mer Ionienne lors d'une action précédente. Le Habsbourg est en guerre avec l'Ottoman, la Papauté ne l'est pas. L'Ottoman dépense 2 PC pour initier la piraterie dans cette zone de mer, en visant le Habsbourg. Le Habsbourg obtient 2 dés contre les pirates : 1 pour les Chevaliers de St Jean à Malte et 1 pour l'escadre à Messine. Le fort du Pape à Corfou ne lui prête pas assistance car la Papauté n'est pas en guerre avec l'Ottoman. Le Habsbourg inflige 1 dégât, éliminant 1*

*des pirates. Ne lui restant plus qu'un pirate, l'Ottoman reçoit 1 dé de base (plus 1 dé pour la valeur de piraterie de Barberousse). Le jet de dés donne 2 dégâts. Le Habsbourg choisit d'éliminer son escadre navale à Messine et donne à l'Ottoman 1 PV pour piraterie. Le Habsbourg veut éviter de permettre à l'Ottoman de tirer une de ses cartes (ce qui pourrait mener à des tentatives de piraterie supplémentaires !).*

## **17. CONSTRUCTION D'UNITES**

Il y a cinq actions permettant aux puissances de construire de nouvelles unités. Les nouvelles unités doivent être construites dans des espaces d'origine amis (Exceptions : La carte *Recrues Etrangères* autorise la construction d'unités dans un espace ami non d'origine ; les cartes *Lansquenets* et *Mercenaire Suisses* autorisent la construction d'unités dans un espace contenant déjà une pile d'unités de la puissance active). Les unités ne peuvent jamais être construites dans un espace en agitation. Les pions fournis avec le jeu pour chaque puissance sont intentionnellement limités pour refléter l'ensemble des ressources humaines de ces puissances durant la période. On ne peut pas construire plus d'unités que le nombre de pions disponibles. Les joueurs peuvent échanger différentes dénominations de pions à ce moment afin de faciliter de nouvelles constructions (*Exemple, Si le joueur est à court de pions « 1 », il pourra toujours construire dans un espace contenant 3 unités en remplaçant les unités par un pion « 4 ».*)

## 17.1 Unités terrestres

Les unités terrestres peuvent être construites dans tout espace d'origine ami qui n'est pas occupé par des unités ennemies.

**Réguliers :** Toutes les puissances peuvent dépenser 2 PC en action de levée de troupes régulières. Ajoutez une unité régulière sur la carte pour chaque action de ce type.

**Mercenaires :** Toutes les puissances, à l'exception de l'Ottoman, peuvent dépenser 1 PC en action d'achat de mercenaires. Ajoutez une unité de mercenaires sur la carte pour chaque action de ce type.

**Cavalerie :** L'Ottoman (seulement) peut dépenser 1 PC en action de levée de cavalerie. Ajoutez une unité de cavalerie sur la carte pour chaque action de ce type.

## 17.2 Unités navales

Les unités terrestres peuvent être construites dans tout port d'origine ami qui n'est pas occupé par des unités ennemies. Les unités navales perdues dans un combat ou un assaut ne peuvent pas être reconstruites dans le tour durant lequel elles ont été éliminées. Lorsqu'une unité navale est perdue, placez-la sur la piste des tours, dans la case correspondante au tour de jeu suivant. Au début de ce tour, renvoyez ces unités navales éliminées dans la réserve des unités disponibles à la construction de cette puissance.

**Escadres :** Toutes les puissances, à l'exception du Protestant, peuvent dépenser 2 PC en action de construction d'escadre navale. Ajoutez une escadre navale sur la carte pour chaque action de ce type.

**Pirates :** Si l'événement obligatoire *Pirates Barbaresques* a eu lieu, l'Ottoman (seulement) peut dépenser 1 PC en action de construction de pirates. Ajoutez un pirate sur la carte pour chaque action de ce type. Notez que ces pirates peuvent être construits soit dans un port d'origine ottoman, Alger, ou un port qui a été visé par l'événement *Refuge Pirate*. Les pirates sont le seul type d'unité que l'Ottoman peut construire à Alger ou dans un port visé par la carte *Refuge Pirate*.

## 18. LA REFORME

La lutte religieuse que déclenchent, en 1517, les 95 Thèses de Luther prend place dans le jeu au même moment que la campagne militaire couverte par les sections de règle précédentes. Cette section présente toutes les règles régissant le conflit religieux. Bien que la Papauté et le joueur Protestant représentent les figures centrales dans le domaine religieux, l'Anglais et le Habsbourg ont tous deux un intérêt particulier dans l'issue. Les actions religieuses qui déclenchent un changement dans le statut religieux sont présentées en premier ci-dessous. Elles sont suivies par des instructions détaillées sur la manière de résoudre les tentatives de Réforme, de Contre-Réforme et les débats théologiques qui résultent de ces actions.

### 18.1 Actions religieuses

Les huit sections suivantes décrivent les actions qui affectent le statut religieux de l'Europe. Les deux premiers points (Les 95 Thèses de Luther et la Diète de Worms) ont automatiquement lieu au début du tour 1 pour représenter l'attaque initiale de Luther sur les institutions du Catholicisme. Les six actions religieuses restantes sont initiées à travers la dépense de PC durant le cycle des actions.

#### Les 95 Thèses de Luther

La première phase du tour 1 est toujours le moment où le Protestant joue la carte d'événement obligatoire *Les 95 Thèses de Luther*. Le Protestant commence toujours le jeu en possession de cette carte (et notez

que les cartes ne sont pas distribuées qu'après la phase des 95 Thèses de Luther). Cet événement a les effets suivants :

- Luther est ajouté à l'espace de Wittenberg (section 8.2)
- Wittenberg passe sous influence religieuse protestante (et les 2 réguliers protestants sur la case de Wittenberg dans l'écran des électors sont ajoutés à l'espace, voir 21.6)
- Le joueur Protestant fait 5 tentatives de Réforme en visant la zone de langue allemande. Ces tentatives sont résolues comme décrit dans la section 18.3. Le Protestant lance un dé supplémentaire dans chaque tentative.

Cette carte d'événement obligatoire est ensuite retirée du paquet. *Les 95 Thèses de Luther* est le seul événement obligatoire qui n'octroie pas 2 PC au joueur après sa résolution.

## Diète de Worms

La quatrième phase du tour 1 est toujours la phase de la Diète de Worms. En 1521, Charles Quint, le nouvel Empereur du St Empire Romain Germanique, passe en revue les enseignements de Luther devant cette législature allemande. Dans le jeu, la Diète se déroule en utilisant la procédure suivante :

### Procédure de la Diète de Worms

**1. Sélectionner une carte d'engagement :** Le Protestant, le Habsbourg et la Papauté sélectionnent tous secrètement une carte de leur main pour représenter leur niveau d'engagement dans ces débats. Chacune de ces puissances doit jouer une carte. Il ne peut s'agir d'une carte d'événement obligatoire. Une puissance peut choisir sa carte d'origine. Les cartes avec les valeurs de PC les plus élevées représentent les niveaux d'engagement les plus hauts.

**2. Révéler les cartes :** Toutes les cartes choisies sont révélées simultanément.

**3. Lancer les dés du Protestant :** Le Protestant ajoute 4 à la valeur de PC de sa carte. Ce total représente le nombre de dés qu'il lance maintenant. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât.

**4. Lancer les dés du Pape et du Habsbourg :** Le Pape lance un nombre de dés égal à la valeur de PC de sa carte. Le Habsbourg agit de même. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un dégât. **Ces deux puissances combinent les dégâts qu'elles infligent dans un total Catholique.**

**5. Victoire protestante :** Si le nombre de dégâts infligés par le Protestant excède le nombre de dégâts infligés par le Catholique, le joueur Protestant bascule autant d'espaces sous influence protestante. Tous les espaces basculés doivent se trouver en zone de langue allemande. Les espaces basculés doivent être adjacents à un autre espace protestant ; les espaces qui viennent juste d'être basculés lors de cette étape peuvent être utilisés comme espace protestant adjacent.

**6. Victoire catholique :** Si le nombre de dégâts infligés par le Catholique excède le nombre de dégâts infligés par le Protestant, la Papauté bascule autant d'espaces sous influence catholique. Tous les espaces basculés doivent se trouver en zone de langue allemande. Les espaces basculés doivent être adjacents à un autre espace catholique; les espaces qui viennent juste d'être basculés lors de cette étape peuvent être utilisés comme espace catholique adjacent.

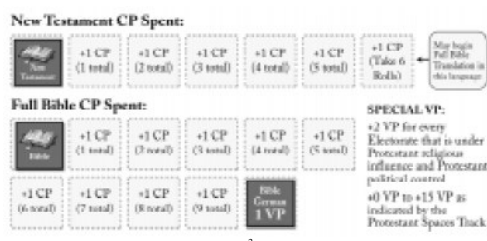
**7. Match nul :** Si le Protestant et le catholique ont infligé un même nombre de dégâts, la Diète n'est pas décisive. Aucune action n'est prise.

### Publier un traité

Le joueur Protestant peut dépenser 2 PC en action de publication de traité. Le joueur Protestant effectue 2 tentatives de Réforme en visant une seule zone de langue. Cette zone de langue ciblée doit être indiquée avant d'effectuer la première tentative de Réforme (section 18.3). Si Cranmer est sur la carte, l'Anglais peut également entreprendre l'action de publication de traité, mais le coût pour cette action est de 3 PC. Les traités publiés par l'Anglais visent toujours la zone de langue anglaise.

## Traductions de la Bible

Le joueur Protestant (seulement) peut dépenser 1 ou plusieurs PC en action de traduction des Ecritures. Dans le jeu, l'achèvement d'une traduction représente l'énorme essor que connaît la foi protestante en offrant des textes de la Bible dans la langue natale des croyants. Pour chaque PC dépensé, avancez un marqueur d'une case, soit sur la piste de traduction du Nouveau Testament, soit sur la piste de traduction de la Bible entière, situées sur la carte de puissance du Protestant. Plusieurs débatteurs (Luther, Melanchthon, Tyndale, Coverdale, Olivetan) bénéficient de bonus permettant d'avancer le marqueur d'une case supplémentaire sans avoir à dépenser un PC si ce débatteur est engagé durant cette impulsion (voir 18.2 ci-dessous). Une seule case bonus peut être accordée dans une même impulsion. La partie appropriée de la carte de puissance du Protestant est présentée plus bas pour que vous vous y référerez plus facilement. Il y a trois marqueurs sur chacune de ces deux pistes, un pour chacune de ces trois zones de langue : allemand, anglais et français. Le joueur Protestant ne peut pas avancer le marqueur « Full Bible » (*Bible entière*) dans une zone de langue tant que le Nouveau Testament n'as pas été achevé pour cette langue. Lorsqu'un marqueur atteint la case finale sur la piste, la traduction est achevée. Le joueur Protestant doit avancer un marqueur de 6 cases pour achever la traduction du Nouveau Testament dans chaque langue et de 10 cases pour traduire la Bible entière dans une langue. Immédiatement après l'achèvement de la traduction d'un Nouveau Testament, le Protestant peut effectuer 6 tentatives de Réforme, en visant la zone de langue correspondant à la langue de traduction et tous les jets de dé du Protestant bénéficient d'un modificateur de +1 (*i.e.* les résultats possibles s'étalent de 2 à 7). De plus, le Protestant gagne 1 PV bonus pour chaque traduction de Bible complète achevée. Une fois que ces marqueurs atteignent une case finale, il n'y a aucune raison de continuer à payer des PC pour les avancer ; chaque traduction ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours du jeu.



Partie de la carte de puissance du Protestant concernant la traduction de la Bible

## Demander des débats théologiques

Le Protestant et le Pape peuvent tous deux dépenser 3 PC pour demander un débat théologique dans l'une de ces trois zones de langue : allemand, anglais et français. Si tous les débatteurs protestants dans une zone de langue sont engagés, le Protestant ne peut pas initier de débat dans cette zone de langue. De même, si tous les débatteurs papaux sont engagés, le Pape ne peut pas initier de débat dans quelque zone que ce soit. Si, pour une zone de langue, aucun débatteur protestant n'est entré en jeu (ou que tous ont été brûlés sur le bûcher, excommuniés ou retirés du jeu), aucun des joueurs ne peut demander de débat dans cette zone. Les règles complètes sur la manière de résoudre un débat théologique se trouvent dans la section 18.5. Cette action peut être déclenchée par l'utilisation d'une carte par l'Anglais si Marie Ière est le dirigeant de l'Angleterre (section 21.3). Certaines cartes d'événements peuvent aussi aboutir à la demande d'un débat.

## Construire Saint Pierre

Le Pape (seulement) peut dépenser 1 ou plusieurs PC en action de construction de Saint Pierre. Cette action représente la dépense d'argent pour le principal projet de construction de la Papauté de l'époque : la remise à neuf de la Basilique Saint Pierre. Pour chaque PC dépensé, avancez le marqueur « St Peter's CP » sur la carte de puissance de la Papauté d'une case sur la droite. Si le marqueur atteint la case la plus à droite, annotée « +1 CP (Add 1 VP, Set to 0) », remplacez ce marqueur sur la case « At Start: 0 CP » et

déplacez le marqueur « St. Peter's VP » situé sur la ligne du dessous d'une case vers la droite. La Papauté ne peut jamais gagner plus de 5 PV grâce à la construction de Saint Pierre au cours du jeu.

## Brûler des livres

Le Pape peut dépenser 2 PC en action « Brûler des livres ». Le Pape effectue 2 tentatives de Contre-Réforme en visant une zone de langue quelconque. Cette action peut aussi être déclenchée par l'utilisation d'une carte par l'Anglais si Marie Ière est le dirigeant de l'Angleterre (section 21.3).

## Fonder une université jésuite

Après que l'événement obligatoire *Société de Jésus* ait été joué, le Pape peut dépenser 3 PC en action « Fonder une université jésuite ». Le Pape ajoute un marqueur Université Jésuite sur un espace catholique (qui ne possède pas encore de telle université). Le coût pour ajouter une université jésuite est réduite à 2 PC si le débattre Loyola est engagé durant cette action (voir 18.2 ci-dessous).

## 18.2 Modificateurs religieux

La chance de succès d'une tentative de Réforme ou de Contre-Réforme sur un espace est basée sur la situation dans l'espace visé ou dans les espaces qui en sont adjacents. L'affiliation religieuse des espaces adjacents est la variable la plus importante, mais la présence de réformateurs, d'universités jésuites et d'unités terrestres affecte aussi ces conflits religieux. Chaque débattre présent dans le jeu possède un bonus spécial unique ; certains de ces bonus servent également de modificateur aux activités religieuses.

### Réformateurs

Les quatre réformateurs protestants sont placés sur la carte comme il est décrit dans la section 8.2. Chacun de ces réformateurs procure un modificateur positif élevé pour le Protestant lors des tentatives de Réforme et de Contre-Réforme voisines (2 dés supplémentaires dans le même espace que le réformateur, 1 dé supplémentaire dans tous les espaces adjacents).

### Université jésuite

Deux universités jésuites sont placées sur la carte lorsque l'événement obligatoire *Société de Jésus* est joué. Après que cet événement ait été joué, la Papauté peut commencer à ajouter des universités jésuites supplémentaires. Chacune de ces universités procure un modificateur positif élevé pour la Papauté lors des tentatives de Réforme et de Contre-Réforme voisines (2 dés supplémentaires dans le même espace que l'université, 1 dé supplémentaire dans tous les espaces adjacents).

### Unités terrestres

Les unités terrestres qui ont des penchants protestants ou catholiques ont le même effet que les réformateurs/universités jésuites sur les tentatives de Réforme et de Contre-Réforme voisines. Les sections ci-dessous indiquent quelles armées appartiennent à chaque camp religieux (notez que quelques unités ne sont alignées sur aucun camp et n'ont aucun effet sur le conflit religieux). Chaque pile d'unités terrestres ne modifie une tentative religieuse qu'une seule fois ; le fait d'avoir des unités terrestres (ou des chefs d'armée) supplémentaires dans un espace n'a pas d'effet cumulatif.

#### Les unités terrestres protestantes sont :

- Les réguliers et les mercenaires protestants.
- Les réguliers et les mercenaires anglais si Edouard VI ou Elisabeth Ière dirige l'Angleterre.

#### Les unités catholiques sont :

- Les réguliers et les mercenaires papaux.

- Les réguliers et les mercenaires du Habsbourg.
- Les réguliers et les mercenaires français.
- Les réguliers et les mercenaires anglais si Marie Ière dirige l'Angleterre.
- Les réguliers des quatre puissances mineures (Gênes, Hongrie-Bohême, Ecosse et Venise). **Exception :** Tant que l'Ecosse est alliée à l'Angleterre, les unités écossaises sont traitées de la même façon que les unités anglaises.
- Les réguliers indépendants, y compris les Chevaliers de St Jean.

#### Les unités terrestres non alignées sont :

- Les réguliers et la cavalerie ottomans.
  - Les réguliers et les mercenaires anglais si Henry VIII dirige l'Angleterre.
- Les unités terrestres non alignées sont ignorées dans les conflits religieux.

### Bonus des débatteurs

Le recto (non engagé) de chaque débatteur contient un texte décrivant le bonus spécial unique que ce débatteur apporte. S'il est non engagé, un débatteur peut utiliser son bonus pour augmenter les chances de succès des tentatives de Réforme et de Contre-Réforme, des débats religieux et du Concile de Trente. Ces bonus peuvent aussi être utilisés pour rendre les actions plus économiques. Lorsque le bonus d'un débatteur est utilisé, le pion de ce débatteur est retourné sur sa face grise, engagée. Les débatteurs deviennent également engagés lorsque des événements requérant leur présence sont joués et lorsqu'ils sont impliqués dans des débats théologiques. Les débatteurs sont retournés sur leur face « non engagé » lors de la phase d'hiver. Les restrictions suivantes s'appliquent à ces bonus de débatteur :

#### Restrictions :

- Les débatteurs qui ont été engagés plus tôt dans le tour ne peuvent jamais utiliser leur bonus.
- Les bonus des débatteurs ne durent que pendant l'utilisation de cette carte d'événement ou cette action seulement. Dans la même impulsion, un bonus ne peut être appliqué à plusieurs reprises pour plusieurs actions. (*Exemple : Avec le bonus de Loyola, une seule action « Fonder une université jésuite » peut être réduite à 2 PC. Construire deux universités lors d'une même impulsion coûtera ainsi 5 PC : l'une à 2 PC et l'autre au prix normal de 3PC.*)
- Chaque puissance (Protestant et Papauté) ne peut utiliser, dans une impulsion donnée, qu'un seul bonus de débatteur pour affecter les tentatives de Réforme ou de Contre-Réforme ou les traductions de la Bible. Les débatteurs dont le bonus s'applique lors des débats théologiques utilisent toujours ce bonus s'ils sont employés comme débatteurs. Retourner un débatteur sur sa face « engagé » pour remplir les conditions d'utilisation d'une carte n'est pas considéré comme une utilisation de bonus d'un débatteur dans une impulsion. (*Exemple : Le Protestant joue l'événement Catherine de Bore, qui retourne Luther sur sa face « engagé ». Le Protestant peut engager un autre débatteur pour bénéficier du bonus au dé dans les tentatives de Réforme générées par cet événement.*)
- Le bonus des débatteurs peut être utilisé durant l'impulsion des autres joueurs. Ainsi, une puissance pourra jouer un événement en faveur du Pape ou du joueur Protestant, ou l'Anglais publier un traité dans la zone de langue anglaise. Le Protestant et la Papauté peuvent utiliser le bonus des débatteurs pour augmenter l'efficacité d'une telle activité. La décision d'octroyer des bonus de débatteur dans ces situations est toujours prise par le Pape ou le joueur Protestant (même dans le cas d'une action de publication de traité entreprise par l'Anglais).

## 18.3 Tentatives de Réforme

Les actions suivantes accordent à un joueur une ou plusieurs tentatives de Réforme (les notes entre parenthèses donnent la ou les zones de langue ciblées et le nombre de tentatives) :

- *Les 95 Thèses de Luther* (zone allemande, 5 tentatives avec un dé supplémentaire pour chaque)

- Publier un traité (zone choisie par la puissance entreprenant l'action ; 2 tentatives normalement). Si le bonus du débatteur Carlstadt est utilisé, effectuez 3 tentatives qui doivent toutes être dans une zone allemande. Si le bonus du débatteur Calvin est utilisé, effectuez 3 tentatives qui doivent toutes être dans une zone française.
- Finir une traduction du Nouveau Testament (zone déterminée par la langue de traduction, 6 tentatives)
- Finir une traduction de la Bible (zone déterminée par la langue de traduction, 6 tentatives avec un modificateur +1 ajouté à chaque de dé du Protestant).

Un certain nombre de cartes d'événement confère également des tentatives de Réforme (zone de langue ciblée comme indiquée ; le chiffre entre parenthèses est le nombre de tentatives):

- **Zone de langue allemande :** *Une Puissante Forteresse* (6).
- **Zone de langue française :** *Affaire des Placards* (3), *Instituts de Calvin* (5 avec un modificateur +1 ajouté à chaque dé du Protestant).
- **Zone de langue anglaise :** *Livre de Prière Commune* (4), *Dissolution des Monastères* (3).
- **Toutes les zones de langue :** *Colloque de Marburg* (somme de 2 débatteurs allemands), *Erasme* (4), *Catherine de Bore* (5), et *Imprimerie* (3 avec un dé supplémentaire pour chaque tentative de Réforme pour le reste du tour).

Plusieurs de ces événements sont jouables uniquement si un débatteur spécifique est toujours non engagé. En jouant une carte d'événement avec une telle condition, quelle que soit la puissance qui l'a jouée, le débatteur est automatiquement retourné sur sa face « engagé ».

Chaque tentative de Réforme donne au joueur Protestant (ou à l'Anglais, s'il s'agit de l'une des deux tentatives accordées par une action anglaise de publication de traité) une chance de basculer un espace sous influence religieuse protestante. Résolvez chaque tentative de Réforme selon la procédure suivante. Chaque espace sur la carte ne peut être la cible d'une tentative de Réforme qu'une seule fois par impulsion. Si le joueur Protestant (ou l'Anglais) échoue à convertir un espace, il doit attendre une prochaine impulsion avant de réessayer.

## Procédure de tentative de Réforme

**1. Choisir un espace cible :** Pour chaque tentative, la puissance qui tente la Réforme choisit un espace cible. Cet espace doit être catholique et soit :

- Contenir un réformateur,
- Etre adjacent à un espace sous influence religieuse protestante (même à travers un col), ou
- Etre un port connecté à une zone de mer contenant d'autres ports sous influence religieuse protestante.

L'espace choisi peut être situé dans n'importe quelle zone de langue, mais la puissance tentant la Réforme ne gagnera les égalités et ne recevra un modificateur +1 aux jets de dés (si cela est applicable) que si l'espace se trouve dans la ou les zones de langue ciblées. L'événement *Livre de Prière Commune* se limite, en plus, à n'autoriser que les espaces d'origine anglais (ce qui inclut Calais) comme cibles.

**2. Calculer les dés du réformateur :** La puissance qui tente la Réforme calcule le nombre de base de dés à lancer :

- 1 dé pour chaque espace adjacent sous influence religieuse protestante
- 1 dé pour chaque réformateur adjacent
- 1 dé pour chaque pile d'unités terrestres protestantes adjacentes
- 2 dés pour un réformateur dans l'espace ciblé
- 2 s'il y a une pile d'unités terrestres protestantes dans l'espace ciblé.

La puissance qui tente la Réforme lance toujours au moins un dé de base, même si aucun des points ci-dessus ne s'applique à l'espace ciblé (tel qu'un espace séparé de tous les espaces protestants adjacents par un col). Les espaces adjacents, les réformateurs adjacents ou les piles d'unités adjacentes qui sont soit (a) séparés par un col ou (b) situés dans un espace qui est en agitation n'apportent pas de dé supplémentaire.

*Note : Une unité seule est considérée comme une « pile » dans le cadre de cette procédure.*



**3. Ajouter les dés bonus :** La puissance qui tente la Réforme ajoute ensuite les dés bonus aux dés de base si les conditions suivantes sont respectées :

- 1 dé si l'événement *Imprimerie* a été joué durant ce tour
- 1 dé s'il s'agit d'une tentative de l'événement *Les 95 Thèses de Luther*
- 1 dé si le bonus d'un débateur est appliqué à cette tentative de Réforme.

Le total est le nombre de dés utilisés à l'étape 4.

**4. Lancer les dés :** La puissance qui tente la Réforme lance ce nombre de dés. Elle ajoute un modificateur +1 au résultat de chaque dé si cette tentative a été générée par la carte *Instituts de Calvin* ou par une traduction de la Bible complète et que cette tentative se situe dans la ou les zones de langue ciblées. Elle retient le résultat modifié le plus élevé obtenu avec un seul dé ; contrairement aux combats, celui-ci ne correspond pas aux nombre de dégâts.

**5. Réussite automatique :** Si le résultat modifié le plus élevé est supérieur ou égal à 6 et qu'il s'agit d'un espace à l'intérieur de la zone de langue ciblée, cette tentative de Réforme a réussi sans opposition papale. Basculez l'espace ciblé sous influence religieuse protestante et sautez le reste de la procédure.

Sinon, la Papauté peut essayer de stopper cette tentative.

**6. Calculer les dés du Pape :** Le Pape calcule le nombre de dés à lancer :

- 1 dé pour chaque espace catholique adjacent
- 1 dé pour chaque université jésuite adjacente
- 1 dé pour chaque pile d'unités terrestres catholiques adjacente
- 2 dés si une université jésuite se trouve dans l'espace
- 2 dés s'il y a une pile d'unités terrestres catholiques dans l'espace

La Papauté lance toujours au moins 1 dé, même si aucun des articles ci-dessus ne s'applique à l'espace ciblé. Les espaces adjacents, les universités adjacentes ou les piles d'unités adjacentes qui sont soit (a) séparés par un col ou (b) situés dans un espace qui est en agitation n'apportent pas de dé supplémentaire.

**7. Lancer les dés du Pape :** Le Pape lance ce nombre de dés et retient le résultat le plus élevé obtenu avec un seul dé.

**8. Déterminer le résultat :** Si le résultat modifié le plus élevé obtenu par le Protestant est supérieur au résultat modifié le plus élevé obtenu par le Pape, l'espace bascule dans le camp protestant. S'il s'agit d'un électorat qui vient d'être converti à la religion protestante pour la première fois, placez un régulier protestant dedans, comme spécifié dans la section 21.6. Si le résultat le plus élevé obtenu par le Protestant est inférieur à celui du Pape, la tentative échoue. Ajoutez un marqueur d'agitation sur l'espace ciblé s'il s'agissait d'une tentative dans la zone de langue allemande et que le bonus du débateur Carlstadt avait été utilisé. Le joueur Protestant (ou l'Anglais) gagne les égalités à l'intérieur de la ou des zones de langue ciblées; la Papauté gagne les égalités partout ailleurs.

*NOTE : En convertissant des espaces à l'influence religieuse protestante, notez qu'il n'y a pas de marqueur de contrôle pour les puissances mineures. Les espaces d'origine d'une puissance mineure qui deviennent protestants sont indiqués en plaçant des marqueurs de contrôle indépendants (gris) sur leur face à fond blanc.*

## 18.4 Tentatives de Contre-Réforme

Les actions qui suivent octroient au Pape une ou plusieurs tentatives de Contre-Réforme (les chiffres entre parenthèses sont le nombre de tentatives) :

- Brûler des livres (2 normalement, 3 dans une zone de langue unique si le bonus du débateur Cajetan est utilisé; 3 dans n'importe quelle zone de langue si le bonus du débateur Caraffa est utilisé).
- Ces cartes d'événements : *Défenseur de la Foi* (3), *Marie Ière défie le Concile* (3) et *Erasme* (4).

Chaque tentative de Contre-Réforme offre au Pape une chance de faire revenir un espace sous influence religieuse catholique. Réolvez chaque tentative selon la procédure suivante. Chaque espace sur la carte ne peut être la cible d'une tentative de Contre-Réforme qu'une fois par impulsion. Si le Pape échoue à convertir un espace, il doit attendre une prochaine impulsion avant de réessayer.



### Exemple de tentative de Réforme

C'est la phase des 95 Thèses de Luther au début du tour 1. Le joueur Protestant a déjà effectué sa première tentative de Réforme et a basculé Brandenburg sous influence protestante. Comme spécifié dans la section 21.6, cette conversion d'un électorat autorise le joueur Protestant à prendre le régulier indiqué pour Brandenburg sur l'écran des électorats et à le placer sur la carte dans cet espace. La situation est présentée ci-dessous :

Le joueur Protestant n'est pas certain de l'espace à viser lors de la prochaine tentative de Réforme. Il décide donc de calculer les probabilités pour tous les espaces éligibles pour une tentative de Réforme (rappelez-vous que la carte Les 95 Thèses de Luther octroie un dé supplémentaire à chaque tentative) :

**Lubeck** : 3 dés pour le Protestant (1 dé pour l'espace sous influence religieuse protestante adjacent, 1 dé pour la pile d'unités terrestres protestantes adjacentes, 1 dé pour les 95 Thèses) contre 3 dés pour le Pape (tous pour des espaces catholiques adjacents). En zone de langue allemande, donc le Protestant gagnera une égalité.

**Stettin** : 3 dés pour le Protestant (1 espace adjacent, 1 pile adjacente, les 95 Thèses) contre 1 dé pour le Pape (1 espace adjacent). En zone de langue allemande, donc le Protestant gagnera une égalité.

**Breslau** : 6 dés pour le Protestant (2 espaces adjacents, 2 piles adjacentes, 1 réformateur adjacent, les 95 Thèses) contre 1 dé pour le Pape (1 espace adjacent). Hors de la zone de la langue allemande, la Papauté gagne l'égalité.

**Prague** : 4 dés pour le Protestant (1 espace adjacent, 1 pile adjacente, 1 réformateur adjacent, les 95 Thèses) contre 5 dés pour le Pape (3 espaces adjacents, 1 pile d'unités terrestres catholiques dans l'espace). Hors de la zone de la langue allemande, la Papauté gagne l'égalité.

**Leipzig** : 4 dés pour le Protestant (1 espace adjacent, 1 pile adjacente, 1 réformateur adjacent, les 95 Thèses) contre 4 dés pour le Pape (3 espaces adjacents, 1 pile catholique adjacente). Le Protestant gagne l'égalité.

**Magdeburg** : 6 dés pour le Protestant (2 espaces adjacents, 2 piles adjacentes, 1 réformateur adjacent, les 95 Thèses) contre 3 dés pour le Pape (3 espaces adjacents). Le Protestant gagne l'égalité.

En se basant sur les probabilités, Breslau et Magdeburg semblent être les meilleures cibles. Le Protestant choisit Magdeburg puisqu'il gagnera ici en cas d'égalité et n'a pas à craindre de perdre automatiquement tant que la Papauté n'obtient pas un 6.

## Procédure de Contre-Réforme

**1. Choisir un espace cible** : Pour chaque tentative de Contre-Réforme, le Pape choisit un espace cible. Cet espace doit être actuellement protestant et doit soit :

- Contenir une université jésuite,
- Être adjacent à un espace sous influence religieuse catholique, ou
- Être un port connecté à une zone de mer contenant d'autres ports sous influence religieuse catholique.

L'espace choisi peut être situé dans n'importe quelle zone de langue, mais la Papauté ne gagnera les égalités que si Paul III ou Jules III est le dirigeant de la Papauté et si l'espace se trouve dans une (les) zone(s) de langue ciblée(s)

**2. Calculer les dés du Catholique** : Le Catholique calcule le nombre de dés à lancer :

- 1 dé pour chaque espace catholique adjacent
- 1 dé pour chaque université jésuite adjacente
- 1 dé pour chaque pile d'unités terrestres catholiques adjacente
- 2 dés si une université jésuite se trouve dans l'espace ciblé
- 2 s'il y a une pile d'unités terrestres catholiques dans l'espace ciblé.

La Papauté lance toujours au moins un dé de base, même si aucun des points ci-dessus ne s'applique à l'espace ciblé. Les espaces adjacents, les universités adjacentes ou les piles d'unités adjacentes qui sont

soit (a) séparés par un col ou (b) situés dans un espace qui est en agitation n'apportent pas de dé supplémentaire.

*Note : Une unité seule est considérée comme une « pile » dans le cadre de cette procédure.*

**3. Déterminer les dés bonus :** La Papauté ajoute ensuite 1 ou 2 dés bonus aux dés de base si un bonus de débatteur est appliqué à cette tentative de Contre-Réforme.

**4. Lancer les dés du Pape :** Le Pape lance ce nombre de dés. Il soustrait 1 au résultat de chaque dé si l'événement *Confession d'Augsbourg* a été joué ce tour. Le Pape retient le résultat le plus élevé obtenu avec un seul dé ; contrairement aux combats, celui-ci ne correspond pas aux nombre de dégâts.

**5. Réussite automatique :** Si le résultat modifié le plus élevé est 6, qu'il s'agit d'un espace à l'intérieur de la zone de langue ciblée et que Paul III ou Jules III est l'actuel dirigeant de la Papauté, cette tentative de Contre-Réforme a réussi sans opposition protestante. Basculez l'espace ciblé sous influence religieuse catholique et sautez le reste de la procédure. Sinon, le Protestant peut essayer de stopper cette tentative.

**6. Calculer les dés du Protestant :** Le joueur Protestant calcule le nombre de dés à lancer :

- 1 dé pour chaque espace sous influence religieuse protestante adjacent
- 1 dé pour chaque réformateur adjacent
- 1 dé pour chaque pile d'unités terrestres protestantes adjacentes
- 2 dés pour un réformateur dans l'espace
- 2 dés s'il y a une pile d'unités terrestres protestantes dans l'espace

Le Protestant lance toujours au moins 1 dé, même si aucun des articles ci-dessus ne s'applique à l'espace ciblé. Les espaces adjacents, les réformateurs adjacents ou les piles d'unités adjacentes qui sont soit (a) séparés par un col ou (b) situés dans un espace qui est en agitation n'apportent pas de dé supplémentaire.

**7. Lancer les dés du Protestant :** Le joueur Protestant lance ce nombre de dés et retient le résultat le plus élevé obtenu avec un seul dé.

**8. Déterminer les résultats :** Si le résultat modifié le plus élevé obtenu par le Pape est supérieur au résultat modifié le plus élevé obtenu par le Protestant, l'espace bascule dans le camp catholique. Si le résultat le plus élevé obtenu par le Pape est inférieur à celui du Protestant, la tentative échoue. La Papauté gagne toutes les égalités s'il s'agit d'un espace à l'intérieur de la zone de langue ciblée et que Paul III ou Jules III est le dirigeant papal ; sinon le Protestant gagne toutes les égalités.

**9. Accorder des PC :** Accordez 1 PC à la construction de Saint Pierre si le bonus du débatteur Tetzl a été utilisé lors de cette tentative.

## 18.5 Débats théologiques

Demander un débat théologique est moins prévisible que d'utiliser la Réforme (ou la Contre-Réforme), mais cela offre les éventuels bénéfices suivants :

- Des points de victoire (PV) peuvent être gagnés en brûlant ou en disgraciant des débatteurs ennemis, et
- Des espaces peuvent être convertis à votre dénomination même si vous n'avez pas plusieurs modificateurs religieux positifs alentour.

### Procédure de débat théologique

**1. Spécifier la zone de langue :** L'attaquant spécifie la zone de langue pour le débat : allemande, française ou anglaise.

**2. Choisir l'attaquant :** La puissance qui initie le débat désigne, au hasard, un débatteur non engagé pour servir d'attaquant dans ce débat. Le Protestant doit choisir celui-ci parmi la réserve des débatteurs non engagés pour cette zone de langue. La Papauté le choisit toujours dans la réserve de tous les débatteurs non engagés, quelle que soit la zone de langue où le débat va se tenir. Ce débatteur est placé sur la case « Current Debater » (*débatteur actuel*) de la carte de conflit religieux (*Religious Struggle*) de cette puissance.

**3. Choisir le défenseur :** La puissance qui initie le débat a deux options au moment de choisir qui viser avec une attaque théologique. Il peut soit :

- choisir au hasard un débattreur ennemi dans la réserve des débatteurs ennemis engagés (de la zone de langue appropriée si la cible est le Protestant), OU
- choisir au hasard un débattreur ennemi dans la réserve des débatteurs ennemis non engagés (encore de la zone de langue appropriée si la cible est le Protestant).

Le défenseur choisi est placé sur la case « Current Debater » de cette puissance.

**Exception aux étapes 2 et 3 :** Si ce débat a été demandé avec la carte d'origine *Dispute de Leipzig*, le Pape peut soit choisir son propre attaquant ou spécifier qu'un débattreur protestant n'est pas disponible pour défendre lors de n'importe quel tour de ce débat. Egalement, le joueur Protestant peut jouer *Je Ne Céderai Pas* à ce moment pour que Luther remplace un autre débattreur (attaquant ou défenseur), tant que ce débat se déroule en Allemagne. *Je Ne Céderai Pas* peut être utilisée pour substituer Luther, même si la Papauté avait auparavant spécifié avec *Dispute à Leipzig* que ce dernier n'était pas disponible, et même si Luther est engagé.

**4. L'initiateur du débat lance les dés :** La puissance qui initie le débat lance un nombre de dés égal à la valeur du débattreur plus 3. Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un coup porté.

**Exceptions :**

- Le nombre de dés lancés par un débattreur papal initiant un débat est réduit de 1 si l'événement *Confession d'Augsbourg* a été joué ce tour.
- La valeur de débat d'un débattreur papal en zone de langue anglaise est doublé lors de cette étape si Marie Ière dirige l'Angleterre.
- Si les débatteurs Eck ou Gardiner ont été choisis dans l'étape 2, leur bonus de débattreur autorise un dé d'attaque supplémentaire dans un débat.
- Un débattreur papal lance deux dés d'attaque supplémentaires s'il a été choisi pour initier un débat à partir de l'événement *Inquisition Papale*.

**5. Le défenseur lance les dés :** Le nombre de dés lancés par la puissance en défense varie suivant si le défenseur était ou non déjà engagé avant le débat :

- S'il était engagé : valeur de débat du débattreur plus 1 dé
- S'il était non engagé : valeur de débat du débattreur plus 2 dés.

Chaque résultat « 5 » ou « 6 » est considéré comme un coup porté.

**6. Retourner les débatteurs :** Retournez ces deux débatteurs sur leur face « engagé ». Retournez également le débattreur que Luther a remplacé sur sa face « engagé ».

**7. Comparer les résultats des dés :** Comparez le nombre de coups portés par chaque camp.

Les issues possibles sont :

• **Même nombre de coups portés des deux côtés ; il s'agit du premier tour du débat :** Le débat entre dans un nouveau tour en utilisant de nouveaux débatteurs. Les deux joueurs choisissent au hasard un second débattreur parmi les débatteurs encore non engagés pour cette zone de langue. S'il ne reste aucun débattreur non engagé, le débattreur est choisi au hasard dans la réserve des débatteurs engagés pour cette zone de langue. Le joueur Protestant peut, à la place, engager Bullinger à cet instant pour utiliser son bonus de débattreur; dans ce cas, Bullinger est introduit comme débattreur pour le second tour (avant que la détermination aléatoire ne soit effectuée). Le joueur Protestant peut aussi jouer *Je Ne Céderai Pas* à cet instant pour que Luther remplace un autre débattreur tant que ce débat se déroule en Allemagne.

Après que les deux débatteurs pour le second tour aient été choisis, retournez à l'étape 4.

• **Même nombre de coups portés des deux côtés ; il s'agit du second tour du débat :** Le débat n'est pas décisif. L'action est terminée.

• **L'un des camps a porté davantage de coups :** La différence dans les totaux de coups portés est le nombre d'espaces que le camp vainqueur peut faire basculer sous son influence religieuse. Tous les espaces basculés doivent, si possible, se trouver dans la zone de langue dans laquelle le débat s'est tenu. Une fois que tous les espaces dans la zone de langue choisie ont été basculés sous la dénomination du vainqueur, les coups portés supplémentaires sont utilisés pour basculer des espaces situés dans une autre zone de langue. Les espaces basculés sous influence protestante doivent être éligibles pour une tentative de Réforme comme spécifié dans l'étape 1 de la procédure de Réforme. Les espaces basculés sous influence catholique doivent être éligible pour une tentative de Contre-Réforme comme spécifié dans

l'étape 1 de la procédure de Contre-Réforme. Le résultat du débat peut être modifié si Aleander ou Campeggio étaient les débatteurs papaux finaux, comme spécifié par le texte de leur bonus de débatteur.

**8. Brûler le débatteur protestant :** Si le Pape a gagné le débat et que la différence dans le total des coups était plus grande que la valeur de débat du débatteur protestant, ce débatteur est brûlé sur le bûcher ! Placez-le dans la case de PV Bonus de la carte de puissance de la Papauté. La Papauté gagne un nombre de PV égal à sa valeur de débat. Dans le cas peu probable où le débatteur protestant brûlé est Luther, Zwingli, Calvin ou Cranmer, retirez le débatteur correspondant de la carte à cet instant. Notez qu'un débatteur brûlé n'affecte jamais le statut du dirigeant protestant. Ainsi, si Luther ou Calvin est brûlé alors qu'il est le dirigeant de la puissance Protestante, conservez tout de même ses attributs de dirigeant. On suppose qu'un remplaçant équivalent est trouvé à portée de mouvement du Protestant.

**9. Disgracier le débatteur papal :** Si le joueur Protestant a gagné le débat et que la différence dans le total des coups était plus grande que la valeur de débat du débatteur papal, ce débatteur est disgracié ! Placez-le dans la case de PV Bonus de la carte de puissance du Protestant. Le Protestant gagne un nombre de PV égal à sa valeur de débat.

*EXEMPLE DE DEBAT THEOLOGIQUE : C'est l'impulsion du Pape au tour 1. Le seul débatteur engagé est Carlstadt, dont le bonus de débatteur a été utilisé dans une impulsion protestante précédente pour donner au Protestant trois tentatives de Réforme pour publier un traité. Le Pape joue la carte d'origine Dispute de Leipzig, en utilisant la capacité spéciale de cet événement pour choisir son débatteur (Eck). Eck lancera 7 dés (3 pour sa valeur de débat, plus 3 en tant qu'attaquant, plus 1 autre pour son bonus de débatteur). Comme Carlstadt a été engagé, il ne défendra qu'avec 2 dés (1 pour sa valeur de débat, plus 1 en tant que défenseur engagé). Les probabilités n'ont guère l'air réjouissantes, donc le joueur Protestant utilise Je Ne Céderai Pas pour substituer Luther à Carlstadt (en tirant une nouvelle carte du paquet comme spécifié sur cette carte d'origine). Luther (auparavant non engagé) défend avec 6 dés (4 pour sa valeur de débat, plus 2 en tant que défenseur non engagé). Les deux camps lancent leurs dés et chacun enregistre 2 coups. Le débat n'est pas décisif ; un autre tour de débat est nécessaire. Eck et Luther sont désormais tous deux engagés. L'attaquant est maintenant déterminé aléatoirement parmi les débatteurs papaux non engagés ; Aleander est choisi. Le défenseur est également choisi au hasard parmi les débatteurs protestants non engagés ; Melancthon est choisi. La Papauté lance 5 dés (2 pour la valeur de débat d'Aleander, plus 3 en tant qu'attaquant) ; le Protestant lance 5 dés (3 pour la valeur de débat de Melancthon, plus 2 en tant que défenseur non engagé). La Papauté porte 1 coup ; le Protestant 2. La différence de coups est seulement de 1 ; Aleander n'est pas disgracié. Cependant, à cause du bonus de débat d'Aleander, le joueur Protestant bascule 2 espaces sous influence protestante (au lieu d'un seul). Aleander et Melancthon sont maintenant engagés.*

## 19. HIVER

La septième phase de chaque tour est la phase d'hiver, qui débute immédiatement après la dernière impulsion des *rounds* d'action. Lors de cette phase, tous les joueurs accomplissent les actions suivantes dans cet ordre :

- Retirez les marqueurs d'escadre navale prêtée
- Retirez le chef renégat s'il est en jeu
- Renvoyez les unités navales dans le port le plus proche
- Renvoyez les chefs et les unités dans les espaces fortifiés (qui subissent de l'attrition s'il n'y a pas de chemin dégagé jusqu'à un tel espace)
- Retirez les marqueurs d'alliance des puissances majeures
- Ajoutez 1 régulier à chaque capitale sous contrôle ami
- Retirez tous les marqueurs de piraterie
- Retournez tous les débatteurs sur leur face (blanche) « non engagé », et
- Résolvez les événements obligatoires spécifiques qui n'ont pas eu lieu avant leur « échéance ».

Toutes les actions dans la phase d'hiver sont entreprises simultanément par tous les joueurs.

## 19.1 Marqueur d'escadre prêtée

Retirez tous les marqueurs « Loaned » (*Prêté*) des escadres navales. Ces flottes seront remises dans un port contrôlé par la puissance à laquelle elles appartiennent lors d'une prochaine étape, pas dans un port contrôlé par la puissance à laquelle elles ont été prêtées.

## 19.2 Chef renégat

Retirez le chef renégat s'il a été mis en jeu durant ce tour avec l'événement *Charles de Bourbon*. Les unités terrestres et navales empilées avec ce chef d'armée supplémentaire ne sont pas affectées.

## 19.3 Retour à la maison

Dans la première partie de la phase d'hiver, les unités navales sont renvoyées dans les ports. Immédiatement après que les unités navales aient été déplacées dans des ports, toutes les unités terrestres sont déplacées dans des espaces fortifiés.

### Unités navales retournant à la maison

Les unités navales doivent être placées dans le plus proche port contrôlé par la puissance majeure à laquelle elles appartiennent. Si plusieurs ports se trouvent à la même distance, le joueur qui en est le propriétaire choisit n'importe lequel de ces ports (en séparant une pile entre plusieurs ports s'il le désire). Les unités navales renvoyées à la maison à cet instant ne peuvent être interceptées, n'effectuent pas de combat naval si elles se déplacent à travers des unités ennemies, ne subissent jamais d'attrition et peuvent être renvoyés dans un port devant lequel le siège était mis au début de la phase. Les chefs navals situés dans une zone de mer doivent être renvoyés dans un port avec une des unités ayant commencé cette phase dans la même zone de mer.

### Unités terrestres retournant à la maison

Les unités terrestres situées soit dans des espaces non fortifiés soit dans des espaces fortifiés non contrôlés par leur puissance majeure doivent être renvoyées dans un espace fortifié contrôlé par leur puissance (avec une limite de 4 par espace sauf pour les capitales). Les unités terrestres déjà situées dans des espaces fortifiés contrôlés par leur puissance ont la possibilité d'être renvoyées dans leur capitale d'origine. Les unités terrestres déjà situées dans leur capitale d'origine sont les seules à être interdites de mouvement durant cette phase (toutes les autres unités terrestres ont au moins la possibilité d'être déplacées à cet instant).

Les unités terrestres se déplacent selon la procédure indiquée ci-dessous. Toutes les unités se déplaçant entre deux même espaces sont déplacées en pile. Déterminez un chemin ouvert de n'importe quelle longueur et composé d'espaces terrestres ou de zones de mer adjacents, depuis la localisation actuelle de la pile jusqu'à sa destination. Pour éviter de perdre des unités à cause de l'attrition, tous les espaces situés sur le chemin (excepté l'espace où débute le chemin) doivent être :

- Sous contrôle ami,
- Vide d'agitation.

Notez que contrairement à la détermination des LdC (section 12.1), les unités ennemies sont ignorées à cet instant. De plus, les chemins peuvent être tracés à travers un nombre quelconque de zones de mer sans unité navale amie présente dans cette zone de mer. Comme les alliances sont effectives jusqu'à la fin de l'étape suivante de la phase d'hiver, les unités terrestres peuvent tracer un chemin à travers les espaces contrôlés par des puissances alliées.

Si un tel chemin n'existe pas, la pile subit de l'attrition, perdant la moitié de ses unités (arrondir à l'entier supérieur). La puissance à laquelle elle appartient choisit quelles unités sont perdues du fait de l'attrition.

## Procédure de retour à la maison des unités terrestres

Chaque puissance accomplit les étapes suivantes pour vérifier le statut de toutes ses unités terrestres. Cette procédure peut être accomplie simultanément par toutes les puissances.

**1. Vérifier les violations d'empilement :** Examinez toutes les unités terrestres qui sont empilées dans des espaces fortifiés contrôlés par leur puissance (autres que leur capitale d'origine). Pour chaque espace fortifié de ce type qui contient plus de 4 unités, la puissance doit renvoyer les unités en excès vers sa capitale. Les autres unités terrestres dans ces espaces ont aussi l'option d'être renvoyées dans leur capitale d'origine si elles le désirent, même si elles ne sont pas en surempilement. La pile subit de l'attrition (voir ci-dessus) si son chemin doit traverser un espace en agitation ou pas sous contrôle ami.

**2. Renvoyer les unités :** Maintenant, examinez toutes les unités terrestres situées dans des espaces non fortifiés et dans des espaces fortifiés non contrôlés par leur puissance majeure. Ces unités doivent soit :

- Etre renvoyées dans leur capitale d'origine, ou
- Etre renvoyées dans l'espace fortifié contrôlé par leur puissance le plus proche (mais pas si cela placerait plus de 4 unités terrestres dans cet espace).

L'espace le plus proche est toujours calculé en utilisant un chemin direct vers la destination sans regarder quelle puissance contrôle les espaces traversés. Le joueur peut diviser une pile à cet instant, en choisissant de déplacer certaines unités vers l'espace fortifié le plus proche et de renvoyer le reste dans la capitale d'origine. Si plus d'un espace fortifié est « le plus proche » (*i.e.* ils sont équidistants de la position actuelle de la pile), le joueur peut déplacer des unités dans chacun de ces espaces, tant que la limite de 4 unités terrestres est respectée. La pile subit de l'attrition (voir ci-dessus) si son chemin doit traverser un espace en agitation ou pas sous contrôle ami.

**3. Renvoyer les chefs d'armée :** Si un espace contenant un chef d'armée est laissé vide durant cette procédure, ce chef d'armée doit accompagner une des unités terrestres quittant cet espace

### *Il y a 3 exceptions aux règles dans cette procédure :*

1. UNITES PROTESTANTES : Comme le joueur Protestant ne possède pas de capitale, les unités terrestres lui appartenant sont toujours déplacées vers l'espace fortifié sous contrôle protestant le plus proche et pouvant les accueillir tout en restant dans la limite de 4 unités maximum par espace fortifié. Les unités terrestres qui commencent la phase dans une pile peuvent, en cas de nécessité, être séparées et déplacées vers des espaces différents (Une fois que l'espace fortifié le plus proche contient 4 unités, calculez le nouvel espace le plus proche).

2. CAPITALE SOUS CONTROLE ENNEMI : Si la capitale d'une puissance est actuellement contrôlée par une puissance ennemie, aucune de ces unités terrestres ne peut être renvoyée dans la capitale. Toutes les unités qui devraient normalement être obligées de retourner dans leur capitale sont à la place éliminées.

3. UNITES DU HABSBURG : Comme le Habsbourg possède deux capitales d'origine, ses unités peuvent être renvoyées dans l'une ou l'autre de ces capitales durant les étapes 2 ou 3 de la procédure de retour à la maison des unités terrestres. Le Habsbourg ne peut pas faire entrer ou traverser d'unités dans un électorat si l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'a pas été joué.

## 19.4 Marqueurs d'alliance des puissances majeures

Retirez tous les marqueurs « Allied » des puissances majeures sur l'écran de statut diplomatique. Toutes les alliances déclarées pour ce tour pendant la phase diplomatique sont terminées ; toutes les alliances avec des puissances mineures créées par l'utilisation d'une carte d'événement restent effectives.

## 19.5 Remplacements

Chaque puissance ajoute maintenant 1 régulier dans sa capitale si celle-ci se trouve sous contrôle ami. Le Habsbourg peut recevoir 2 réguliers à cet instant si ses deux capitales sont contrôlées. Le Protestant ne reçoit jamais d'unité à cet instant.

## 19.6 Marqueurs de piraterie

Retirez de la carte tous les marqueurs de piraterie à cet instant.

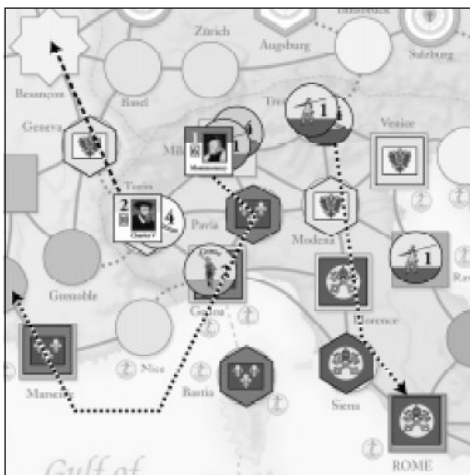
## 19.7 Débatteurs

Retournez tous les débatteurs sur leur face blanche « non engagé ».

## 19.8 Evénements obligatoires

Les événements suivants doivent avoir lieu avant une certaine « échéance ». Pendant la phase d'hiver du tour indiqué, si l'événement n'a pas encore été déclenché, résolvez-le à cet instant. La carte est extraite du paquet et retirée du jeu comme si elle avait été jouée par l'une des puissances. Les 2 PC normalement accordés à la puissance qui joue une telle carte durant la phase d'action sont ignorés.

<i>Evénement</i>	<i>Requis au terme de la phase d'hiver du</i>
Clément VII	Tour 2
Pirates Barbaresques	Tour 3
Ligue de Schmalkalden	Tour 4
Paul III	Tour 4
Société de Jésus	Tour 6



### *Exemple de retour à la maison hivernal*

*Ca a été une campagne très active en Italie durant ce tour, avec la Papauté, la France et le Habsbourg tous en guerre les uns contre les autres et se battant pour le contrôle de Milan. La situation à la fin du tour est la suivante. Gênes est une alliée de la France ; Venise une alliée du Habsbourg.*

**Habsbourg :** Charles Quint et les 4 réguliers du Habsbourg dans Turin occupent un espace non fortifié et doivent se déplacer dans l'espace fortifié le plus proche (ou dans une capitale). Ils ont un chemin disponible vers Besançon en passant par les Alpes. Malheureusement, il n'y a pas d'espace contrôlé par le Habsbourg tout au long du chemin qui les mène vers l'une de leurs capitales. Ils choisissent de retourner à Besançon à pleine puissance, plutôt que de retourner dans une capitale ; un retour vers une capitale les forcerait à subir de l'attrition et à perdre 2 réguliers.

**France :** Montmorency et les 5 réguliers français dans Milan occupent un (très important) espace fortifié. Montmorency et 4 réguliers peuvent passer l'hiver à Milan. Le cinquième régulier doit retourner dans sa capitale. Le Français a un chemin d'espaces contrôlés tout au long du chemin de retour jusqu'à Paris (passant de Gênes à Marseille par le Golfe de Lyon) ; cette cinquième unité doit être ramenée à Paris et revient par le chemin indiqué ci-dessus. Les 2 réguliers génois dans Gênes restent à cet endroit, bien que l'un d'eux ou même les deux pourraient retourner à Paris s'ils le désiraient.

**Papauté :** Les 5 réguliers de la Papauté dans Trente occupent un espace non fortifié et doivent se déplacer à Rome ou dans l'espace fortifié le plus proche. Dans les deux cas, ils traverseront un espace ennemi et perdront trois unités à cause de l'attrition. Ravenne et Florence sont toutes deux éloignées de 2 espaces ; la Papauté peut choisir de renvoyer les 2 unités survivantes dans n'importe quelle combinaison de ces 3 espaces. La Papauté choisit de renvoyer 2 de ces réguliers à Rome et de laisser son régulier dans Ravenne (plutôt que de le renvoyer également à Rome).



## 20. LE NOUVEAU MONDE

Il y a trois actions qui permettent à l'Anglais, au Français et au Habsbourg d'explorer les terres d'Amérique qui viennent d'être découvertes. Ces puissances peuvent construire une colonie avec l'idée d'un investissement pour recevoir de futurs bénéfices économiques (*i.e.* des cartes supplémentaires). Ils peuvent lancer un voyage d'exploration dans l'espoir de faire une découverte qui leur procurera des points de victoire. Enfin, ils peuvent envoyer une expédition pour conquérir une civilisation indigène, qui rapporte les deux bénéfices indiqués ci-dessus. Les voyages vers le Nouveau Monde sont initiés en dépensant des PC durant la phase d'action et sont résolus à la fin de chaque tour. Les bénéfices économiques sont gagnés au début de chaque tour lors de la phase de tirage des cartes.

### 20.1 Colonies



Ces trois puissances peuvent dépenser des PC en action de colonisation. Le coût de l'action est de 2 PC pour le Habsbourg et de 3 PC pour l'Anglais et le Français. Ajoutez l'un des marqueurs de colonie de cette puissance sur la case « Crossing Atlantic » (*traversée de l'Atlantique*) de l'écran du Nouveau Monde. (Les marqueurs de colonie peuvent être identifiés par la bordure colorée qui correspond à la couleur de la puissance.) La présence de la colonie dans cette case sert à rappeler au joueur que cette action ne peut être entreprise qu'une seule fois par tour par chaque puissance ; l'utilisation de l'événement *Mines d'argent de Potosi* ne compte pas dans cette limite. L'Anglais et le Français sont limités à deux colonies à la fois ; le Habsbourg peut en avoir trois. Les colonies sont déplacées de la case « Crossing Atlantic » à l'une des cases colorées de cette puissance à gauche de la table des richesses du Nouveau Monde (*New World Riches Table*) pendant la phase du Nouveau Monde à la fin du tour. Les colonies restent en place à cet endroit jusqu'à la phase de tirage des cartes de chaque tour, quand leur statut est vérifié avec un jet de dés sur la table des richesses du Nouveau Monde.

### 20.2 Voyages d'exploration



L'Anglais, le Français et le Habsbourg peuvent dépenser 2 PC en action d'exploration. Placez le marqueur « Exploration Underway » (*exploration en cours*) de cette puissance dans la case « Crossing Atlantic » pour montrer qu'il y a un voyage d'exploration à résoudre à la fin du tour. Cette action ne peut être entreprise qu'une seule fois par tour par chaque puissance : l'utilisation de la carte d'événement *Sébastien Cabot* en tant qu'événement NE compte PAS dans cette limite, l'utilisation de l'événement *Carte de Mercator* ou des explorateurs qui commencent un scénario dans la case « Crossing Atlantic » comptent, quant à eux, dans cette limite. Une puissance ne peut pas entreprendre cette action s'il ne lui reste plus d'explorateur.

### Résolution

La huitième phase de chaque tour est la phase du Nouveau Monde. Les voyages d'exploration sont toujours résolus avant les voyages de conquête. Pour résoudre ces voyages, remplacez chaque marqueur « Exploration Underway » par une sélection aléatoire tirée de la réserve des explorateurs actuellement disponibles pour cette puissance. Résolez les voyages dans l'ordre du meilleur explorateur (celui avec la plus grande valeur numérique) au moins bon. Dans le cas d'une égalité, résolez les voyages anglais, puis les français et enfin ceux du Habsbourg. Pour chaque voyage, lancez deux dés et ajoutez la valeur numérique de l'explorateur (en ajoutant 2 si la carte *Carte de Mercator* a été jouée pour initier ce voyage). Le résultat aux dés modifié est ensuite localisé sur la table des explorations pour obtenir le résultat du voyage :

**4 ou moins :** L'explorateur est perdu en mer ; retirez-le du jeu.

**5 ou 6 :** Aucune découverte n'est faite ; l'explorateur retourne dans la réserve des explorateurs de ce pays.

**7, 8 ou 9 :** Une découverte a été faite. Si la découverte correspondant au résultat obtenu aux dés a déjà été revendiquée plus tôt dans la partie, ce voyage aboutit à la découverte disponible suivante située sous le

chiffre obtenu aux dés. Le marqueur de découverte est retiré du jeu et placé dans la case des PV bonus de cette puissance pour indiquer les PV gagnés. L'explorateur utilisé pour initier ce voyage est placé sur la découverte appropriée sur la carte du Nouveau Monde. Le pion de l'explorateur reste à cet endroit pour le restant du jeu pour se souvenir de ce qu'il a accompli dans le Nouveau Monde.

**10 ou plus :** L'explorateur a pénétré profondément en Amérique du Sud et a le choix sur la manière de procéder. Les options sont :

1. L'explorateur a la possibilité de traverser le Détroit du Pacifique (*Pacific Strait*) et de tenter la circumnavigation. Si la découverte du Détroit du Pacifique n'a pas encore été revendiquée, placez-la dans la case de PV bonus de cette puissance. Puis, lancez deux dés en ajoutant les mêmes modificateurs qu'auparavant. Localisez le résultat modifié dans la table de circumnavigation pour obtenir le résultat de la tentative de circumnavigation. Tout résultat inférieur ou égal à 9 est un échec » ; l'explorateur est retiré du jeu. Laissez son pion sur la découverte du Détroit du Pacifique s'il a revendiqué ces PV. Un résultat égal ou supérieur à 10 est un succès (si le résultat est supérieur ou égal à 12, un tirage de carte est également décerné). Placez le marqueur de PV pour circumnavigation dans la case de PV bonus de cette puissance ; placez le pion de l'explorateur dans la case de découverte de la circumnavigation sur la carte du Nouveau Monde. Aucun autre explorateur ne peut effectuer de circumnavigation durant la partie une fois que celle-ci a été réussie.
2. L'explorateur a la possibilité de revendiquer la découverte du Fleuve Amazone (*Amazon River*) (2 PV), en plaçant le marqueur de PV dans la case des PV bonus de la puissance et en laissant le pion de l'explorateur dans la case du Fleuve Amazone.
3. L'explorateur a la possibilité de revendiquer n'importe quelle découverte non revendiquée valant normalement 1 PV (le St Laurent, les Grands Lacs ou le Mississippi) (*St. Lawrence River, Great Lakes, ou Mississippi River*), comme s'il avait obtenu un 7, un 8 ou un 9.

### **Exemple d'exploration**

*Il s'agit de la phase du Nouveau Monde du tour 1. Le Habsbourg a l'explorateur ayant commencé le scénario dans la case « Crossing Atlantic » et Sébastien Cabot qui partent en voyage d'exploration. L'Anglais et le Français ont également envoyé des explorateurs. Les explorateurs sont choisis au hasard et révélés. L'ordre suivant est établi pour résoudre ces voyages :*

*3 - Orellana (Habsbourg)*

*2 - Verranzano (France)*

*1 - Rut (Angleterre)*

*1 - Cabot (Habsbourg)*

*Orellana lance deux dés (la somme des dés est 6) et ajoute 3, faisant un résultat de 9; il a découvert le Mississippi. Le marqueur de PV pour le Mississippi est placé dans la case des PV bonus du Habsbourg et Orellana est placé sur la case de découverte du Mississippi. Verranzano lance deux dés (la somme des dés est 8) et ajoute 2, faisant un résultat de 10. Il peut tenter la circumnavigation. Le Français choisit de tenter ceci, mais obtient un  $5 + 2 = 7$ . Verranzano est dévoré par les cannibales ! Le marqueur de PV pour le Détroit du Pacifique est placé dans la case des PV bonus du Français et Verranzano placé sur la case de découverte du Détroit du Pacifique. Rut n'obtient qu'un 3, donnant un résultat de 4. Il est perdu en mer et retiré du jeu. Enfin, le Habsbourg obtient un  $9 + 1 =$  pour Cabot. Un autre explorateur peut tenter la circumnavigation ! Il obtient un  $8 + 1 = 9$ , ne ratant la circumnavigation que de 1. Il est retiré du jeu et la carte Sébastien Cabot est retirée du paquet. Aucun PV ne vient récompenser les efforts de Cabot car les PV pour le Détroit du Pacifique ont déjà été revendiqués.*

## **20.3 Voyages de conquête**



L'Anglais, le Français et le Habsbourg peuvent dépenser 4 PC en action de conquête. Si la puissance est l'Angleterre ou la France, placez un marqueur « English Conquest » (*Conquête Anglaise*) ou « French Conquest » (*Conquête Française*) dans la case « Crossing Atlantic » pour indiquer qu'il y a un voyage de conquête à résoudre à la fin du tour. Si la puissance est le Habsbourg,

placez le marqueur « Conquest Underway » du Habsbourg dans la case « Cross Atlantic ». Cette action ne peut être entreprise qu'une seule fois par tour pour chaque puissance : l'utilisation de la carte d'événement *Variol* comme événement compte dans cette limite; le conquistador du Habsbourg qui commence le jeu dans la case « Crossing Atlantic » compte aussi dans cette limite. Une puissance ne peut pas entreprendre cette action s'il ne lui reste plus de marqueur de conquistador ou de conquête.

## Résolution

Pour résoudre ces voyages de conquête, remplacez tout d'abord un marqueur « Conquest Underway » du Habsbourg par une sélection aléatoire tirée de la réserve des conquistadors actuellement disponibles. Résolvez d'abord les voyages du Habsbourg, puis ceux de l'Anglais et enfin ceux du Français. Pour chaque voyage, lancez deux dés et ajoutez la valeur numérique du conquistador. Ajoutez 2 si la carte *Variol* a été jouée pour initier ce voyage. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, l'expédition est tuée par les indigènes ; retirez du jeu le conquistador ou le marqueur de conquête anglaise ou française utilisé. Si le résultat est 7 ou 8, aucune conquête n'a abouti ; le marqueur de conquistador ou de conquête est remis dans la réserve de ce pays. Si le résultat est égal ou supérieur à 9, une conquête a été effectuée, comme indiqué sur l'écran du Nouveau Monde. Si la conquête correspondant au nombre obtenu a déjà été revendiquée plus tôt dans la partie, ce voyage revendique la prochaine conquête disponible située sous le chiffre obtenu aux dés. Le marqueur de PV associé à la conquête est placé dans l'une des cases colorées de cette puissance, à gauche de la table des richesses du Nouveau Monde. Les PV indiqués sur le marqueur de PV sont immédiatement ajoutés au total actuel de la puissance (même si le marqueur de PV ne va pas dans la case des PV bonus tant que les richesses de la conquête ne sont pas épuisées). Le marqueur de conquistador ou de conquête utilisé pour initier ce voyage est placé sur la carte du Nouveau Monde, dans la case qui contient le marqueur de PV. Le marqueur de conquistador ou de conquête reste à cet endroit pour le reste de la partie, pour se souvenir de ce qu'il a accompli dans le Nouveau Monde.

## 20.4 Richesses du Nouveau Monde

Lors de la phase de tirage des cartes, les puissances avec des colonies ou des conquêtes sur l'écran du Nouveau Monde peuvent recevoir des cartes supplémentaires. La puissance possédant une colonie ou une conquête lance deux dés pour chacune d'entre elles et consulte la colonne appropriée de la table des richesses du Nouveau Monde. Ajoutez +1 lorsque vous lancez les dés pour une colonie (même la colonie de Potosi) si votre puissance a un marqueur de plantations à côté de vos colonies. Les résultats obtenus sur cette table sont expliqués ci-dessous :

**Deplete 1 :** Recevez une carte, mais cette conquête est épuisée. Mettez son marqueur dans la case de PV bonus sur la carte de votre puissance.

**Card :** Recevez une carte et gardez cette conquête ou cette colonie dans l'écran du Nouveau Monde pendant un autre tour.

**Galleon :** Recevez une carte seulement si votre puissance possède un marqueur « Galleon » (*Gallion*) près de vos colonies. Gardez cette conquête ou cette colonie dans l'écran du Nouveau Monde pendant un autre tour.

**NE :** Aucun effet. gardez cette conquête ou cette colonie dans l'écran du Nouveau Monde pendant un autre tour.

**Elim :** La conquête ou la colonie est éliminée. Les marqueurs de conquête sont mis dans la case des PV bonus sur la carte de cette puissance. Les colonies sont retirées de l'écran du Nouveau Monde (même si elles peuvent revenir en jeu grâce à une autre action de colonisation).

Si le Habsbourg a reçu une carte d'une colonie ou d'une conquête et qu'une ou plusieurs puissances majeures ont un pion « Raider » (*corsaire*) en jeu, la carte supplémentaire peut être volée par la puissance à laquelle appartient ce corsaire. Les puissances lancent un dé pour chaque corsaire qu'elles possèdent (en commençant par les corsaires français, puis les anglais et enfin ceux du Protestant). Les résultats possibles sont comme suit :



**1** : Corsaire éliminé (la carte va au Habsbourg).

**2** : Corsaire éliminé si le Habsbourg a un gallion en jeu. Sinon, sans effet (et la carte va au Habsbourg).

**3 ou 4** : Sans effet (la carte va au Habsbourg).

**5** : La carte est volée; donnez-la à la puissance du corsaire. Le corsaire est éliminé (Il s'est retiré avec son butin !).

**6** : La carte est volée; donnez-la à la puissance du corsaire. Le corsaire reste en jeu.

Si le résultat est un 3, un 4 ou un 6 (ou 2 si des galions ne sont pas en jeu), un corsaire reste en jeu et peut tenter de voler une future carte tirée par le Habsbourg (même si cela a lieu plus tard dans la phase de tirage des cartes). Les corsaires éliminés peuvent être reconstruits plus tard si cette puissance tire encore la carte d'événement *Corsaire Huguenot*.

## 21. PUISSANCES MAJEURES

Cette section identifie les règles qui s'appliquent spécifiquement à l'une des puissances majeures. Toutes les caractéristiques uniques d'une puissance sont mentionnées ici, même si elles ne font que faire référence à une autre section de règles plus détaillée.

### 21.1 Ottoman

L'Ottoman est la seule puissance qui peut construire de la cavalerie (une unité terrestre bon marché qui aide dans les tentatives d'interception et pour éviter les batailles). Les règles pour la cavalerie sont contenues dans les sections 5, 13 et 17. Elle est aussi la seule puissance à pouvoir construire des pirates et initier de la piraterie. Les règles pour l'établissement de refuges pour pirates à Alger, Oran et Tripoli sont données ci-dessous ; les règles pour conduire de la piraterie sont localisées dans la section 16.4. Enfin, l'Ottoman, comme l'Anglais, peut avoir à détourner des troupes hors de la carte pour mener des guerres à l'étranger. Les guerres à l'étranger sont présentées dans la section 21.7.

#### Pirates barbaresques et refuges de pirates

Trois espaces le long de la côte nord-africaine (Alger, Oran et Tripoli) ont une bande verte dans leur moitié inférieure pour indiquer qu'ils commencent le jeu avec un statut, mais peuvent être convertis en refuge de pirates à la suite d'événements. L'Ottoman peut commencer à construire des pirates et à initier de la piraterie une fois que l'événement obligatoire *Pirates Barbaresques* a été joué. Avant cet événement, l'espace d'Alger est hors du jeu et les unités de quelque puissance que ce soit ne peuvent y entrer. Cet espace ne compte pas non plus comme un centre ottoman au début du jeu. Lorsque l'événement *Pirates Barbaresques* est joué, ajoutez un marqueur de contrôle carré de la carte de puissance de l'Ottoman sur l'espace d'Alger et ajoutez 2 pirates, 2 réguliers et Barberousse dans cet espace (comme spécifié sur cette carte). Cet espace est maintenant le point central de la piraterie ottomane en Méditerranée. Après que l'événement *Pirates Barbaresques* ait été joué, les espaces d'origine du Habsbourg Oran et Tripoli peuvent devenir des bases supplémentaires pour les pirates grâce à la carte d'événement *Refuge de Pirates*. Lorsque *Refuge de Pirates* est joué, l'Ottoman ajoute 1 régulier et 2 pirates dans l'espace approprié. Cela convertit également Oran ou Tripoli en espace fortifié; indiquez ce nouveau statut en plaçant un marqueur « Pirate Haven » (*refuge de pirate*) à cet endroit. Une fois convertis en refuges de pirates ottomans, ces trois espaces sont considérés comme des espaces d'origine ottomans (avec présence d'une forteresse) en toutes circonstances. La seule exception est que l'Ottoman ne peut construire qu'un type d'unités (pirates) dans ces espaces. Avant la conversion en refuges de pirates, Oran et Tripoli sont considérés comme des espaces d'origine du Habsbourg à tous les égards.

### 21.2 Habsbourg

Charles Quint s'est vu attribuer une longue série d'héritages dynastiques qui en ont fait l'homme le plus puissant d'Europe au début de son règne (1519). Cependant, durant cette période, son plus grand défi est

la géographie de cet empire; il est confronté à des menaces de tous côtés et doit y répondre en utilisant un ensemble de ressources géographiquement dispersées. Pour s'occuper de ces problèmes, le Habsbourg possède deux propriétés uniques, détaillées dans les sections ci-dessous.

## Empereur des Romains

Au début de son règne, Charles est nommé Empereur des Romains, ajoutant la plupart des territoires germanophones d'Europe à son domaine. Son rôle, en tant que protecteur de l'Allemagne, est reflété par les marqueurs de contrôle du Habsbourg qui commencent le jeu sur la plupart des espaces d'origine protestants. Charles Quint a parcouru son vaste empire tout au long de son règne, voyageant presque tous les ans et ne passant jamais plus de quelques années de suite dans une région. Cette capacité à sauter rapidement dans une autre partie de son royaume est reflétée par la carte d'origine du Habsbourg, *Empereur des Romains*. Cette carte permet à Charles de sauter immédiatement dans un autre espace d'origine du Habsbourg avant de dépenser les 5 PC que la carte octroie. Notez que la carte de réponse *Goutte* peut être utilisée pour stopper ce mouvement spécial (et, en fait, Charles a beaucoup souffert de la goutte pendant les deux dernières décades de sa vie). Seul le Duc d'Alva peut accompagner Charles dans ce mouvement spécial ; les unités navales et terrestres qui commencent dans le même espace que Charles ne peuvent pas utiliser cette capacité spéciale.

## Double capitale

Le Habsbourg est la seule puissance dans le jeu à posséder 2 capitales (Valladolid et Vienne). Cela l'autorise à :

- Retourner à la maison dans l'une ou l'autre capitale lors de la phase d'hiver, et
- Ajouter 1 régulier dans chaque capitale lors de la phase d'hiver.

Malgré la double capitale, le Habsbourg n'est toujours autorisé à effectuer qu'un seul mouvement lors de la phase de déploiement de printemps.

## 21.3 Angleterre

Les capacités spéciales accordées à l'Anglais tournent toutes autour de l'utilisation de sa carte d'origine, *Les Six Femmes d'Henry VIII*. Le statut marital d'Henry et ses héritiers sont suivis tout au long du jeu, comme détaillé dans la section ci-dessous. Cette carte d'origine donne également à l'Anglais la capacité de déclarer la guerre à l'Ecosse, à la France ou au Habsbourg durant la phase d'action. La seule autre carte permettant une déclaration de guerre durant la phase d'action est *Machiavel* : « *Le Prince* », qui entre en jeu au tour 3 (et peut être jouée comme événement par n'importe quelle puissance).

## Les femmes et les héritiers d'Henry VIII

Au début du jeu, Henry VIII est marié à Catherine d'Aragon, qui ne lui a donné qu'une héritière, la future Marie Ière. A partir du tour 2 (1526), Henry est convaincu que Catherine ne lui donnera pas d'héritier mâle et son intérêt est captivé par la jeune Anne Boleyn. Ainsi débute le célèbre parcours d'Henry V et de cinq nouvelles femmes pour tenter d'engendrer un héritier mâle et ainsi continuer la dynastie des Tudor.

## Changements de statut marital



Le marqueur de statut marital d'Henry VIII (*Henry's Marital Status*) commence le jeu dans la case Catherine d'Aragon sur la carte de puissance de l'Angleterre. A partir du tour 2 (et lors de chaque tour suivant), l'Anglais peut jouer la carte *Les Six Femmes d'Henry VIII* pour avancer le marqueur d'une case sur la droite le long de cette piste. [Le marqueur peut également être déplacé d'une case si la Papauté est d'accord pour accorder le divorce d'Henry VIII et de Catherine d'Aragon (section 9.1) ou si le résultat « 3 » est obtenu sur la table de grossesse des femmes d'Henry VIII

(*Henry's Wives' Pregnancy Chart*.)] Lorsque le marqueur atteint une case avec le nom de l'une des prochaines femmes d'Henry VIII, ce dernier s'est remarié. Lancez un dé et consultez la table de grossesse des femmes d'Henry VIII imprimée sur le plateau de jeu. Ajoutez +1 au jet de dé si la nouvelle femme est Jeanne Seymour. Après être parvenu au résultat, placez le marqueur de la nouvelle femme sur le chiffre obtenu de la table. Si ce résultat avait déjà été obtenu, remontez d'une ligne à la fois jusqu'à ce que vous parveniez à un résultat qui n'a pas encore eu lieu. Ce nouveau résultat est alors appliqué. Chaque résultat est expliqué en détail dans le tableau. Le résultat « 3 » (« Henry's flirtatious young wife ... ») permet d'avancer le marqueur de statut marital d'une case supplémentaire quand l'Angleterre décide d'abord de passer (plutôt que de jouer une carte) lors d'une de ses prochaines impulsions du tour. Notez que ni ce bonus de mouvement du marqueur de statut marital ni l'événement *Les Six Femmes d'Henry VIII* pour avancer le marqueur ne peuvent être utilisés si Henry VIII ne dirige plus l'Angleterre, s'il se trouve dans un espace assiégé ou s'il est actuellement capturé. Le marqueur de statut marital ne peut également jamais être avancé si Edouard et Elisabeth sont tous deux déjà nés.

## Avantages du mariage

Chacune des femmes d'Henry VIII possède des caractéristiques personnelles, des croyances religieuses et des liens dynastiques qui donnent des avantages au dirigeant anglais. Chaque mariage peut, par conséquent, apporter un avantage au joueur Anglais, comme spécifié ci-dessous :

<i>Femme</i>	<i>Avantage</i>
Anne Boleyn	La Réforme commence en Angleterre au tour suivant le mariage avec Anne (3 cartes d'événement sont ajoutées au paquet ; Cranmer, Coverdale et Latimer entrent en jeu).
Jeanne Seymour	+1 à son jet de dé sur la table de grossesse ( <i>Pregnancy Chart</i> )
Anne de Clèves	Si l'Anglais et le Protestant sont alliés lorsque le mariage a lieu, chacune de ces puissances tire une carte du paquet après le jet de dé sur la table de grossesse.
Catherine Howard	L'Angleterre tire une carte du paquet après le jet de dé sur la table de grossesse (ce qui représente l'engouement d'Henry VIII pour la jeune et vive Catherine).
Catherine Parr	Aucun bonus supplémentaire (cependant, un mariage avec Catherine Parr garantit qu'Edouard et Elisabeth sont nés).

## Catherine d'Aragon



En 1533, l'archevêque Thomas Cranmer annule le mariage d'Henry VIII et de Catherine d'Aragon, ouvrant la voie au mariage d'Henry et d'Anne Boleyn. Comme Catherine d'Aragon était la tante de Charles V, cet acte a des répercussions diplomatiques à travers toute l'Europe. Ainsi, lorsqu'Henry VIII se marie à Anne Boleyn (soit parce que le Pape a accordé le divorce ou que l'Anglais a joué l'événement *Les Six Femmes d'Henry VIII* pour avancer jusqu'à Anne Boleyn), donnez le marqueur Catherine d'Aragon au Habsbourg. Le Habsbourg utilise ce marqueur pour bénéficier d'une réduction de 2 PC sur sa prochaine déclaration de guerre à l'encontre de l'Angleterre.

## La succession anglaise

La table suivante résume les possibles successions anglaises au règne d'Henry VIII, selon les résultats obtenus sur la table de grossesse.

**Tous les résultats sont inférieurs ou égaux à 3 :** Marie Ière est ajoutée au paquet au tour 6 et dirige pour le restant de la partie une fois qu'elle entre en jeu.

**Le résultat le plus élevé est 4 (Elisabeth) :** Marie Ière est ajoutée au paquet au tour 6. Elisabeth Ière est ajoutée au paquet au début du tour suivant l'accession de Marie au trône. Elle dirige pour le restant de la partie une fois qu'elle entre en jeu.

**Le résultat le plus élevé est 5 (Edouard le chétif) :** Edouard est ajouté au paquet au tour 6. Marie Ière est ajoutée au paquet au début du tour suivant l'accession d'Edouard au trône. Si Marie monte sur le trône, déterminez si Elisabeth est née. Si elle l'est, ajoutez Elisabeth au paquet au début du tour suivant l'accession de Marie au trône. Dans le cas contraire, Marie dirige pour le restant de la partie.

**Le résultat le plus élevé est 6 (Edouard le robuste) :** Edouard VI est ajouté au paquet au tour 6 et dirige pour le restant de la partie une fois qu'il entre en jeu.

Si un résultat 5 ou 6 est obtenu au tour 6 ou plus tard, Edouard VI peut naître tant que la carte *Marie Ière* se trouve dans la main d'une puissance ou dans le paquet. Dans ce seul cas particulier, l'utilisation de la carte *Marie Ière* par une puissance équivaut à utiliser la carte *Edouard VI*. Edouard devient immédiatement le dirigeant de l'Angleterre. Si Edouard est chétif, la carte *Marie Ière* est placée dans la pile de défausse et incluse dans le paquet pour le prochain tour ; si Edouard est robuste, la carte *Marie Ière* est retirée du jeu.

## Marie Ière comme dirigeant de l'Angleterre

Les héritiers d'Henry ont tous une valeur administrative et un bonus de carte indiqués sur la carte d'événement obligatoire appropriée. Ces dirigeants déterminent aussi les modificateurs religieux des unités terrestres anglaises, comme décrit dans la section 18.2. Cependant, il y a un dirigeant, Marie Ière, qui affecte de manière significative le jeu de l'Anglais durant son règne. Catholique dévote, Marie Ière a entamé un retour véhément du catholicisme durant son règne. Par conséquent, la procédure suivante est utilisée lorsque Marie Ière dirige l'Angleterre.

## Impulsions anglaises sous Marie Ière

**1. Montrer la carte :** Lorsque l'impulsion anglaise commence, l'Anglais indique la carte qu'il va jouer mais sans dévoiler si elle sera jouée comme événement ou pour des PC.

**2. Événements obligatoires :** Si la carte est une carte d'événement obligatoire, cet événement est résolu immédiatement. Sinon, procédez à l'étape 3.

**3. Lancez un dé :** L'Anglais lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3, passez à l'étape 4. Sur un résultat de 4 à 6, la carte est jouée normalement. L'Anglais continue en déclarant s'il utilise sa carte comme événement ou pour des PC et résout l'impulsion normalement. Sauter le reste de cette procédure.

**4. Actions papales :** Le Pape peut exécuter une ou plusieurs actions selon la valeur en PC de la carte. L'impulsion anglaise est terminée dès que cette action papale est résolue.

- **Carte de 1 ou 2 PC :** Le Pape initie une action « brûler des livres » en visant la zone de langue anglaise.
- **Carte de 3 CP :** Le Pape initie un débat théologique en visant la zone de langue anglaise.
- **Carte de 4 PC ou plus :** Le Pape initie une action « brûler des livres » en visant la zone de langue anglaise immédiatement suivie d'un débat théologique en Angleterre.

Ignorez entièrement cette procédure si tous les espaces d'origine anglais sont catholiques au début de l'impulsion ; le jeu se poursuit normalement dans un tel cas. Tant que Marie Ière est dirigeante, l'Anglais est aussi soumis à la restriction supplémentaire suivante : Les cartes de réponse et les cartes de combat ne peuvent être jouées que dans la phase d'action pour leur valeur en PC.

## 21.4 France

Le Français possède une capacité spéciale : La possibilité de gagner directement des PV par l'utilisation de sa carte d'origine. François Ier a détourné la noblesse française de la construction de châteaux-forts à but défensif pour le concept de « château » vu comme un grand domaine et une place pour les arts. A chaque fois que le Français joue *Patron des Arts* comme événement, il peut lancer un dé. Sur un résultat

de 3 à 6, 1 il gagne 1 PV et le marqueur « Châteaux » est déplacé d'une case vers la droite sur la carte de puissance française. Aucun jet de dé n'est nécessaire si le Français contrôle Milan (et possède ainsi un lien direct vers les centres artistiques de la Renaissance en Italie du Nord); le PV est remporté automatiquement dans un tel cas. Dans une partie, le Français ne peut jamais gagner plus de 6 PV pour la construction de châteaux.

## 21.5 Papauté

Il y a quatre considérations uniques pour la Papauté : l'établissement de l'ordre des Jésuites par l'utilisation de la carte d'événement obligatoire *Société de Jésus*, l'excommunication de réformateurs et de dirigeants par l'utilisation de la carte d'origine *Bulle Papale*, la carte d'événement *Sac de Rome* et le programme de construction pour créer la nouvelle Basilique Saint Pierre de Rome afin de gagner des PV (comme il est décrit dans la section 18.1).

### Société de Jésus

La Papauté peut utiliser l'action « fonder une université jésuite » une fois que l'événement obligatoire *Société de Jésus* a été joué. Avant cet événement, il n'y a pas d'université jésuite sur la carte et cette action ne peut être entreprise.

### Excommunication



La carte d'origine du Pape *Bulle Papale* peut être jouée comme événement pour excommunier un réformateur ou un dirigeant. La Papauté a toujours des raisons pour l'excommunication d'un réformateur. Cependant, elle doit avoir des arguments avant d'excommunier un dirigeant. Les arguments possibles sont :

- La puissance de ce dirigeant est actuellement en guerre avec la Papauté.
- La puissance de ce dirigeant est actuellement une alliée de l'Ottoman.
- Le dirigeant est Henry VIII et au moins un espace d'origine anglais est sous influence religieuse protestante.

Etre allié avec une puissance en guerre avec la Papauté n'est pas un argument recevable pour une excommunication. Le Pape ne peut excommunier aucun des héritiers d'Henry VIII. Lorsque la carte *Bulle Papale* est jouée contre une cible éligible, placez un marqueur « Excommunicated » (*excommunié*) dans la case appropriée, en haut de la carte de puissance de la Papauté ; ce personnage ou dirigeant ne peut plus être excommunié lors d'un prochain tour (et le Français ne peut avoir que François Ier ou Henri II d'excommunié, pas les deux).

### Contre un réformateur

Lorsqu'un réformateur est excommunié, retirez ses pions de débatteur et de réformateur de la carte pour le reste du tour. Retournez le débatteur sur sa face « engagé » ; les cartes d'événement qui nécessitent que le débatteur soit non-engagé ne peuvent être jouées ce tour. Il revient en jeu au début du tour suivant comme décrit dans la section 8.2. Notez que même si Luther est excommunié, il peut toujours s'insérer dans un débat théologique par le biais de l'utilisation de la carte d'origine *Je Ne Céderai Pas* (après le débat, il est de nouveau placé hors de la carte). L'*excommunication* d'un réformateur n'a aucun effet au-delà du tour durant lequel elle est déclarée. Après que le réformateur ait été retiré de la carte, la Papauté peut initier un débat théologique dans la même zone de langue que l'excommunication (*i.e.* anglaise pour Cranmer; française pour Calvin; allemande pour Luther ou Zwingli).

### Contre un dirigeant

Lorsqu'un dirigeant est excommunié, placez un marqueur « -1 Card » sur sa carte de puissance. Ce marqueur reste sur la carte de puissance jusqu'à ce que cette puissance soit terminée une guerre contre la



Papauté ou qu'elle fasse le don d'un tirage de carte à la Papauté comme décrit dans la section 9.5. Cette puissance reçoit une carte de moins par tour lors de la phase de tirage des cartes tant que ce marqueur est présent sur sa carte de puissance. La Papauté choisit ensuite deux espaces d'origine inoccupés et sous influence religieuse catholique appartenant à cette puissance ; ajoutez des marqueurs d'agitation à ces espaces.

## Sac de Rome

Pour que l'événement *Sac de Rome* soit joué, il doit y avoir une pile de troupes non papales dans un espace parlant italien et contenant plus de mercenaires que le nombre de réguliers papaux à Rome. Il n'est pas nécessaire que cette pile appartienne à la puissance jouant l'événement, et ni ces unités ni la puissance jouant l'événement n'ont besoin d'être en guerre contre la Papauté. L'utilisation de cette carte n'ajoute pas un nouvel état de guerre entre les puissances et n'est pas un argument pour l'excommunication. Une fois l'événement joué, entreprenez les étapes suivantes :

### Procédure du sac de Rome

- 1. Placer les troupes dans Rome :** La pile de troupes (y compris tous les réguliers, les mercenaires et les chefs d'armée) est retirée de son espace actuel et placée à Rome. Notez l'espace, toutes les troupes survivantes y retourneront.
- 2. Résoudre la bataille rangée :** Bien que Rome soit un espace fortifié, effectuez une bataille rangée entre cette pile et les réguliers du Pape dans Rome. Les mercenaires du Pape situés dans Rome sont ignorés. La Papauté est le défenseur dans cette bataille (donc elle reçoit un dé supplémentaire et gagne les égalités). Les deux camps peuvent jouer des cartes de combat (et n'importe quelle puissance peut jouer une carte de réponse).
- 3. Appliquer les dégâts :** Appliquez tous les dégâts comme des pertes (comme d'habitude). Les dégâts causés contre les forces du Pape doivent être absorbés d'abord par les réguliers du Pape. Tout dégât qui excède le nombre de réguliers peut être appliqué aux mercenaires du Pape. Les dégâts causés par les forces papales doivent être appliqués le plus équitablement possible entre les mercenaires et les réguliers de la force attaquante.
- 4. Renvoyer les troupes :** La pile de troupes déplacée à Rome est renvoyée dans l'espace d'où elle vient (bien que probablement réduite de plusieurs unités !).
- 5. Victoire du Pape :** Si la Papauté a gagné la bataille, la procédure est terminée. La carte *Sac de Rome* retourne dans la pile de défausse et peut revenir en jeu lors d'un prochain tour.
- 6. Défaite du Pape :** Si la Papauté a perdu la bataille, les effets sont drastiques. Réduisez les PC accumulés sur la piste de St Pierre de la carte de puissance du Pape de 5 unités (mais pas au-dessous de 0). Le propriétaire de la pile qui a effectué le sac tire ensuite 2 cartes de la main du Pape (souvenez-vous que les cartes d'origine ne sont jamais prises lors d'un tirage aléatoire de cartes). Après avoir examiné ces cartes, il en défausse une et garde l'autre dans sa main. Si la Papauté n'a qu'une carte disponible, c'est cette carte qu'il garde. La carte *Sac de Rome* est retirée du paquet et ne peut plus revenir en jeu.

## 21.6 Protestant

Le Protestant est la seule puissance du jeu à passer plusieurs tours concentrée entièrement sur le conflit religieux, sans préoccupation militaire de quelque manière que ce soit. Pendant ce temps, l'Allemagne est toujours sous le protectorat du St Empire Romain Germanique (et est ainsi recouverte de marqueurs de contrôle du Habsbourg). Cependant, une fois que la Réforme s'est étendue (12 espaces convertis à l'influence religieuse protestante ; les espaces en agitation sont comptabilisés) et qu'elle attire des critiques à travers l'Europe, les Protestant commencent à craindre que leur nouvelle religion ne soit attaquée par Charles Quint. A ce moment, la ligue défensive de Schmalkalden est formée à travers l'utilisation d'un événement obligatoire. A partir de là, le Protestant doit également traiter d'affaires militaires.

## Avant la Ligue de Schmalkalden

Avant l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden*, le joueur Protestant est soumis aux restrictions suivantes :

- Il ne peut pas construire d'unités militaires.
- Il ne peut pas déplacer d'unités militaires.

Les autres puissances sont aussi soumises à ces restrictions :

- Elles ne peuvent pas déclarer la guerre au Protestant.
- Leurs unités ne peuvent pas se déplacer ou battre en retraite dans un électorat.

Pendant ce temps, la conversion d'un électorat à l'influence religieuse protestante autorise le joueur Protestant à ajouter des réguliers protestants à cet espace. Retirez les réguliers de l'écran des électorats et placez-les sur la carte dans l'espace approprié.

## Ligue de Schmalkalden

L'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* peut être joué dès le tour 2. Il est automatiquement déclenché lors de la phase d'hiver du tour 4 : il doit avoir lieu à ce moment, si cela n'a pas déjà été fait. Comme il est décrit sur la carte, les effets suivants ont lieu lorsque la *Ligue de Schmalkalden* est jouée :

- Le chef d'armée John Frederick est mis en jeu. Placez-le avec la pile des réguliers protestants la plus proche de Wittenberg (généralement Wittenberg elle-même).
- Le chef d'armée Philip de Hesse est mis en jeu. Placez-le avec la pile des réguliers protestants la plus proche de l'espace de Kassel (généralement Mainz (*Mayence*)).
- Convertissez tous les espaces d'origine protestants qui sont actuellement sous influence religieuse protestante en contrôle politique protestant.
- Toutes les restrictions listées dans la section « Avant la Ligue de Schmalkalden » ci-dessus sont maintenant levées.
- Le Habsbourg et le Protestant sont maintenant en guerre. La Papauté et le Protestant sont aussi en guerre. Ces puissances ne peuvent pas quitter cet état de guerre pour le restant du jeu.
- Tout régulier et chef d'armée protestants résidant dans un électorat sous influence religieuse catholique est déplacé dans l'électorat sous contrôle religieux protestant le plus proche.

Dorénavant, la conversion d'un électorat à l'influence religieuse protestante n'autorise le joueur Protestant à placer immédiatement les réguliers protestants pris dans l'écran des électorats sur cet espace que si cet électorat est aussi sous contrôle politique protestant. Si cet électorat n'est pas sous contrôle politique protestant, ces réguliers restent hors de la carte jusqu'au moment où cet espace est à la fois sous influence religieuse et sous contrôle politique protestants. Pour gagner le contrôle politique, le joueur Protestant doit maintenant assiéger les électorats qui n'ont pas été convertis automatiquement par l'utilisation de l'événement *Ligue de Schmalkalden*.

## 21.7 Cartes de guerre à l'étranger

Les cartes d'événement *Révolte en Egypte*, *Révolte en Irlande* et *Guerre en Perse* obligent l'Ottoman ou l'Anglais à détourner des troupes terrestres et/ou des chefs d'armée hors de la carte pour résoudre un conflit à l'étranger. Lorsque ces événements sont joués, placez la carte d'événement sur le plateau de jeu près des espaces d'origine de la puissance affectée. Cette puissance sélectionne ensuite le nombre spécifié d'unités terrestres à n'importe quel endroit du plateau de jeu (excepté un espace assiégé) et déplace ces unités sur la carte d'événement. Les unités peuvent être choisies dans plusieurs piles et dans différents espaces. Un chef d'armée peut être choisi dans n'importe quel endroit et être aussi déplacé sur la carte d'événement. La carte d'événement spécifie également la force de l'armée étrangère (en ajoutant les unités des puissances mineures disponibles s'il n'y a pas suffisamment d'unités indépendantes

disponibles). Pour résoudre le conflit, l'Ottoman ou l'Anglais doit dépenser 1 PC en action de guerre à l'étranger pour chaque tentative de résolution. Puis, une bataille rangée s'ensuit entre les unités de la puissance majeure et les unités indépendantes sur la carte d'événement. La bataille est résolue exactement comme une bataille rangée qui aurait lieu sur le plateau de jeu, hormis qu'il n'y a pas de défenseur pour recevoir le dé supplémentaire et qu'il n'y a pas de retraite. Si toutes les unités indépendantes sont éliminées, la guerre à l'étranger est terminée. Toutes les unités de la puissance majeure restant sur la carte d'événement sont replacées dans leur capitale (ou dans n'importe quel autre centre d'origine ami si leur capitale est occupée par des unités ennemies). Si les unités indépendantes n'ont pas toutes été éliminées, la puissance majeure devra payer une nouvelle action de guerre à l'étranger lors d'une impulsion future. Notez que les cartes de guerre à l'étranger garantissent que la puissance majeure maintient le nombre d'unités spécifié sur cette carte en exigeant que toutes les unités terrestres nouvellement construites soient placées sur cette carte. (La seule exception est le régulier reçu lors de la phase d'hiver ; ce régulier est toujours placé dans la capitale, même si une guerre à l'étranger est en cours). La puissance majeure ne peut jamais placer plus d'unités en guerre à l'étranger que le nombre requis. Les unités d'une puissance majeure situées sur une carte de guerre à l'étranger ne peuvent pas retourner à la maison (même dans la phase d'hiver) avant d'avoir éliminé toutes les unités indépendantes dans la guerre à l'étranger.

## 22. PUISSANCES MINEURES

Les quatre puissances mineures Gênes, Hongrie/Bohême, Ecosse et Venise peuvent être d'importants partenaires pour beaucoup de puissances. Leur rôle dans le jeu est expliqué dans cette section. La section se conclut par une brève description des centres indépendants que l'on trouve aussi dans le jeu.

### 22.1 Puissances mineures inactives

Toutes les puissances mineures possèdent deux états : actif et inactif. Toutes les puissances mineures commencent le jeu à l'état inactif. Comme décrit dans la section 9.6, une puissance majeure peut décider de déclarer la guerre à une puissance mineure. Cette déclaration de guerre ne fait pas passer la puissance mineure de l'état inactif à l'état actif **sauf si** une autre puissance majeure intervient. A l'état inactif, les forces d'une puissance mineure se comportent comme suit :

- Elles ne se déplacent pas de leur espace actuel.
- Elles n'interceptent pas ni n'évitent les batailles.
- S'il y a 4 unités terrestres ou moins dans un espace, elles se retrancheront toujours derrière les fortifications et essayeront de résister à un siège si l'on entre dans leur espace.
- S'il y a 5 unités terrestres ou plus, elles tiendront le terrain et effectueront une bataille rangée. Si elles perdent cette bataille rangée, ne faites pas battre en retraite les unités comme habituellement. Au lieu de cela, elles conservent jusqu'à 4 unités, qui se retranchent derrière les fortifications; toutes les autres unités en excès sont éliminées.
- Les unités navales inactives restent dans leur port et se défendent si ce port est attaquée.

### Table d'activation des puissances mineures

Puissance mineure	Peut être activée par...				
	Angleterre	France	Habsbourg	Papauté	Désactivée ?
Gênes		oui	oui	oui	oui
Hongrie-Bohême			oui <sup>^</sup>		
Ecosse	oui	oui*			oui
Venise		oui	oui	oui+	oui

\* La France et l'Ecosse sont des alliés naturels. La France peut intervenir à l'étape 4 de la procédure de déclaration de guerre (section 9.6) si une autre puissance déclare la guerre à l'Ecosse.

+ *La Papauté et Venise sont des alliés naturels. La Papauté peut intervenir à l'étape 5 de la procédure de déclaration de guerre (section 9.6) si une autre puissance déclare la guerre à Venise.*

^ *Le Habsbourg et la Hongrie-Bohême sont des alliés naturels. Le Habsbourg doit intervenir si la Hongrie-Bohême est vaincue par les Ottomans (22.5).*

## 22.2 Activation

On appelle « activation » le fait de faire passer une puissance mineure de l'état inactif à l'état actif. Chaque puissance mineure ne peut être activée que par un petit groupe de puissances majeures (ces puissances avec lesquelles la puissance mineure était étroitement alignée historiquement). (Voir la table d'activation des puissances mineures, ci-dessus). Toutes les puissances mineures actives peuvent ultérieurement être désactivées, hormis la Hongrie-Bohême.

Les puissances mineures peuvent être activées des façons suivantes :

- Si la France ou la Papauté intervient après une déclaration de guerre (section 9.6) ou si la France intervient après une déclaration de guerre anglaise contre l'Ecosse avec la carte d'origine *Les Six Femmes d'Henry VIII*.
- Le Habsbourg intervient en Hongrie-Bohême si les Hongrois sont vaincus par les Ottomans comme décrit dans la section 22.5.
- Si la France active l'Ecosse avec la carte *Auld Alliance*.
- Si la Papauté active Venise avec la carte *Alliance Vénitienne*.
- Une puissance majeure peut jouer la carte *Mariage Diplomatique* pour activer n'importe quelle puissance mineure qui lui est permis d'activer selon la table ci-dessus.
- Le Français, le Habsbourg et la Papauté peuvent jouer la carte *Andrea Doria* pour activer Gênes. Notez que c'est la seule carte qui peut être jouée pour activer une puissance mineure déjà active (parce qu'elle désactive Gênes de l'autre puissance majeure et la réactive ensuite pour le nouvel allié de Gênes).

Activez une puissance mineure en utilisant la procédure suivante :

- 1. Placer le marqueur « Allied » :** Ajoutez un marqueur « Allied » (*Allié*) dans la case située à l'intersection de ces puissances sur l'écran du statut diplomatique.
- 2. Déclarations de guerre :** Une puissance actuellement en guerre avec cette puissance mineure a la possibilité de déclarer immédiatement la guerre (sans coût de PC) à la puissance majeure qui active cette puissance mineure. Elle peut déclarer la guerre seulement si aucune des « restrictions perpétuelles » listées dans la section 9.6 ne s'applique. Si elle choisit de déclarer la guerre, ajoutez un marqueur « At War » (*En Guerre*) dans la case appropriée de l'écran du statut diplomatique. Si elle refuse de déclarer la guerre, toutes les unités de cette puissance qui occupent des espaces contrôlés par la puissance mineure sont renvoyées dans l'espace fortifié (qui n'est pas assiégé) le plus proche, comme décrit dans l'étape 3 de la procédure de segment de paix (9.3).
- 3. Placer des marqueurs de contrôle carrés :** Tous les centres actuellement contrôlés par la puissance mineure sont maintenant signalés par des marqueurs de contrôle carrés de la puissance majeure.
- 4. Placer des marqueurs de contrôle hexagonaux :** Tous les autres espaces contrôlés par la puissance mineure sont signalés par des marqueurs de contrôle hexagonaux de la puissance majeure.
- 5. Retirer les marqueurs « At War » :** Retirez tous les marqueurs « At War » situés dans la colonne de cette puissance mineure sur l'écran du statut diplomatique (la diplomatie de cette puissance mineure est désormais contrôlée par la puissance majeure avec qui elle s'est alliée).

## 22.3 Puissances mineures actives

Activer une puissance mineure apporte les avantages suivants :

- Les unités militaires et les chefs navals de cette puissance mineure sont traités exactement de la même manière que les unités et les chefs navals de la puissance majeure. Désormais, ils se déplacent,

combattent, battent en retraite, évitent la bataille et affectent les tentatives de Réforme et de Contre-Réforme voisines exactement comme les autres unités de cette puissance majeure. (La seule différence est que les unités de cette puissance mineure n'ont pas d'impulsion ou de carte à eux.)

- Les unités militaires de la puissance mineure possèdent une caractéristique supplémentaire durant la phase d'hiver. Ces unités peuvent aussi revenir dans un centre d'origine de cette puissance mineure, comme s'il s'agissait d'une capitale supplémentaire. Les unités de la puissance majeure alliée ne jouissent pas de cette possibilité.
- La puissance majeure contrôlante peut utiliser l'action de levée de troupes régulières pour construire un régulier de cette puissance mineure dans l'un des espaces d'origine de cette dernière (en supposant qu'un régulier non construit soit disponible).
- Si la puissance mineure est Gênes, Venise ou l'Ecosse, la puissance majeure contrôlante peut utiliser l'action de construction d'escadres navales pour bâtir une escadre navale de cette puissance mineure dans l'un des ports d'origine de cette dernière (en supposant qu'une escadre non construite soit disponible).

## 22.4 Désactivation

On appelle « désactivation » le fait de faire passer une puissance mineure de l'état actif à l'état inactif. Toutes les puissances mineures, hormis la Hongrie-Bohême peuvent être désactivées.

Les puissances mineures peuvent être désactivées des façons suivantes :

- Si l'Angleterre ou la France désactivent l'Ecosse avec la carte *Auld Alliance*.
- Si l'Ottoman ou la Papauté désactivent Venise avec la carte *Alliance Vénitienne*.
- Toute puissance majeure peut jouer la carte *Mariage Diplomatique* pour désactiver Gênes, l'Ecosse ou Venise.
- Le Français, le Habsbourg et la Papauté peuvent jouer la carte *Andrea Doria* pour désactiver Gênes de son actuel allié (Ils peuvent ensuite la réactiver comme leur propre allié).

Désactivez une puissance mineure en utilisant la procédure suivante :

- Retirez le marqueur « Allied » de la case située à l'intersection de ces puissances sur l'écran du statut diplomatique.
- Tous les marqueurs de contrôle de cet ex-allié mineur sont retirés des espaces d'origine de la puissance mineure.
- Les unités des autres puissances sont déplacées si elles occupent l'un des espaces d'origine de cette puissance mineure auquel on vient de retirer un marqueur de contrôle. Déplacez les unités terrestres vers l'espace fortifié sous contrôle ami le plus proche et les unités navales vers le port sous contrôle ami le plus proche.
- Ensuite, toutes les unités terrestres de la puissance mineure retournent dans le plus proche espace d'origine fortifié de cette puissance mineure sous contrôle ami. S'il n'y a pas de tel espace fortifié disponible, retournez-les dans l'espace non fortifié le plus proche. S'il n'existe pas de tel espace, les unités terrestres sont éliminées.
- Tous les chefs navals et les unités navales de la puissance mineure retournent dans le port d'origine de cette puissance mineure le plus proche et sous contrôle ami. Si un tel port n'existe pas, les unités navales sont éliminées et les chefs navals sont placés sur la piste des tours.

## 22.5 Défaite de la Hongrie-Bohême

L'Ottoman gagne en notoriété s'il remporte une guerre contre la Hongrie-Bohême à la fin de l'assaut ou de la bataille rangée durant lesquels l'une de ces deux conditions s'applique :

- La Hongrie-Bohême a été activée en tant qu'allié du Habsbourg par le biais d'un mariage diplomatique et l'Ottoman contrôle deux centres d'origine de la Hongrie-Bohême, OU
- La Hongrie-Bohême n'est pas une alliée du Habsbourg, mais l'Ottoman contrôle un centre d'origine de la Hongrie-Bohême et il reste sur la carte 4 réguliers ou moins de Hongrie-Bohême.

Lorsque l'une de ces conditions s'applique, entreprenez les actions suivantes :

- Le Habsbourg doit intervenir sans coût de PC ; l'Ottoman et le Habsbourg sont désormais en guerre (même s'ils étaient alliés juste avant cette bataille ou cet assaut).
- La Hongrie/Bohême est activée comme une alliée du Habsbourg (si elle n'était pas déjà une alliée *via* un mariage diplomatique). La Hongrie-Bohême ne peut jamais être désactivée et reste une alliée pour le reste de la partie.
- Tous les espaces d'origine de Hongrie avec des unités terrestres ottomanes à l'intérieur passent sous contrôle ottoman (y compris les centres actuellement assiégés).
- Les unités hongroises assiégées sont éliminées.
- L'Ottoman gagne 2 PV comme vainqueur de guerre pour avoir vaincu la Hongrie.

## 22.6 Centres indépendants

Quatre centres (Metz, Milan, Florence et Tunis) se trouvent dans des espaces indépendants. Tous les quatre commencent avec un statut politique indépendant dans le scénario de 1532 ; seulement deux commencent indépendants dans le scénario de 1517 (parce que Milan est sous contrôle français et Tunis sous contrôle du Habsbourg à ce moment-là). Comme pour les autres espaces indépendants, les unités de n'importe quelle puissance peuvent entrer dans ces centres à n'importe quel moment. Les réguliers indépendants dans ces centres ne peuvent pas se déplacer ; ils se défendent simplement contre toute puissance qui vient à les attaquer (tout comme une puissance mineure inactive, section 22.1). Ces réguliers ne peuvent pas être reconstruits durant la partie (mais ils peuvent revenir en jeu grâce à la carte d'événement *Révolte des Cités-Etats*). Dès que ces centres sont capturés par une puissance majeure, ces cités-états ne seront plus indépendantes. De tels centres seront contrôlés par l'une ou l'autre des puissances majeures pour le reste de la partie, sauf s'ils retrouvent un statut indépendant par l'utilisation de la carte d'événement *Révolte des Cités-Etats*.

## 23. VICTOIRE

Il y a cinq manières de gagner le jeu, comme expliqué ci-dessous. Les deux premières, victoires militaire et religieuse, ont lieu immédiatement dans la phase d'action, lorsque la condition appropriée est déclenchée. La victoire survient généralement lors de la neuvième phase du tour, la phase de détermination de la victoire, typiquement par l'accumulation de points de victoire (PV) par chaque puissance. Les trois types de victoire qui peuvent survenir lors de cette phase sont les victoires standard, par domination et par limite de temps.

### 23.1 Victoires automatiques

Les victoires militaires et religieuses sont des victoires immédiates et mettent instantanément fin à la partie lors de la phase d'action. Le jeu est terminé, même si le tour n'a pas atteint la phase de détermination de la victoire.

#### Victoire militaire

Si une puissance (autre que le Protestant) vient à gagner le contrôle de suffisamment de centres pour que la case « Auto Win » (*Victoire Automatique*) de sa carte de puissance soit découverte, elle remporte immédiatement une victoire militaire. Aucun de ces espaces ne doit contenir de marqueur d'agitation.

#### Victoire religieuse

Si le joueur Protestant parvient à étendre son influence religieuse sur 50 espaces, il remporte immédiatement une victoire religieuse. Aucun de ces espaces ne doit contenir de marqueur d'agitation.

## 23.2 Points de victoire

Comme les victoires militaires et religieuses sont peu communes, l'issue de la partie est généralement décidée par l'accumulation de PV. Chaque puissance gagne des points de victoire comme indiqué dans la partie inférieure gauche de leur carte de puissance. Le total de PV actuel d'une puissance est la somme de ses PV de base, spéciaux et bonus.

### Points de victoire de base

Les PV de base de l'Anglais, du Français, du Habsbourg, de l'Ottoman et du Pape sont tous déterminés par le nombre de centres que chacun contrôle. Accordez les PV indiqués dans la dernière case libre de leur carte de puissance. Veillez à marquer une case avec un marqueur d'agitation pour chaque centre se trouvant actuellement en agitation. Les cases avec des marqueurs d'agitation ne sont pas considérées « libres » lors du calcul des PV de base. Si toutes les cases sont recouvertes, cette puissance a 0 PV de base. Le joueur Protestant additionne les PV de base comme suit : 2 PV pour chaque électorat qui est sous influence religieuse et contrôle politique protestants.

### Espaces protestants

Trois puissances gagnent des PV spéciaux selon le nombre d'espaces sous influence religieuse protestante parmi les espaces d'origine anglais (pour l'Angleterre) ou n'importe où sur la carte (pour la Papauté et les Protestants). Ajustez le marqueur « Protestant Spaces » (*Espaces Protestants*) sur la piste des espaces protestants (*Protestant Spaces Track*) de la carte de conflit religieux (*Religious Struggle Card*) à chaque fois qu'une action ou un événement fait augmenter ou diminuer le nombre d'espaces sous influence protestante. Le marqueur devra toujours être placé sur la case avec le gros chiffre qui correspond au nombre actuel d'espaces protestants. La case contient aussi deux chiffres plus petits : le gain actuel en PV spéciaux à la fois pour la Papauté (indiqué en premier, en violet) et pour le Protestant (indiqué en second, en marron). De même, ajustez le marqueur « English Home Spaces » (*Espaces d'Origine Anglais*) à chaque fois qu'une action ou un événement change le nombre d'espaces d'origine anglais sous influence protestante. Le verso du pion « English Home Spaces » rappelle aux joueurs que l'Anglais gagne 1 PV tous les 2 espaces d'origine anglais sous influence religieuse protestante (arrondissez les fractions à l'entier inférieur).

### Points de victoire spéciaux

Les PV spéciaux reçus par chaque puissance sont distribués de la façon suivante :

#### Ottoman

**Piraterie** : 1 PV pour chaque case de PV signalée sur la piste de piraterie de la carte de l'Ottoman.

#### Habsbourg

**Electorats** : 1 PV pour chaque électorat sous contrôle politique du Habsbourg (qui n'est pas en agitation). Ces points ne sont pas accordés tant que l'événement obligatoire *Ligue de Schmalkalden* n'a pas été joué.

#### Angleterre

**Héritier mâle** : 5 PV si Edouard VI est né lors d'un jet de dé sur la table des six femmes d'Henry VIII. L'Anglais reçoit 2 PV si Edouard n'est pas né mais que Elisabeth Ière l'est.

**Espaces protestants** : 1 PV tous les 2 espaces d'origine anglais qui ont été convertis à la foi protestante. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur.

#### France

**Châteaux** : 1 PV pour chaque château construit en utilisant la carte d'origine *Patron des Arts*.

## Papauté

**Espaces protestants :** Regardez la case sous le marqueur « Protestant Spaces » de la piste des espaces protestants. Accordez le nombre de PV indiqué en violet comme PV spéciaux pour la Papauté.

**Saint Pierre :** 1 PV pour chaque case signalée sur la piste de St Pierre la plus basse.

## Protestant

**Espaces protestants :** Regardez la case sous le marqueur « Protestant Spaces » de la piste des espaces protestants. Accordez le nombre de PV indiqué en marron comme PV spéciaux pour le Protestant.

## Bonus

Les PV bonus sont distribués aux joueurs lorsque les résultats suivants surviennent dans la partie :

- Débatteur protestant brûlé (1 par valeur de débat)
- Débatteur papal disgracié (1 par valeur de débat)
- Voyage d'exploration réussi
- Voyage de conquête réussi
- Événement *Copernic* (2 PV) ou *Michel Servet* (1 PV)
- *Julia Gonzague* (1 PV) suivi par une piraterie ottomane réussie en Mer Tyrrhénienne
- Marqueur « War Winner » reçu lors du segment de paix
- Marqueur « Master of Italy VP » reçu lors de la phase d'action
- Traduction de la Bible achevée (1 PV pour chaque langue)

Notez que, comme il décrit sur ces cartes, *Copernic* et *Michel Servet* peuvent être jouées au milieu de la phase de détermination de la victoire, **mais seulement si l'utilisation de cette carte augmente le score d'une puissance suffisamment pour empêcher une autre puissance de gagner par une victoire par domination.**

## 23.3 Phase de détermination de la victoire

Lors de la phase de détermination de la victoire, toutes les puissances vérifient si l'un des trois types de victoire a été atteint. Si, après avoir vérifié pour les victoires standard et de domination, il n'y a toujours pas de vainqueur, et que ce n'est pas encore le tour 9, avancez le marqueur sur la piste des tours d'une case et commencez un nouveau tour.

### Victoire standard

Si une des puissances a atteint 25 PV ou plus, le jeu se termine par une victoire standard. La puissance avec le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur. Si deux puissances ou davantage sont à égalité pour le total le plus élevé, la puissance qui avait le total le plus élevé lors du tour précédent est déclaré vainqueur. Si les puissances étaient à égalité lors de ce tour précédent, continuez à rebours, un tour à la fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité. Les joueurs devront noter le total de PV de chaque puissance à la fin de chaque tour sur la feuille d'enregistrement de la victoire (au dos du livret). Il y a également une piste de PV imprimée sur la carte qui peut être utilisée pour indiquer le total de chaque puissance lors de la phase de détermination de la victoire précédente.

### Victoire par domination

Si, lors de la phase de détermination de la victoire, le total de PV d'une puissance est inférieur à 25 mais est au moins de 5 PV supérieur au total de chacune des autres puissances, cette puissance remporte une victoire par domination. Cette victoire ne peut avoir lieu que dans la phase de détermination de la victoire à partir du tour 4. Ne vérifiez pas s'il y a une victoire par domination aux tours 1, 2 et 3.



## Victoire par limite de temps

Si aucun joueur n'a gagné à la fin du tour 9, décernez la victoire à la puissance ayant le total de PV le plus élevé à cet instant. Si deux puissances ou davantage sont à égalité pour le total le plus élevé, la puissance qui avait le total le plus élevé lors du tour précédent est déclaré vainqueur. Une victoire par limite de temps ne peut avoir lieu que lors de la phase de détermination de la victoire à la fin du tour 9.

### Crédits du jeu

CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT DU JEU : Ed Beach

ASSISTANCE SPECIALE AU DEVELOPPEMENT : Matthew Beach, Ananda Gupta, Dave Cross

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTE : Mark Simonitch

PIONS : Rodger MacGowan, Mark Simonitch et Mike Lemick

ORGANISATION DES REGLES : Mark Simonitch

TESTS : Ed Beach, Matthew Beach, Dave Cross, Ananda Gupta, Mark Greenwood, Bryan Collars, Ken Richards, Paul Nied, Tom Kassel, Jim Adams, Steve Caler, Brian Conlon, Jim Pyle, Bob Taylor, Barry Setser, Edgar Gallego, Dave Gray, Allen Hill, Dave Schmid, Robin Griller, Johnny Wilson, Steve Likevich, Steve Cole, Scott Bauer, David Wilson, Mick Uhl, Ben Hamdorf, Brian Wade, Joel Tamburo, Mike Willour, Nathan Hill, Robert Waters, Mike Rea, Ben Knight, Tito Autrey, Jarek Andruszkiewicz, Knut Grünitz, Brett Dedrick, Steve Nixon, Paul Elliott

RELECTURE : Bryan Collars, Brian Conlon, Dave Cross, Robin Griller, Ken Richards, Tom Wilde

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

TRADUCTION : Arnauld Della Siega. [ Pour toute critique ou suggestion, contactez-moi à [arnaulds@hotmail.com](mailto:arnaulds@hotmail.com) ]

Une boîte complète de *Here I Stand* comprend :

- 1 livre de règles
- 1 livre de scénarios
- 4 planches de pions
- 6 cartes de puissance
- 1 carte
- 110 cartes à jouer (1 paquet)
- 1 carte de conflit religieux (*Religious Struggle*)
- 2 cartes d'aides de jeu (identiques)
- 10 dés

***Here I Stand – Feuille d’enregistrement de la victoire***

TOUR	Ottoman	Habsbourg	Angleterre	France	Papauté	Protestant
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Enregistrez les points de victoire à la fin de chaque tour pour chaque puissance.

***Here I Stand – Feuille d’enregistrement de la victoire***

TOUR	Ottoman	Habsbourg	Angleterre	France	Papauté	Protestant
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Enregistrez les points de victoire à la fin de chaque tour pour chaque puissance.

**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)