

5



## Grand Vizir

Ajoutez n'importe quelle combinaison de 4 unités, soit réguliers soit galères, à des espaces d'origine Ottoman et/ou cartes de guerre étrangère. Les unités navales doivent être ajoutées dans un port adjacent à la mer Égée.

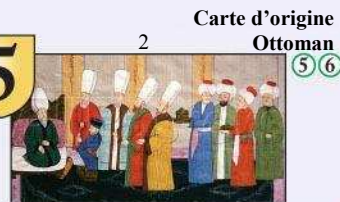
- OU -

Effectuez immédiatement un lancer pour construire le canal de Suez (uniquement partie à 5 ou 6 joueurs).

- OU -

L'Ottoman peut jouer cette carte comme carte réponse pour annuler le jeu de n'importe quelle carte événement comme événement.

5



## Tribut Ottoman

Déclarez la guerre au St-Empire, à Venise ou à l'Espagne pendant la Phase Actions, prenant 2 PC d'actions. L'Espagne (ou le St-Empire si l'Espagne décline et que le St-Empire est une puissance de joueur) peut offrir un tribut pour annuler cette déclaration de guerre. Si le tribut est accepté par l'Ottoman, l'Ottoman choisit de piocher soit une carte soit un trésor au hasard de la puissance majeure offrant le tribut. L'Ottoman pioche alors également une carte du paquet.

5



## Chemin des Espagnols

Ajoutez 1 régulier à Milan. Déplacez un chef de n'importe quel espace vers Milan si souhaité. Le joueur Espagnol déplace alors une formation de Milan en utilisant les règles du déploiement de printemps. Chaque espace sous contrôle indépendant (et chaque espace contrôlé par le St-Empire inactif dans une partie à 4 ou 5 joueurs) peut également être utilisé dans ce chemin, toutefois aucun espace entré ne peut contenir d'unité ennemie. Le chemin peut librement traverser un col mais il ne peut traverser aucune zone de mer.

2

OBLIGATOIRE



## Intervention Allemande

Evaluez le statut diplomatique du St-Empire.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*

2

OBLIGATOIRE

## Bulle Papale



Evaluez immédiatement le statut diplomatique de la Papauté. La puissance contrôlant maintenant la Papauté peut soit :

(1) Excommunier Elisabeth, ajoutant le marqueur "Elisabeth excommuniée" à la Table Statut Diplomatique

- OU -

(2) Effectuer 7 tentatives de conversion Catholique affectant des espaces en France ou aux Pays-Bas

- OU -

(3) Patronner un artiste ou un scientifique d'Italie de votre choix comme si 3 PC avaient été dépensés

- OU -

(4) Rechercher Sainte Ligue dans la défausse et la jouer immédiatement comme événement.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*

2

OBLIGATOIRE

## Selim II



Suleiman meurt. Selim II remplace Suleiman comme dirigeant Ottoman, placez cette carte dans la case dirigeant de la carte puissance Ottoman.

Placez le marqueur PV Chypre sur le premier espace de cette liste qui n'est pas actuellement sous contrôle Ottoman : Chypre, Candie/Héraklion, Corfou. Le joueur Ottoman gagne ce bonus PV s'il gagne le contrôle de cet espace à tout moment dans le futur.

**Valeur Admin : Conservez 2 cartes.**

**Bonus de carte : 1 carte.**

1

COMBAT



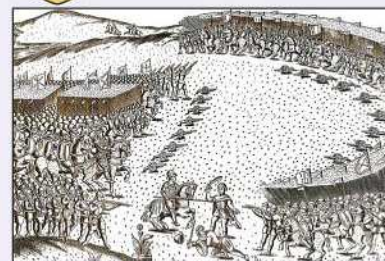
## Assaut désespéré

*A jouer avant un assaut si vous êtes l'attaquant.*

Toutes vos dés infligent des dégâts sur 4, 5, 6. Cependant le défenseur lance deux fois plus de dés que normalement (infligeant toujours des dégâts sur 5 ou 6).

2

COMBAT



## Troupes d'élite

A jouer pour gagner 3 dés supplémentaires dans une bataille rangée. Si jouée par l'Ottoman ou l'Espagnol, ces 3 dés infligent des dégâts sur 4, 5 ou 6.

9

1

## COMBAT



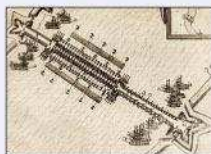
## Bateaux de feu

Gagnez 2 dés supplémentaires dans un combat naval. Augmentez ce nombre à 4 dés supplémentaires si vous attaquez une flotte ennemie dans un espace port ou si vous combattez contre l'Armada Espagnole.

10

1

## COMBAT



## Technologie de siège

Gagnez 3 dés supplémentaires dans un assaut si vous êtes l'attaquant. En outre, la carte peut être révélée quand un assaut est initié sur Anvers ou Rotterdam, cet assaut est autorisé même si le défenseur contrôle le port relié à cet espace par la voie navigable

- OU -

Annulez le jeu de la carte Inondation si elle vient d'être jouée contre vous comme une carte combat.

11

2

## REPONSE



## La chute de Dragut

*A jouer juste après qu'une pile contenant Dragut a été impliquée dans un combat ou une tentative de piraterie.* Après la fin du combat ou de la procédure de piraterie, lancez un dé. Sur un résultat de 4, 5, ou 6, retirez Dragut de la partie (placez Uluch Ali avec les chefs entrant au prochain tour). Sur 1, 2, ou 3, placez Dragut sur la piste des tours, il reviendra en jeu au prochain tour.

- OU -

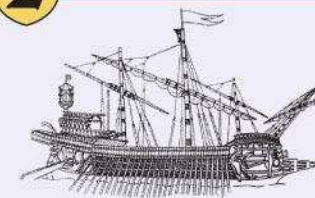
Jouez si l'Espagne contrôle l'espace Djerba/Tripoli. Retirez Dragut de la partie, placez Uluch Ali avec les chefs entrant au prochain tour et attribuez 1 PV vainqueur de guerre à l'Espagne.

*A retirer du paquet si Dragut est éliminé.*

12

2

## REPONSE



## Galéasses

Accordez à un joueur 3 dés supplémentaires dans un combat naval (mais pas une piraterie) si ce combat se produit dans une zone de la mer Méditerranée. Augmentez ce nombre à 5 dés supplémentaires si vous avez une galère Vénitienne dans ce combat. A jouer après avoir vu les lanciers des deux côtés.

13

1

## REPONSE



## Reîtres

Si jouée par l'Ottoman, il élimine 2 mercenaires n'importe où sur le plan. Si jouée par n'importe quelle autre puissance, placez 2 des mercenaires de votre puissance dans n'importe quel espace unique. L'espace choisi doit être sous contrôle ami mais n'est pas nécessairement un espace d'origine pour votre puissance. Vous pouvez l'augmenter à 4 mercenaires si l'espace choisi n'est pas à plus de 2 connexions terrestres d'un espace d'origine du St-Empire.

14

1

## REPONSE



## Feux de signalisation

*A jouer juste avant une tentative d'interception avec une pile de vos unités navales actuellement dans un de vos ports d'origine.* L'interception réussit automatiquement. Lancez 2 dés supplémentaires dans le combat naval qui s'ensuit.

15

2

## REPONSE

## Tempêtes

*A jouer pendant l'impulsion d'une autre puissance juste après qu'elle a annoncé qu'elle dépense des PC pour se*



*déplacer, assaillir, initier la piraterie, conduire un déplacement naval ou commencer un transport naval.*

1 PC est perdu. Pour le reste de l'impulsion, aucune unité terrestre de cette puissance ne peut se déplacer de plus de 1 espace, l'assaut, la piraterie, les déplacements navals et le transport naval sont interdits

- OU -

Forcez une expédition à subir un lancer de navigation.

16

5

## REPONSE

## Harem du Sultan

*Jouable comme événement par le joueur Ottoman.* Le joueur Ottoman gagne 5 PC qui ne peuvent être utilisés que pour



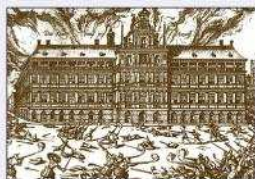
construire des pirates, conduire des mouvements navals et/ou entreprendre des actions de piraterie. Chaque action Piraterie conduite pendant ces déplacements lance 1 dé de piraterie supplémentaire

- OU -

Jouable comme réponse par toute puissance autre que l'Ottoman pour forcer le joueur Ottoman à sauter sa prochaine impulsion. La puissance jouant cette carte comme réponse pioche une carte de remplacement du paquet.

4

17



### Mutinerie de l'armée

Ciblez une pile d'unités contrôlée par une puissance majeure pour la mutinerie (les unités sur l'Armada ne sont pas éligibles). Chaque mercenaire dans la pile de cette puissance cible est retiré de la partie. La puissance cible perd également chaque régulier à moins qu'elle défausse une carte ou un trésor immédiatement. La valeur de la carte/du trésor détermine le nombre de réguliers conservés: 1 PC=2 réguliers, 2 PC=4 réguliers, 3 PC=6 réguliers, 4 PC ou plus=tous les réguliers sont conservés. Ajoutez de l'agitation à l'espace cible et à un espace adjacent.

4

18



### Rebelles des Cités-Etats

Sélectionnez un espace fortifié qui n'est pas sous le contrôle de sa (ses) puissance(s) d'origine comme cible de l'attaque. L'attaquant lance 5 dés. Chaque dégât force la puissance contrôlant l'espace à éliminer une unité terrestre ou navale de l'espace. Si aucune unité terrestre ou navale ne reste après la révolte, faites ce qui suit : Chaque chef d'armée est capturé par la puissance jouant la carte, chaque chef naval est placé sur la piste des tours, enlevez le marqueur de contrôle actuel et placez un marqueur de contrôle et 1 régulier de votre choix d'une des puissances d'origine de cet espace.

3

19



### Faute diplomatique

Enlevez jusqu'à 5 points d'influence diplomatique qu'une autre puissance majeure a sur une puissance unique.

5

20



### Ambassadeur éloquent

Gagnez 3 points d'influence diplomatique sur les puissances de votre choix. Choisissez alors une puissance et évaluez son statut diplomatique (elle peut être une puissance sur laquelle l'influence vient juste d'être placée).

5

21



### Volontaires étrangers

Ajoutez 3 réguliers au plan dans n'importe quelle combinaison d'espaces que vous contrôlez (ils n'ont pas besoin d'être des espaces d'origine). Aucun de ces espaces ne peut être assiégé ou en agitation.

3

22



### Banquiers Génois

Piochez 2 cartes du paquet. Vous piochez 1 carte de moins au prochain tour. Placez un marqueur "-1 Carte" sur la carte de la puissance appropriée jusqu'au prochain tour comme rappel  
- OU -  
Lancez une expédition avec une colonie puis dépensez 3 PC pour des déplacements navals ou de la piraterie.

3

23



### Recrutement allemand réduit

Tous les mercenaires d'un espace unique sont retirés de la partie. Si plusieurs puissances majeures ont des mercenaires dans un espace unique, une seule des puissances majeures peut être affectée par cet événement. Si jouée par le St-Empire, deux espaces sont affectés au lieu d'un (et les effets peuvent être appliqués contre une puissance différente dans chaque espace si souhaité). Les forces Hollandaises et Huguenotes sont considérées comme une puissance unique.

5

24



### Sainte-Ligue

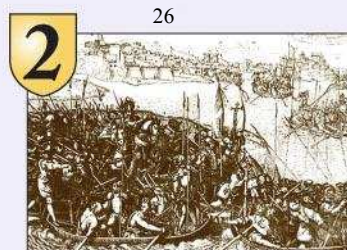
*Jouable par toute puissance éligible pour avoir de l'influence diplomatique sur la Papauté, Venise ou le St-Empire (si ce n'est pas une puissance de joueur). Non jouable si l'Ottoman a moins de 13 PV. Gagnez 4 influences divisées comme vous le souhaitez sur ces puissances puis évaluez le statut diplomatique de deux de ces puissances.*



25

## Soulèvement de patrie

Placez des marqueurs agitation dans maximum 3 espaces inoccupés qui sont des espaces d'origine pour une de ces trois puissances (Ottoman, St-Empire Romain, Espagne). Si l'Espagne est choisie, les espaces ne peuvent pas être aux Pays-Bas.



26

## Il Piccolo Soccorso [Le Petit Secours]

Ajoutez 1 régulier à la garnison d'un espace fortifié actuellement assiégé avec 3 unités ou moins dans la garnison. L'espace peut être contrôlé par n'importe quelle puissance (même un indépendant), le régulier supplémentaire est de la puissance contrôlant l'espace.



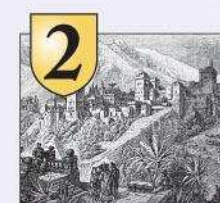
27

## Chevaliers de St-Jean

Si les Chevaliers de St-Jean sont sur le plan, pas assiégés et reliés par 1 zone de mer à un port contrôlé par l'Ottoman et que l'Ottoman n'est pas une puissance majeure inactive, alors soit vous piochez et conservez 1 carte au hasard de l'Ottoman soit il rend 1 PV piraterie

- OU -

Si les Chevaliers de St-Jean ne sont pas sur le plan, l'Espagne ajoute le marqueur Chevaliers de St-Jean sur sa face 2 unités dans un port d'origine contrôlé par l'Espagne. Si Malte est sous contrôle Espagnol et pas assiégé, ajoutez-le là. Sinon, ajoutez-le dans un port d'origine Espagnol vide et non fortifié et ajoutez une forteresse à l'espace.



28

## Révolte des Morisques

*Jouable si  
l'Ottoman est en*

*guerre avec l'Espagne.* Eliminez toutes les unités terrestres dans l'espace Grenade, placez Grenade sous agitation et ajoutez le marqueur Ottoman de force 2 "Morisco" à cet espace. Voir 23.1 pour l'utilisation de cette unité. Placez des marqueurs agitation sur 2 espaces inoccupés à 2 espaces ou moins de Grenade. Si le marqueur Morisco est dans un espace d'origine Espagnol au début de n'importe quelle Phase Hiver, l'Ottoman place des marqueurs agitation dans 2 espaces inoccupés 2 espaces ou moins de l'unité Morisco.

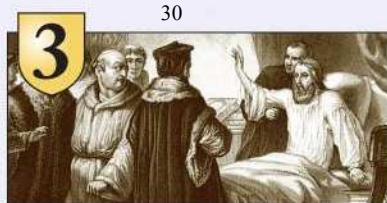
*Retirez la carte du paquet et l'unité Morisco de la partie si l'unité est éliminée ou si la guerre entre l'Ottoman et l'Espagne se termine.*



29

## Compagnie de Moscovie

Placez un marqueur "+1 Carte" sur votre carte puissance. Vous piochez 1 carte supplémentaire au prochain tour (représentant de nouveaux revenus du commerce avec la Moscovie). Si jouée par l'Angleterre, placez un marqueur +1 Carte additionnel sur la piste des tours deux tours après le tour en cours. L'Angleterre reçoit une carte supplémentaire deux tours de suite.



30

## Le dirigeant tombe malade

*A jouer contre toute autre puissance majeure.*

Choisissez pour cette puissance soit :  
(1) elle défaisse une carte (choisie au hasard),  
ou  
(2) elle saute sa prochaine impulsion et vous permet de renvoyer un de ses chefs d'armée dans sa capitale (ou dans un espace d'origine fortifié différent qu'elle choisit si sa capitale est assiégée ou contrôlée par une autre puissance).



31

## Trahison !

*A jouer contre n'importe quel espace fortifié qui est actuellement assiégé, même un espace où une puissance assiégeante ne répond pas aux conditions pour un assaut.* Initiez immédiatement un assaut par une puissance assiégeante sur les unités à l'intérieur des fortifications. Si après l'assaut, les unités assiégeantes dépassent toujours les unités à l'intérieur, appliquez ces résultats : Toutes les unités de défense sont éliminées, les chefs en défense sont capturés, l'espace devient contrôlé par la puissance assiégeante.



32

Carte d'origine  
Protestant

## Ardeur Calviniste

Effectuez 7 tentatives de conversion Protestante en France suivie de 7 autres aux Pays-Bas. Le premier dé dans chaque secteur est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement

- OU -

Initiez une rébellion en France ou aux Pays-Bas comme si 7 PC avaient été dépensés

- OU -

Initiez deux rébellions, une en France et l'autre aux Pays-Bas comme si 4 PC avaient été dépensés sur l'une et 3 PC avaient été dépensés sur l'autre.

5

33

Carte d'origine  
France

## Gouvernante de France

Si un Royal Français est fiancé, ajoutez le marqueur "+2 Festivités de mariage" à ce mariage. Piochez alors une nouvelle carte du paquet ou prenez la carte *Grand Tour* dans la défausse.

- OU -

Si la France et le Protestant sont en guerre et que la France a au maximum 3 cartes en main (y compris celle-ci), enlevez le marqueur En Guerre entre ces puissances. Lancez un dé. Le protestant choisit un nombre d'espaces en France égal au nombre obtenu PLUS 2. Pour chaque espace, il doit changer soit le contrôle politique Protestant en Français soit l'influence religieuse Protestant en Catholique. Plus de rébellions en France ce tour-ci.

5

34

Carte d'origine  
St-Empire 6

## Intervention du St-Empire

*Jouable par le St-Empire pour rejoindre une guerre en cours entre deux autres puissances majeures.* Ajoutez un marqueur En Guerre avec une de ces puissances (qui ne peut pas être un allié actuel du St-Empire) et un marqueur Allié avec l'autre (si elle n'est pas déjà un allié du St-Empire). Ajoutez 2 unités terrestres du St-Empire à un espace d'origine du St-Empire, vous pouvez également déplacer un chef d'armée du St-Empire vers cet espace. La puissance maintenant en guerre avec le St-Empire lance 5 dés et pour chaque "1" obtenu ajoute un marqueur agitation à un espace d'origine du St-Empire.

5

35

Carte d'origine  
St-Empire 6

## Patron des Arts & des Sciences

Commanditez soit un artiste ou un scientifique spécifique de votre choix d'Italie soit, du St-Empire, un artiste au hasard ou un scientifique au hasard comme si vous aviez dépensé 3 PC pour l'action Patronage. Si Rodolphe est empereur, ajoutez le marqueur "+2 Centre culturel de Prague" à l'artiste ou au scientifique.

Piochez 1 carte du paquet.

- OU -

Piochez 2 cartes du paquet. Donnez alors une carte de votre main (autre qu'un événement obligatoire) à une autre puissance.

5

36

Carte d'origine  
Angleterre

## La Reine Vierge

Si Elisabeth est vivante, l'Angleterre peut échanger cette carte contre n'importe quelle carte de la défausse, jouant ou conservant cette carte

- OU -

Si Elisabeth a accepté de se marier, elle peut casser cet accord. La puissance du fiancé lance sur la Table Quitté par Elisabeth. L'Angleterre pioche 1 carte.

2

37

5 6

OBLIGATOIRE



## La sublime porte

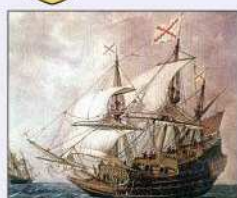
Évaluez le statut diplomatique de l'ottoman.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*

2

38

OBLIGATOIRE



## Flotte des Indes

La Flotte des Indes Espagnole apparaît dans un emplacement aléatoire. Résolez en fonction de la procédure trouvée dans le chapitre 23.2.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*

2

39

COMBAT



## Inondation

*A jouer juste avant qu'une formation ennemie lance pour assaillir un de vos espaces fortifiés aux Pays-Bas.* Le siège est brisé et la pile ennemie doit battre en retraite. La pile ennemie perd la moitié de ses mercenaires (arrondi par excès) avant la retraite. Ne peut pas être utilisé pour arrêter l'événement *Trahison* !

1

40

COMBAT



## Le Discours de Tilbury

Gagnez 2 dés supplémentaires dans une bataille rangée, un combat naval ou un assaut (mais pas la piraterie). Si vous êtes l'Angleterre, gagnez 4 dés supplémentaires. Doit être déclaré avant que qu'un camp lance les dés.

41

3

REPONSE



### Larrons de la frontière

Jouable par toute puissance qui contrôle York, Carlisle, Berwick ou n'importe quel espace en Ecosse. Ciblez une autre puissance qui contrôle un de ces sept espaces. Piochez une carte de la main de cette puissance et conservez-la

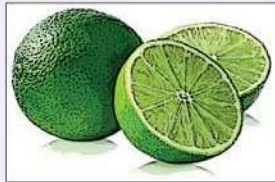
- OU -

Jouable par l'Angleterre, la France ou le Protestant pour gagner immédiatement 4 influences diplomatique sur l'Ecosse.

45

1

REPONSE



### Scorbut

Modifiez un lancer de navigation par - 1 après que les dés soient lancés

- OU -

Forcez une expédition à subir un lancer de navigation.

42

2

REPONSE



### Escadron volant de Catherine

Peut être utilisé par n'importe quel joueur comme carte réponse pour annuler le jeu de n'importe quelle carte de la liste ci-dessous.

Ces événements peuvent être annulés à tout moment : *Livre des Martyrs de Foxe*, *Carême Huguenot*, *Fureur iconoclaste*, *Jeanne de Navarre*.

Ceux-ci peuvent être annulés s'ils ciblent un espace en France : *Mutinerie de l'armée*, *Rebelles des Cités-Etats*, *Recrutement allemand réduit*, *Sac !*, *Trahison !*.

46

4

REPONSE



### Furie Espagnole

A jouer après qu'un assaut a capturé un centre. La puissance gagnante pioche et conserve une carte de la main du perdant (s'il y en a) et une autre carte du paquet. Enfin, attribuez un marqueur +1 Carte au joueur en défense.

43

1

REPONSE



### Pilote expérimenté

Ajoutez 1 à la valeur de navigation d'un capitaine pour le reste de son voyage (jusqu'à une valeur de navigation maximum de 3). Ne change pas un résultat sur la Table Navigation à moins qu'elle soit jouée avant que les dés ne soient lancés.

47

4

### Confession de Belgique

Effectuez 8 tentatives de conversion Protestante qui peuvent affecter des espaces aux Pays-Bas. Le premier dé est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement. Traitez chaque résultat de "3" comme si c'était un "4".



44

5

REPONSE



### Sac !

A jouer après qu'un assaut a capturé un espace fortifié. Les espaces fortifiés adjacents contrôlés par l'ennemi pourraient également se livrer. Lancez 1 dé pour chacun. Si le résultat excède le nombre d'unités terrestres défendant l'espace, le contrôle de cet espace est également attribué au gagnant de l'assaut. Les unités en défense dans ces espaces sont déportées. Enfin, attribuez un marqueur +1 Carte au joueur en défense contre l'assaut original.

48

3



### Commissionné d'Italie

Patronnez un artiste ou un scientifique spécifique de votre choix d'Italie (au lieu d'en piocher un de votre propre réserve) comme si vous aviez dépensé 3 PC pour l'action Patronage. Placez un marqueur de contrôle de votre puissance sous l'artiste ou le scientifique pour identifier la puissance qui l'a commissionné.

4

49



## Conquête des Philippines

Ajoutez un marqueur de contrôle Espagnol à l'espace Philippines. Ajoutez immédiatement 1 trésor dans la 5<sup>ème</sup> case trésor. L'Espagne ajoute également 1 trésor de plus à cette case au début de chaque tour pour le reste de la partie.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*

4

53



## Grand Tour

Éliminez l'agitation de chaque espace d'origine Français. La France peut alors effectuer jusqu'à deux éléments différents de cette liste : (a) terminer une guerre avec une puissance majeure (déportez les unités si nécessaire), (b) prendre la carte *Prophéties de Nostradamus* dans la défausse, (c) donner une carte ou un trésor à une autre puissance, (d) ajouter 1 régulier à Paris puis déplacer une formation de Paris vers un autre espace d'origine Français en utilisant les règles du déploiement de printemps.

*A retirer du paquet si jouée après que la Ligue Catholique a été formée.*

4

50



## Conseil des Troubles [Conseil de Sang]

Jouable si 5 unités terrestres contrôlées par l'Espagne (autre que des Wallons) sont aux Pays-Bas. Enlevez Guillaume d'Orange du plan pour le reste du tour. L'Espagne effectue 8 tentatives de conversion Catholique qui affectent des espaces aux Pays-Bas. Le premier dé est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement. Ensuite, l'Espagne peut regagner le contrôle politique d'un maximum de 3 espaces inoccupés autres que des centres actuellement sous contrôle politique Protestant aux Pays-Bas. Donnez un marqueur +1 Carte au Protestant.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*

2

51



## Eldorado

Jouable s'il y a un capitaine corsaire dont le voyage est actuellement soit dans la Mer des Caraïbes soit aux Antilles. Renvoyez le capitaine corsaire sur la piste des tours, l'expédition dépense le reste du tour à poursuivre le mythe de l'Eldorado. Chaque trésor transporté par l'expédition est perdu.

2

52



## Livre des Martyrs de Foxe

Repositionnez 2 espaces en Angleterre de l'influence religieuse Catholique vers la Protestante. Effectuez alors 5 tentatives de conversion Protestante qui peuvent affecter des espaces en France, aux Pays Bas et/ou en Ecosse.

3

54



## Carême Huguenot

Effectuez 8 tentatives de conversion Protestante qui peuvent affecter des espaces en France. Le premier dé est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement.

3

55



## Fureur iconoclaste

Effectuez 7 tentatives de conversion Protestante qui peuvent affecter des espaces dans une région unique, la France ou les Pays-Bas. Traitez chaque résultat de "5" comme si c'était un "6". Ajoutez 1 espace en agitation pour chaque "1" obtenu (pas seulement pour le fait d'avoir obtenu au moins un "1").

2

56



## Liste des livres interdits

Effectuez 6 tentatives de conversion Catholique qui peuvent affecter des espaces en France, aux Pays Bas et/ou en Ecosse. Le premier dé est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement.

- OU -

Annulez le travail en cours d'un artiste ou d'un scientifique. Enlevez son marqueur de la case "Patronné pour X PC" et placez-le sur la piste des tours.

57



## Rébellion Irlandaise

Jouable par l'Espagne, la France ou St-Empire si le statut diplomatique de l'Irlande n'a pas été évalué ce tour-ci. Gagnez 2 influences diplomatiques sur l'Irlande et évaluez alors son statut diplomatique. Si l'Irlande devient active, appliquez ces effets : (1) L'Angleterre perd la moitié de ses réguliers et la moitié de ses mercenaires des espaces Dublin et Kinsale. (2) Retirez les unités d'Ulster, ajoutez des rebelles Irlandais là et déplacez éventuellement ces rebelles en suivant l'étape 6 de la procédure d'activation.

58

4

## REPONSE



## Jeanne de Navarre

A jouer comme événement pour initier une rébellion en France comme si

5 PC avaient été dépensés. De plus, déportez chaque unité non-Protestante de Bayonne et repositionnez cet espace sous contrôle Protestante en ajoutant 1 régulier Huguenot là

- OU -

A jouer en réponse pour annuler le jeu de la carte d'origine *Gouvernante de France*.

*A retirer du paquet après avoir été jouée pour une des variantes.*

59

4

## John Hawkins

L'Angleterre dépense 5 PC pour des constructions d'unités navales (y compris expéditions), des déplacements navals et/ou de la piraterie. Pendant ces actions, la valeur de piraterie de John Hawkins augmente de 2 dans la Côte de Guinée et la Mer des Caraïbes. Cependant, si l'Angleterre échoue à obtenir un 4, 5 ou 6 quand elle résout la piraterie par Hawkins, l'Angleterre est pénalisée avec un marqueur -1 PV Marchand d'esclaves.

- OU -

L'Angleterre ou l'Espagne peut enlever un informateur ennemi et ajouter un de ses propres informateurs pour espionner cet ennemi

- OU -

Repositionnez chaque galion Anglais dans un port d'origine sur son côté galion de course.

60

2



## John Knox

Repositionnez chaque espace sauf 1 en Ecosse à l'influence religieuse Protestante

- OU -

Jouable par l'Angleterre ou le Protestant pour ajouter 4 influences sur l'Ecosse.

61

2

## Menéndez de Avilés



Lancez un dé. Sur 3 ou plus, enlevez une colonie Anglaise, Française ou Protestante de la Floride. Cet espace est sous contrôle

Espagnol pour le reste de la partie. Si l'Espagne a un informateur espionnant sur la puissance cible, le lancer est automatique

- OU -

L'Espagne construit un Galion directement dans la case Escortes de la Flotte des Indes

- OU -

L'Espagne ajoute une forteresse dans n'importe quel espace Espagnol du reste du Monde et une patrouille dans n'importe quelle zone d'océan.

62

3



## Passage du Nord-Ouest

Forcez un capitaine corsaire dans la Côte de Guinée ou l'Atlantique Nord à lancer un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à sa valeur de navigation, il n'y a aucun effet. Cependant, si le résultat dépasse sa valeur, il est détourné pour rechercher le passage du Nord-Ouest. Chaque trésor transporté par l'expédition est perdu. Lancez un autre dé. Sur 5 ou 6, il meurt et est retiré de la partie. Sur n'importe quel autre résultat, son expédition est annulée et le capitaine est placé sur la piste des tours.

63

3



## Prophéties de Nostradamus

Piochez les 4 cartes du dessus du paquet. Choisissez 1 carte à conserver. Mélangez les autres dans le paquet sans les révéler. Si vous êtes le joueur Français, piochez les 8 cartes du dessus au lieu des 4.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*

64

2



## Pierre Philosophale

Annulez le travail en cours d'un scientifique. Enlevez le marqueur du scientifique de la case "Patronné pour X PC" et placez-le sur la piste des tours pour servir de rappel que cette puissance ne peut pas commanditer un autre scientifique jusqu'au prochain tour. Le scientifique reviendra en jeu au prochain tour.



## Puritains

Le joueur anglais doit choisir de vous permettre soit (1) piocher une carte au hasard de sa main soit (2) ajouter de l'agitation à 3 espaces inoccupés en Angleterre. Si la pioche de carte est choisie, piochez la carte et révélez-la à tous les joueurs. Choisissez alors de défausser la carte piochée ou de la donner au joueur Protestant (vous ne pouvez pas la garder pour vous-même à moins que vous ne soyez le Protestant).



## Dixième de Penny

Le joueur Protestant effectue immédiatement une action Rébellion aux Pays-Bas comme si 5 PC avaient été dépensés

- OU -

Le joueur Espagnol pioche 1 carte au hasard du joueur Protestant et la conserve en main pour une impulsion future.



## Gueux de Mer

Les Hollandais gagnent le contrôle politique d'un espace port

inoccupé aux Pays-Bas. Repositionnez l'influence religieuse à Protestants si c'est ne pas déjà le cas. Ajoutez un galion Hollandais et un régulier Hollandais à l'espace. Si l'espace choisi est Brielle ou Flushing, ajoutez un deuxième galion Hollandais. Si l'Espagne contrôle un port relié à la Mer du Nord, le Protestant bénéficie d'un lancer de piraterie gratuit. Placez un marqueur piraterie en Mer du Nord, sautez à l'étape 5 de la procédure de piraterie en Europe et le Protestant lance 3 dés de piraterie contre les ports Espagnols de la Mer du Nord.



## Catéchisme Tridentin

Effectuez 8 tentatives de conversion Catholique qui peuvent affecter des espaces dans deux Régions de conflit religieux quelconques (même des régions que votre puissance ne peut pas habituellement affecter avec ses actions). Le premier dé est automatiquement un "6", le reste est lancé aléatoirement.



## Saisie des bateaux de salaire Espagnols

*Non jouable par l'Espagne.* Le joueur Espagnol doit retirer 2 réguliers sous son contrôle d'espaces aux Pays-Bas. 2 mercenaires Espagnols peuvent être retirés à la place de chaque régulier si désiré. La puissance jouant la carte pioche une nouvelle carte du paquet.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*



## Sorcellerie

Piochez et conservez 1 carte au hasard de n'importe quelle autre puissance

- OU -

Regardez les cartes dans la main de n'importe quelle autre puissance et défaussez la carte de votre choix. Les cartes d'origine ne peuvent être affectées ni dans un cas ni dans l'autre.



## Courriers de la famille Taxis

Donnez une carte de votre main (autre que votre carte d'origine ou un événement obligatoire) à une autre puissance. Piochez alors 1 nouvelle carte du paquet, elle doit être conservée jusqu'à une impulsion ultérieure.



## Guerre contre la Pologne

*Jouable si le St-Empire n'est pas en guerre avec l'Ottoman.* Le joueur du St-Empire doit enlever de 3 à 8 unités terrestres du plan et les placer (avec tous les chefs désirés) sur cette carte de **Guerre étrangère** (23.7). Les Polonais commencent avec 3 ou 5 unités terrestres (choisies par la puissance jouant la carte). Si c'est le nombre le plus élevé, attribuez 1 PV Vainqueur de guerre au St-Empire quand la guerre se termine. Ajoutez un marqueur -1 Carte au St-Empire jusqu'à ce que la guerre se termine.



## Guerre en Perse

Le joueur Ottoman doit enlever de 3 à 8 unités terrestres du plan et les placer (avec tous les chefs désirés) sur cette carte de **Guerre étrangère** (23.7). Les Perses commencent avec 3 ou 5 unités terrestres (choisies par la puissance jouant la carte). Si c'est le nombre le plus élevé, attribuez 1 PV Vainqueur de guerre à l'Ottoman quand la guerre se termine. Ajoutez un marqueur -1 Carte à l'Ottoman jusqu'à ce que la guerre se termine.



## Attaque Portugaise

Éliminez une colonie adjacente à la zone d'océan Atlantique Sud, Océan Indien ou Pacifique Sud. Si jouée par une puissance contrôlant Lisbonne, piochez 1 trésor et conservez-le dans votre main pour une future impulsion. Ne peut pas être jouée contre une colonie d'une puissance alliée au Portugal.



## Seigneurs Ecossais Rebelles

Évaluez le statut diplomatique de l'Ecosse en donnant un modificateur de lancer de +1 à la puissance qui contrôle Edimbourg (en plus des modificateurs habituels). Si le résultat est une alliance avec l'Angleterre ou le Protestant et que Mary Reine des Ecossais est vivante en Ecosse, elle devient capturée en Angleterre. Retirez toutes les troupes Ecossaises du plan et remplacez-les par 2 réguliers Ecossais à Edimbourg.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*



## Insurrection du Nord

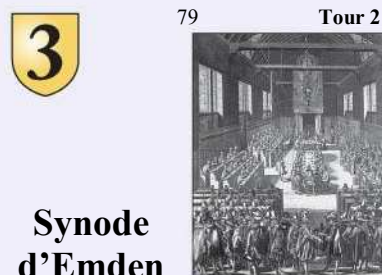
Si Mary Reine des Ecossais est capturée en Angleterre, l'Espagne repositionne 3 espaces en Angleterre vers l'influence religieuse Catholique. Chaque espace choisi ne peut pas contenir d'unité Protestante et doit être à moins de 2 espaces d'un espace qui était Catholique au début de l'impulsion. Puis, si l'Espagne est En Guerre avec l'Angleterre, l'Espagne effectue une action Rébellion en Angleterre comme si 4 PC avaient été dépensés. Toutefois, si l'Espagne n'est pas actuellement En Guerre avec l'Angleterre, l'Espagne ajoute de l'agitation à 4 espaces en Angleterre (chaque espace choisi doit être soit inoccupé soit sous influence religieuse Catholique).



## Colonie perdue

Ciblez une colonie dans la côte Atlantique. Le joueur propriétaire doit lancer un dé pour conserver sa colonie, réussissant sur 5 ou 6. Si un autre nombre est obtenu, la colonie est éliminée. Ce lancer doit se produire à chaque fois que cette carte est jouée si une colonie existe dans un de ces espaces, même si le joueur possédant la colonie joue cet événement.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*



## Synode d'Emden

Repositionnez 3 espaces quelconques aux Pays-Bas vers l'influence religieuse Protestante. Aucun de ces espaces *n'est obligé de remplir* les conditions de conversion Protestante (18.5).

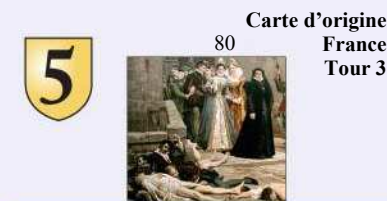
*A retirer du paquet si jouée comme événement.*



## Mort prématurée

Retirez n'importe lequel de ces chefs de la partie : Piyale Pasha, Don John, Montmorency, Duc d'Alva, Santa Cruz, Leicester ou Zrinyi.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*



## La Reine Noire

Placez un informateur contre n'importe quelle puissance ayant un chef d'armée en France. Effectuez alors immédiatement une tentative d'assassinat contre une cible dans un espace en France comme si 4 PC avaient été dépensés

- OU -

Choisissez soit de placer 2 informateurs soit d'effectuer une action Espionnage unique comme si vous aviez dépensé 3 PC. Piochez alors une nouvelle carte du paquet

- OU -

Regardez la main d'un autre joueur. Piochez alors et conservez une carte au hasard de cette puissance ou piochez deux cartes du paquet.

4

81

Carte d'origine  
Angleterre  
Tour 3



## Walsingham

L'Angleterre peut la jouer comme événement ou réponse et choisit soit que chaque dé d'attaque d'espionnage Anglais fait un dégât sur 4, 5, ou 6 soit que chaque dé d'attaque d'espionnage qui cible l'Angleterre ne fait un dégât que sur 6. L'effet dure pour le reste du tour (marquez l'option choisie sur la carte puissance Angleterre)

- OU -

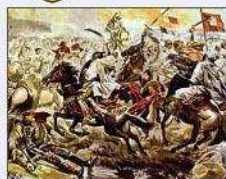
Retirez automatiquement un opérationnel ennemi et effectuez alors une action Collecte de renseignements en lançant 2 dés supplémentaires. L'opérationnel retiré est soit un Jésuite soit un informateur espionnant actuellement sur l'Angleterre.

2

82

Tour 3

OBLIGATOIRE



## Mort du Roi Sébastien

Le Portugal entre en jeu comme puissance mineure qui est une cible pour les DdG et l'influence diplomatique. Ajoutez les marqueurs à la piste Portugaise pour refléter le statut de l'Espagne, de la France et de l'Angleterre (donnant à l'Angleterre son influence par défaut de 1). La puissance contrôlant Lisbonne pendant la Phase Hiver gagne 1 trésor (s'il en reste) comme revenu des possessions portugaises du reste du Monde.

*A retirer du paquet après avoir été jouée.*

2

83

Tour 3

OBLIGATOIRE



## Révolte Hollandaise

Comptez le nombre d'espaces sous contrôle politique Espagnol (et pas en agitation) aux Pays-Bas. Attribuez les PV de révolte Hollandaise comme suit en fonction de ce décompte.

**0 espace :** 3 PV pour le Protestant  
**1-7 espaces :** 2 PV pour le Protestant, 1 PV pour l'Angleterre  
**8-11 espaces :** 1 PV pour le Protestant, l'Espagne et l'Angleterre  
**12-19 espaces :** 2 PV pour l'Espagne  
**20-21 espaces :** 3 PV pour l'Espagne.

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*

2

84

Tour 3

OBLIGATOIRE

## Henri III (Anjou)



Charles IX meurt. Henri III (Henri d'Anjou) remplace Charles comme dirigeant de la France, placez cette carte dans la case dirigeant de la carte puissance France. Si Charles IX est toujours dans la réserve des jeunes Royaumes ou dans un mariage non évalué, retirez-le de la partie et dissolvez le mariage correspondant.

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte.

**Bonus de carte :** 1 carte supplémentaire.

2

85

Tour 3

OBLIGATOIRE

## Murad III



Selim II meurt. Murad III remplace Selim comme dirigeant Ottoman, placez cette carte dans la case dirigeant de la carte puissance Ottoman. Dans les parties à 4 joueurs ou moins, évaluez le statut diplomatique de l'Ottoman.

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte.

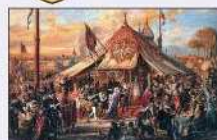
**Bonus de carte :** Aucune carte supplémentaire.

2

86

Tour 3

OBLIGATOIRE



## Election Royale Polonaise

Terminez toute guerre étrangère entre le St-Empire et la Pologne. Puis, l'Espagne, la France et le St-Empire (si c'est une puissance de joueur) ont l'option de jouer une carte ou un trésor pour soutenir leur candidat pour le trône Polonais. Révélez tous les choix simultanément. Chaque puissance jouant une carte ou un trésor ajoute sa valeur de PC au lancer d'un dé. La puissance avec le total le plus élevé devient Roi de Pologne et reçoit 2 PV à condition que son résultat dépasse 5. Si le total le plus élevé est 5 ou moins, aucun PV n'est attribué (Ivan le terrible devient Roi de Pologne).

*A retirer du paquet après avoir été jouée.*

2

87

Tour 3

OBLIGATOIRE

## Rodolphe II



Maximilien II meurt. Rodolphe II remplace Maximilien comme dirigeant du St-Empire, placez cette carte dans la case dirigeant de la carte puissance du St-Empire. La capitale du St-Empire est maintenant Prague. Dans les parties à 5 joueurs ou moins, évaluez le statut diplomatique du St-Empire.

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte.

**Bonus de carte :** 1 carte supplémentaire.

3

88

Tour 3

REPONSE



## Pistolets de main

*A jouer pour ajouter 2 dés à n'importe quelle tentative d'assassinat d'un joueur*

Doit être jouée avant le lancer.

3

89

Tour 3

REPONSE



## Mary Reine des Ecosais

*Jouable seulement si Mary Reine des Ecosais est vivante. Jouable soit :*

(1) comme réponse pour ajouter 4 influences diplomatiques Françaises sur l'Ecosse, (2) comme événement pour ajouter 3 influences diplomatiques Françaises sur l'Ecosse puis évaluer son statut diplomatique, (3) comme réponse pour ajouter 3 dés à une rébellion Catholique Anglaise, (4) comme réponse pour ajouter 3 dés à une tentative d'assassinat contre Elisabeth. Les deux premières options ne sont pas autorisées si Mary est capturée en Angleterre.

*A retirer du paquet si jouée après que Mary est morte (même si jouée uniquement pour des PC).*

2

93

Tour 3



## Université Anglaise, Douai

*Jouable si soit l'espace Lille soit l'espace Dunkerque est Catholique. L'Espagne place maintenant 2 Jésuites sur sa carte puissance au début de chaque tour (au lieu de seulement 1) pour le reste de la partie. L'Espagne prend un Jésuite supplémentaire qui n'est pas sur sa carte puissance et le place dans un espace inoccupé en Angleterre. Repositionnez cet espace à l'influence religieuse Catholique.*

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*

1

90

Tour 3

REPONSE



## Trous à Prêtres

Annulez la neutralisation de 1 Jésuite. Cette révocation de Jésuite a pu provenir d'un résultat réussi de

Collecte de renseignements ou des événements *Richard Topcliffe* ou *Walsingham*. Si plus de 1 est en cours de neutralisation, vous choisissez lequel reste.

2

91

Tour 3



## Clé de chiffrement

Choisissez une de ces deux options :

- (a) prenez votre marqueur clé de chiffrement et déplacez-le sur la case "Informateurs vous espionnant" de la carte puissance d'un autre joueur, ou
- (b) enlevez tous les marqueurs clé de chiffrement ennemis de votre propre carte puissance.

Tant que votre clé de chiffrement est sur une autre puissance, vous gagnez le bonus Cryptographie +1 contre cette puissance. Cet effet n'est pas cumulatif avec le bonus de science Cryptographie.

3

92

Tour 3



## Agent Double

Enlever un informateur ennemi et ajouter un de vos propres informateurs pour espionner cette puissance.

3

94

Tour 3

## Agents secrets de Dieu

L'Espagne déplace chaque Jésuite sur la carte puissance Espagnole vers un espace inoccupé en Angleterre. L'Espagne peut déplacer un Jésuite qui était déjà en Angleterre vers un nouvel espace. Cet espace peut être occupé mais il ne peut pas déjà contenir un Jésuite. Si un espace dans lequel un Jésuite entre est sous influence religieuse Protestante, repositionnez-le immédiatement à l'influence religieuse Catholique.

1

95

Tour 3

## Louise de Lorraine

*Non jouable par l'Ottoman.*

A jouer pendant le Segment Négociation de la Phase Diplomatie pour ajouter Louise de Lorraine comme nouvelle jeune Royale pour votre puissance. Si vous annoncez un accord, jouez cet événement à ce moment-là. Si vous confirmez un accord, l'autre puissance annonce un mariage avec Louise sous réserve que vous jouiez cette carte pour confirmer cet accord.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*

3

96

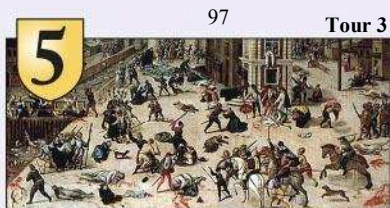
Tour 3



## Richard Topcliffe

Neutralisez jusqu'à 2 Jésuites actuellement en Angleterre puis effectuez 5 tentatives de conversion Protestante qui ne peuvent affecter que des espaces en Angleterre.

Attribuez un marqueur +1 Carte à l'Espagne.



## Jour du massacre de la St Barthélémy

Le joueur Protestant élimine tous ses mercenaires en France. Attribuez un marqueur +1 Carte au Protestant. Repositionnez jusqu'à 5 espaces en France qui sont sous influence religieuse Protestante mais sous contrôle politique Français à l'influence religieuse Catholique. Le joueur Français peut effectuer une tentative d'assassinat gratuite et immédiate (2 PC) contre Coligny. Augmentez le nombre d'espaces à 8 et le nombre de PC de l'assassinat à 4 si Navarre est fiancé avec une Royale Française.

*A retirer du paquet si jouée comme événement.*



## Calendrier Grégorien

*A jouer juste après qu'une puissance a terminé une impulsion.* Réinitialisez l'ordre du tour à une puissance qui effectue la prochaine impulsion (ce peut être la même puissance qui vient de jouer). Si vous contrôlez la Papauté, piochez 1 carte du paquet.

*A retirer du paquet si jouée comme réponse.*



## Sultane Safiye

*Jouable si Murad est le dirigeant Ottoman.* L'Ottoman sélectionne une autre puissance et donne une carte de son choix à cette puissance. Avant de regarder cette carte, la puissance choisie sélectionne une carte de sa main pour la donner à l'Ottoman. Si la puissance choisie était l'Angleterre ou la France, l'Ottoman pioche alors 1 carte additionnelle du paquet

- OU -

Jouable par toute puissance éligible pour avoir de l'influence diplomatique sur Venise. Gagnez 2 influences sur Venise et évaluez alors son statut diplomatique.



## Sir Edward Stafford

A jouer comme réponse pour annuler le jeu de la carte d'origine de l'Angleterre Walsingham comme événement ou réponse

- OU -

A jouer comme événement pour regarder les cartes et les trésors dans la main d'une puissance et y choisir une carte ou un trésor à défausser.



## Armada Espagnole

Si l'Armada n'est pas sur le plan, ajoutez-la à un de ces ports contrôlé par l'Espagne : Séville, La Corogne ou Lisbonne.

Dépensez alors 5 PC pour l'améliorer ou construire des unités terrestres sur elle suivant 23.2

- OU -

si l'Armada est déjà sur le plan, dépensez 7 PC pour construire des unités terrestres sur elle, améliorer l'Armada, effectuer des déplacements navals ou du transport naval. Quelle que soit la variante, dépensez 1 PC additionnel si Elisabeth a été excommuniée.



## Abjuration de La Haye

L'Angleterre, la France et le St-Empire peuvent faire des propositions publiques au Protestant pour l'aider à protéger ses forces aux Pays-Bas. Chaque offre doit se composer de s'allier immédiatement avec le Protestant et de déplacer jusqu'à 5 unités terrestres (plus un chef d'armée) d'espaces d'origine contrôlés par cette puissance vers un espace unique aux Pays-Bas. Le Protestant peut choisir une de ces offres. Si le Protestant accepte une offre, déplacez la force indiquée et attribuez à la puissance choisie 1 PV.

*A retirer du paquet si une offre est acceptée.*

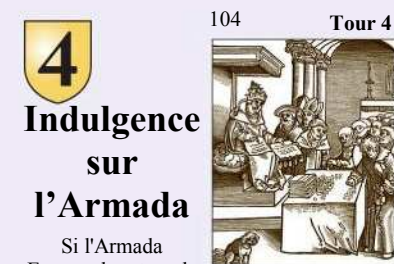


## Entreprise d'Angleterre

Comptez le total de : Nombre de Jésuites en Angleterre, nombre d'espaces Catholiques en Angleterre, nombre d'espaces en Angleterre sous contrôle Espagnol et nombre de réguliers Espagnols en Angleterre. Attribuez les PV d'Entreprise d'Angleterre comme suit en fonction de ce décompte :

- 1-2 : 1 PV pour l'Angleterre, -1 PV pour l'Espagne
- 3-4 : 1 PV pour l'Angleterre
- 5-6 : Aucun PV attribué
- 7-10 : 1 PV pour l'Espagne
- 11-15 : 2 PV pour l'Espagne, -1 VP pour l'Angleterre
- 16+ : 3 PV pour l'Espagne, -2 VP pour l'Angleterre

*Cette carte reste dans le paquet à chaque tour.*



## Indulgence sur l'Armada

Si l'Armada Espagnole est sur le plan, à jouer pour donner à l'Espagne 4 PC à dépenser pour construire des unités terrestres sur elle\*, améliorer l'Armada+, effectuer des déplacements navals ou du transport naval. L'Espagne peut augmenter les PC à dépenser de 1 pour chacun des éléments suivants qui sont vrais :

- (a) actuellement allié avec la Papauté,
- (b) Elisabeth a été excommuniée.

\* L'Armada doit être dans un port d'origine Espagnol.

+ L'Armada doit être à Séville, La Corogne ou Lisbonne.

4

105

Tour 4

## Antoine I<sup>er</sup> du Portugal

*Jouable par toute  
puissance éligible*

*pour avoir de l'influence diplomatique sur le  
Portugal après que le Portugal est entré en  
jeu avec l'événement Mort du Roi Sébastien.*

Gagnez 2 influences sur le Portugal et  
évaluez alors son statut diplomatique.

- OU -

*Jouable par une puissance déjà alliée avec le  
Portugal. Ajoutez jusqu'à 3 nouveaux  
réguliers Portugais à n'importe quel espace  
d'origine Portugais sous son contrôle et pas  
assiégé.*



3

106

Tour 4

## Expédition Drake / Hawkins

Si Hawkins et Drake sont vivants et hors du  
plan, l'Angleterre place immédiatement une  
expédition menée par ces deux capitaines.

Utilisez les valeurs et le bonus de Drake.  
L'expédition peut détruire une forteresse dans  
sa zone d'océan pour chaque lancer de  
piraterie de "6" en plus du bénéfice normal  
d'un dégât de piraterie. Chaque capitaine  
corsaire peut être endommagé une fois avant  
que l'un ou l'autre puisse être éliminé.

*A retirer du paquet si jouée comme  
événement.*



3

107

Tour 4

## Edmond Campion

L'Espagne prend 1 Jésuite de sa carte  
puissance et le place dans un espace inoccupé  
en Angleterre. Si cet espace est sous influence  
religieuse Protestante, repositionnez-le  
immédiatement à l'influence religieuse  
Catholique. Comptez maintenant le nombre  
d'espaces adjacents qui sont sous influence  
religieuse Protestante. L'Espagne effectue  
autant de tentatives de conversion Catholique  
qui peuvent affecter des espaces en Angleterre  
et/ou en Ecosse.



2

108

Tour 4



## Récusants Anglais

L'Espagne effectue 6 tentatives de  
conversion Catholique qui peuvent affecter  
des espaces en Angleterre et/ou en Ecosse.  
Le premier dé est automatiquement un "6",  
le reste est lancé aléatoirement.

4

109

Tour 4



## Union d'Arras

Enlevez tous les mercenaires des Pays Bas.  
Plus aucune rébellion aux Pays-Bas ce tour-ci.  
Pour le reste de la partie, les espaces partagés  
orange/jaune sont considérés comme des  
espaces d'origine Espagnols. L'Espagne  
choisit alors 5 espaces partagés orange/jaune  
et change soit le contrôle politique de l'espace  
à l'Espagne soit l'influence religieuse en  
Catholique. Ajoutez jusqu'à 4 Wallons à un  
espace contrôlé par l'Espagne aux Pays-Bas.  
Pour chaque Wallon ajouté, déportez un  
régulier Espagnol hors des Pays-Bas.

*A retirer du paquet si jouée comme  
événement.*

4

110

Tour 5



## Dunkerquois

Si l'Espagne contrôle aux Pays Bas un port  
qui n'est pas en agitation, l'Espagne reçoit  
un lancer gratuit de piraterie contre les  
ports Anglais ou Protestants de la Mer du  
Nord. Sauter à l'étape 5 de la procédure de  
piraterie en Europe et l'Espagne lance 4 dés  
de piraterie contre la cible choisie.

5

111

Carte d'origine  
Protestant

*Quand la  
Ligue  
Catholique  
se forme*



## Paris vaut bien une messe

*Jouable si les Huguenots contrôlent soit  
Paris soit 2 espaces adjacents à Paris, s'il y  
a au moins 5 réguliers Huguenots et Henri  
de Navarre à au plus 1 espace de Paris et  
si la France et le Protestant ne sont pas  
alliés. Le joueur Protestant choisit jusqu'à 3  
espaces supplémentaires à au plus 1 espace  
de Paris (éventuellement Paris lui-même) et  
gagne le contrôle politique de chacun de  
ces espaces. Le Protestant déplace sa  
capitale Huguenote à Paris.*

*A retirer du paquet si jouée comme  
événement.*

4

112

*Quand la  
Ligue  
Catholique  
se forme*



## Journée des Barricades

*Jouable si l'Espagne contrôle 2 espaces  
adjacents à Paris (mais pas de Paris lui-  
même.), s'il y a au moins 4 réguliers  
Espagnols et le Duc de Guise à au plus 1  
espace de Paris et si la France et l'Espagne  
ne sont pas alliées. Le joueur Espagnol gagne  
le contrôle politique de Paris. Chaque unité à  
Paris est déportée. Ajoutez 4 réguliers  
Espagnols additionnels à Paris et déplacez le  
Duc de Guise vers cet espace.*

*A retirer du paquet si jouée comme  
événement.*