



Carte Aide de jeu

Virgin Queen

www.GMTGames.com
GMT Games, LLC P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

Table Espionnage (pas avant le Tour 3)

	Collecte de renseignements	Assassinat	Rébellion Catholique Anglaise
Cible	Autre puissance	Chef d'armée ou Elisabeth	Doit être Espagne contre Angleterre
Coût en PC	2 PC	2-4 PC	3-5 PC
Dés d'attaque	2 dés de base	Egaux aux PC dépensés	Egaux aux PC dépensés
Modificateurs d'attaque	+1 dé : Cryptographie (ou Clé de Chiffrement) +2 dés : Informateur (d'une impulsion précédente) +2 dés : Carte d'origine Walsingham jouée	+1 dé : Cryptographie (ou Clé de Chiffrement) +2 dés : Informateur (d'une impulsion précédente) +2 dés : Pistolets de main +1 dé : Mary Reine des Ecossais est vivante (et la tentative est contre Elisabeth) +3 dés : La carte Mary Reine des Ecossais est jouée (et la tentative est contre Elisabeth)	+1 dé : Cryptographie (ou Clé de Chiffrement) +2 dés : Informateur (d'une impulsion précédente) +1 dé : Par Jésuite en Angleterre +3 dés : Mary Reine des Ecossais est vivante +3 dés : La carte Mary Reine des Ecossais est jouée +2 dés : Régulier Espagnol en Irlande ou Ecosse +4 dés : Régulier Espagnol en Angleterre
Dés de défense	Aucun	1 dé	5 dés
Modificateurs de défense		+1 dé : Cryptographie (ou Clé de Chiffrement) +1 dé : Si le chef d'armée cible est dans un espace d'origine contrôlé +1 dé : Par point de valeur de combat du chef d'armée cible +3 dés : Si Elisabeth est la cible	+1 dé : Cryptographie (ou Clé de Chiffrement)
Résultats			
4+ dégâts de + attaquant	Pour chaque dégât, le joueur actif choisit une action offensive mais chaque action offensive ne peut être choisie qu'une fois	La cible est tuée et 1 PV est attribué si les dégâts de l'attaquant excèdent ceux du défenseur de plus de la valeur de combat de la cible (supposez qu'Elisabeth a une valeur de combat 2), dans les deux cas le défenseur défausse une carte aléatoirement.	Succès Conspiration des Poudres : Victoire automatique Espagne
3 dégâts de + attaquant	comme conséquence pour cette action	Relance des dés	6 Conversions Catholiques puis rébellion de 4 PC (en Angleterre)
2 dégâts de + attaquant	Collecte de renseignements.	Neutralisez l'informateur qui donna des dés là (s'il y en a un).+	6 Conversions Catholiques (doivent être en Angleterre)
1 dégât de + attaquant	Aucun effet.	Effectuez 2 actions défensives différentes (voir ci-dessous).+	L'Angleterre révèle sa main à l'Espagne*
Dégâts identiques		Effectuez 3 les actions défensives (voir ci-dessous).+	Perte de tous les opérationnels en Angleterre*
1 dégât de + défenseur			Perte tous opérationnels en Angleterre, ESP révèle main à ANG*
2+ dégâts de + défenseur			Perte tous opérationnels en Angleterre, ESP -1 Carte prochain tour*

Les actions offensives sont à votre choix entre :

- Neutralisez un informateur placé par la puissance cible sur votre carte puissance (ou un Jésuite si la cible est l'Espagne). Lancez alors un dé. Sur 4, 5 ou 6, neutralisez un autre opérationnel, soit un informateur d'une autre puissance sur votre carte puissance soit un Jésuite si la cible est l'Espagne.
- Inspectez secrètement la main de la puissance cible.
- Si la puissance cible possède au moins 3 cartes en main (comptez les cartes d'origine mais pas les trésors) et qu'au moins un des dés lancés était un "6", forcez-le à défausser une carte ou un trésor au hasard (suivant la procédure dans 6.3).

Les actions défensives sont à votre choix entre :

- Neutralisez l'informateur qui a donné des dés à cet assassinat.
- Inspectez secrètement la main de la puissance attaquante.
- La puissance attaquante -1 Carte au prochain tour

Important :

- * = L'Angleterre peut exécuter Mary Reine des Ecossais si elle est actuellement capturée.
- + = Si la cible était Elisabeth, L'Angleterre peut exécuter Mary Reine des Ecossais si elle est actuellement capturée.

Procédure de tentative de conversion

Lancer des dés : 4, 5 = conversion mineure; 6 = conversion majeure.

Attribution de marqueur agitation : Un marqueur si au moins un 1 obtenu.

Affectation des conversions majeures : Soit

- Conservé jusqu'à la fin pour convertir un espace sous une unité de la religion opposée
- Repositionner un espace pour élargir votre région de base
- Annuler un marqueur agitation et modifier ce 6 en conversion mineure

Affectation des conversions restantes : Chaque espace doit être adjacent à un espace de votre religion et ne peut pas être sous une unité de la religion opposée.

Ajout de l'agitation : L'espace doit être un espace converti pendant cette action ou événement.

Table Navigation

(ajouter la valeur de navigation du capitaine)

Lancer 2d6 Résultat

2-6	Éliminé
7-8	Endommagé
9+	Aucun effet

S'il est déjà endommagé, un deuxième résultat endommagé élimine le voyage, placez le capitaine sur la piste des tours.
Si éliminé, le capitaine meurt, retirez-le de la partie.

Table Colonies

(+1 avec le bonus de science Plantation)

Lancer 2d6 Résultat

2-4	Éliminée
5-8	Aucun effet
9-11	Trésor
12+	Trésor plus PV Virginia Dare

Zone Flotte des Indes

Lancer 1d6 Emplacement

1-2	Atlantique Nord
3-4	Antilles
5	Mer des Caraïbes
6	Côte Mexicaine*

* = si les Philippines sont Espagnoles, sinon Mer des Caraïbes

Procédure de rébellion

Choisissez l'espace cible. Il doit être sous influence religieuse Protestante et sous contrôle politique Français ou Espagnol.

Dépensez de 2 à 5 PC.

Lancez les dés : 1 dé par PC dépensé plus un dé si la cible est un espace d'origine Protestant.

Éliminez les unités Catholiques : 1 pour chaque résultat de 5 ou 6

Si aucune unité Catholique ne reste :

- Déportez les chefs et les unités non Catholiques.
- Ajoutez 1 régulier pour chaque 2 PC dépensés
- Contrôlez l'espace cible et 1 espace adjacent par PC
- Vous pouvez ajouter un chef d'armée et/ou une capitale
- Le Protestant est maintenant En guerre avec la France ou l'Espagne

Table Combat

	Dés d'attaque	Dés de défense	Résultat (les dégâts sont toujours sur 5 ou 6)
Bataille rangée	<ul style="list-style-type: none"> 1 par unité (y compris la cavalerie). 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 par unité (y compris la cavalerie). 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 1 dé supplémentaire comme défenseur. 	<ul style="list-style-type: none"> Vainqueur basé sur le nombre de dégâts infligés. Le défenseur gagne les égalités. Une unité éliminée pour chaque dégât. Si les deux camps sont éliminés, celui qui a lancé le plus de dés conserve une unité (le défenseur en cas d'égalité). Chef capturé si son côté est éliminé.
Assaut	<ul style="list-style-type: none"> Si aucune unité terrestre en défense, 1 par unité (cavalerie ignorée). Si au moins 1 unité terrestre en défense (même la cavalerie), 1 pour 2 unités (cavalerie ignorée), arrondir par excès (<i>Exemple: 3 unités = 2 dés, 5 unités = 3 dés</i>). 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 par unité (cavalerie ignorée). 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 1 dé supplémentaire comme défenseur. 	<ul style="list-style-type: none"> Succès si l'attaquant a infligé au moins 1 dégât, qu'aucune unité ne reste en défense et qu'un attaquant survit. Succès : L'attaquant gagne le contrôle. Chaque chef d'armée assiégé est capturé, chaque unité navale assiégée va sur la piste des tours. Echec : Si le nombre d'unités terrestres assiégeantes excède toujours les défenseurs, le siège continue. Sinon, le siège est brisé et les unités attaquantes doivent battre en retraite.
Combat naval	<ul style="list-style-type: none"> 1 par pirate ou galère dans une zone de mer de l'Atlantique. 2 par galère dans une zone de la mer Méditerranée. 2 par galion ou galion de course. 2, 4, 6 ou 8 dés pour l'Armada Espagnole. 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 par pirate ou galère dans une zone de mer de l'Atlantique. 2 par galère dans une zone de la mer Méditerranée. 2 par galion ou galion de course. 2, 4, 6 ou 8 dés pour l'Armada Espagnole. 1 par point de valeur de combat du meilleur chef. 1 dé supplémentaire si défense dans un port. 	<ul style="list-style-type: none"> Le côté infligeant le plus grand nombre de dégâts gagne (sauf si éliminé). Le défenseur gagne les égalités. 1 galère, galion, galion de course ou niveau d'Armada Espagnole perdu par 2 dégâts (à appliquer d'abord). 1 pirate perdu par dégât subséquent. Dégât impair restant pour le perdant, éliminez une unité supplémentaire. Si les deux sont éliminés, comme dans une bataille rangée. Chef sur la piste des tours si son côté est éliminé.
Piraterie en Europe	<ul style="list-style-type: none"> Base : 1 dé si 1 seule unité navale dans la zone ou 1 seul port du joueur cible dans la zone, sinon 2. A calculer après le lancer du défenseur. Bonus : 1 par valeur de piraterie du chef. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 par unité navale dans la zone (si des pirates ciblent une puissance avec laquelle l'Ottoman n'est pas en guerre). 1 par unité navale dans un port ou une zone de mer adjacent. 1 par forteresse adjacente à la zone. 1 si les Chevaliers de St-Jean sont adjacents à une piraterie Ottomane. 	<ul style="list-style-type: none"> Le défenseur lance en premier. Chaque dégât élimine un pirate. Les dégâts restants éliminent 1 unité navale attaquante par 2 dégâts (arrondir par excès). Chaque dégât de l'attaquant force la puissance cible à : <ul style="list-style-type: none"> a. Eliminer une unité navale dans (ou adjacente) à la zone. b. Se faire piocher une carte au hasard. c. Accorder 1 PV piraterie. d. Détériorer l'Armada Espagnole adjacente d'un niveau. Il faut diviser les dégâts aussi également que possible entre les récompenses valides.
Piraterie dans le reste du Monde	<ul style="list-style-type: none"> Base : 1 dé si le capitaine corsaire est endommagé ou 1 seul village du joueur cible dans la zone. Bonus : 1 par valeur de piraterie du capitaine corsaire ou du chef. 	<ul style="list-style-type: none"> Portugal : 1 dé pour chaque village Portugais dans la zone. Espagne : 1 par Patrouille ou forteresse dans la zone. 	<ul style="list-style-type: none"> Le défenseur lance en premier. Le premier dégât endommage le capitaine corsaire, le second le retire de la partie. Chaque dégât de l'attaquant force la puissance cible à : <ul style="list-style-type: none"> a. Eliminer une patrouille dans la zone. b. Se faire piocher un trésor au hasard. c. Accorder 1 PV piraterie. Il faut diviser les dégâts aussi également que possible entre les récompenses valides. L'Espagne peut cacher un trésor à la pioche au hasard si elle a une forteresse dans la zone.

Séquence de jeu

# Phase.....	Chapitre
1 Phase Distribution des cartes	
Ajout de nouveaux personnages	8.1
Ajout de forteresses et de Jésuites	8.2
Ajout de nouvelles cartes au paquet	6.2
Mélange du paquet et distribution des cartes	6.2
Renvoi des trésors défaussés dans la réserve, distribution des nouveaux trésors, évaluation des richesses du Nouveau-Monde ...	6.3
2 Phase Diplomatie	
Segment Négociation	9.1
Négocier et annoncer les accords	
Segment Rançon	9.3
Payer la rançon (pioche d'une carte) pour récupérer le chef d'armée capturé	
Segment Guerre	9.4
Payer pour déclarer de nouvelles guerres	
3 Phase Déploiement de printemps	10
Chaque puissance place les chefs arrivés, choisit une carte d'origine et déplace une formation d'unités terrestres de la capitale vers un espace ami	
Positionnements additionnels de printemps pour des puissances spécifiques :	
• L'Espagne place des escortes de la Flotte des Indes	
• L'Angleterre affecte des capitaines corsaires en Europe	
• Préférence religieuse du St-Empire (Tour 1)	
4 Phase Actions	11
Les puissances effectuent des impulsions dans cet ordre jusqu'à ce que toutes les puissances passent consécutivement : Ottoman, Espagne, Angleterre, France, St-Empire, Protestant.	
Une victoire militaire ou religieuse peut mettre fin à la partie	
5 Phase Hiver	
Propagation de l'agitation des Morisques	20.1
Défausse des trésors inutilisés	20.2
Marqueurs d'unités navales prêtées	20.3
Les chefs et les unités retournent dans des espaces fortifiés, en subissant éventuellement de l'attrition	
Marqueurs d'alliance des puissances majeures	20.5
Ajouter 1 régulier à chaque capitale contrôlée (le St-Empire a des options additionnelles)	20.6
Retirez les marqueurs piraterie, ramenez les trésors Espagnols / Portugais	20.7
Réinitialisation de l'espionnage	20.8
Réinitialisation de la diplomatie	20.9
Evaluation de la formation de la Ligue Catholique	20.10
6 Phase Evaluation des Mariages	
Evaluation des Mariages	21.1
Attribution du PV Reine Vierge	21.2
Vieillessement Royal	21.3
7 Phase Patronage	
Evaluation des artistes	22.1
Evaluation des scientifiques	22.2
8 Phase Détermination de la victoire	25.3
Accorder les PV pour le contrôle de Paris et de l'Europe centrale	
Déterminer s'il y a un gagnant. S'il n'y en a pas, avancer le marqueur de tour et commencer un nouveau tour.	