

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, sinon 2. A calculer après le lancer du défenseur. 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.	