

## Table Influence diplomatique

Le drapeau Protestant est dans la mauvaise rangée dans la colonne du St-Empire de cette table (la dernière colonne finale sur le bord droit). Une seule puissance devrait être indiquée comme une puissance Désactivant. Dans ce cas, ce ne devrait être que l'Ottoman. Le Protestant peut activer le St-Empire dans une partie à 4 ou 5 joueurs. La colonne correcte la plus à droite de la table ressemble ainsi à ceci :

The diagram shows a 2x2 grid of boxes containing the numbers 8 and 9. Below this grid is a row of flags: a blue and white striped flag, a blue flag with three yellow fleurs-de-lis, a red flag with three white fleurs-de-lis, a yellow flag with a red saltire, a blue flag with three yellow fleurs-de-lis, a red flag with three white fleurs-de-lis, and another blue and white striped flag. Below this row is a single row containing a yellow flag with a red saltire and a green flag with a white crescent and star.

## Carte Aide de jeu (Recto)

La 1<sup>ère</sup> rangée de la Table Colonies doit être "2-4", pas "2-3".

La Table Zone Flotte des Indes doit vous indiquer de lancer 1d6, pas 2d6.

## Carte Aide de jeu (Verso)

Dans la colonne Dés d'attaque du chapitre Piraterie dans le reste du Monde, le texte suivant est absent du pavé Base :

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

Cette information est correcte dans le livret de règles (page 25, chapitre 16.5, Procédure de piraterie dans le reste du Monde, étape 4).

## Livret de règles

Page 14, Restrictions perpétuelles, premier alinéa :

Retirez la référence à "Seulement allié", ce statut a été abandonné pendant les tests.

Page 41, Chapitre 24.6, Procédure de statut diplomatique, Etape 3 :

Modifiez la phrase suivante :

"En cas d'égalité, la gagnante est la puissance la plus en haut dans la liste des puissances Activant en bas de la Table Influence diplomatique. "

Par celle-ci :

"En cas d'égalité, la gagnante est la puissance qui vient en premier dans l'ordre d'impulsion."

## Livret de scénarios

Page 4, Scénario d'apprentissage, Table Influence Diplomatique :

Comme indiqué dans la Règle Spéciale 5 de la page suivante, l'Ottoman peut, dans ce scénario (seulement), ajouter de l'influence diplomatique à la Papauté. Cependant, il n'y a pas de 3<sup>ème</sup> marqueur influence diplomatique Ottoman dans les planches de marqueurs. Utilisez le marqueur "PV ligne de base" vert comme marqueur de remplacement.

Page 10, Scénario de Tournoi, Table Statut Diplomatique :

La phrase "On ne peut mettre fin à aucune de ces 2 guerres pendant les négociations du Tour 3 (le premier tour de ce scénario)." est incorrecte. Lire à la place :

"On ne peut pas mettre fin à la guerre entre l'Ottoman et l'Espagne pendant les négociations du Tour 3 (le premier tour de ce scénario). On peut mettre fin à la guerre entre la France et le Protestant".

Page 20, Exemple détaillé de partie, Déplacement Protestant (paragraphe final) :

L'exemple indique : "Le Protestant prolonge maintenant son impulsion avec un trésor de 2 PC. 2 mercenaires sont ajoutés à Utrecht pour le défendre contre une contre-attaque Espagnole". Cependant le Protestant a utilisé son unique trésor pendant son impulsion de la Manche 2 (page 18). En conséquence, cette dépense finale de trésor doit être ignorée dans l'exemple détaillé de partie (et les 2 marqueurs mercenaires retirés d'Utrecht dans le schéma "Après l'impulsion du Protestant").