

Colonial : explications de point de règles

Mise en place

Lors de la mise en place l'Australie possède 2 pions de prestige et le Levant aucun ce qui permet directement l'action **Vice-roi** pour obtenir la ressource du territoire.

Désordre

Quand un joueur a 4 marqueurs ou plus sur son Interface au début de la phase d'Entreprise, il est en révolution. Il doit immédiatement défausser tout son Trésor, et est uniquement autorisé à jouer la Ronde de la dernière chance, pas les 4 avant. Cette révolution s'opère uniquement sur ce tour, au début du tour suivant tous les marqueurs présents sur l'Interface sont enlevés et le joueur peut à nouveau jouer l'ensemble de la Ronde.

Remboursement d'emprunt

A tout moment durant votre tour, vous pouvez rembourser des Emprunts, en partie ou intégralement. Pour chaque Trésor défaussé, vous pouvez retirer un pion d'une de vos piles Emprunts.

Premier joueur :

Au premier tour, le Premier joueur est déterminé au hasard. Au tour suivant, le pion Premier Joueur passe au joueur de gauche sauf si un joueur contrôle plus de Monopoles que chacun des autres joueurs, il prend maintenant le marqueur Premier joueur. En cas d'égalité sur le nombre de Monopoles contrôlés, le marqueur Premier joueur passe au joueur à la gauche de l'ancien Premier joueur.

Résolution d'une carte personnage

Lorsque vous utilisez une carte, vous choisissez l'un des deux personnage à utiliser, vous ne pouvez pas utiliser les deux. Vous pouvez également choisir d'ignorer une carte Personnage sans prendre aucune mesure.

Conquérant (règles avancées gouverneur pro-pirates)

Chaque adversaire ayant déjà utilisé le personnage du Marchant sur ce tour perd immédiatement une flotte marchande. Le joueur ayant joué le Conquérant réduit son niveau Diplomatique d'une unité si cela est possible.

Marchand

Lors du choix des Marchandises affrêtées si le propriétaire refuse l'affrètement; le Marchand peut se tourner vers un autre joueur pour affréter un autre type de Marchandise.

Si d'autres joueurs ont des Corsaires parmi votre Flotte marchande, ils peuvent lancer 1 dé Succès pour chacun de leurs Corsaires. Chaque réussite leur permet de détruire une de vos Flottes marchandes avant qu'elle ne puisse ramener une Marchandise. Ensuite, vous pouvez lancer 1 dé Succès pour chacun de vos Escadrons (maximum 5 dés) et détruire un Corsaire de votre choix pour

chaque réussite. Le joueur Marchand décide après résolution des conflits l'opposant aux corsaires quelles Marchandises il souhaite affréter.

Explorateur

Diminuez également la Difficulté de 1 si vous avez au moins 1 pion sur au moins un Territoire adjacent.

Résolution d'une guerre

Une année de guerre est résolue dans 2 théâtres de conflit sur terre et sur mer.

Les mécanismes sont les mêmes pour chaque théâtre : chaque joueur belligérant lancent simultanément un nombre de dés spéciaux équivalent au nombre d'armées / escadrons, qu'il possède avec un maximum de 5 dés par joueur. Les pertes sont enlevées et la guerre se déplace sur le théâtre suivant.

Remarque: s'il n'y a pas assez de dés pour que les joueurs les lancent simultanément, exécuter les lancers successivement, les pertes étant résolues à l'issue du lancer de chacun des joueurs.

Suivre la séquence comme indiquée :

- Conflits terrestres : comme expliqué plus haut dans chaque territoire où les deux parties sont présentes. Les pertes sont des pions ennemis dans ce territoire. Les victimes sont enlevées par le joueur qui les inflige. Après avoir enlevé toutes les victimes, vérifier les changements dans le contrôle des ressources comme d'habitude, mais ne pas encourir de sanction diplomatique pour les changements de contrôle.
- Conflit maritime : les Forces Navales attaquent. Les pertes sont d'abord les Forces Navales ennemies, puis ses Flottes Marchandes enfin ses Corsaires (à noter que les Flottes Marchandes et Corsaires ne lancent pas de dés). Les blessés sont donc retirés du plateau dans cet ordre :
 - 1) Forces Navales
 - 2) Flottes Marchandes, une fois toutes les Forces Navales ennemies perdues
 - 3) Corsaires, une fois toutes les Flottes Marchandes ennemies perdues

Les joueurs en guerre doivent passer par au moins un an de guerre.

Une guerre est finie quand l'un des événements suivants se produit :

- Abandon : un joueur décide de se rendre (le défenseur choisit en premier, puis c'est le tour de l'attaquant de choisir). La guerre se termine et le joueur qui s'est rendu, donne un point de Prestige au vainqueur.
- Défaite (délaissement forcé) : si un camp est incapable de jeter les dés l'année prochaine, alors il perd la guerre et donne un point de Prestige au vainqueur.

- Neutralisation : si les deux côtés sont incapables de jeter les dés dans un théâtre où ils étaient auparavant en mesure de le faire, la guerre se termine par une neutralisation mutuelle sans gain de Prestige.

A la fin de la première année de guerre, si le conflit n'a pas trouvé d'issue, une nouvelle année de guerre commence entre les deux parties et ainsi de suite jusqu'à se trouver dans l'une des trois situations décrites précédemment.

Remarque du créateur :

Si vous aviez joué avec les règles initiales et que vous décidez de jouer avec celles décrites plus haut, que je vous conseille, il faut savoir qu'elles en sont les effets, au moins :

- Améliore l'importance de la piste des progrès de la Marine.
- Améliore l'importance de la piste de la Diplomatie.
- Donne à vos Flottes Navales son importance historique essentielle.
- Rend la diplomatie encore plus délicate.
- Permet une coalition entre joueurs afin d'en détruire un autre, les joueurs sensibles, il faut savoir qu'il peut être très frustrant d'être en tête, puis de perdre trois guerres successives et de voir son empire en proie aux flammes.

Dans l'ensemble ceci rend le jeu plus intense et plus impitoyable avec des conflits basés beaucoup plus sur la logistique et la Marine.