

# Angleterre

Coût	Action	Coût	Action	Informateurs vous espionnant
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galion	
2	Construction de régulier	1-2	Construction d'expédition	
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval	
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie	
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique	
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique	
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)	
2	Construction de forteresse	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)	
2	Suppression de l'hérésie	2-4	Assassinat (Tour 3)	


**Mary Reine des Ecossais**



Aucun marqueur ici

Statut :  
Vivante en Ecosse

**Walsingham**



**Défensif**  
(Dégâts d'attaques sur l'Angleterre seulement sur 6)

**Inutilisé**

**Offensif**  
(Dégâts d'attaques de l'Angleterre sur 4, 5, 6)

## Cartes et PV par centres :

2 Cartes 0 PV	2 Cartes 2 PV	2 Cartes 4 PV	3 Cartes 6 PV	3 Cartes 8 PV	4 Cartes 10 PV	Victoire automatique
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-------------------	-------------------------



**Elisabeth I<sup>re</sup>**

Valeur Admin : Conservez 2 cartes  
Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

**Bonus PV**

# **Espagne**

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galère, galion
2	Construction de régulier	3	Amélioration de l'Armada
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse, patrouille	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2	Sermon de prédication	2-4	Assassinat (Tour 3)
2	Suppression de l'hérésie	3-5	Rébellion Catholique Anglaise (Tour 3)

Informa-  
teurs  
vous  
espionnant



**Philippe II**

**Valeur Admin :** Conservez 2 cartes  
**Bonus de carte :** 1 carte supplémentaire

Disponibles à la construction ce tour-ci :	<b>Forteresse reste du Monde</b>	<b>2<sup>ème</sup> Forteresse (Bonus scientifique)</b>	<b>Nouveau Jésuite (début Tour 3)</b>	<b>2<sup>ème</sup> Jésuite (Université Anglaise, Douai)</b>	<b>Escortes Flotte des Indes :</b>	Doivent être des galions, pas plus de 2
---	--	--	---	---	--	--

**Cartes  
et  
PV  
par  
centres :**

1 Carte 1 PV	1 Carte 2 PV	1 Carte 3 PV	2 Cartes 4 PV	2 Cartes 5 PV	3 Cartes 6 PV	3 Cartes 7 PV
4 Cartes 8 PV	4 Cartes 9 PV	5 Cartes 10 PV	5 Cartes 11 PV	6 Cartes 12 PV	6 Cartes 13 PV	Victoire automatique

**Bonus PV**



# Espagne

## Pour le scénario d'apprentissage

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galère, galion
2	Construction de régulier	1	Déplacement naval
1	Déplacement (terrain dégagé)	2	Initier la piraterie
2	Déplacement (col)	1	Achat d'influence diplomatique
1	Assaut		
1	Contrôle d'espace non fortifié		
2+	Transport naval		

L'Espagne ne place *aucun* marqueur de contrôle sur ses 3 centres aux Pays-Bas au début de la partie. Elle reçoit quand même 5 cartes au Tour 1 (quatre des centres et une du bonus de la carte Philippe II).

Cartes  
par  
centres

1 Carte	1 Carte	1 Carte	2 Cartes	2 Cartes	3 Cartes	3 Cartes
4 Cartes	4 Cartes	5 Cartes	5 Cartes	6 Cartes	6 Cartes	Victoire automatique



## Philippe II

**Valeur Admin :** Conservez 2 cartes  
**Bonus de carte :** 1 carte supplémentaire



# France

Coût	Action
1	Construction de mercenaire
2	Construction de régulier
1	Déplacement (terrain dégagé)
2	Déplacement (col)
1	Assaut
1	Contrôle d'espace non fortifié
2+	Transport naval
2	Construction de forteresse
2	Suppression de l'hérésie

Coût	Action
2	Construction de galère, galion
1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement naval
2	Initier la piraterie
2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Achat d'influence diplomatique
2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2-4	Assassinat (Tour 3)

Informa-  
teurs  
vous  
espionnant



**Mariages Valois à arranger (1 PV chaque)**

Elisabeth  
de Valois

Charles IX

Henri III  
(Anjou)

Marguerite  
de Valois

Duc  
d'Alençon

**Cartes et PV  
par centres :**

		2 Cartes 2 PV	2 Cartes 3 PV	3 Cartes 4 PV	3 Cartes 5 PV
3 Cartes 6 PV	4 Cartes 7 PV	4 Cartes 8 PV	4 Cartes 9 PV	5 Cartes 10 PV	Victoire automatique



## Charles IX

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte

**Bonus de carte :** Aucune carte  
supplémentaire

## Bonus PV

# Ottoman

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de cavalerie	1	Construction de pirate
2	Construction de régulier	2	Construction de galère
1	Déplacement (terrain dégagé)	1-2	Construction d'expédition
2	Déplacement (col)	1	Déplacement naval
1	Assaut/Guerre à l'étranger	2	Initier la piraterie
1	Contrôle d'espace non fortifié	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
1	Achat d'influence diplomatique	2-4	Assassinat (Tour 3)

Informa-  
teurs  
vous  
espionnant

## Canal de Suez

Au début	1 essai	2 essais	3+ essais	Construit
Construit sur 6	Construit sur 5-6	Construit sur 4-6	Construit sur 3-6	+2 PV, +1 Carte par tour Expéditions pas endommagées

## Cartes et PV par centres :

		2 Cartes 1 PV	2 Cartes 3 PV	3 Cartes 5 PV	3 Cartes 7 PV
3 Cartes 9 PV	4 Cartes 11 PV	4 Cartes 13 PV	5 Cartes 15 PV	5 Cartes 17 PV	Victoire automatique



## Suleiman I

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte  
**Bonus de carte :** Ne défausse aucune carte d'origine pendant le déploiement de printemps. Au début du Tour 2, donnez la carte Selim II à l'Ottoman comme carte bonus si elle est toujours dans le paquet.

## Bonus PV



## Ottoman

### Pour le scénario d'apprentissage

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de cavalerie	1	Construction de pirate
2	Construction de régulier	2	Construction de galère
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	1	Achat d'influence diplomatique
1	Contrôle d'espace non fortifié		
2+	Transport naval		

Seuls les PV de l'Ottoman sont suivis dans ce scénario.  
L'Ottoman gagne s'il termine un tour avec 20 PV ou plus.  
S'il n'a terminé aucun tour avec 20 PV ou plus à la fin du Tour 3, l'Espagne gagne.

#### Cartes et PV par centres :

2 Cartes 1 PV	2 Cartes 3 PV	2 Cartes 5 PV	3 Cartes 7 PV	3 Cartes 9 PV
4 Cartes 11 PV	4 Cartes 13 PV	5 Cartes 15 PV	5 Cartes 17 PV	Victoire automatique



### Suleiman I

**Valeur Admin :** Conservez 1 carte  
**Bonus de carte :** Ne défaisse aucune carte d'origine pendant le déploiement de printemps. Au début du Tour 2, donnez la carte Selim II à l'Ottoman comme carte bonus si elle est toujours dans le paquet.

### Bonus PV

**Les bonus PV possibles sont :** PV piraterie et PV Chypre. L'Ottoman gagne également 1 PV pour chaque forteresse qu'il contrôle. Des marqueurs forteresse sont ajoutés à sa case  
Bonus PV pour rappeler ces PV supplémentaires. Au début, placez 2 forteresses ici pour représenter son contrôle de Scutari et Djerba/Tripoli.

# Protestant

## Coût Action

1	Construction de mercenaire
2	Construction de régulier
1	Déplacement (terrain dégagé)
2	Déplacement (col)
1	Assaut
1	Contrôle d'espace non fortifié
2+	Transport naval
2	Construction de forteresse
2	Sermon de prédication
2-5	Rébellion

## Coût Action

2	Construction de galion
1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement naval
2	Initier la piraterie
2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Achat d'influence diplomatique
2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2-4	Assassinat (Tour 3)

Informateurs  
vous  
espionnant

## Centres à l'intérieur des Pays-Bas

1 Centre  
+3 PV

2 Centres  
+6 PV

3 Centres  
+9 PV

## Chefs conservés hors du plan

(Chacun entre durant le déploiement de printemps ou lors d'une rébellion dans sa région de conflit religieux)

## Centres à l'extérieur des Pays-Bas

1 Centre  
+2 PV

2 Centres  
+4 PV

3 Centres  
+6 PV

4 Centres  
+8 PV

Victoire  
automatique

5 Cartes

6 Cartes

7 Cartes

Piochez 4 cartes si vous n'avez pas au moins un centre à la fois aux Pays-Bas et en France

## Huguenots



Coligny



Navarre

## Hollandais



Guillaume  
d'Orange



Maurice de  
Nassau

**Valeur Admin :** Conservez 2 cartes

**Bonus de carte :** Aucune carte supplémentaire

## Bonus PV



# St-Empire

## Coût Action

1	Construction de mercenaire
2	Construction de régulier
1	Déplacement (terrain dégagé)
2	Déplacement (col)
1	Assaut/Guerre à l'étranger
1	Contrôle d'espace non fortifié
2+	Transport naval
2	Construction de forteresse

## Coût Action

2	Construction de galère
2	Construction d'expédition
1	Déplacement naval
2	Initier la piraterie
2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Achat d'influence diplomatique
2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2-4	Assassinat (Tour 3)

Informa-  
teurs  
vous  
espionnant

## Mercenaires à louer :

Remettre à 0 à la fin de la Diplomatie

0 Merc	1 Merc	2 Mercs	3 Mercs	4 Mercs
-----------	-----------	------------	------------	------------

## PV spéciaux :

Jusqu'à 7 PV pour avoir  
choisi le camp gagnant du  
conflit religieux

## Cartes et PV par centres :

2 Cartes 2 PV	3 Cartes 4 PV	3 Cartes 6 PV	4 Cartes 8 PV
4 Cartes 10 PV	5 Cartes 12 PV	5 Cartes 14 PV	Victoire automatique



## Maximilien II

Valeur Admin : Conservez 1 carte

Bonus de carte : Aucune carte  
supplémentaire

## Bonus PV