

LIVRET DE SCENARIOS

Table des Matières

A PROPOS DE CE LIVRET.....	2	NOTES DU CONCEPTEUR.....	13
SCENARIOS.....	3	EXEMPLE DETAILLE DE PARTIE.....	15
Scénario d'apprentissage.....	4	LE JEU COMME HISTOIRE.....	21
Scénario de campagne.....	6	<i>FAQ Cartes.....</i>	<i>30</i>
Scénario de tournoi.....	8	<i>Table Bonus de mariage.....</i>	<i>31</i>
Fixation de votre propre limite de temps.....	10	<i>Table Entrée des chefs.....</i>	<i>31</i>
Parties avec 2 à 5 joueurs.....	10	<i>Table Capitaines corsaires.....</i>	<i>32</i>
Astuces parties par courriel.....	13	<i>Tables Bonus de science.....</i>	<i>32</i>



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



A PROPOS DE CE LIVRET

Les premiers chapitres de ce livret de scénarios fournissent toutes les informations de mise en place nécessaires pour jouer à *Virgin Queen* dans toutes les configurations possibles. Les chapitres centraux fournissent les notes du concepteur et le fond historique pour améliorer la connaissance des joueurs sur la période de la réforme. Les dernières pages fournissent des informations explicatives additionnelles sur certains des cartes et des marqueurs inclus dans *Virgin Queen*.

Avant de commencer

Les joueurs non familiarisés avec l'Europe au cours de la période Elisabethaine sont encouragés à lire le chapitre "Le jeu comme histoire" avant de commencer à jouer pour acquérir une vue d'ensemble des événements couverts dans le jeu.

Virgin Queen est une suite de *Here I Stand* (édité par GMT Games en 2006). Les joueurs familiarisés avec *Here I Stand* peuvent commencer à jouer sans lire les chapitres des règles indiqués dans le tableau ci-dessous car ils sont presque entièrement inchangés par rapport à ce titre plus ancien :

Chapitres des règles inchangés depuis <i>Here I Stand</i>	
12	Contrôle et agitation
13	Déplacement
14	Bataille rangée
15	Siège

Cependant, les joueurs familiarisés avec *Here I Stand* doivent remarquer ces changements très importants de la diplomatie dans *Virgin Queen* :

- Solliciter la paix n'est plus possible
- Plusieurs restrictions ont été ajoutées à la cession d'espaces aux autres puissances (voir Livret de règles chapitre 9.1)

Les joueurs peu familiers avec *Here I Stand* sont encouragés à commencer par le scénario d'apprentissage à deux joueurs (voir le chapitre "Scénarios" ci-dessous) qui permet de commencer à jouer sans avoir besoin d'utiliser plusieurs des règles des chapitres 16 à 23. Une fois que le scénario d'apprentissage a été effectué, les joueurs doivent avoir une compréhension de la plupart des règles principales qui ont été reportées de *Here I Stand* dans *Virgin Queen*.

Chaque joueur doit alors lire le livret de règles en totalité pour se préparer à jouer les scénarios de campagne ou de tournoi qui permettent de jouer jusqu'à 6 joueurs. Après lecture des règles, chaque joueur peut vouloir installer le scénario d'apprentissage et tracer son chemin à travers par l'exemple détaillé de partie (voir page 15). Le scénario de campagne est recommandé pour votre première partie avec les règles complètes. Les rébellions religieuses en France et aux Pays-Bas surviennent au cours de ce scénario, créant une manière simple d'apprendre les procédures pour les tentatives de conversion et les rébellions (voir le chapitre 18 du livret de règles).

Les temps approximatifs suivants sont donnés pour des parties à 6 joueurs (si tous les joueurs connaissent les règles) :

Scénario de campagne : 8 heures

Scénario de tournoi : 5 heures

Le système de points de victoire (PV) utilisé dans *Virgin Queen* permet également aux joueurs de jouer un nombre de tours ou d'heures fixés au lieu de suivre un scénario jusqu'à la fin. Voir le chapitre "Fixation de votre propre limite de temps" juste après les scénarios pour de plus amples détails.

Enfin, le jeu joue se joue tout à fait bien (et un peu plus rapidement) à moins de 6 joueurs. Les ajustements nécessaires pour jouer avec moins de participants sont présentés dans le chapitre "Parties avec 2 à 5 joueurs".

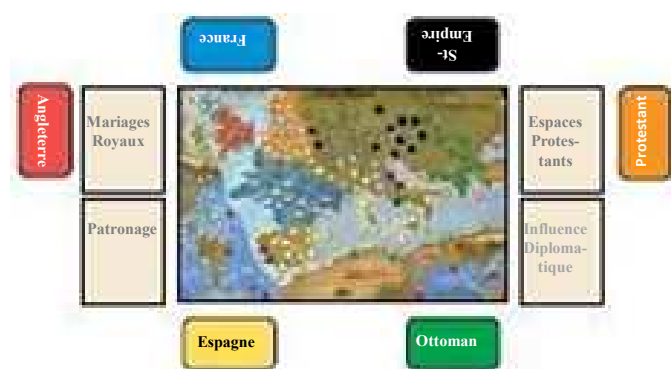
SCENARIOS

Le premier chapitre ci-dessous fournit des directives générales qui sont utiles quand vous mettez en place les scénarios. Puis, les trois scénarios inclus avec *Virgin Queen* sont présentés dans l'ordre d'accès recommandé.

Directives pour la préparation de la partie

Positionnement du plan, des cartes hors plan et des cartes puissances

Placez le plan sur la table entre tous les joueurs. Les cartes puissances doivent être placées autour du plan dans l'ordre d'impulsion ainsi les joueurs peuvent facilement se rappeler l'ordre dans lequel ils jouent. Une bannière décorative apparaît pour chacune des puissances sur le bord du plan pour indiquer la position recommandée pour cette puissance. La configuration suivante des cartes puissances et des cartes hors plan est fortement recommandée :



Unités de départ / Préparation des cartes puissances

Installez le jeu une puissance à la fois en utilisant les tableaux de préparation pour chaque puissance fournis dans le chapitre Scénario d'apprentissage, de campagne ou de tournoi ci-dessous. Le tableau de préparation pour chaque puissance liste les unités qui apparaissent sur le plan et indique le placement de tous les marqueurs qui débute la partie sur la carte puissance de cette nation. L'information de préparation liste également le placement des marqueurs sur les diverses cartes hors plan utilisés dans *Virgin Queen*.

Préparation des réserves de force

Les unités terrestres et navales de chaque puissance qui n'apparaissent pas sur le plan au début doivent être placées à côté de la carte puissance correspondante pour créer une réserve des forces disponibles qui peuvent être construites pendant la partie. Les puissances mineures inutilisées et les unités neutres doivent être placées dans des piles séparées.

Préparation des marqueurs

Marqueur de tour : La piste des tours de troupe se trouve en haut à droite du plan. Placez le marqueur "Tour" noir dans la case 1 de la piste des tours si c'est le scénario d'apprentissage ou de campagne. Pour le scénario de tournoi, placez-le dans la case 3.

Carte Mariages Royaux

Les marqueurs Royaux qui commencent sur la carte Mariages Royaux sont indiqués dans l'information de préparation de chaque scénario.

Marqueurs PV : Placez le marqueur "PV" de chaque puissance dans la case appropriée de la piste de score (située en bas de la carte Mariages Royaux) en fonction du compte initial de PV indiqué pour le scénario.

Carte Patronage

Les artistes, les scientifiques et les marqueurs PV du patronage qui commencent sur la carte Patronage sont indiqués dans l'information de préparation de chaque scénario. Les artistes et les scientifiques qui entrent en jeu lors de tours postérieurs du scénario doivent être placés en bas de la carte Patronage, chacun sur l'image correspondante.

Carte Espaces Protestants

Placez le marqueur Espaces Protestants sur la piste Espaces Protestants dans la case numérotée indiquée pour le scénario.

Table Statut Diplomatique : Dans chaque scénario, plusieurs guerres sont en cours, placez un marqueur du côté "En guerre" dans chaque case appropriée de la Table Statut diplomatique (en bas de la carte Espaces Protestants) pour indiquer ces conflits. Il y a également plusieurs puissances mineures qui commencent chaque scénario alliées chacune à une puissance majeure. Placez un marqueur du côté "Allié" dans chacune des cases appropriées pour indiquer ces alliances.

Table Influence Diplomatique

Les marqueurs influence qui commencent sur la Table Influence Diplomatique sont indiqués dans l'information de préparation de chaque scénario.

Abréviations pour la préparation de la partie

Abréviation	Description	Exemple
MCH	Marqueur de contrôle hexagonal (côté Catholique visible)	
mch	Marqueur de contrôle hexagonal (côté Protestant visible)	
MCC	Marqueur de contrôle carré (côté Catholique visible)	
mcc	Marqueur de contrôle carré (côté Protestant visible)	
merc	Mercenaire	



La bataille de Lépante

Scénario d'apprentissage

Description

Le scénario d'apprentissage est spécifiquement conçu pour deux joueurs (Ottoman contre Espagne) qui souhaitent apprendre les mécanismes de base de *Virgin Queen* sans devoir apprendre les règles en totalité ou ne pas accueillir assez de joueurs pour un des scénarios plus longs.

Longueur d'une partie

3 Tours : Tour 1 (1559) au Tour 3 (1575)

Préparation de la partie

Les composants suivants ne sont pas nécessaires dans ce scénario simplifié :

- Carte Patronage
- Cartes puissances pour l'Angleterre, la France, le St-Empire et le Protestant
- Toute unité et marqueur pour l'Angleterre, la France et le Protestant

La piste de score n'est utilisée que pour suivre les PV de l'Ottoman. La carte Espaces Protestants n'est utilisée que pour la Table Statut Diplomatique en bas de la carte. Soyez sûr de placer la carte puissance Ottoman et la carte puissance Espagne chacune verso visible (marqué "pour le scénario d'apprentissage").

Ottoman

Istanbul..... Mehmed, Piyale Pasha, 8 réguliers, 2 cavaleries, 3 galères, MCC
 Salonika [Salonique]..... 1 régulier, MCC
 Athens [Athènes]..... 1 régulier, MCC
 Scutari [Shkodër]..... 1 cavalerie
 Belgrade..... 1 régulier, MCC
 Buda..... 2 réguliers, MCC
 Algiers [Alger]..... Dragut, 2 réguliers, 3 pirates, MCC

MCC sur la carte puissance : 4

Case Bonus PV : 2 Forteresses (voir Points de victoire ci-dessous)

Espagne

Madrid..... Duc d'Alva, 3 réguliers, MCC
 Barcelona [Barcelone]..... 1 régulier, MCC
 Seville/Cádiz [Séville/Cadix]..... MCC
 Oran..... 1 régulier
 Milan..... 2 réguliers, MCC
 Genoa [Gênes]..... 1 régulier, MCC
 Ravenna [Ravenne]..... MCH
 Ancona [Ancône]..... MCH
 Rome..... MCC
 Naples..... 1 régulier, MCC
 Messina [Messine]..... 2 galères
 Malta [Malte]..... 2 réguliers (Chevaliers de St-Jean), MCC

MCC sur la carte puissance : 6

St-Empire

Vienna [Vienne]..... Schwendi, 2 réguliers, 2 mercs, MCC, Capitale du St-Empire
 Prague..... 1 régulier, MCC
 Augsburg [Augsbourg]..... 1 régulier, mch
 Frankfurt [Francfort]..... 1 régulier, mch
 Szigetvar..... Zrinyi, 1 régulier

Papauté

Ravenna [Ravenne]..... 1 régulier
 Rome..... 2 réguliers
 Messina [Messine]..... 1 galère

Venise

Venice [Venise]..... 2 réguliers, 3 galères
 Candia [Candie/Héraklion]..... 1 régulier
 Cyprus [Chypre]..... 1 régulier

Indépendants

Florence..... 1 régulier
 Tunis..... 1 régulier

Carte Mariages Royaux

Piste de score : Ottoman 13.

Carte Espaces Protestants

Table Statut diplomatique :

- L'Ottoman et l'Espagne sont en guerre.
- L'Espagne et la Papauté sont alliées.

Table Influence Diplomatique

Papauté : Influence Ottoman 0, Influence Espagne 1

Venise : Influence Espagne 0, Influence Ottoman 2

St-Empire : Influence Espagne 1, Influence Ottoman 3

Cartes en jeu

Seules les cartes numérotées de 1 à 31 sont utilisées dans ce scénario. Les cartes 1 et 2 sont les cartes d'origine Ottoman, la carte 3 est la carte d'origine Espagne et les cartes 4 à 31 forment le paquet.

Points de victoire

Seuls les PV de l'Ottoman sont suivis dans ce scénario. L'Ottoman gagne avec soit une victoire militaire soit s'il termine n'importe quel tour avec 20 PV ou plus. S'il n'est pas parvenu à réaliser n'importe laquelle de ces conditions avant la fin du tour 3, l'Espagne gagne alors. L'Ottoman reçoit 1 PV pour chaque espace forteresse qu'il contrôle actuellement et qui n'est pas en agitation (en plus de recevoir des PV normaux des centres et de la piraterie). Comme il contrôle Scutari et Djerba/Tripoli au début de la partie, il commence avec 13 PV (11 des centres et 2 des forteresses). Des marqueurs forteresse peuvent être ajoutés à sa case bonus PV comme rappel de ces PV supplémentaires, ceci permet aux joueurs de voir son total de PV directement sur sa carte puissance. Aucun joueur ne peut construire de nouvelles forteresses dans ce scénario. Si l'Espagne initie la piraterie contre l'Ottoman et marque un ou plusieurs dégâts, le joueur Ottoman n'est pas autorisé à accorder à l'Espagne 1 PV piraterie. A la place, ce choix est modifié en réduction du total de PV piraterie de l'Ottoman de 1.

Règles spéciales

1. On ne peut entrer dans aucun espace en Ecosse, en Angleterre, aux Pays-Bas, en France et au Portugal dans ce scénario. Le centre indépendant Metz est également hors de la partie. L'Espagne n'obtient AUCUN crédit pour 3 centres aux Pays-Bas en plaçant ses marqueurs de contrôle sur le plan au début de la partie.

2. Les zones d'océan et les espaces du reste du Monde ne sont pas utilisés dans ce scénario. Ne distribuez pas de trésors, aucune puissance ne reçoit de trésor du nouveau Monde.

3. L'Ottoman et l'Espagne sont en guerre au début du scénario. Sautez les Segments Négociation et Guerre de la Phase Diplomatie pendant chaque tour de ce scénario. Les seules déclarations de guerre qui peuvent être faites sont celles faites pendant la Phase Actions par le jeu de la carte d'origine Ottoman OTTOMAN TRIBUTE.

4. Le St-Empire est considéré comme une puissance mineure dans ce scénario. (N'utilisez pas les règles des parties à 4 ou 5 joueurs pour activer le St-Empire, ainsi il ne reçoit aucune main de cartes dans ce scénario d'apprentissage). Il se conforme à toutes les règles pour les puissances mineures du chapitre 24 des règles avec ces trois exceptions :

(a) ne placez aucun marqueur de contrôle Espagnol sur les espaces d'origine du St-Empire s'il est activé comme allié de l'Espagne.

(b) L'Espagne peut payer une rançon par chef du St-Empire capturé pendant la partie. Dans ce cas, l'Ottoman reçoit une carte piochée de la main Espagnole mais le chef revient toujours dans la capitale du St-Empire (ou dans un centre d'origine) selon 9.3.

(c) L'Espagne peut construire des réguliers *et des mercenaires* du St-Empire selon les règles du chapitre 24.3.

5. Pour ce scénario (seulement), l'Ottoman peut ajouter de l'influence diplomatique à la Papauté pour essayer de désactiver cette puissance mineure. Si l'Espagne gagne le contrôle de la Papauté par le jeu de l'événement obligatoire PAPAL BULL, l'Espagne ne peut bénéficier que du quatrième avantage indiqué (récupération de HOLY LEAGUE) ou d'aucun bénéfice du tout (les trois premiers ne sont pas disponibles dans ce scénario).

6. Les règles suivantes *ne* sont pas utilisées dans ce scénario :

- 16.5 Piraterie dans le reste du Monde
- 16.6 Circumnavigation
- 16.7 Anvers and Rotterdam
- 17.4 Expéditions
- 17.5 Forteresses
- 18. Conflits religieux
- 19. Espionnage
- 20.2 Défausse des trésors inutilisés
- 20.3 Marqueurs d'unités navales prêtées
- 20.5 Marqueurs d'alliance des puissances majeures
- 20.8 Réinitialisation de l'espionnage
- 20.10 Formation de la Ligue Catholique
- 21. Mariage
- 22. Patronage
- 23.3 Angleterre
- 23.4 France
- 23.5 St-Empire
- 23.6 Protestant
- 23.7 Cartes de guerre à l'étranger

Ces règles spéciales montrent que les actions suivantes de l'Ottoman ne peuvent pas être utilisées :

- Construction de forteresse
- Construction d'expédition
- Collecte de renseignements
- Infiltré opérationnel
- Assassinat
- Patronage d'artiste ou de scientifique

Les actions suivantes de l'Espagne ne peuvent pas être utilisées :

- Construction de patrouille
- Construction de forteresse
- Amélioration de l'Armada
- Sermon de prédication
- Suppression de l'hérésie
- Collecte de renseignements
- Infiltré opérationnel
- Assassinat
- Rébellion Catholique Anglaise
- Patronage d'artiste ou de scientifique

En plus de la Phase Diplomatie, les Phases Evaluation des mariages et Patronage sont également ignorées dans ce scénario.



Le siège de La Rochelle

Scénario de Campagne

Description

Le scénario de campagne est la version la plus longue du jeu, couvrant les 40 années où, à la fois, Elisabeth a régné en Angleterre et Philippe II était Roi d'Espagne.

Longueur d'une partie

7 Tours : Tour 1 (1559) au Tour 7 (1598)

Préparation de la partie

Ottoman

Istanbul..... Mehmed, Piyale Pasha, 8 réguliers,
2 cavaleries, 3 galères, MCC
Salonica [Salonique]..... 1 régulier, MCC
Athens [Athènes]..... 1 régulier, MCC
Scutari [Shkodër]..... 1 cavalerie
Belgrade..... 1 régulier, MCC
Buda..... 2 réguliers, MCC
Algiers [Alger]..... Dragut, 2 réguliers, 3 pirates, MCC

MCC sur la carte puissance : 4

Canal de Suez : 0 tentative

Capitaines corsaires disponibles : Murat Reis

Espagne

Madrid..... Duc d'Alva, 3 réguliers, MCC
Barcelona [Barcelone]..... 1 régulier, MCC
Seville/Cádiz [Séville/Cadix]..... 1 galion, MCC
Oran..... 1 régulier
Milan..... 2 réguliers, MCC
Genoa [Gênes]..... 1 régulier, MCC
Ravenna [Ravenne]..... MCH
Ancona [Ancône]..... MCH
Rome..... MCC
Naples..... 1 régulier, MCC
Messina [Messine]..... 2 galères
Malta [Malte]..... 2 réguliers (Chevaliers de St-Jean),
MCC
Alkmaar..... MCH

Haarlem..... MCH
Amsterdam..... MCC
Rotterdam..... MCH
Utrecht..... MCH
Arnhem..... MCH
Brielle..... MCH
Antwerp [Anvers]..... 1 régulier (Wallon), MCC
's-Hertogenbosch [Bois-le-Duc].. MCH
Flushing [Flessingue]..... MCH
Ghent [Gand]..... mch
Brussels [Bruxelles]..... 1 régulier, MCC
Maastricht..... MCH

MCC sur la carte puissance : 3

Forteresses reste du Monde : 1 marqueur forteresse.

Trésors en main : 1 (pioché au hasard avant le début de la partie).

Angleterre

London [Londres]..... 2 réguliers, mcc
Portsmouth..... 1 galion
Bristol..... 1 régulier, mcc
York..... mcc
Berwick..... 2 réguliers, 1 galion, MCH
Dublin..... 1 régulier, MCC

MCC sur la carte puissance : 3

Capitaines corsaires disponibles : Hawkins

France

Paris..... Montmorency, 3 réguliers, MCC
Calais..... 1 galion, MCC
Rouen..... mcc
Metz..... 1 régulier, MCC
Lyon..... 1 régulier, MCC
Marseille..... 1 régulier, MCC
Bordeaux..... 1 régulier
La Rochelle..... mch
Nantes..... mch
Amboise..... mch
Brest..... 1 galère
Edinburgh [Edimbourg]..... 1 régulier, MCC
Glasgow..... MCH
Stirling..... MCH
Perth..... mch

MCC sur la carte puissance : 2

Capitaines corsaires disponibles : le Testu, Villegaignon. Partagés avec le Protestant : de Sores, le Clerc.

St-Empire

Vienna [Vienne]..... Schwendi, 2 réguliers, 2 mercs,
MCC, Capitale du St-Empire
Prague..... 1 régulier, MCC
Augsburg [Augsbourg]..... 1 régulier, mcc
Frankfurt [Francfort]..... 1 régulier, mcc
Szigetvar..... Zrinyi, 1 régulier
MCC sur la carte puissance : 4
Mercenaires à louer : 4 mercs
Capitaines corsaires disponibles : Henszlein

Protestant – Hollandais

MCC sur la carte puissance : 3
Capitaines corsaires disponibles : Laudonnière. Partagés avec la France: de Sores, le Clerc.

Protestant – Huguenot

MCC sur la carte puissance : 5
Chefs hors du plan : Coligny

Irlande

Aucune force au début (elles entrent quand l'Irlande est activée)

Papauté

Ravenna [Ravanne]..... 1 régulier
Rome..... 2 réguliers
Messina [Messine]..... 1 galère

Portugal

Lisbon [Lisbonne]..... 1 régulier, 1 galion

Ecosse

Aucune force au début (elles entrent avec l'événement SCOTTISH LORDS REBEL)

Venise

Venice [Venise]..... 2 réguliers, 3 galères
Candia [Candie/Héraklion]..... 1 régulier
Cyprus [Chypre]..... 1 régulier

Indépendants

Florence..... 1 régulier
Tunis..... 1 régulier

Carte Mariages Royaux

Mariable, Eligibilité 5 : Elisabeth I^{re}

Mariable, Eligibilité 3 : Philippe II

Mariable, Eligibilité 2 : Don Carlos, Elisabeth de Valois, Charles II, Guillaume d'Orange

Mariable, Eligibilité 1 : Leicester, Anne de Saxe, Comte d'Arran

Avant la période couverte dans la partie, Catherine de Médicis a accepté de marier sa fille Elisabeth de Valois à Philippe II d'Espagne. Aucun des deux joueurs n'est obligé de suivre cet accord. Toutefois, comme indiqué dans le bonus de mariage de Philippe II, si l'accord est rompu par l'un ou l'autre camp, l'Espagne pioche une carte de moins au tour 2.

Piste de score : Protestant 1, Angleterre 6, St-Empire 8, France 9, Ottoman 11, Espagne 17

Carte Patronage**Artistes actuellement disponibles :**

Ottoman : Sinan

Espagne : Titien, Bautista

France : Clouet, de L'Orme

Protestant : Bruegel

D'Italie : Palladio

Scientifiques actuellement disponibles :

Ottoman : Seydi ali Reis

Espagne : Herrera

Angleterre : Dee

France : Le Testu

St-Empire : Mercator

Protestant : Le Moyne

D'Italie : Bellaso

Marqueurs PV : Les 19 (13 pour les artistes, 6 pour les scientifiques)

Bonus de science : Les 9

Carte Espaces Protestants

Espaces Protestants : 18

Table Statut diplomatique :

- L'Espagne et la Papauté sont alliées.
- La France et l'Ecosse sont alliées.
- L'Ottoman et l'Espagne sont en guerre.
- L'Angleterre et la France sont en guerre.

On ne peut mettre fin à aucune de ces 2 guerres pendant les négociations du Tour 1.

Table Influence Diplomatique

Papauté : Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Espagne 1

Venise : Influence Espagne 0, Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Ottoman 2

Ecosse : Influence Angleterre 0, Influence France 0, Influence Protestant 1

Irlande : Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Espagne 1, Influence Angleterre 2

Cartes en jeu

Si vous jouez à 6 joueurs, toutes les cartes *sauf* celles-ci sont en jeu :

#4 GERMAN INTERVENTION

#37 THE SUBLIME PORTE

Pour les parties à 5 joueurs ou moins, voir le chapitre ci-dessous "Parties avec 2 à 5 joueurs". Veuillez remarquer que plusieurs cartes sont ajoutées au jeu après le Tour 1, comme indiqué dans le coin en haut à droite de chaque carte.



La Révolte Hollandaise commence

Scénario de Tournoi

Description

Le scénario de tournoi est une version abrégée du jeu qui saute les deux premiers tours et met chacune des six puissances en mesure de briguer la victoire en juste quelques tours de jeu.

Longueur d'une partie

4 Tours : Tour 3 (1570) au Tour 6 (1593)

Préparation de la partie

Ottoman

Istanbul..... Mehmed, Piyale Pasha, 6 réguliers, 1 cavalerie, 5 galères, MCC
 Salonika [Salonique]..... 1 régulier, MCC
 Athens [Athènes]..... 1 régulier, MCC
 Belgrade..... 1 régulier, MCC
 Buda..... 2 réguliers, MCC
 Djerba/Tripoli..... Uluch Ali, 3 pirates
 Tunis..... 2 réguliers, MCC
 Algiers [Alger]..... 2 réguliers, MCC
 Granada [Grenade]..... 2 réguliers (Morisco)

MCC sur la carte puissance : 3

Canal de Suez : 0 tentative

Case Bonus PV : +1 PV Artiste (*Elegy for Suleiman* de Baki)

Dirigeant actuel : Selim II (placez la carte #6 sur l'image de Suleiman I)

Capitaines corsaires disponibles : Murat Reis

Espagne

Madrid..... Don John, 2 réguliers, 2 mercs, MCC
 Barcelona [Barcelone]..... 1 régulier, 1 galère, MCC
 Seville/Cádiz [Séville/Cadix]..... MCC
 Gibraltar..... Marqueur agitation
 Granada [Grenade]..... Marqueur agitation
 Cartagena [Carthagène]..... Marqueur agitation, 1 galère
 Oran..... 1 régulier
 Milan..... 1 régulier, 1 merc, MCC

Genoa [Gênes]..... 1 régulier, 1 galère, MCC
 Venice [Venise]..... MCC
 Zara [Zadar]..... MCH
 Ravenna [Ravenne]..... MCH
 Ancona [Ancône]..... MCH
 Rome..... MCC
 Naples..... 1 régulier, MCC
 Messina [Messine]..... 1 galère
 Malta [Malte]..... 1 régulier (Chevaliers de St-Jean), MCC
 Corfu [Corfou]..... MCH
 Candia [Candie/Héraklion]..... MCH
 Cyprus [Chypre]..... Marqueur +1 PV Chypre, MCH
 Florida [Floride]..... MCH
 Alkmaar..... mch
 Haarlem..... MCH
 Amsterdam..... mcc
 Rotterdam..... MCH
 Utrecht..... 1 régulier, MCH
 Arnhem..... MCH
 Brielle..... mch
 Antwerp [Anvers]..... 2 réguliers (Wallon), MCC
 's-Hertogenbosch [Bois-le-Duc]..... MCH
 Flushing [Flessingue]..... mch
 Ghent [Gand]..... MCH
 Brussels [Bruxelles]..... Duc d'Alva, 1 régulier, MCC
 Maastricht..... MCH

MCC sur la carte puissance : 2

Forteresses reste du Monde : 1 marqueur forteresse.

Jésuites : 1 disponible

Escorte de la Flotte des Indes : 1 Galion

Trésors en main : 2 (piochés au hasard avant le début de la partie).

Angleterre

London [Londres]..... Leicester, 3 réguliers, 1 galion, mcc
 York..... 1 régulier, mcc
 Bristol..... 1 régulier, mcc
 Portsmouth..... 1 galion
 Plymouth..... 1 galion
 Dublin..... 1 régulier, MCC
 Berwick..... MCH

MCC sur la carte puissance : 3

Mary Reine des Ecosais : Mary Reine des Ecosais capturée

Walsingham : Inutilisé

Case Bonus PV : Deux +1 PV Reine vierge, +1 PV Piraterie

Capitaines corsaires disponibles : Hawkins, Drake

Trésors en main : 1 (pioché au hasard avant le début de la partie).

France

Paris..... Henri III, 1 régulier, 2 mercs, MCC
 Calais..... 1 régulier, MCC
 Rouen..... 1 galion, MCC
 Metz..... 1 régulier, MCC
 Lyon..... MCC

Marseille..... 1 régulier, MCC
 Bordeaux..... 1 régulier
 Rennes..... mch
 Nantes..... mch
 Amboise..... mch
 Poitiers..... mch
 Limoges..... mch
 Montpellier..... mch
 Avignon..... mch

MCC sur la carte puissance : 4

Mariage Valois à arranger : Elisabeth de Valois

Case Bonus PV : PV Paris Tour 1, PV Paris Tour 2

Capitaines corsaires disponibles : le Testu. Partagés avec le Protestant : de Sores.

Hors jeu : Montmorency, Villegaignon, le Clerc

St-Empire

Vienna [Vienne]..... Schwendi, 2 réguliers, 2 mercs, MCC, Capitale du St-Empire

Prague..... 1 régulier, MCC

Augsburg [Augsbourg]..... 1 régulier, mch

Frankfurt [Francfort]..... 1 régulier, mch

MCC sur la carte puissance : 4

Mercenaires à louer : 4 mercs

Capitaines corsaires disponibles : Henszlein

Hors jeu : Zrinyi

Protestant – Hollandais

MCC sur la carte puissance : 3

Chefs hors du plan : Guillaume d'Orange

Case Bonus PV : +2 PV Artiste Peintre (*Fight between Carnival and Lent* de Bruegel)

Capitaines corsaires disponibles : Laudonnière. Partagés avec la France: de Sores.

Protestant – Huguenot

La Rochelle..... Coligny, 1 régulier, 2 mercs, mch, Capitale Huguenote

Cognac..... mch

Toulouse..... 1 régulier, Forteresse, mch

Bayonne..... 1 régulier, mch

Edinburgh [Edimbourg]..... mch

Perth..... mch

Stirling..... mch

Glasgow..... MCH

MCC sur la carte puissance : 3

Trésors en main : 1 (pioché au hasard avant le début de la partie).

Irlande

Aucune force au début (elles entrent quand l'Irlande est activée)

Papauté

Ravenna [Ravenn]..... 1 régulier

Rome..... 2 réguliers

Messina [Messine]..... 1 galère

Portugal

Lisbon [Lisbonne]..... 1 régulier, 1 galion

Ecosse

Edinburgh [Edimbourg]..... 2 réguliers

Venise

Venice [Venise]..... 2 réguliers, 3 galères

Candia [Candie/Héraklion]..... 1 régulier

Cyprus [Chypre]..... 1 régulier

Indépendants

Florence..... 1 régulier

Cartes en jeu

MORISCO REVOLT (Carte #28)

Carte Mariages Royaux

Mariable, Eligibilité 3 : Elisabeth I^{re}, Marguerite de Valois, Henri III (Anjou), Henry IV (Navarre)

Mariable, Eligibilité 2 : Philippe II, Charles IX, Anne d'Autriche, Elisabeth d'Autriche, Guillaume d'Orange

Mariable, Eligibilité 1 : Leicester

Remarque : Elisabeth I^{re}, Philippe II et Charles IX commencent tous le scénario en dessous de leurs valeurs d'éligibilité imprimées (ayant chuté en éligibilité aux Tours 1 et/ou 2).

Piste de score : St-Empire 8, France 10, Protestant 10, Angleterre 11, Ottoman 14, Espagne 15

Carte Patronage

Artistes actuellement disponibles :

Ottoman : Sinan

Espagne : Titien, Bautista

Angleterre : Hilliard

France : Clouet, Ronsard, de L'Orme

St-Empire : Arcimboldo

Protestant : Marnix

D'Italie : Palladio, Tintoretto

Scientifiques actuellement disponibles :

Ottoman : Taqi al-Din, Seydi ali Reis

Espagne : Herrera

Angleterre : Dee

France : Le Testu

St-Empire : Brahe, Mercator

Protestant : Le Moine

D'Italie : Bellaso

Marqueurs PV : 17 (11 pour les artistes, 6 pour les scientifiques). Tous sauf +2 PV Peintre (*Fight between Carnival and Lent*) et +1 PV Artiste (*Elegy for Suleiman*)

Bonus de science : Les 9

Carte Espaces Protestants

Espaces Protestants : 30

Table Statut Diplomatique :

- L'Espagne et la Papauté sont alliées.
- L'Espagne et Venise sont alliées.
- L'Ottoman et l'Espagne sont en guerre.
- La France et le Protestant sont en guerre.

On ne peut mettre fin à aucune de ces 2 guerres pendant les négociations du Tour 3 (le premier tour de ce scénario).

Table Influence Diplomatique

Papauté : Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Espagne 1
Venise : Influence Espagne 0, Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Ottoman 2
Ecosse : Influence Angleterre 0, Influence France 0, Influence Protestant 1
Irlande : Influence France 0, Influence St-Empire 0, Influence Espagne 1, Influence Angleterre 2

Cartes en jeu

Retirez ces cartes de la partie quand vous préparez ce scénario (elles sont des événements qui sont considérés comme s'étant produits aux Tour 1 ou 2) :

#11 DRAGUT FALLS

#58 JEANNE OF NAVARRE

Si vous jouez à 6 joueurs, toutes les autres cartes sont en jeu sauf les deux suivantes (elles ne sont utilisées que dans des parties à moins de 6 joueurs) :

#4 GERMAN INTERVENTION

#37 THE SUBLIME PORTE

Pour les parties à 5 joueurs ou moins, voir le chapitre ci-dessous "Parties avec 2 à 5 joueurs". Veuillez remarquer que plusieurs cartes sont ajoutées au jeu après le Tour 3, comme indiqué dans le coin en haut à droite de chaque carte.

Règles spéciales

1. L'événement MORISCO REVOLT a été joué par l'Ottoman contre l'Espagne avant le début du scénario. Si cet événement cause une propagation de l'agitation pendant la Phase Hiver, le joueur Ottoman (ou l'Angleterre si l'Ottoman est inactif dans une partie à 4 joueurs) doit choisir les espaces additionnels dans lesquels se propage l'agitation.

FIXATION DE VOTRE PROPRE LIMITE DE TEMPS

Le système de PV utilisé dans *Virgin Queen* permet aux joueurs de déclarer un gagnant à la fin d'un tour même si aucun des types de victoire indiqués dans le chapitre 25 du livret de règles n'a été déclenché. Le principe de base à conserver à l'esprit est que les totaux de PV ne sont pas équilibrés avant la fin du Tour 4 (pour donner le temps au Protestant de rattraper les autres puissances). Ainsi, dans la Phase Détermination de la victoire des tours 4 à 7, les joueurs sont libres de terminer la partie et d'attribuer la victoire au joueur avec le total de PV le plus élevé. Les égalités pour le total le plus élevé sont résolues comme indiqué dans le chapitre 23.3 (victoire standard). En raison des possibilités d'égalité, les joueurs doivent être sûrs d'enregistrer les totaux de PV à la fin de chaque tour de jeu (même à la fin des tours antérieurs au Tour 4).

Ainsi, les joueurs peuvent utiliser le système de PV de *Virgin Queen* pour tailler leur session de jeu selon le temps disponible pour leur groupe de joueurs. Voici quelques exemples de manières parfaitement légitimes et équilibrées de jouer la partie :

- Commencez avec la préparation du scénario de campagne et jouez pendant 6 heures, puis déclarez un gagnant à la fin du premier tour qui se termine après la marque des 6 heures (tant que c'est au moins la fin du Tour 4).

- Commencez avec la préparation du scénario de campagne et jouez jusqu'à la fin du Tour 5 (après 7 heures de jeu).
- Commencez avec la préparation du scénario de tournoi et jouez pendant 4 heures, puis déclarez un gagnant à la fin du premier tour qui se termine après la marque des 4 heures.

Les groupes sont encouragés à avoir un accord ferme sur les limites pour leur session de jeu avant de commencer à jouer.

PARTIES AVEC 2 A 5 JOUEURS

Le livret de règles de *Virgin Queen* suppose une partie à 6 joueurs, un pour chaque puissance. Cependant, le jeu a été conçu et testé pour jouer avec moins de joueurs (2, 3, 4, ou 5), en utilisant les modifications de règles de ce chapitre. En outre, il y a un scénario d'apprentissage qui est une manière additionnelle de jouer avec juste deux participants. Les règles spéciales pour cette méthode de jeu à deux joueurs sont indiquées avec le scénario d'apprentissage plutôt que dans ce chapitre.

Configurations

Les affectations des puissances aux joueurs dans les parties à moins de 6 joueurs sont données ci-dessous. Les puissances qui ne sont pas directement contrôlées par des joueurs mais peuvent être activées pour un moment par l'influence diplomatique sont listées comme "Puissances majeures activées" ci-dessous.

2 joueurs

Joueur 1 : Espagne et France

Joueur 2 : Angleterre et Protestant

Puissance majeures activées : Ottoman, St-Empire. L'Ottoman commence allié à l'Angleterre.

Cartes ajoutées au jeu : GERMAN INTERVENTION, THE SUBLIME PORTE.

Cartes retirées de la partie : GRAND VIZIER, OTTOMAN TRIBUTE, HOLY ROMAN INTERCESSION, PATRON OF ARTS & SCIENCES, WAR WITH POLAND, WAR IN PERSIA.

Récompenses Patronage retirées de la partie : *Suleimaniye Mosque* (+3 PV Architecte), *Elegy for Suleiman* (+1 PV Artiste), *Vertumnus* (+1 PV Artiste), *Laws of Planetary Motion* (+2 PV Scientifique), *Mirror of Countries* (+1 PV Scientifique), *Excavation* (Bonus de science).

Royaux retirés de la partie : Rodolphe II

Capitaines corsaires retirés de la partie : Murat Reis, Henszlein.

Artistes/Scientifiques retirés de la partie : Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler.

Au début, changement de l'influence diplomatique : L'Angleterre, la France et le Protestant commencent avec 1 influence sur le St-Empire (leur permettant de conclure un accord de mariage).

3 joueurs

Joueur 1 : Espagne

Joueur 2 : Angleterre et Protestant

Joueur 3 : France

Puissance majeures activées : Ottoman, St-Empire. L'Ottoman commence allié à l'Angleterre.

Cartes ajoutées au jeu : GERMAN INTERVENTION, THE SUBLIME PORTE.

Cartes retirées de la partie : GRAND VIZIER, OTTOMAN TRIBUTE, HOLY ROMAN INTERCESSION, PATRON OF ARTS & SCIENCES, WAR WITH POLAND, WAR IN PERSIA.

Récompenses Patronage retirées de la partie : *Suleimaniye Mosque* (+3 PV Architecte), *Elegy for Suleiman* (+1 PV Artiste), *Vertumnus* (+1 PV Artiste), *Laws of Planetary Motion* (+2 PV Scientifique), *Mirror of Countries* (+1 PV Scientifique), *Excavation* (Bonus de science).

Royaux retirés de la partie : Rodolphe II

Capitaines corsaires retirés de la partie : Murat Reis, Henszlein.

Artistes/Scientifiques retirés de la partie : Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler.

Au début, changement de l'influence diplomatique : L'Angleterre, la France et le Protestant commencent avec 1 influence sur le St-Empire (leur permettant de conclure un accord de mariage).

4 joueurs

Joueur 1 : Espagne

Joueur 2 : Angleterre

Joueur 3 : France

Joueur 4 : Protestant

Puissance majeures activées : Ottoman, St-Empire. L'Ottoman commence allié à l'Angleterre.

Cartes ajoutées au jeu : GERMAN INTERVENTION, THE SUBLIME PORTE.

Cartes retirées de la partie : GRAND VIZIER, OTTOMAN TRIBUTE, HOLY ROMAN INTERCESSION, PATRON OF ARTS & SCIENCES, WAR WITH POLAND, WAR IN PERSIA.

Récompenses Patronage retirées de la partie : *Suleimaniye Mosque* (+3 PV Architecte), *Elegy for Suleiman* (+1 PV Artiste), *Vertumnus* (+1 PV Artiste), *Laws of Planetary Motion* (+2 PV Scientifique), *Mirror of Countries* (+1 PV Scientifique), *Excavation* (Bonus de science).

Royaux retirés de la partie : Rodolphe II

Capitaines corsaires retirés de la partie : Murat Reis, Henszlein.

Artistes/Scientifiques retirés de la partie : Sinan, Seydi ali Reis, Taqi al-Din, Baki, Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler.

Au début, changement de l'influence diplomatique : L'Angleterre, la France et le Protestant commencent avec 1 influence sur le St-Empire (leur permettant de conclure un accord de mariage).

5 joueurs

Joueur 1 : Ottoman

Joueur 2 : Espagne

Joueur 3 : Angleterre

Joueur 4 : France

Joueur 5 : Protestant

Puissance majeures activées : St-Empire.

Cartes ajoutées au jeu : GERMAN INTERVENTION.

Cartes retirées de la partie : HOLY ROMAN INTERCESSION, PATRON OF ARTS & SCIENCES, WAR WITH POLAND, THE SUBLIME PORTE.

Récompenses Patronage retirées de la partie : *Vertumnus* (+1 PV Artiste), *Laws of Planetary Motion* (+2 PV Scientifique).

Royaux retirés de la partie : Rodolphe II

Capitaines corsaires retirés de la partie : Henszlein.

Artistes/Scientifiques retirés de la partie : Mercator, Arcimboldo, Brahe, Spranger, Kepler.

Au début, changement de l'influence diplomatique : L'Angleterre, la France et le Protestant commencent avec 1 influence sur le St-Empire (leur permettant de conclure un accord de mariage).

Contrôler 2 puissances

Des restrictions additionnelles sont imposées à chaque joueur qui contrôle deux puissances :

- Un joueur ne peut jamais utiliser une puissance pour initier la piraterie sur l'autre puissance contrôlée par le même joueur.
- Un joueur ne peut jamais faire déclarer la guerre par une de ses puissances à l'autre.
- Un joueur ne peut jamais attribuer une pioche de carte(s) ou des mercenaires d'une de ses puissances à l'autre.

Toutefois, les deux puissances contrôlées par un joueur unique peuvent s'allier et se prêter des unités navales.

Puissances majeures activées

Comme indiqué ci-dessus, les puissances Ottoman et/ou St-Empire seront des puissances majeures qui doivent être activées dans des parties à moins de 6 joueurs. Cette activation fonctionne d'une manière similaire aux cinq puissances mineures (dont l'activation et la désactivation sont décrites dans le chapitre 24 du livret de règles de *Virgin Queen*). Les puissances majeures qui sont activement contrôlées par des joueurs dépensent des PC dans l'action Achat d'influence diplomatique pour avancer les marqueurs d'influence sur les pistes de l'Ottoman et du St-Empire. Puis, quand l'événement approprié est joué, leur statut diplomatique est évalué, juste comme dans 24.6. Leur statut diplomatique est également évalué si une puissance déclare la guerre à une puissance majeure inactive (il peut ainsi être déterminé quel joueur contrôlera la puissance cible de la DdG pendant le conflit). Retirez la puissance déclarant la guerre et chaque puissance listée comme "Désactivant" de celles prises en compte pendant cette évaluation de statut diplomatique.

Préparation de l'influence Diplomatique

Préparez les marqueurs pour ces puissances sur la Table Influence Diplomatique si elles sont des puissances activées comme suit :

Ottoman : Influence Angleterre 0, Influence France 0, Influence Protestant 0, Influence Espagne 1

St-Empire : Influence Angleterre 0, Influence France 0, Influence Protestant 0, Influence Espagne 1, Influence Ottoman 3

Activation

Suivez ces étapes quand vous activez une puissance majeure (au lieu des étapes habituelles pour l'activation d'une puissance mineure) :

1. Enregistrement des PV de base : Placez le marqueur "PV ligne de base" sur la piste de score sur la même case que le marqueur de PV primaire pour la puissance majeure en cours d'activation. Ce marqueur restera en place jusqu'à ce que cette puissance soit désactivée ou que le marqueur soit ajusté dans une prochaine Phase Détermination de la victoire.

2. Placement d'un marqueur "Allié d'une puissance majeure" : Ajoutez un marqueur "Allié d'une puissance majeure" dans la case qui correspond à ces puissances sur la Table Statut diplomatique.

3. Défense coordonnée : Si cette puissance principale est activée en réponse à une DdG, le joueur gagnant le contrôle peut choisir que sa puissance majeure entre dans le conflit du côté de la cible de la DdG. Ajoutez un marqueur En guerre entre la puissance gagnante et la puissance déclarant la guerre (même si ces puissances étaient précédemment alliées).

4. Déclaration de nouvelles guerres : Le joueur gagnant le contrôle peut choisir que cette puissance majeure nouvellement activée déclare la guerre à n'importe quelle puissance majeure qui n'est pas son alliée. Ajoutez un marqueur "En guerre" entre ces deux puissances.

5. Mise à jour de l'influence diplomatique : Placez des marqueurs d'influence pour la puissance activée sur la Table Influence Diplomatique dans toutes les cases d'influence par défaut pour cette puissance (20.8).

6. Distribution de cartes : Distribuez une main de cartes à la puissance nouvellement activée. Le nombre de cartes distribué est celui des éléments listés ci-dessous représentant le plus petit nombre :

- Le nombre de cartes que cette puissance recevrait des centres plus le bonus de cartes de son dirigeant au début du tour.
- Le nombre de cartes actuellement dans la main d'une puissance à qui elle vient de déclarer la guerre dans l'étape 4 (ignorez cette élément si elle n'a pas déclaré une telle DdG).
- Le nombre de cartes actuellement dans la main de la puissance qui a le plus de cartes en main.

Restrictions

Tant qu'elle est alliée, une puissance majeure activée fonctionne avec les restrictions suivantes :

- Elle ne peut pas effectuer d'action Patronage.
- Elle ne peut pas effectuer d'action Construction d'expédition.
- Elle ne peut pas effectuer d'action Espionnage. Aucun de ses chefs ne peut être la cible de l'action Assassinat.
- Une puissance majeure activée conduit la diplomatie normalement en faisant des annonces et en déclarant des guerres. Cependant, les restrictions pour "Contrôler 2 puissances" listées ci-dessus s'appliquent entre une puissance majeure activée et toutes les autres puissances contrôlées par le même joueur.

Une puissance majeure activée peut ajouter de l'influence diplomatique aux puissances mineures et gagner l'évaluation du statut diplomatique pour gagner des alliés ou faire que des puissances mineures soient désactivées (ou restent inactives).

Mariages

Si le St-Empire est activé, le joueur pilotant le St-Empire exécute tous les accords impliquant les Royaumes du St-Empire qui sont éligibles pour un mariage.

Si le St-Empire est inactif, ces Royaumes peuvent toujours faire l'objet d'accords de mariage. Une puissance avec au moins 1 point d'influence diplomatique sur le St-Empire peut dépenser 1 point d'influence pendant les annonces diplomatiques pour annoncer un accord de mariage avec un de ces Royaumes du St-Empire. Comme les annonces sont faites dans l'ordre d'impulsion, l'Espagne a typiquement la première chance pour un tel mariage, bien que si les Royaumes (et l'influence) sont disponibles, il n'y a aucune limite au nombre de puissances qui peuvent conclure un tel accord.

Hiver

Remplacements : Seule une puissance majeure active reçoit un régulier dans sa capitale pendant l'hiver. Les puissances mineures inactives ne reçoivent jamais d'unité à ce moment-là.

Marqueurs d'alliance puissances majeures : N'enlevez aucun marqueur "Allié d'une puissance majeure" pendant l'hiver. Enlevez chaque marqueur "Allié" placé pendant la Phase Diplomatie si une puissance majeure activée a annoncé ou confirmé un accord qui a inclus une alliance.

Points de victoire

Pendant chaque Phase Détermination de la victoire, passez en revue le total de PV de chaque puissance majeure activée.

Supérieur à la ligne de base : Si le total de PV est au moins 2 cases au-dessus du marqueur PV ligne de base pour cette puissance, des PV sont attribués à la puissance majeure alliée de cette puissance activée. Pour chaque 2 espaces pleins que le marqueur PV est au-dessus de la ligne de base, attribuez un marqueur bonus PV "1 PV puissance majeure activée" à l'allié. Après l'attribution de chacun de ces PV, déplacez le marqueur PV ligne de base de 2 cases vers le haut.

Inférieur à la ligne de base : Si le total de PV est au moins 2 cases au-dessous du marqueur PV ligne de base pour cette puissance, des PV négatifs sont attribués à la puissance majeure alliée de cette puissance activée. Pour chaque 2 espaces pleins que le marqueur PV est au-dessous de la ligne de base, attribuez un marqueur bonus PV "-1 PV puissance majeure activée" à l'allié. Après l'attribution de chacun de ces PV, déplacez le marqueur PV ligne de base de 2 cases vers le bas.

Considérations additionnelles :

- 1) Les joueurs doivent sauter le choix de la préférence religieuse secrète du joueur du St-Empire (et les gains de PV d'un tel choix) dans les parties à 4 ou 5 joueurs.
- 2) Une victoire militaire de l'Ottoman ou du St-Empire n'est pas possible quand il sert comme puissance majeure activée. Si une situation survient où le dernier marqueur de contrôle carré doit être placé sur le plan, placez un marqueur de contrôle hexagonal à la place. Si un marqueur de contrôle carré est plus tard renvoyé sur la carte puissance alors que ce marqueur hexagonal est toujours sur un centre, échangez les marqueurs pour maximiser le nombre de marqueurs de contrôle carrés sur le plan (mais continuez à laisser le dernier marqueur de contrôle carré sur la case Victoire automatique de la carte puissance).

Désactivation

Suivez ces étapes quand vous désactivez une puissance majeure (à la place des étapes habituelles pour la désactivation d'une puissance mineure) :

- Attribuez les marqueurs de bonus PV selon la procédure ci-dessus pour l'attribution des PV pour les puissances majeures activées pendant la Phase Détermination de la victoire (voir ci-dessus). Enlevez alors le marqueur PV ligne de base de cette puissance de la piste de score.
- Enlevez le marqueur "Allié d'une puissance majeure" de la case qui correspond à ces puissances sur la Table Statut diplomatique.
- Enlevez chaque marqueur "En guerre" entre cette puissance majeure en cours de désactivation et les autres puissances.
- Chaque unité des autres puissances est déportée si elle occupe un des espaces d'origine de la puissance en cours de désactivation. Déplacez chaque unité terrestre vers l'espace d'origine fortifié sous contrôle ami le plus proche et chaque unité navale vers le port sous contrôle ami le plus proche.
- Chaque unité terrestre de la puissance en cours de désactivation retourne dans un espace d'origine fortifié sous contrôle ami selon les règles de la Phase Hiver (20.2).
- Chaque chef et unité naval de la puissance en cours de désactivation retourne dans un port d'origine sous contrôle ami selon les règles de la Phase Hiver (20.2).
- Chaque carte actuellement dans la main de la puissance en cours de désactivation est immédiatement défaussée (même si cette puissance majeure va être immédiatement activée comme alliée d'une puissance majeure différente).
- Chaque marqueur d'influence de la puissance en cours de désactivation est retiré de la Table Influence Diplomatique.
- Si le St-Empire est en cours de désactivation et que la Papauté, Venise ou l'Irlande est une puissance mineure alliée du St-Empire, désactivez alors chacun de ces alliés.

ASTUCES PARTIES PAR COURRIEL

La majorité des tests de *Virgin Queen* a été effectuée par des parties jouées par courriel. La plupart des parties par courriel ont été jouées en utilisant **Cyberboard**, une application Windows qui sert comme assistant jeu de plateau PBEM (<http://cyberboard.brainiac.com>). Voici quelques astuces sur la façon d'utiliser les jeux PBEM plus efficacement, que vous utilisiez Cyberboard ou un autre utilitaire PBEM.

Interruptions de jeu

Les jeux PBEM se déroulent sans à-coup si chaque joueur joue son tour dans l'ordre d'impulsion et effectue cette impulsion avec un message électronique unique. Toutefois, des cartes combat et des cartes réponse peuvent être jouées par d'autres puissances pendant une impulsion, interrompant la partie. De plus, quand des unités terrestres ou navales se déplacent, les autres joueurs doivent prendre des décisions pour intercepter, éviter la bataille et se retirer derrière les fortifications. La meilleure manière de gérer ces situations est d'abord se rappeler que les seules opérations de jeu qui peuvent être interrompues sont :

- Action Déplacement de formation
- Action Déplacement naval
- Bataille rangée, combat naval et assaut

Il y a d'autres opérations qui impliquent un conflit direct entre des puissances (piraterie, tentative de conversion, rébellion, assassinat) mais aucune d'elles ne peut être interrompue.

Pour les actions Déplacement de formation et Déplacement naval, le joueur actif doit continuer ses actions Déplacement jusqu'à ce qu'il effectue un déplacement qui exige qu'un ennemi décide s'il intercepte, évite la bataille ou se retire derrière des fortifications. La partie doit alors être interrompue pour attendre la réponse ennemie. Dans les batailles rangées et les assauts, le joueur actif doit initier le combat et déclarer toutes les cartes combat qu'il a l'intention de jouer. Le jeu des cartes défensives et la résolution du combat est alors géré par le défenseur.

Jeu d'une carte réponse

Les interruptions les plus délicates à expliquer viennent du jeu des cartes réponse (car un joueur dans la partie peut jouer une réponse pendant l'impulsion d'un autre joueur). La gestion PBEM recommandée de certaines d'entre elles est décrite ci-dessous. Notez que plusieurs de ces recommandations causent des "rembobinages" d'actions de jeu au moment où la réponse se produit. Ce rembobinage est recommandé ainsi le jeu PBEM n'est pas arrêté en permanence en raison du jeu possible d'une carte réponse.

STORMS : Jouez juste après le courriel qui vous informe du déplacement, de l'assaut, de la piraterie ou du transport naval que cette carte arrête.

GREGORIAN CALENDAR, SULTAN'S HAREM : Jouez à toute interruption entre des impulsions.

REITERS : Gérer comme une carte combat (lui permettant d'être joué après que le combat est déclaré mais avant qu'il soit résolu).

GALLEASSES, HAND GUNS : Jouez juste après le courriel qui informe du combat naval ou de l'assassinat que cette carte modifiera.

JEANNE OF NAVARRE, SIR EDWARD STAFFORD, CATHERINE'S FLYING SQUADRON : Annulez un événement indiqué sur cette carte réponse juste après le courriel qui vous informe de son jeu. Vous n'êtes pas autorisé à attendre jusqu'à ce que vous ayez vu l'exécution complète de l'événement puis jouer cette réponse.



Elisabeth recevant les ambassadeurs Hollandais

NOTES DU CONCEPTEUR

Honnêtement, la popularité de *Here I Stand* avec la communauté des jeux de plateau stratégiques dans le monde entier n'était pas quelque chose que j'avais prévue. Je demandais à la communauté des jeux de guerre d'accepter un jeu qui était au moins autant sur les conflits religieux que sur les efforts militaires. Et je proposais aux joueurs Européens qu'ils pourraient aimer essayer un jeu de plateau historique avec un ensemble de règles aussi long que beaucoup de jeux de guerre "lourds". Toutefois, quelques années après la publication, il a été clair que le mélange de négociation, planification stratégique et récit historique incarné dans *Here I Stand (HIS)* avait frappé une corde sensible de ce public. Et il a voulu en voir plus.

Objectifs

Le travail sur *Virgin Queen* a commencé en examinant les forces et les faiblesses de *HIS*. J'ai trouvé ces éléments que j'ai voulu améliorer dans la suite :

- **Les tours de tous les joueurs doivent être rapides à résoudre.** (*HIS* a souffert de trop de temps d'attente pour les puissances militaires à cause de la résolution pas-à-pas des impulsions Papale et Protestante).
- **Nous avons eu besoin d'une mécanique qui soulage les nouveaux joueurs dans la négociation des premiers tours.** (Il est difficile d'engager des négociations diplomatiques quand vous venez d'apprendre un jeu de stratégie profond).
- **Plus de groupes apprécieraient un jeu qui aurait un meilleur système entre quatre et six joueurs.** (Les parties de *HIS* à quatre ou cinq joueurs ont tendu à être déséquilibrées en faveur des joueurs contrôlant deux puissances).
- **Le reste du Monde doit être plus interactif.** (Beaucoup de joueurs ont commenté qu'ils voulaient pouvoir manœuvrer leurs expéditions outre-mer et s'engager vraiment dans ce secteur additionnel du plan).

Nouvelles mécaniques

Avec ces objectifs à l'esprit, j'ai rapidement décidé que Les conversions religieuses devaient être résolues avec un lancer unique de dés, pas par un lancer *par espace* comme dans *HIS*. Oui, nous perdrons un certain détail, mais maintenant, 42 ans après que Luther a publié ses thèses, ses idées de réforme ont déjà pris racine en Angleterre, en France et aux Pays-Bas. La mécanique religieuse n'est plus de capturer la diffusion de la croyance réformée. Maintenant c'est plus au sujet du travail mis dedans par les Protestants (ou les Catholiques en Angleterre) pour exiger la tolérance de leur modèle de culte dans chacun de ces pays, indiscutablement un phénomène plus simple.

La plus grande addition à la diplomatie a été la capacité d'arranger des mariages. Les Royaumes sont la garantie diplomatique qui permet à ces accords d'avoir lieu : Le mécanisme de vieillissement qui force les Royaumes à perdre de l'éligibilité à chaque tour donne aux joueurs une grande incitation pour arranger des mariages aussi tôt que possible. Nous avons maintenant un système qui atteint notre but d'encourager les accords tôt dans la partie. Plus de mariages sont attachés aux histoires de Catherine de Médicis (dans sa quête de marier favorablement ses enfants) et d'Elisabeth (avec ses nombreux prétendants). Et ça a même été l'un des quelques nouveaux systèmes qui a rapidement bien fonctionné (la plupart des autres, en particulier les conversions religieuses, a vu 3 ou 4 itérations avant d'arriver à sa forme finale).

La mécanique d'influence diplomatique a jailli quand j'ai d'abord décidé de rétrograder la Papauté en puissance mineure. L'influence Espagnole a dominé les élections Papales au cours de cette période. Avec cela à l'esprit, j'ai décidé que le rôle du Pape serait meilleur s'il était représenté comme un bonus à partir d'une alliance avec une puissance mineure (pas comme un joueur indépendant). L'idée originale d'influence était que chaque PC dépensé achetait l'influence d'un cardinal qui siègerait au prochain conclave Papal. Les premiers essais ont montré de grandes promesses pour la mécanique. La synchronisation et la coordination des influences et de l'événement PAPAL BULL sont devenus un sujet fréquent pour des négociations. J'ai bientôt réalisé que l'expansion du rôle de l'influence pourrait rendre le recrutement d'une puissance mineure plus intéressant et nous donner une manière de mesurer avec succès une partie à 4 ou 5 joueurs.

Le dernier nouveau mécanisme à aborder était la piraterie dans le reste du Monde et la circumnavigation. Deux problèmes ont existé ici. Le premier était la représentation du plan. Nous avons besoin de la plupart de l'Europe à l'échelle de HIS, des Pays-Bas grandement détaillés et avons dû brancher cela d'une façon ou d'une autre à un plan de tous les océans du monde. Les premiers plans de test ont divisé le monde en quatre cartes séparées en utilisant des boîtes d'encart en cas de besoin. En arrivant, Mark Mahaffey a rapidement proposé l'idée d'un "cartogramme" tordant la géographie pour étalonner proportionnellement chaque secteur du plan selon son importance dans le jeu. C'est une solution merveilleuse : J'aime appeler le plan "Le monde de l'intérieur du cerveau de Philippe II".

Le deuxième problème a été de modéliser les pertes financières de l'Espagne à cause de la piraterie du Nouveau-Monde. J'ai bientôt réalisé que je ne devais pas essayer de modéliser la perte historique de revenu (qui était probablement de 5% ou moins). Si les pertes de trésor étaient basses dans le jeu, le joueur Espagnol ne s'inquiéterait pas et aucune puissance n'essaierait la piraterie avec aussi peu de chances de succès. Toutefois, en étudiant l'histoire de la période, ces capitaines corsaires ont évidemment eu un effet intéressant. Hawkins et Drake ont attiré l'attention et la colère de l'Espagne (prouvées par la campagne de l'Armada et la légende d'El Draque qui a surgi en Espagne pendant cette période). Ainsi, en dépit de l'effet économique mineur, il y avait certainement un impact psychologique important provoqué par Drake et ses chiens de mer semblables. En outre, du point de vue Anglais ou Huguenot, les richesses amenées par la piraterie étaient des sommes importantes. Ainsi, j'ai décidé que les récompenses de piraterie aussi significatives qu'un carte/trésor entier sont appropriées dans ce système de jeu où une carte représente plus une "occasion pour un changement historique" qu'un montant exact de monnaie. Tant que : Les puissances pirates peuvent attirer la colère du joueur Espagnol, le trésor gagné par les pirates leur vaut un investissement en PC et le joueur Espagnol a les outils défensifs pour limiter la piraterie avec le temps, le système est alors un succès.

Remerciements

Virgin Queen a été de nouveau un effort d'équipe énorme et je ne pourrai jamais créditer suffisamment tous ces gens qui m'ont aidé tout au long de ce chemin. Il y a maintenant plus de 110 joueurs dans notre groupe de testeurs Internet : Une équipe qui a travaillé dur à cinq itérations différentes du jeu sur plus de deux ans. Des douzaines d'autres joueurs ont essayé le jeu dans nos essais autour d'une table qui ont pris naissance pour beaucoup dans une convention locale au milieu de l'océan Atlantique.

Cependant je serais négligent de ne pas reconnaître les contributions spéciales de certains de nos testeurs les plus dédiés. Justin Rice et Rob Davidson ont suivi le jeu d'aussi près que n'importe qui pendant tout le processus. Justin est devenu champion du St-Empire et m'a aidé à mouler cette puissance dans quelque chose d'intrigant à jouer, Rob a été d'une valeur inestimable pour identifier les échappatoires, les exceptions et les clarifications nécessaires dans chaque système de règles peu après qu'elles soient venues en ligne. Et Joel Tamburo nous a rejoints vers la fin du processus et a proposé le système de trésors, un mécanisme majeur qui nous a aidé à accélérer le jeu et à lisser une partie de la gêne occasionnée par les de tailles main Espagnoles potentiellement grandes.

L'autre groupe de testeurs que je voudrais remercier sont ceux qui nous ont rejoints d'Europe. Comme anglophone, il est facile de laisser la vision Anglaise de la domination gagnée pendant cette période. J'ai voulu autant d'aide que possible de personnes d'Espagne, de France et des Pays-Bas pour vérifier une deuxième fois mon travail et être sûr de coller à une représentation équilibrée de la période qui supporterait l'examen minutieux du point de vue de ces autres nations. Heureusement, une telle aide est arrivée, particulièrement d'Ivan Mostinckx (Belgique), de Jose Luis Villarig et de Javier Morilla (Espagne).

En conclusion, je voudrais dédicacer *Virgin Queen* à mon père, Rod Beach, qui a disparu cette semaine. Papa était l'historien original de la famille, ayant obtenu une maîtrise d'histoire à l'Université de Columbia. La graine que Papa a plantée a poussé : La famille a depuis engendré un licencié en histoire, plusieurs membres de la famille calés en histoire et un concepteur de jeu avec un intérêt particulier pour le XVIème siècle en Europe. Nous avons attrapé le virus de l'histoire d'une manière sérieuse, suffisamment pour que ma fille Natalie soit le seul étudiant de son lycée à passer deux examens d'histoire avancée le même jour au printemps dernier. Merci en partie à la chance, elle est passée au travers des six heures d'écriture d'essais avec une mention. L'essai principal sur l'histoire Européenne était quelque chose avec laquelle elle s'était familiarisée au cours de ces dernières années : "Discutez les défis auxquels Elisabeth I^{re} a dû faire face comme monarque féminin dans l'Europe de la Renaissance ". Elle est assez sûre que cette question *Reine Vierge*-euse a été la clef de son fort score !

EXEMPLE DETAILLE DE PARTIE

Ce chapitre présente un exemple de l'activité au début d'une partie à cinq joueurs avec le scénario de tournoi. Dans le scénario de tournoi, la partie commence au Tour 3 avec la préparation indiquée plus tôt dans ce livret pour ce scénario particulier. Une partie à cinq joueurs est utilisée comme exemple pour présenter les règles pour les puissances majeures activées. Le Tour 3 est utilisé, ainsi les actions Espionnage peuvent être incluses. Chaque nouveau joueur est encouragé à préparer ce scénario et à le simuler pour devenir un expert de *Virgin Queen*.

TOUR 3

Phase Distribution des cartes :

Ajout de nouveaux personnages : Les chefs d'armée, les chefs navals, les capitaines corsaires, les Royaux, les artistes et les scientifiques ajoutés au Tour 3 ont déjà été indiqués dans la préparation pour ce scénario. Aucune action additionnelle n'est exigée pendant cette partie du tour.

Ajout de forteresses et de Jésuites : Une forteresse et un Jésuite devraient déjà être sur la carte de la puissance Espagnole suite à la préparation.

Ajout de nouvelles cartes au paquet : A cause du scénario, les cartes suivantes sont retirées de la partie :

#11 DRAGUT FALLS

#58 JEANNE OF NAVARRE

Comme c'est une partie à 5 joueurs, les cartes suivantes sont également retirées de la partie :

#34 HOLY ROMAN INTERCESSION

#35 PATRON OF ARTS & SCIENCES

#37 THE SUBLIME PORTE

#72 WAR WITH POLAND

Toutefois, cette carte est incluse car c'est une partie à 5 joueurs :

#4 GERMAN INTERVENTION

Chaque carte entrant au Tour 4, 5 ou 6 est également hors jeu.

Mélangez le paquet et distribuez les cartes. Les cartes sont distribuées aux joueurs comme suit :

Ottoman – 7 cartes (2 cartes d'origine, 4 des centres, 1 grâce au bonus de la carte Selim)

- #1 GRAND VIZIER (Origine, 5 PC)
- #2 OTTOMAN TRIBUTE (Origine, 5 PC)
- #9 FIRE SHIPS (Combat, 1 PC)
- #21 FOREIGN VOLUNTEERS (5 PC)
- #30 RULER FALLS ILL (3 PC)
- #79 SYNOD OF EMDEN (3 PC)
- #83 DUTCH REVOLT (Obligatoire, 2 PC)

Espagne – 8 cartes (1 carte d'origine, 6 des centres, 1 grâce au bonus de la carte Philippe II)

- #3 SPANISH ROAD (Origine, 5 PC)
- #13 REITERS (Réponse, 1 PC)
- #40 TILBURY SPEECH (Combat, 1 PC)
- #43 EXPERIENCED PILOT (Réponse, 1 PC)
- #46 SPANISH FURY (Réponse, 4 PC)
- #52 FOXE'S BOOK OF MARTYRS (2 PC)
- #53 GRAND TOUR (4 PC)
- #94 GOD'S SECRET AGENTS (3 PC)

Angleterre – 6 cartes (2 cartes d'origine, 3 des centres, 1 grâce au bonus de la carte Elisabeth I^{re})

- #4 GERMAN INTERVENTION (Obligatoire, 2 PC)
- #19 DIPLOMATIC MISCUE (3 PC)
- #31 TREACHERY! (5 PC)
- #36 VIRGIN QUEEN (Origine, 5 PC)
- #81 WALSINGHAM (Origine, 4 PC)
- #96 RICHARD TOPCLIFFE (3 PC)

France – 6 cartes (2 cartes d'origine, 4 des centres)

- #7 DESPERATE ASSAULT (Combat, 1 PC)
- #33 GOUVERNANTE DE FRANCE (Origine, 5 PC)
- #76 UNTIMELY DEATH (Obligatoire, 2 PC)
- #80 BLACK QUEEN (Origine, 5 PC)
- #85 MURAD III (Obligatoire, 2 PC)
- #98 SULTANA SAFIYE (3 PC)

Protestant – 5 cartes (1 carte d'origine, 4 des centres)

- #16 SULTAN'S HAREM (Réponse 5 PC)
- #32 CALVINIST ZEAL (Origine, 5 PC)
- #42 CATHERINE'S FLYING SQUADRON (Réponse, 2 PC)
- #84 HENRY III (DUKE OF ANJOU) (Obligatoire, 2 PC)
- #91 CIPHER KEY (2 PC)

Aucune main n'est distribuée au St-Empire car c'est une puissance majeure inactive.

Retour des trésors défaussés dans la réserve, ajout de nouveaux trésors, évaluation des richesses du Nouveau-Monde

4 trésors sont distribués dans la rangée de trésors Espagnole :

- 2 PC, 1 PC, 3 PC et 4 PC

3 trésors sont distribués dans la rangée de trésors Portugaise :

- 3 PC, 2 PC et Bonus de science

De par la préparation, 2 trésors sont distribués à l'Espagne :

- 4 PC et 3 PC

De par la préparation, 1 trésor est distribué à l'Angleterre :

- 2 PC

De par la préparation, 1 trésor est distribué au Protestant :

- 2 PC

Phase Diplomatie :

Segment Négociation – Tenue des négociations

Les joueurs se lèvent de la table et discutent des accords qu'ils voudraient annoncer. La présence de l'événement obligatoire DUTCH REVOLT dans la main de l'Ottoman est le premier sujet de discussion. S'il était joué au début du tour, l'Espagnol gagnerait 3 PV. Ainsi l'Ottoman approche le Protestant, offre de jouer SYNOD OF EMDEN comme événement tôt dans le tour et encourage le Protestant à suivre rapidement cet événement par une rébellion. En échange le Protestant donnera à l'Ottoman une pioche de carte, cet accord donnera à l'Ottoman 2 PC minimum ou la très précieuse carte SULTAN'S HAREM.

L'Espagne veut verrouiller un allié catholique fidèle, ainsi elle montre à la France qu'elle détient la carte GRAND TOUR. Elle offre de la jouer quand la France le souhaite au Tour 3 ou 4 si la France s'allie avec elle lors de ces deux tours. Une alliance ferme avec la France permettra à l'Espagne d'utiliser le déploiement de printemps ou la carte d'origine SPANISH ROAD pour se renforcer aux Pays-Bas. L'Espagne questionne également au sujet de la disponibilité de Marguerite de Valois pour un mariage avec Philippe. La France reporte sa décision, disant qu'elle "reviendra vers l'Espagne sur ce sujet".

Le Protestant est également intéressé par un mariage avec Marguerite car il recevrait une carte supplémentaire au prochain tour si elle épouse Henri de Navarre. Sachant qu'il doit commencer sa campagne religieuse aux Pays-Bas, le Protestant offre de jouer "pas plus de 2 cartes et trésors en France" ce tour-ci si la France marie Marguerite à Henri. Comme preuve de sa bonne foi, il montre à la France l'événement HENRY III (ANJOU) pour montrer clairement à la France qu'elle ne devrait pas essayer de marier Charles IX (puisque'il ne survivra pas au tour). La France accepte l'accord (et informe l'Espagne que Philippe devra regarder ailleurs pour une rencontre).

Enfin, la France est préoccupée à essayer de sécuriser un mariage pour Henri III. Elle suppose que Philippe utilisera un point d'influence diplomatique pour épouser une des deux princesses du St-Empire. Si Leicester épouse l'autre, la France n'aura aucune union pour Henri. Ainsi le joueur Français approche le joueur Anglais avec une offre. Si l'Angleterre ne marie pas Leicester à une princesse du St-Empire, la France jouera UNTIMELY DEATH contre une cible au choix de l'Angleterre, donnera à l'Angleterre 2 mercenaires ce tour-ci et une pioche de carte au prochain tour (la France ne veut pas donner une carte ce tour-ci parce qu'elle pourrait perdre la chance d'activer Venise avec l'événement SULTANA SAFIYE). Sachant que la basse éligibilité de Leicester rend peu probable qu'il gagnera des PV ou des cartes de son mariage, l'Angleterre accepte.

Segment Négociation – Annonce des accords

L'Ottoman annonce qu'il recevra une pioche de carte du Protestant.

L'Espagne annonce une alliance avec la France. L'Espagne dépensera 1 influence avec le St-Empire pour préparer un mariage entre Philippe II et Elisabeth d'Autriche.

L'Angleterre annonce la réception de 2 mercenaires de la France.

La France confirme les accords avec l'Espagne et l'Angleterre. L'alliance est formée et les 2 mercenaires arrivent à Londres en provenance de Paris. La France prépare un mariage entre Henri III et Anne d'Autriche en payant une influence sur le St-Empire. La France annonce également un mariage entre Marguerite et Navarre.

Le Protestant confirme l'accord avec l'Ottoman. CIPHER KEY est piochée de sa main par l'Ottoman. Il confirme également le mariage entre Marguerite et Navarre. Chacun des trois mariages est marqué en prenant les cartes de ces Royaumes et en empilant chaque couple près de la Table Mariages Royaux.

Segment Rançon

Ignorée : Aucun chef n'est capturé.

Segment Guerre

L'option est offerte à chacune des cinq puissances mais toutes refusent.

Phase Déploiement de printemps :

Ottoman : Défausse de OTTOMAN TRIBUTE. Sokollu Mehmed et 5 réguliers vers Finica.

Espagne : Don John, 2 réguliers, 2 mercenaires vers Cordoue.

Angleterre : Hawkins placé à Londres (pour faciliter la construction des galions de course). Défausse de la carte d'origine WALSINGHAM. 2 réguliers déployés à Dublin (il y en a maintenant là 3 en tout).

France : 1 régulier de Paris vers Orléans. Défausse de BLACK QUEEN (ainsi GOUVERNANTE DE FRANCE peut être utilisée pour bénir un prochain mariage).

Protestant : Rien. Le protestant n'a que 1 carte d'origine et ses unités sont contenues en France.

Phase Actions – Manche 1

Ottoman : #79 SYNOD OF EMDEN (3 PC). Jouée comme événement pour compléter l'accord négocié avec le Protestant. Repositionnez Arnhem, Utrecht et s'Hertogenbosch à l'influence religieuse Protestante. Compte d'espaces à 33 (aucun changement dans les PV). Carte retirée de la partie.

Espagne : #52 FOXE'S BOOK OF MARTYRS pour 2 PC. Action Suppression de l'hérésie aux Pays-Bas. 5 dés lancés : 4, 6, 6, 5 et 1. Repositionnez Arnhem, Utrecht, s'Hertogenbosch et Amsterdam à l'influence religieuse Catholique, ajout d'une agitation à Arnhem. Compte d'espaces à 29 (changement PV : +1 Espagne, -1 Angleterre, -1 Protestant).

Prolongation de l'impulsion avec un trésor 3 PC.

PC1 : Don John à Grenade avec 2 réguliers et 2 mercenaires. Bataille rangée avec 2 unités Morisco là. L'Espagne lance (5 dés = 4 dés pour les unités et 1 pour la valeur de combat de Don John) : 1, 3, 1, 5, 2 = 1 dégât. Morisco lance (3 dés = 2 dés pour les unités, 1 dé comme défenseur) : 6, 4, 2 = 1 dégât. L'Espagne perd 1 mercenaire et doit battre en retraite à Cordoue. Il reste 1 unité Morisco.

PC2 : Déplacement naval. Galères de Barcelone, Gênes et Carthagène vers le Golfe de Lyon, galères de Messine (1 Espagnole, 1 Papale) vers le Mer Tyrrhénienne, galères Vénitiennes vers l'Adriatique.

PC3 : Les 5 galères Espagnoles et Papales vers la Côte des Barbaresques, galères Vénitiennes vers la Mer Ionienne.

Angleterre : #31 TREACHERY! pour 5 PC.

PC1 : Ajout de 1 influence diplomatique sur le St-Empire (pour 2).

PC2 : Construction d'expédition avec Drake dans la Côte de Guinée.

PC3 : Déplacement naval. Drake vers les Antilles. Galion de Londres vers la Mer du Nord, galions de Portsmouth et Plymouth vers la Manche.

PC4-5 : Piraterie contre l'Espagne aux Antilles. Aucun dé de défense. Drake lance (4 dés = 2 pour le nombre de villages cible avec une expédition à pleine force, 2 pour la valeur de piraterie) : 1, 4, 5, 1 = 1 dégât. L'Espagne choisit d'attribuer 1 PV à l'Angleterre (à la place d'un trésor). L'Angleterre passe à 2 PV en piraterie (total 11 PV).

France : #33 GOUVERNANTE DE FRANCE comme événement (moitié haute). Ajout du marqueur +2 Festivités de mariage au mariage de Henri III (Anjou) et Anne d'Autriche. Carte piochée du paquet : #89 MARY QUEEN OF SCOTS (Réponse, 3 PC).

St-Empire : Actuellement inactif, l'impulsion est sautée.

Protestant : #16 SULTAN'S HAREM pour 5 PC.

PC1-2 : Sermon de prédication aux Pays-Bas. 5 dés lancés : 4, 1, 6, 4, 2. Conversion majeure de 6 utilisée pour neutraliser l'agitation produite par le 1. Repositionnement de Zutphen, Amsterdam et Haarlem. Compte d'espaces à 32 (changement PV : -1 Espagne, +1 Angleterre, +1 Protestant).

PV3-4 : Rébellion avec Amsterdam pour cible. Aucune unité Catholique donc succès automatique. Le Protestant gagne le contrôle politique d'Amsterdam, Haarlem, Alkmaar. (-1 PV pour l'Espagne, +3 PV pour le Protestant). 1 régulier et Guillaume d'Orange placés à Amsterdam.

PC5 : Construction de 1 mercenaire à Amsterdam.



Après l'impulsion du Protestant

Phase Actions – Manche 2

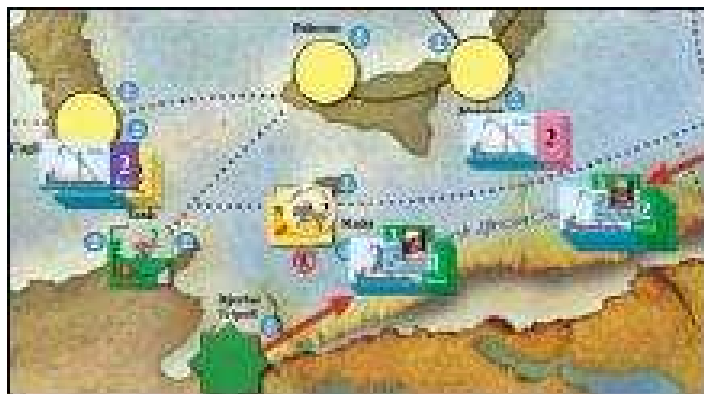
Ottoman : #21 FOREIGN VOLUNTEERS pour 5 PC.

PC1-2 : Construction de galère à Istanbul (il y a maintenant 6 galères là).

PC3 : Déplacement naval. Toutes les galères d'Istanbul vers la Mer Egée avec Piyale Pasha. Les galères Vénitiennes dans la Mer Ionienne peuvent intercepter mais ne le font pas.

PC4 : Déplacement naval. Toutes les galères de la Mer Egée se déplacent vers le Bassin Levantin avec Piyale Pasha. Encore une fois, les galères Vénitiennes dans la Mer Ionienne peuvent intercepter mais ne le font pas.

PC5 : Déplacement naval. Toutes les galères du Bassin Levantin, tous les pirates de Djerba/Tripoli, Piyale Pasha et Uluch Ali se rassemblent dans la Côte Nord-Africaine. L'Espagne n'intercepte ni depuis la Mer Ionienne ni depuis la Côte des Barbaresques.



Après l'impulsion de l'Ottoman

Espagne : #46 SPANISH FURY pour 4 PC.

PC1-2 : Construction de forteresse à Nombre de Dios/Panama (en utilisant un marqueur forteresse sur la carte puissance).

PC3 : Déplacement naval. Les galères Vénitiennes rejoignent le reste de la flotte Espagnole dans la Côte des Barbaresques.

PC4 : Don John à Grenade avec 2 réguliers et 1 mercenaire. Bataille rangée avec 1 unité Morisco là. L'Espagne lance (4 dés = 3 dés pour les unités et 1 pour la valeur de combat de Don John) : 1, 2, 1, 5 = 1 dégât. Morisco lance (2 dés = 1 dé pour l'unité, 1 dé comme défenseur) : 1, 2, 2 = Aucun dégât. Morisco est éliminé. L'événement MORISCO REVOLT est retiré de la partie. L'armée de Don John reste à Grenade (qui est toujours en agitation).

Angleterre : #4 GERMAN INTERVENTION pour l'événement obligatoire. Le statut diplomatique du St-Empire est maintenant évalué. L'influence plus les lancers de dés donnent :

Ottoman : 3 influence + lancer 2 = 5

Espagne : 0 influence + lancer 6 = 6

Angleterre : 2 influence + lancer 4 = 6

France : 0 influence + lancer 5 = 5

Protestant : 1 influence + lancer 2 = 3

L'Espagne et l'Angleterre sont à égalité mais l'Espagne est la plus en haut dans la liste des puissances. Activant en bas de la Table Influence Diplomatique ainsi le St-Empire devient un allié Espagnol (pas ce que l'Angleterre avait prévu !). Chacun des cinq marqueurs influence du St-Empire est placé dans la case Evalué ce tour-ci sous la case St-Empire dans la Table Influence Diplomatique.



Le marqueur PV ligne de base du St-Empire est placé sur la case 8 de la piste de score. Le marqueur "Allié d'une puissance majeure" est ajouté à la Table Statut Diplomatique sur la case Espagne/St-Empire. L'Espagne décide de ne pas faire déclarer de guerre au St-Empire (bien qu'elle ait été tentée de le faire déclarer contre l'Ottoman mais craint de faire gagner des PV à l'Ottoman lors de prochains tours). Quatre cartes sont distribuées comme main du St-Empire :

- #45 SCURVY (Réponse, 1 PC)
- #48 COMMISSIONED FROM ITALY (3 PC)
- #49 CONQUEST OF THE PHILIPPINES (4 PC)
- #60 JOHN KNOX (2 PC)

L'événement résolu, l'Angleterre a 2 PC à dépenser :

PC1 : Déplacement naval. Drake vers la Mer des Caraïbes, le galion en Mer du Nord rejoint les 2 autres dans la Manche.

PC2 : Ajout de 1 influence diplomatique sur l'Ecosse.



Après la piraterie dans le reste du Monde de Drake

Il reste à l'Angleterre 3 PC à dépenser sur sa carte d'origine. Elle envisage également de prolonger l'impulsion en dépensant son trésor de 2 PC. Chaque trésor encore en possession de l'Angleterre à la fin de la Phase Actions est perdu. Après cette impulsion l'Angleterre n'a plus que deux cartes (et peut ainsi passer). Dépenser ainsi le trésor maintenant semble la meilleure ligne de conduite.

PC3-5 : Commandite du scientifique Dee pour 3 PC. Il est placé sur la carte Patronage comme indiqué ci-dessous :

	Patronné pour 4 PC (+2)
	Patronné pour 3 PC (+1)
	Patronné pour 2 PC

L'Angleterre prolonge maintenant son impulsion en dépensant son trésor de 2 PC. Un Galion de course est construit à London (car Hawkins est présent là).

France : #80 MARY QUEEN OF SCOTS pour 3 PC (c'est une grande carte pour la France avant que Mary soit capturée, après ça c'est plutôt une carte pour l'Espagne, ainsi la France l'utilise maintenant pour les PC). Il y a maintenant beaucoup d'espaces Protestants dans le sud de la France. La France doit en repositionner avant qu'une rébellion n'éclate. Le Protestant a promis de ne jouer qu'une carte supplémentaire pour le compte des Huguenots, mais si cette carte vient maintenant, ça pourrait être une mauvaise nouvelle.

PC1-2 : Suppression de l'hérésie. Cinq dés sont lancés : 3, 4, 4, 4, 2. Conversions mineures utilisées pour repositionner Dijon, Clermont et Grenoble (ceci rend beaucoup moins utile pour le Protestant une rébellion à Lyon). Compte d'espaces à 38 (changement PV : +1 Espagne, -1 Angleterre, -1 Protestant). Les PV sont maintenant :

- **Ottoman** : 15 (inchangé depuis le début)
- **Espagne** : 12 (-3 depuis le début)
- **Angleterre** : 12 (+1 depuis le début)
- **France** : 10 (inchangé)
- **Protestant** : 14 (+4 depuis le début)

PC3 : Ajout de 1 influence diplomatique sur Venise (maintenant à 1). La France prévoit toujours de jouer SULTANA SAFIYE avant la fin du tour, cette influence aidera ainsi quand cette évaluation de statut diplomatique sera effectué.



Après l'impulsion de la France

St-Empire : #60 JOHN KNOX pour 2 PC. Construction de 2 mercenaires à Pressburg [Bratislava]. L'Espagne croit qu'elle pourra utiliser les mercenaires du St-Empire comme monnaie d'échange au prochain tour.

Protestant : #84 HENRI III (DUC D'ANJOU) pour l'événement obligatoire. Le marqueur de Charles IX est enlevé de la Table Mariables. La carte jouée est mise sur la carte puissance France au-dessus de l'image de Charles IX. Le Protestant a maintenant 2 PC à dépenser (et veut épuiser son trésor en même temps). Cependant il ne peut pas utiliser chacun des 4 PC pour des activités religieuses car chacune des actions choisies en jouant un trésor doit être d'un type différent de chacune des actions produites en jouant une carte pour des PC plus tôt dans l'impulsion (11.0).

PC1-2 : Rébellion à Utrecht. Sachant que l'événement obligatoire DUTCH REVOLT est toujours dans la main de l'Ottoman, ce choix semble plus pressant qu'en France. 3 dés sont lancés (2 pour les PC dépensés et 1 supplémentaire car Utrecht est un espace d'origine Protestant : 5, 5, 4 = 2 dégâts. Le régulier Espagnol à Utrecht est éliminé. Utrecht et Rotterdam passent sous contrôle Protestant (Arnhem et s'Hertogenbosch ne peuvent pas être choisis car ils sont toujours sous influence religieuse Catholique). 1 régulier Protestant est ajouté au plan à Utrecht.

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.

Avancement

L'Ottoman va maintenant débiter la quatrième manche de la phase Actions [Il jouera maintenant l'événement obligatoire DUTCH REVOLT car le Protestant n'a plus qu'une carte et qu'il semble qu'il a utilisé ses plus grandes forces pour le tour. L'Espagne gagnera le bonus de révolte Hollandaise de 2 PV, mais au moins ce ne sont pas les 3 PV qu'elle aurait gagnés si cet événement s'était produit au début du tour.] Les joueurs continueront à jouer des cartes de cette façon jusqu'à ce que chacune des six puissances passe dans des impulsions consécutives. Ils procéderont alors aux phases 5, 6, 7 et 8 (Phase Hiver, Phase Evaluation des Mariages, Phase Patronage et Phase Détermination de la victoire) pour terminer un tour de jeu.



Après l'impulsion du Protestant

LE JEU COMME HISTOIRE

Ce chapitre décrit l'histoire des Guerres de Religion, organisé suivant les sept tours représentés dans le jeu. Les personnes, les événements et les illustrations repérés en gras sont directement représentés dans le jeu par un marqueur ou un événement.



Le Traité de Cateau-Cambrésis

Contexte

La paix d'Augsbourg en 1555, négociée entre Charles V et les chefs de la Ligue de Smalkalde, a permis à chaque prince Allemand de choisir l'affiliation religieuse de son royaume. L'expression latine "Cuius region, eius religio" ("Du royaume, sa religion") était le principe de fonctionnement qui a permis à chaque prince de choisir le culte Catholique ou Luthérien pour son peuple. La paix d'Augsbourg a effectivement terminé la première manche du conflit entre les Catholiques et les Protestants. Le côté Protestant avait gagné un équilibre, l'harmonie religieuse régnerait en Allemagne pendant les 50 années à venir.

Cependant, de l'autre côté du Rhin se trouvaient de plus grands dominions qui ne pourraient pas être segmentés en petites principautés avec chacune son propre choix de culte. La plus grande nation bordant l'Allemagne était la France. Henri II avait accédé au trône Français en 1547 à la mort de son père, François Ier. En dépit des menaces militaires d'une alliance Habsbourg/Anglais, les forces d'Henri ont tenu leurs positions. Charles V n'a pas pu chasser les forces Françaises de Metz en 1552, et six ans après, les forces françaises emmenées par François, Duc de Guise, capturaient Calais (le seul avant-poste continental de l'Angleterre) dans une attaque surprise au milieu de l'hiver. D'ici 1559, chacune des trois parties avait un besoin désespéré de paix. Les négociations de paix ont tourné autour des arrangements concernant la Savoie (représentée dans *Virgin Queen* par les espaces de Grenoble et de Turin) et Calais.

La paix de Cateau-Cambrésis en 1559 a comporté deux traités séparés : Un entre la France et l'Angleterre et l'autre entre la France et l'Espagne. **Philippe II**, maintenant dirigeant de l'Espagne et des Pays-Bas suite à l'abdication de son père Charles V, a joué un rôle pivot dans les deux négociations. Comme Roi d'Angleterre (par son épouse Marie I), il a également dû s'occuper des intérêts Anglais. Cependant, Marie est morte pendant les longues négociations, diminuant l'intérêt de Philippe à obtenir beaucoup pour les Anglais. Il est donc allé de l'avant et a laissé la France conserver Calais. Dans l'échange, la France abandonnerait ses réclamations de longue date en Italie. Un mariage faisait également partie de l'accord : Philippe II, maintenant veuf, souhaitait épouser la fille la plus âgée de Henri II, **Elisabeth de Valois**.

Le traité était impopulaire en France car beaucoup ont détesté abandonner les décennies de long combat de la France pour les possessions italiennes. Cependant, la paix donnerait à Henri II le temps de se confronter à l'empiètement de la pensée Calviniste s'infiltrant en France à partir de Genève. Cinq jours de festoiments et de tournois ont été organisés pour célébrer la paix et le mariage d'Elisabeth et de Philippe. Le troisième jour du tournoi, Henri a souffert d'un coup cruel provenant d'une lance brisée juste au-dessus de son œil droit. Bien que le célèbre médecin Vesalius ait été appelé de Bruxelles, Henri est mort dix jours plus tard. La direction effective de la France a maintenant incombé au régent, l'épouse florentine d'Henri, **Catherine de Médicis**. Elle aurait le défi de diriger un pays soumis à une tempête religieuse entre les Catholiques et les Huguenots. Simultanément elle devrait trouver des conditions matrimoniales favorables pour ses cinq enfants en bas âge.

Le nouveau dirigeant de l'Angleterre, **Elisabeth I^{re}** demi-sœur de Marie I, jouerait également le jeu diplomatique du mariage. Un mariage avec Philippe II a été rapidement rejeté, Elisabeth ayant été témoin des dommages que son règne avec Marie avait causés à l'Angleterre. Cependant, elle a apprécié de ne pas manquer d'autres prétendants. Et comme Catherine de Médicis, cette fille de Henri VIII et Anne Boleyn héritait d'un royaume divisé à cause de la religion : Au cours des trente années précédentes, l'Angleterre était allée de Catholique vers Protestant et vice-versa. Quelle religion Elisabeth entérinerait-elle maintenant ?

Les Guerres de Religion sont sur le point de commencer !



Mary Reine des Ecossais & John Knox

Tour 1 (1559-1563)

Elisabeth ne profite d'aucune de lune de miel comme dirigeant de l'Angleterre. Elle doit immédiatement remodeler les pratiques religieuses dans tout le pays. Sous Marie, l'Angleterre était revenue au culte catholique sous la surveillance du Pape à Rome. Le règlement religieux pro-Protestant d'Elisabeth passe au parlement avec juste trois voix d'avance. L'acte de suprématie de 1559 l'établit comme chef de l'église d'Angleterre, de nouveau une institution entièrement indépendante de Rome. Le livre de la prière commune de Thomas Cranmer est également rétabli par l'acte d'uniformité de 1559. Et tous les évêques Anglais sauf un sont remplacés par de nouveaux ecclésiastiques.

Les affaires diplomatiques sont également complexes pour Elisabeth. En Ecosse, un groupe de Seigneurs Protestants se rebelle contre la direction Française du régent Marie de Guise. Ces Seigneurs du rassemblement se tournent vers Elisabeth pour obtenir de l'aide.

Mais est-elle disposée à risquer la guerre avec la France alors que l'encore du Traité de Cateau-Cambrésis est à peine sèche ? Après un retard initial, Elisabeth envoie une petite armée de 6000 hommes. Ils assiègent en même temps qu'une flotte anglaise la ville de Leith, port pour la capitale Ecossoise d'Edimbourg. Les français se retiennent jusqu'à la mort de Marie de Guise à l'été 1560. La guerre se termine avec le Traité d'Edimbourg, un accord qui termine l'Auld Alliance entre la France et l'Ecosse et maintient les accords Anglais et Français de Cateau-Cambrésis.

Une condition finale du Traité d'Edimbourg est qu'il déclare officiellement qu'Elisabeth est la Reine d'Angleterre reconnue. Sa principale rivale à cette déclaration est la récemment veuve **MARY, REINE DES ECOSSAIS**, qui refuse immuablement de ratifier le traité. Le mari de Mary, François II, Roi de France âgé de seize ans, était mort d'une horrible infection à l'oreille après un peu plus d'un an sur le trône. Elle parvient à prendre le trône Ecossois en 1561 dans un climat politique tumultueux. En tant que Catholique dévouée, elle est immédiatement sous les attaques de l'orateur Calviniste **JOHN KNOX**. Cependant, Mary peut placer assez de Seigneurs Protestants dans les fonctions du pouvoir pour stabiliser sa prise de l'Ecosse pour un avenir immédiat. Elle fait face à une décision prochaine sur le remariage qui pourrait avoir des implications importantes à la fois pour sa direction en Ecosse et la force de sa prétention sur le trône Anglais.

Sur le continent, de nouvelles épreuves de force entre les Catholiques et les Protestants apparaissent indistinctement. Le Concile de Trente est convoqué de nouveau et sa dix-huitième session décrit le **CATECHISME TRIDENTIN**, "un formulaire et une méthode pour enseigner les rudiments de la foi utilisables par tous les pasteurs et professeurs légitimes". Ce document servira de base à l'instruction Catholique pour les 400 années à venir. Aux Pays-Bas, Guido de Bres crée la **CONFESSION DE BELGIQUE**, un ensemble de 37 articles qui expriment la conviction des Protestants dans la région historique des Pays-Bas. Une copie est envoyée à Philippe II avec une lettre déclarant que les auteurs "offriraient leurs dos aux raies, leurs langues aux couteaux, leurs bouches aux bâillons et leurs corps entiers au feu" avant de contredire les mots de cette confession.

Mais c'est en France que la guerre religieuse s'allume. L'entourage de François, Duc de Guise (un catholique ultra conservateur et le héros de Calais) rencontre en secret un groupe de Protestants pratiquants dans une grange près de la ville de Vassy. D'une façon ou d'une autre les choses s'enveniment : Bientôt des douzaines de Huguenots sans armes gisent morts. C'est juste le catalyseur requis pour inciter les Catholiques et les Huguenots à entrer en guerre ouverte : La première des neuf Guerres de Religion Françaises a commencé. Cette première guerre ne dure qu'un an et inclut la saisie Huguenote de villes le long de la vallée de la Loire et de sièges importants à Rouen et à Orléans. **Anne de Montmorency**, Connétable de France, est capturée, Guise est assassiné pendant que les forces royalistes assiègent Orléans. Sans aucune fin du siège en vue, Catherine de Médicis négocie une paix avec l'édit d'Amboise, un accord qui autorise le culte protestant (quoique dans un nombre limité d'emplacements).

Dans le reste du Monde :

Sur les mers, **JOHN HAWKINS** navigue en Sierra Leone où il a la chance de capturer un bateau Portugais rempli de plus de 300 esclaves. Il navigue jusqu'à la Mer des Caraïbes (sur la côte nord de l'Amérique du Sud) et génère des bénéfices en vendant ces Africains aux colons Espagnols. Pour le meilleur ou pour le pire, l'Angleterre est entrée dans le commerce des esclaves. Le pillage Français des ports des Caraïbes, commencé dans les années 1540, est toujours en cours, maintenant emmené par **Jacques De Sores** et **François le Clerc**. Les Français établissent également des colonies à la fois en Floride (l'expédition a été emmenée par **René Laudonnière**) et au Brésil (**Nicolas Durand de Villegaignon**).

Mariages :

Le mariage diplomatique entre Philippe II et Elisabeth de Valois est un succès. Tous les deux tombent rapidement amoureux l'un de l'autre. Cependant, en neuf ans de mariage, ils ne produisent que des filles, Elisabeth mourra en 1568 après une fausse couche avec son premier fils. Le deuxième mariage de **Guillaume d'Orange** à la riche **Anne de Saxe** est beaucoup moins amical. Le couple se dispute au sujet de l'accès aux fonds considérables d'Anne et tous les deux sont infidèles. Quand Anne donne naissance à une fille d'une liaison avec son avocat, Guillaume la place sous assignation à domicile et annule leur union. En attendant, le Royal le plus éligible d'Europe, Elisabeth I^{re} reçoit des offres de l'autre côté du continent. **Charles II** d'Autriche, jeune frère du nouvel Empereur du Saint Empire Romain Germanique **Maximilien II**, est le prétendant le plus prestigieux. Mais il refuse de considérer une conversion au Protestantisme. Les options Protestantes, l'ami d'enfance d'Elisabeth Robert Dudley (bientôt **Comte de Leicester**) et le **Comte d'Arran**, Ecossois, sont tous deux considérés au-dessous de son rang. Ainsi Elisabeth laisse ses options ouvertes.

Patronage :

Pendant ces années, de grands travaux sont créés à travers l'Europe. A Istanbul, le chef d'œuvre de **Sinan**, *la mosquée de Suleimaniye*, s'ouvre tandis que le scientifique Ottoman **Seydi ali Reis** publie son documentaire de voyage *Miroirs des Pays*. **Titien** termine sa célèbre peinture *Diana et Actaeon* sur demande de Philippe II (ce travail a été récemment acheté par la National Gallery Britannique pour 50 millions de £). Aux Pays-Bas, **Pieter Bruegel l'Ancien** est le maître, terminant sa satire sur les conflits de la Réforme, *Le combat entre le carnaval et le carême*. Les travaux artistiques Français sont menés par le poète **Pierre de Ronsard** qui appréciera la faveur royale pour les décennies à venir, en dépit des changements fréquents de Rois.



Le siège de Malte

Tour 2 (1564-1569)

Pendant 25 années, depuis la bataille de Preveza en 1538, la domination de l'Ottoman sur la mer Méditerranée avait été une réalité de la vie. Avec le sac de **Piyale Pasha** des îles Baléares (1558) et la victoire sur la flotte chrétienne à Djerba (1560), seul l'avant-poste des **CHEVALIERS DE ST-JEAN** à Malte reste pour ralentir Piyale et son allié pirate **Dragut**. Le 18 mai 1565 une armada Ottomane de 131 galères, sept galiotes et quatre galéasses arrive sur Malte et débarque presque 30.000 hommes. Les Chevaliers et leurs alliés se retrouvent à 1 contre 5. Mais les Chevaliers avaient fait face à une situation semblable à Rhodes en 1522 et ils sont déterminés à régner encore. Une résistance désespérée à Fort Saint Elme coûte aux Ottomans 6000 Janissaires et Dragut, qui est mortellement blessé par le feu d'un canon pendant l'assaut. Soutenu d'abord par une petite force de secours, "**Il Piccolo Soccorso**" et plus tard par le Grand Soccorso Espagnol, l'Ottoman est finalement forcé de se retirer. Après avoir souffert de ce siège sanglant, les Ottomans n'essayeront plus de capturer Malte.

Un an après, en 1566, Suleiman mène de nouveau son armée vers le haut du Danube jusqu'à Vienne. Sa progression est arrêtée pendant plus d'un mois par la garnison Hongroise de la ville forteresse de Szigetvar. Au moment où la ville est sur le point de tomber, le vieux Suleiman meurt (en raison de causes naturelles). Son armée réussit à capturer Szigetvar, cependant le commandant de la défense, **Nikola Zrinyi**, devient un héros folklorique Hongrois quand il mène une sortie finale à partir de l'intérieur de la forteresse dans les hordes Ottomanes. Le Grand Vizir **Sokollu Mehmed Pasha** rappelle ses troupes ainsi il peut retourner à Istanbul et surveiller la transition du pouvoir au fils de Suleiman, **SELIM II**.

Le règlement religieux fragile en France est maintenu par une longue progression royale de deux ans, le **GRAND TOUR**. Dirigé par Catherine de Médicis, ce circuit de 400 kilomètres dans le royaume aide à rétablir le pouvoir royal à la suite de la première Guerre de Religion. Catherine organise même des réunions séparées avec les deux diplomates Espagnols et son devin **NOSTRADAMUS** le long du chemin. Cependant les sentiments Calvinistes ne sont pas maintenus sous contrôle avec autant de succès que dans le nord. En août 1566, la tension des années de répression religieuse se libère en démolissant des idoles des églises et des places publiques.

Cette **FUREUR ICONOCLASTE** se propage dans toutes les villes côtières des Pays-Bas et force le régent actuel, Margaret de Parme, à permettre quelques formes de culte protestant. Peu satisfait de l'approche conciliante de Margaret, Philippe II expédie le **Duc d'Alva** avec 12.000 hommes aux Pays-Bas. Alva est forcé de prendre le **CHEMIN DES ESPAGNOLS** du côté oriental de la France car Catherine de Médicis ne veut pas que la présence de son armée Catholique incite les hostilités Huguenotes à reprendre. Arrivant aux Pays-Bas avec une chartre pour débarrasser le pays des hérétiques, l'approche fortement armée d'Alva est d'imposer fortement les Néerlandais avec le **DIXIEME DE PENNY** et de créer un tribunal pour juger et exécuter les hérétiques, le **CONSEIL DES TROUBLES**. Comme prévu par Margaret, de telles approches ne font qu'escalader le conflit. Même l'Angleterre est entraînée dans la mêlée quand des bateaux Espagnols sont interceptés près de Plymouth. Ces **BATEAUX DE SALAIRE ESPAGNOLS** transportent des lingots pour payer les hommes d'Alva. Le refus d'Elisabeth de rendre l'argent à l'Espagne demeurera un point de controverse entre les deux nations pour les années à venir.

Dans le reste du Monde :

John Hawkins navigue deux fois plus vers les Caraïbes, prenant un chemin via la côte de Guinée pour capturer des esclaves à chaque fois. Toutefois, les effets de telles incursions sont finalement assez ennuyeux pour stimuler une réaction Espagnole. En pillant la Côte est du Mexique à San Juan de Ulua, Hawkins est attiré dans un guet-apens par une patrouille Espagnole et s'échappe de peu pour retourner en Angleterre. Les colonies Françaises du Nouveau-Monde subissent également une série de revers. La colonie en Floride est pillée par l'amiral espagnol **MENENDEZ DE AVILES**, la France Antarctique (au Brésil) est abandonnée après avoir été endommagée par une série d'**ATTAQUES PORTUGAISES**.

Mariages :

Le mariage avec des ramifications politiques critiques est l'union en 1565 de Mary, Reine des Ecosais et **Henry, Lord Darnley**, tous les deux réclamant la succession anglaise. Leur fils, futur James VI d'Ecosse, est né après juste une année de mariage et est un candidat principal pour succéder un jour à Elisabeth. Cependant, sur tous les autres fronts, le mariage de Mary et Henry est un désastre total. Il lui garde rancune de son refus de lui accorder la couronne matrimoniale (qui lui aurait donné le pouvoir de direction en Ecosse) et de ses affaires légères avec son secrétaire, David Rizzio. Elle lui garde rancune de sa boisson. A la fin, Rizzio et Darnley finissent tous les deux assassinés et Mary conclut un troisième mariage avec l'impopulaire comte de Bothwell. Les **SEIGNEURS ECOSAIS** en ont vu assez et se rebellent. James est placé sous leur protection et Mary est forcée d'abdiquer et de se sauver en Angleterre. Une fois passée la frontière, elle devient une responsabilité politique pour Elisabeth, qui se rend bien compte de la popularité de Mary auprès des catholiques à travers l'Europe. Pour le moment, elle reste emprisonnée dans le nord de l'Angleterre, même si c'est assez pour fomentier une **INSURRECTION DU NORD** Catholique à court terme.

Patronage :

Le décès du grand chef Ottoman, Suleiman, mène à la création d'une des poésies les plus célèbres de la littérature turque, **Elégie pour Suleiman** par **Baki**.



Jour du massacre de la Saint-Barthélemy

Tour 3 (1570-1575)

Le Pape Pie V n'est pas heureux de voir Mary emprisonnée en Angleterre. Afin d'essayer de soutenir l'insurrection du nord, il publie la bulle *Regnans in Excelsis* excommuniant Elisabeth et déclarant qu'elle est "la Reine prétendue de l'Angleterre et la domestique du crime". Il libère tous ses sujets de toute allégeance envers elle. Le souverain pontife a également un plan pour traiter la menace de l'Ottoman. En réponse à la conquête Ottomane de Chypre, Pie V annonce la formation d'une **SAINTE LIGUE** unissant les forces navales de l'Espagne, de Venise et de la Papauté contre le Turc. Le demi-frère de Philippe II, **Don John d'Autriche**, est placé aux commandes de la flotte unie. Les deux flottes, fortes chacune de plus de 200 galères, se réunissent près de Lépante sur la côte ouest de la Grèce. Après cinq heures de combat, les Chrétiens gagnent une victoire décisive. Leur puissance de feu supérieure, particulièrement celle fournie par les **GALEASSES** vénitiennes, s'avère être l'élément décisif. Bien que le **GRAND VIZIR** Sokollu Mehmed voit que la flotte sera reconstruite rapidement, l'aura d'invincibilité de l'Ottoman s'en est allée. Don John devient l'un des plus grands héros militaires du XVI^{ème} siècle en Europe.

Aux Pays-Bas, la tactique répressive du Duc de Fer (Alva) prend son nombre de Protestants. Plus de 1000 personnes sont exécutées pendant le règne de sept ans du "Conseil de sang" d'Alva. Les catholiques peuvent même s'exercer pour une réintroduction du Catholicisme en Angleterre par la fondation d'une **UNIVERSITE ANGLAISE A DOUAL**. Cette école instruit jusqu'à 150 étudiants, chacun se préparant à devenir un Jésuite missionnaire qui se glissera en Angleterre dans les années à venir.

Cependant, les sympathisants Protestants aux Pays-Bas se préparent également à une lutte prolongée. Au **SYNODE D'EMDEN**, 29 chefs Calvinistes exilés se réunissent et forment officiellement l'église Réformée Hollandaise. En attendant, une force navale partisane, les **GUEUX DE MER**, est expulsée d'Angleterre quand Elisabeth essaye d'apaiser les Espagnols. Sans port disponible pour eux, les Gueux de mer décident qu'il est temps de conquérir les villes du bord de mer de Brielle et Flushing (Flessingue). La **REVOLTE HOLLANDAISE** est de retour. Encouragées par le succès à Brielle, d'autres villes Hollandaises se rebellent. **Guillaume d'Orange** est choisi pour mener le gouvernement Hollandais récemment formé.

Dans le reste du Monde :

Avec des armées maintenant engagées contre les Ottomans et les Hollandais, les dépenses de Philippe II sont monumentales. Heureusement ses revenus du Nouveau-Monde sont également en augmentation. Une colonie Espagnole est établie à Manille aux Philippines. Bientôt une deuxième **FLOTTE DES INDES** Pacifique fera un voyage annuel à travers le Pacifique vers Acapulco avec des trésors en provenance d'Orient.

A la recherche eux-mêmes de richesses, **Francis Drake** d'Angleterre et **Guillaume le Testu** combinent leurs forces pour une attaque à Panama. Ils capturent initialement un convoi de mules transportant l'argent sud-américain mais la flotte Espagnole capture en mer (et exécute) le Testu dans un combat ultérieur. Drake est forcé de construire un radeau pour atteindre sa flotte en mer et valider son évasion. Un pirate qui n'est pas aussi chanceux est **Klein Henszlein** : Le seul pirate allemand notable de la période est capturé et exécuté, emmenant sa carrière de 13 ans de piraterie en Mer du Nord vers une fin brusque.

Mariages :

En dépit des efforts de Catherine de Médicis avec le Grand Tour, les hostilités ont continué entre les forces Huguenotes et royalistes en France. Une brève deuxième Guerre de Religion a été suivie d'une troisième guerre plus sanglante. Dans ce dernier conflit, les Huguenots ont été défaits à Poitiers mais ont pu se regrouper en France méridionale. Peu après, ils ont capturé Toulouse et ont marché au nord vers la vallée du Rhône. Fatigué du carnage et face à une dette significative, le Roi âgé de 20 ans **Charles IX** négocie la paix de St-Germain-en-Laye en 1570. On permet aux Protestants de conserver quatre villes fortifiées incluant Cognac et leur nouvelle capitale de La Rochelle.

Tous les mariages de ces années sont également liés à ces conflits religieux. Charles IX a besoin d'un héritier et doit ainsi être marié immédiatement. Il ne peut pas épouser **Anne d'Autriche** car elle est devenue la quatrième (et la plus réussie) épouse de Philippe II. Ainsi il épouse à la place **Elisabeth d'Autriche**, sœur catholique dévouée d'Anne, une union conçue pour envoyer un signal de solidarité aux Catholiques d'Europe. Enfin, quelle meilleure manière de cimenter cette nouvelle paix en France qu'un mariage entre des Rois Huguenot et Français ? Ainsi Catherine de Médicis organise un mariage entre sa fille **Marguerite de Valois** et le nouveau chef Protestant, **Henri de Navarre**, fils de **JEANNE DE NAVARRE**. Ce mariage de haut niveau apporte enfin la richesse et l'influence Huguenotes à la ville Catholique de Paris. Après juste six jours de mariage, le **JOUR DE LA ST-BARTHELEMY**, le chef militaire Huguenot, **l'amiral Coligny**, est assassiné. Des jours de violence (et la quatrième Guerre de Religion) s'ensuivent, avec des Huguenots abattus dans la capitale et dans des villes de toute la France. Heureusement pour Henri de Navarre, sa nouvelle épouse assure sa sécurité pendant le massacre.

Avoir été témoin et partiellement responsable d'un tel carnage secoue la constitution du fragile Charles IX. Il tombe malade et meurt dans les 18 mois. Son jeune frère **Henri III** est le prochain dans la lignée du trône. Le plus sain des hommes Valois, Henri, est loin en Pologne à l'heure de la mort de Charles, ayant remporté l'**ELECTION ROYALE POLONAISE** récente. Pendant ses voyages vers la Pologne, il est devenu enchanté par l'attrait **LOUISE DE LORRAINE**. Bien qu'elle ne soit pas noble, elle a épousé Henri peu après son retour pour réclamer le trône de France.

Patronage :

Les talents de l'artiste Français portraitiste de la famille royale, **François Clouet**, sont mis à l'épreuve pendant cette période d'engagements et de mariages. Sa meilleure œuvre vient de cette période, un **Portrait d'Elisabeth d'Autriche**, la nouvelle Reine de France. Le travail architectural est également à la mode, bien qu'il y ait une brève halte en France avec la mort de l'architecte en chef de Catherine de Médicis, **Philippe de L'Orme**. La plus grande contribution à l'architecture est apportée par le Vénitien Palladio. Ses **Quatre livres sur l'architecture**, publiés à ce moment-là, deviennent les textes standards de l'architecture jusqu'au 19^{ème} siècle.



Le retour de Drake

Tour 4 (1576-1581)

Le jeune frère d'Henri III, **François, Duc d'Alençon**, devient une épine pour la famille royale. Contrarié que ni l'un ni l'autre de ses frères plus âgés ne le placent dans une position d'autorité, Alençon quitte la cour Française et rejoint un groupe qui est heureux d'avoir quelqu'un dans la lignée pour le trône, les Huguenots. Henri de Navarre quitte également la cour et prend formellement le commandement des forces armées Huguenotes. Les **REITRES** Allemands du Palatinat envahissent la France orientale avec l'appui d'Alençon. Avec cette collection croissante de forces Protestantes ligüées contre lui, Henri III est forcé d'accepter les conditions d'Alençon. La paix de Monsieur termine ainsi la cinquième Guerre de Religion à des conditions très favorables aux Huguenots à qui on accorde le droit au culte public dans toutes les villes de France excepté la capitale.

La réaction contre la paix est immédiate de la part des factions Catholiques en France, emmenées par **Henri, Duc de Guise**. Avec la mobilisation de l'aide financière de l'Espagne, Henri fonde la Ligue Catholique, une faction ultra-Catholique basée dans le nord-est de la France. Les Etats Généraux Français, dominé par Guise, votent pour annuler les conditions de la paix de Monsieur. Une brève sixième Guerre de Religion s'ensuit, avec les forces royalistes combattant de concert avec la Ligue Catholique. Bientôt les Huguenots sont forcés d'accepter une nouvelle paix qui limite leur culte à une seule ville dans chaque zone juridique

Sous un nouveau sultan, **MURAD III**, la menace Ottomane s'évanouit. (Murad est plus connu pour son attention à son **HAREM** et à son épouse préférée, la Vénitienne **SULTANE SAFIYE**, que pour ses exploits militaires.) Ce répit permet à Philippe de nommer Don John pour diriger les forces Espagnoles aux Pays-Bas afin de s'opposer à la rébellion croissante de Guillaume d'Orange. Avant que Don John puisse arriver, des bandes de troupes Espagnoles sans chef et non payées exercent une campagne de pillage connue sous le nom de **FURIE ESPAGNOLE**. Don John est forcé d'accepter la pacification de Gand qui réclame que la plupart des troupes Espagnoles soient envoyées hors des Pays-Bas. Contrarié et inefficace, Don John attrape le typhus et meurt. Avant sa mort, il nomme son successeur, le commandant compétent **Alexandre Farnese, Duc de Parme**. Parme réquisitionne rapidement une nouvelle armée d'Espagne et convainc les provinces méridionales (de langue française) de mettre en gage leur fidélité à l'Espagne et de former l'**UNION D'ARRAS**. Guillaume d'Orange réagit immédiatement en unissant les provinces du nord dans l'union d'Utrecht.

Les lignes de bataille pour la prochaine phase de la révolte Hollandaise ont été tracées. Pour gagner la légitimité du nord nouvellement uni, Guillaume recherche un monarque étranger voulant accepter la souveraineté sur les Pays-Bas. Elisabeth est le premier choix, mais elle refuse pour éviter de contrarier l'Espagne. Ainsi Guillaume offre le poste au duc d'Alençon et publie l'**ABJURATION DE LA HAYE**, renonçant formellement à Philippe comme roi légitime des Pays-Bas.

Dans le reste du Monde :

La situation politique mondiale change nettement avec la présumée **MORT DU ROI SEBASTIEN** du Portugal à la bataille d'Alcácer-Quibir au Maroc. La succession portugaise est assez embrouillée pour que **DOM ANTONIO**, fils illégitime du Roi Manuel Ier, s'autoproclame le nouveau Roi. Cependant Philippe II a également une prétention au trône par sa mère. Il envoie l'armée du Duc d'Alva pour écraser les forces d'Antonio et pour assurer le contrôle Espagnol de son voisin ibérique (et de son empire d'outre-mer). En dépit de la perte de cette première lutte, Antonio refait bientôt surface en France et en Angleterre, deux pays détestant voir la puissance Espagnole en augmentation dans le monde entier.

L'activité anglaise est également en augmentation. Bien que John Hawkins reste en Angleterre pour servir de secrétaire au programme de construction navale de surveillance de la marine d'Elisabeth, un nouvel explorateur Anglais prend la mer. Les trois expéditions de **Martin Frobisher** naviguent vers le nord du Canada à la recherche d'un **PASSAGE DU NORD-OUEST** vers la Chine. Frobisher atteint l'île de Baffin et le détroit de Hudson et rapporte une mystérieuse pierre noire avec des taches d'or. Malheureusement les tests effectués dessus concluent que c'est juste de la pyrite. Un succès beaucoup plus grand est réalisé par Francis Drake, qui commence un voyage de circumnavigation prévu en 1577. Bien qu'il soit réduit à un seul bateau après la traversée du détroit de Magellan, Drake arrive à récupérer un butin de la Côte Pacifique de l'Amérique du Sud, un secteur de l'empire Espagnol encore indéfendu. Quand lui et 59 hommes reviennent à Plymouth en 1580, Drake transporte une fortune qui égale presque les revenus de la couronne pendant une seule année.

Mariages :

Elisabeth échange des cadeaux avec Drake et l'adoue pour ses actions. Comme par hasard, une délégation française est à Londres pour négocier les fiançailles possibles d'Elisabeth avec le duc d'Alençon. Elisabeth obtient de l'ambassadeur Français qu'il effectue l'adoubement de Drake pour montrer l'approbation tacite Française pour ses raids contre les Espagnols. Alençon est l'un des quelques prétendants à la main d'Elisabeth qui fait l'effort de voyager à Londres et de la rencontrer en personne. Bien qu'enchantée par sa jeune "grenouille", Elisabeth sait qu'un mariage avec lui serait impopulaire. Elle lui offre un adieu, écrivant la célèbre poésie "Au départ de Monsieur" pour documenter sa tristesse à ce moment-là.

Patronage :

Un moment plus heureux se produit à Madrid peu après. Un vétéran de Lépante, **Miguel Cervantès**, avait été capturé par des pirates Barbaresques en 1575. Après 5 ans comme esclave à Alger, ses parents payent enfin la rançon et il revient à Madrid. Il commence sa carrière littéraire à mi-temps, la partageant avec son travail comme acheteur pour l'**ARMADA ESPAGNOLE**. Un accomplissement scientifique notable de la période est la publication d'un des premiers atlas du monde par **Gerardus Mercator**, également inventeur de la projection cartographique de Mercator.



Furie Espagnole

Tour 5 (1582-1587)

En 1576, **Maximilien II** est mort et son fils excentrique **RODOLPHE II** est devenu empereur du Saint Empire Romain Germanique. Introverti de nature, Rodolphe préfère la tranquillité de Prague au brouhaha de Vienne. Il commence à travailler sur une nouvelle aile du château de Prague pour y loger ses collections diverses d'objets naturels et de travaux artistiques. Certains des plus grands artistes et scientifiques d'Europe sont invités à travailler à sa cour (qu'il a déplacée officiellement à Prague en 1583).

Le plan de Guillaume d'Orange d'avoir le Duc d'Alençon comme dirigeant des Pays-Bas semble meilleure sur le papier qu'en pratique. Alençon insiste pour assister à des services Catholiques, faisant de lui un étranger n'ayant ni pays commun ni religion partagée avec les Hollandais qu'il est censé diriger. La frustration d'Alençon culmine en 1583 quand il décide d'essayer un coup militaire pour capturer Anvers. A la place, son armée tombe dans un piège et il s'échappe en vie mais avec peine. Déshonoré, Alençon se sauve en France, seulement pour contracter la malaria et mourir.

La sécurité personnelle de Guillaume est également en péril, une proclamation de 1580 a offert 25.000 couronnes et un pardon de Philippe II à celui qui tuerait le prince d'Orange. Il survit miraculeusement à un attentat à sa vie en 1582 quand une balle traverse sa joue et manque son cerveau. Cependant, il n'est pas aussi chanceux la deuxième fois : Deux ans après il devient le premier chef d'Etat à être tué par un **PISTOLET DE MAIN** dissimulé. La conduite de la cause hollandaise passe à son fils, **Maurice de Nassau**.

Maurice fait face à une tâche difficile car l'armée du Duc de Parme a été renforcée à plus de 60.000 hommes. Bruxelles et les provinces méridionales tombent rapidement et même la puissante Anvers est assiégée. La clef pour capturer Anvers est le fleuve Escaut. Dans un exploit impressionnant de la **TECHNOLOGIE DE SIEGE**, l'armée de Parme construit un énorme ponton pour bloquer le fleuve et isoler la ville. Les défenseurs Protestants envoient des barges enflammées contre le ponton mais il tient. Après un siège d'un an, le maire de la ville **Philips de Marnix** (qui est également auteur, cryptographe et conseiller en chef de Guillaume) décide la reddition de la ville. Heureusement, Parme accorde aux citoyens des limites clémentes, donnant même aux citoyens protestants l'option d'émigrer au nord dans des villes contrôlées par les Hollandais.

L'assassinat de Guillaume d'Orange envoie une onde de chocs jusqu'à Londres. Elisabeth est également le chef d'un état Protestant, ne pourrait-elle pas être la cible d'un assassinat de la même façon ? En fait, son efficace maitre-espion, **SIR FRANCIS WALSINGHAM**, découvre deux complots de ce type, l'un mené par Francis Throckmorton (1583) et l'autre par Anthony Babington (1586). Dans les deux cas, Mary Reine des Ecosais est également impliquée avec pour plan de la libérer de la captivité et de la placer sur le trône d'Angleterre une fois qu'Elisabeth sera morte.

Conserver Mary vivante plus longtemps devient trop dangereux. En dépit des scrupules d'Elisabeth au sujet de l'exécution d'un autre chef d'Etat féminin, elle fait décapiter Mary. Sont également exécutés au cours de cette période des prêtres Jésuites formés à Douai, spécialement **EDMOND CAMPION**. En dépit de l'appui des **RECUSANTS ANGLAIS** qui cachent les Jésuites dans des **TROUS A PRETRES** construits dans leurs domaines du pays, la plupart de ces prêtres de Douai sont arrêtés et interrogés par Walsingham ou le célèbre **RICHARD TOPCLIFFE**.

L'autre souci d'Elisabeth est la force croissante de l'Espagne qui menace d'accabler les Hollandais. Ses politiques actuelles de piraterie dans le Nouveau Monde et de soutien sous la table aux Hollandais ne s'avèrent pas suffisantes. Elle signe donc le Traité de Nonsuch pour envoyer des troupes Anglaises et le comte de Leicester aux Pays-Bas. Elle autorise également Drake à initier des raids sur la côte d'Espagne. Son raid sur Cadix en 1587 surprend Philippe en train de préparer une **ARMADA ESPAGNOLE** pour envahir l'Angleterre. Les plans pour l'invasion de l'Angleterre, connue sous le nom de "**ENTREPRISE D'ANGLETERRE**", avaient été élaborés par le meilleur amiral de Philippe, le **Marquis de Santa Cruz** et financés par une **INDULGENCE SUR L'ARMADA** commanditée par le pape Sixte V.

Dans le reste du Monde :

L'autre mesure d'Elisabeth contre l'Espagne est de commencer les efforts Anglais de fonder un empire au Nouveau Monde. Elle suit la recommandation de **Sir Walter Raleigh** et fait établir à Richard Grenville une colonie à l'île de Roanoke sur la côte de l'actuelle Caroline du Nord. Le premier citoyen Anglais né dans le Nouveau monde, **Virginie Dare**, est né à cet endroit en 1587.

Mariages :

Aux Pays-Bas, les moments difficiles décrits ci-dessus sont les plus durs pour Guillaume d'Orange et ses diverses épouses. Sa troisième épouse, Charlotte de Bourbon, passe des mois après la tentative de 1582 à le soigner pour qu'il retrouve la santé. A la fin ce sont ses forces à elle qui faiblissent et elle périt. Guillaume prend une épouse pour la quatrième fois peu après, épousant **Louise de Coligny**, la fille de l'amiral Français assassiné au début du massacre de la Saint Barthélémy. Et la tragédie continue de suivre Louise car dans les 15 mois Guillaume meurt aussi.

Patronage :

L'Escurial, commencé par **Juan Bautista de Tolède** 21 ans avant, est terminé par **Juan De Herrera**. Herrera devient alors le fondateur et le premier directeur de l'**Académie de l'Architecture Militaire**, un précurseur à l'Académie des Sciences moderne.



Galion de course contre galion Espagnol

Tour 6 (1588-1593)

Un conflit éclate pour la première fois depuis le règne de Suleiman entre les Ottomans et le Saint Empire Romain Germanique en 1591. Commence ainsi la soi-disant Longue Guerre, un conflit qui durera jusqu'en 1606. La plupart des batailles et des sièges sont le long du Danube dans les régions appelées aujourd'hui Slovaquie et Hongrie occidentale. Les Ottomans espèrent une victoire décisive qui les autorisera à un siège de Vienne, le Saint Empire Romain Germanique espère le même résultat ainsi il pourra reprendre Buda. Aucun camp n'y réussit.

La Longue Guerre est juste une représentation latérale des événements principaux de cette période en Angleterre et en France. Le 21 juillet 1588, l'Armada Espagnole est finalement prête à appareiller de La Corogne pour la Manche. Santa Cruz étant mort du typhus au cours de l'hiver précédent, le commandement de la grande flotte est passé au Duc de Medina Sidonia. Son plan est d'emmener l'Armada aux Pays-Bas et de l'utiliser pour soutenir un débarquement près de Douvres par l'armée des Flandres du Duc de Parme. Une fois dans la Manche, l'Armada rencontre la flotte Anglaise emmenée par Lord Charles Howard. Une série d'engagements s'ensuit. La gamme supérieure de l'artillerie Anglaise et la manœuvrabilité de ses galions de course leur permettent d'harcéler l'Armada sans risquer d'action à bout portant. Malgré tout, elles ne peuvent pas empêcher les Espagnols d'atteindre Calais. Une fois l'ancre jetée dans ce port Français, Medina Sidonia apprend avec déception qu'il devra attendre six jours avant que l'armée de Parme soit prête à embarquer pour l'Angleterre. (La communication entre les deux forces Espagnoles avait été irrégulière et Parme n'a jamais donné une bonne évaluation pour l'arrivée de l'Armada). Les Anglais y voient une opportunité et envoient des **BATEAUX DE FEU** pour attaquer la flotte Espagnole ancrée. Les Espagnols coupent leurs ancres et engagent les Anglais près de la côte à côté de Gravelines. Le combat est mortel aux deux camps, mais ensuite la flotte Espagnole est conduite vers le nord par un "Vent Protestant" régulier. Tout en attendant un potentiel débarquement Espagnol sur la côte est de l'Angleterre, Elisabeth délivre son célèbre **DISCOURS DE TILBURY** :

Je sais que j'ai le corps d'une femme fragile et faible, mais j'ai le cœur et l'estomac d'un Roi, et aussi d'un Roi d'Angleterre, et je pense au dédain fétide que Parme ou l'Espagne, ou n'importe quel prince d'Europe, devrait oser pour envahir les frontières de mon Royaume.

Mais aucune invasion n'est venue. Les Espagnols démoralisés décident de retourner en Espagne à partir des côtes d'Ecosse et d'Irlande et de préserver les forces qu'ils peuvent. Cependant de nombreux éléments de l'Armada sont décimés par les rafales qui dévient les bateaux vers les rivages rocheux.

Seulement la moitié des bateaux d'origine peut retourner en Espagne. C'est la plus grande défaite de l'histoire Espagnole, la réputation de Philippe II est brisée.

L'année suivante les Anglais tentent de profiter de leur ascendant avec une attaque de "contre-Armada" contre l'Espagne. Emmenée par Drake et **Sir John Norreys**, cette Armada Anglaise espère recevoir un soutien populaire pour placer Dom Antonio sur le trône Portugais. Après le pillage de La Corogne, les Anglais débarquent au nord de Lisbonne et marchent sur la ville. Cependant, le soulèvement populaire ne se matérialise jamais. Sans équipement de siège approprié, la force Anglaise est obligée de se retirer. L'expédition retourne en Angleterre, n'ayant atteint aucun de ses objectifs et ayant perdu 30 bateaux.

Si la situation est tendue en Angleterre, elle est juste totalement chaotique en France. Cinq des six puissances représentées dans le jeu envoient des armées en France pendant ce laps de temps de six ans. En outre, une guerre à trois éclate entre les Huguenots, les royalistes Français et la Ligue Catholique soutenue par les Espagnols, chacune de ces trois puissances étant emmenée par un commandant appelé Henri ! Commencant en 1587, cette "Guerre des trois Henri" commence avec le Roi Henri III enrôlant ses troupes royalistes pour soutenir la Ligue Catholique emmenée par Henri, duc de Guise. Ils se confrontent à l'armée Huguenote de Henri de Navarre qui essaye de rejoindre une grande armée Allemande. Ces reîtres ont été envoyés par le Saint Empire Romain Germanique pour aider les Huguenots après que des fonds pour leurs salaires ont été envoyés par Elisabeth I^{re}. Le première manche du combat va à Navarre, qui emmène l'armée royaliste au sud dans des terres Huguenotes et la défait de manière décisive à la bataille de Coutras.

Cependant, l'avantage stratégique penche vers la Ligue Catholique. Le 12 mai 1588, dans un événement connu sous le nom de **JOURNEE DES BARRICADES**, un soulèvement spontané contre Henri III donne le commandement de Paris au Duc de Guise. Le pouvoir de la Ligue Catholique continue à augmenter quand elle force Henri III à signer un édit interdisant aux Huguenots de détenir des bureaux de l'administration publique ou de réclamer le trône de France. Henri III n'a pas d'autre choix que contre-attaquer : il leurre le Duc de Guise dans un piège et le fait assassiner ainsi que son frère (un cardinal). Il fusionne alors ses forces avec les Huguenots pour qu'une entreprise unie reprenne Paris.

Cependant, la popularité d'Henri III est maintenant au plus bas. Son hésitation entre les camps Catholique et Protestant et son assassinat d'un cardinal Catholique amène des prédicateurs à Paris qui réclament son élimination comme "agent de Satan". En août 1589, il est également assassiné. Sa mort devrait rapporter la couronne de France à Henri de Navarre. Mais la prétention de Navarre est critiquée à cause de sa croyance Protestante. Un certain nombre d'autres candidats est mis en avant, incluant le Duc de Mayenne, frère du Duc de Guise assassiné. Mayenne prend les armes pour chasser les forces de Navarre vers la mer mais il est solidement défait à la bataille d'Arques en Normandie. Les rôles sont bientôt renversés et Navarre assiège Paris. A la fin de l'été 1590, la situation des Parisiens est désespérée et des milliers meurent de famine. Seule une force Espagnole de secours menée par le Duc de Parme empêche la capture de la ville.

Les guerres en France continuent pendant trois années supplémentaires. Plus de troupes Espagnoles y sont envoyées, contrecarrant les efforts Protestants de capturer les ports des côtes de la Manche. En dépit de nombreux succès sur le champ de bataille, Henri de Navarre n'est jamais près de gagner le contrôle de la ville loyalement Catholique de Paris. Se rendant compte qu'il ne gagnerait le trône qu'en se convertissant de nouveau au Catholicisme, il déclare que "**PARIS VAUT BIEN UNE MESSE**". Avec sa conversion, le peuple de France a enfin un Roi qu'il peut pleinement soutenir. Le soutien pour la Ligue Catholique s'évanouit et Henri IV est couronné comme nouveau Roi de France.

Dans le reste du Monde :

Le navigateur Anglais **Thomas Cavendish** revient fin 1588 d'une circumnavigation planifiée pour copier le succès plus tôt de Drake. Cavendish utilise une stratégie semblable de pillage le long de la Côte Pacifique et finit son voyage en neuf mois de moins de ce dont Drake avait eu besoin.

John White, gouverneur de la colonie de l'île de Roanoke, y retourne finalement en 1590. Son voyage de réapprovisionnement a été retardé pendant deux ans en raison de l'attaque de l'Armada Espagnole. En arrivant à Roanoke, il découvre que le village est abandonné. Le destin de la **COLONIE PERDUE** est inconnu à ce jour.

Mariages :

Aucune remarque.

Patronage :

Plusieurs grandes peintures sont créées à ce moment-là, cependant les plus notables étaient des travaux d'expressionnisme qui n'ont gagné aucune renommée jusqu'à des siècles ultérieurs. **El Greco** finit son chef d'œuvre, *l'Enterrement du comte d'Orgaz*, dépeignant une légende locale populaire. En attendant, l'écurie d'artistes de Rodolphe II à Prague est pareillement occupée. **Giuseppe Arcimboldo** termine une peinture de l'empereur comme *Vertumnus*, un dieu des changements de saisons, dépeignant Rodolphe comme un mélange de fruits et légumes !



Navarre entre dans Paris

Tour 7 (1594-1598)

La guerre non déclarée entre l'Angleterre et l'Espagne continue sur plusieurs fronts. Une aide inattendue à la cause Espagnole vient de la **REBELLION IRLANDAISE** de Hugh O'Neill. Luttant contre la présence Anglaise en Ulster, O'Neill élargit le conflit en lançant un appel à l'aide Espagnole. Cela prendra neuf ans à l'Angleterre pour maîtriser l'Irlande. En attendant, l'Espagne se prépare à frapper encore l'Angleterre chez elle. Une force de pillage traverse la Manche et pille les Cornouailles en 1595. Au cours des deux années à venir, deux nouvelles Armadas Espagnoles naviguent vers l'Angleterre. Cependant, dans chaque cas, les **TEMPETES** éparpillent la flotte avant qu'elle puisse traverser le Golfe de Gascogne. L'Angleterre est même sujette à des attaques sur sa côte est de la part des **DUNKERQUOIS**, des pirates pro-Catholiques opérant à partir de ports au sud des Pays Bas. La réponse d'Elisabeth est de s'associer aux Hollandais pour une attaque navale commune sur le port espagnol de Cadix. Le raid est étonnamment réussi : La ville est sous le feu et l'Espagne est obligée de couler les bateaux argentés nouvellement arrivés pour les empêcher de tomber dans les mains Anglaises.

En 1598, la France est prête tirer un trait sur les guerres de religion. Henri IV publie l'édit de Nantes, fournissant un certain nombre de droits civiques aux Huguenots. La paix peut enfin régner en France. La fin de cette période arrive également en Espagne. A l'été 1598, la santé de Philippe II décline. Il est rongé par de graves attaques de goutte, de fièvre et d'hydropisie. Il meurt en septembre, la direction de l'Espagne passant à son fils, Philippe III.

Même en Angleterre, on reconnaît que l'âge Elisabéthain sera bientôt terminé. Robert Cecil et le Conseil Privé ouvrent des négociations secrètes avec James VI d'Ecosse pour préparer une succession douce. Elisabeth vit encore pendant cinq ans jusqu'en 1603. A sa mort James I d'Angleterre accède au trône. Les couronnes Anglaise et Ecossaise sont unies et l'ère de la **REINE VIERGE** est terminée.

Dans le reste du Monde :

John Hawkins et Francis Drake décident de s'associer une dernière fois pour une attaque importante sur les Caraïbe Espagnoles. La taille en cette **EXPEDITION DRAKE/HAWKINS** est immense pour un voyage transatlantique : 27 bateaux et 2500 hommes. Leur cible est un bateau de trésor endommagé dans le port de San Juan à Porto-Rico. Cependant, les défenses navales Espagnoles considérablement renforcées contrecarrent les Anglais. Même une attaque subséquente à Panama est repoussée par l'expérimentée garnison Espagnole maintenant en poste à cet isthme critique. Hawkins et de Drake tombent tous les deux malades et périssent.

Maintenant c'est un Hollandais qui réalise un voyage de circumnavigation (par **Olivier van Noort**) en 1598. Van Noort ne revient pas avant 1601 (après la période de temps prise en compte dans le jeu), son voyage sert d'inspiration à la fondation de la Dutch East India Company.

Mariages :

Aucune remarque.

Patronage :

La Renaissance anglaise est à son apogée avec des dramaturges tels que **Christopher Marlowe** et **William Shakespeare** montrant la voie. Le *Roméo et Juliette* de Shakespeare est publié en 1597 (juste avant la fin de la période prise en compte dans *Virgin Queen*). Cependant, plusieurs travaux majeurs sont toujours en cours. La première partie de la grande nouvelle *Don Quichotte* de **Miguel de Cervantès** ne sera pas publiée avant 1605. De même William Gilbert a encore besoin de 2 ans pour publier son travail sur le magnétisme, *Du magnétisme*. Et **Johannes Kepler** mettra une décennie à compléter ses *Lois sur le mouvement planétaire* (bien que toutes les données pour les études de Kepler sont complètes, ayant été compilées des décennies plus tôt par **Tycho Brahe**). Bientôt la Renaissance arrive à son terme, l'âge de raison approche.



Sermon en extérieur

Traduction en Français : **Didier Duchon**

FAQ Cartes

- | | |
|---|---|
| <p>1 GRAND VIZIR : Si jouée pour annuler un événement, jouez-la après que l'événement est déclaré mais avant qu'il soit résolu. Ne peut pas être utilisé pour annuler une carte événement obligatoire, une carte combat, une carte réponse ou une carte d'origine.</p> <p>2 TRIBUT OTTOMAN : Ni l'Espagne ni le St-Empire ne peut offrir un tribut s'il n'a ni carte ni trésor en main. Si le tribut est accepté, les 2 PC d'actions sont également annulés.</p> <p>3 CHEMIN DES ESPAGNOLS : Jouable uniquement si Milan est sous contrôle Espagnol ni assiégé ni en agitation. Le chef déplacé à Milan ne peut pas commencer cette impulsion assiégé.</p> <p>5 BULLE PAPALE : Elisabeth ne peut être excommuniée qu'une fois par partie.</p> <p>10 TECHNOLOGIE DE SIEGE : La carte INONDATION n'apparaît pas dans l'apprentissage pour deux joueurs, ainsi seule la première utilisation s'applique dans l'apprentissage pour deux joueurs.</p> <p>11 LA CHUTE DE DRAGUT : Si on élimine Dragut, le chef naval Uluch Ali entre en jeu au début du prochain tour.</p> <p>13 REITRES : L'espace choisi ne peut pas être assiégé ou en agitation.</p> <p>15 TEMPETES : Les effets ne durent que pour cette une impulsion, ne peut pas être utilisée pour arrêter l'événement TRAHISON !.</p> <p>17 MUTINERIE DE L'ARMEE : La puissance cible choisit les réguliers conservés et ceux perdus.</p> <p>21 VOLONTAIRES ETRANGERS : Cette carte permet à l'Espagne d'ajouter des réguliers dans des espaces aux Pays-Bas, à Oran ou à Malte et à l'Ottoman d'ajouter des réguliers à Alger ou à Djerba/Tripoli (où ils ne peuvent normalement pas construire d'unités).</p> <p>28 REVOLTE DES MORISQUES : Les joueurs peuvent souhaiter laisser cette carte près de l'Espagne jusqu'à ce que l'unité Morisco ait été retirée de la partie pour rappeler aux joueurs l'effet de la Phase Hiver. Si l'Ottoman est inactif dans une partie à 4 joueurs, l'Angleterre doit propager l'agitation de cet événement.</p> <p>31 TRAHISON ! : "Où une puissance assiégeante ne répond pas aux exigences pour un assaut" se rapporte à des situations où l'assaut normal n'est pas possible en raison d'un manque de LdC ou en raison de la présence d'unités navales ennemies.</p> <p>33 GOUVERNANTE DE FRANCE : GRAND TOUR peut être joué immédiatement si désiré. Déportez les unités si nécessaire suite à la fin de la guerre entre la France et le Protestant. Pour le reste du tour, positionnez le marqueur de tour sur son verso pour rappeler aux joueurs l'effet de cette carte.</p> <p>34 INTERVENTION DU ST-EMPIRE : Le St-Empire ne peut être en guerre avec aucune des deux puissances quand l'événement est joué. L'agitation peut être placée dans des espaces occupés.</p> <p>42 ESCADRON VOLANT DE CATHERINE : A jouer après que l'événement et l'espace cible sont déclarés mais avant que l'événement soit résolu.</p> <p>53 GRAND TOUR : La carte est retirée de la partie si elle est jouée après que la Ligue Catholique est formée, même si elle est juste jouée pour les PC.</p> <p>56 LISTE DES LIVRES INTERDITS : Placer l'artiste ou le scientifique sur la piste des tours sert à rappeler que cette puissance ne peut pas commanditer un autre artiste ou scientifique jusqu'au prochain tour. L'artiste ou le scientifique reviendra en jeu au prochain tour.</p> | <p>57 REBELLION IRLANDAISE : Additionnez le nombre total de réguliers à Dublin et Kinsale puis divisez ce nombre par deux (arrondir par défaut). L'Anglais enlève ce nombre de réguliers de ces deux espaces dans la combinaison de son choix. Puis répétez pour les mercenaires.</p> <p>61 MENENDEZ DE AVILES : La forteresse placée n'a pas besoin d'être parmi celles disponibles à la construction ce tour-ci sur la carte puissance Espagne.</p> <p>78 INSURRECTION DU NORD : Pour l'action Rébellion, suivez la procédure en 19.4 en commençant à l'étape 2.</p> <p>80 LA REINE NOIRE : Si l'assassinat cible la même puissance que l'informateur nouvellement placé, ajoutez 2 dés d'attaque supplémentaires pour l'informateur bien qu'il n'ait pas été en place au début de l'impulsion.</p> <p>81 WALSINGHAM : Si jouée comme réponse dans une partie en tête à tête, doit être jouée avant que le premier dé soit lancé.</p> <p>86 ELECTION ROYALE POLONAISE : Aucun événement obligatoire ne peut être joué pour l'élection, les cartes d'origine peuvent l'être. En cas d'égalité, la France marque les 2 PV si elle est une des puissances à égalité. Sinon le St-Empire marque les PV.</p> <p>91 CLE DE CHIFFREMENT : Il est légal de déplacer votre marqueur Clé de Chiffrement de la carte puissance d'une puissance directement vers une puissance différente.</p> <p>95 LOUISE DE LORRAINE : Peut être jouée pour un joueur avec un Royal masculin pour marier ce Royal masculin à Louise. Seule la plus haute des deux valeurs d'éligibilité sera utilisée car c'est considéré comme un mariage entre 2 Royaumes de la même puissance.</p> <p>98 SULTANE SAFIYE : La première option sur la carte n'est pas jouable dans une partie à 4 joueurs si l'Ottoman est inactif.</p> <p>99 ARMADA ESPAGNOLE : L'Armada doit être dans un port d'origine Espagnol pour que les unités terrestres soient construites dessus. L'Armada doit être à Séville, La Corogne ou Lisbonne pour être améliorée.</p> <p>100 ENTREPRISE D'ANGLETERRE : Comptez les espaces sous contrôle Espagnol même s'ils sont Catholiques (c'est-à-dire que quelques espaces peuvent compter plusieurs fois). Ignorez entièrement l'agitation quand vous réalisez ces comptages.</p> <p>103 ABJURATION DE LA HAYE : Les forces doivent être déplacées vers un espace aux Pays-Bas sous contrôle politique Protestant. Une offre d'une puissance en guerre avec le Protestant peut être acceptée, repositionnez immédiatement dans ce cas leur statut de En guerre à Allié. Le marqueur bonus PV attribué à cet événement est "Maître des Pays-Bas".</p> <p>109 UNION D'ARRAS : Même après cet événement, les Wallons restent les seules unités que l'Espagne peut construire aux Pays-Bas. Les espaces choisis pour le changement de contrôle politique ou d'influence religieuse ne peuvent contenir aucune unité ennemie de l'Espagne. S'il n'y a pas assez de réguliers Espagnols aux Pays-Bas pour les déporter sur une base de un pour un car des Wallons sont ajoutés, déportez juste tous les réguliers Espagnols qui sont aux Pays-Bas (et vous pouvez toujours ajouter 4 Wallons).</p> <p>111 PARIS VAUT BIEN UNE MESSE : Déportez les unités si nécessaire à cause du changement de contrôle politique des espaces près de Paris.</p> <p>112 JOURNEE DES BARRICADES : Ne comptez pas les Wallons quand vous comptez les réguliers Espagnols près de Paris.</p> |
|---|---|

Table Bonus de mariage

Le tableau ci-dessous résume toutes les valeurs de mariage et les descriptions de bonus pour tout les Royaumes en jeu dans un tableau unique. Utilisez-le comme outil de référence pour arranger les conditions les plus favorables pour vos Royaumes.

Royal	Pays	Tour	Valeur	Bonus
Philippe II	Espagne	1	3	- 1 Carte au Tour 2 s'il casse le mariage arrangé au préalable avec Elisabeth de Valois. (Ceci également si la France annonce qu'Elisabeth épouse quelqu'un d'autre ou si le résultat est Annulation de dernière minute).
Comte de Leicester	Angleterre	1	1	Si célibataire, il reste dans la réserve avec valeur d'éligibilité 1 à chaque tour ou Elisabeth I ^{re} est dans la table.
Elisabeth I ^{re}	Angleterre	1	5	+1 PV Reine Vierge à la fin de chaque tour où elle est restée célibataire (jusqu'au Tour 5).
Guillaume d'Orange	Protestant	1	2	Si le résultat du mariage ne lui fait scorer aucun PV, Guillaume revient dans la réserve pour commencer le prochain tour avec valeur d'éligibilité 2.
Comte d'Arran	Protestant	1	1	Après le mariage, le Protestant résout immédiatement une action Sermon de prédication en Ecosse.
Charles II d'Autriche	St-Empire	1	2	- 1 Carte au prochain tour pour l'Angleterre ou le Protestant si un de leurs Royaumes l'épouse.
Elisabeth de Valois	France	1	2	A arrangé au préalable un mariage avec Philippe II au Tour 1. Mariage Valois +1 PV quand elle se marie.
Anne de Saxe	St-Empire	1	1	Puissance du mari +1 Carte au prochain tour.
Don Carlos	Espagne	1	2	Doit relancer le dé de mariage ayant le résultat le plus élevé.
Mary Reine des Ecossais	France	2	3	La puissance du mari ajoute 2 influences sur l'Ecosse. Évaluez son mariage immédiatement (pendant la Phase Diplomatique).
Henry, Lord Darnley	Angleterre	2	1	Ajoute 2 influences sur l'Ecosse pour la France s'il épouse Mary Reine des Ecossais.
Charles IX	France	2	3	Mariage Valois +1 PV quand il se marie (il ne peut pas épouser une Royale Française autre que Mary Reine des Ecossais).
Anne d'Autriche	St-Empire	3	2	Peut relancer le dé de mariage ayant le résultat le moins élevé si souhaité (ce choix est effectué par le St-Empire à moins qu'il soit inactif, dans ce cas la puissance du mari décide).
Henri III (Anjou)	France	3	3	Mariage Valois +1 PV quand il se marie (il ne peut pas épouser une Royale Française autre que Mary Reine des Ecossais).
Marguerite de Valois	France	3	3	Mariage Valois +1 PV quand elle se marie (elle ne peut pas épouser un Royal Français).
Henri IV (Navarre)	Protestant	3	3	+1 Carte pour le Protestant au prochain tour s'il épouse une Royale Française.
Louise de Lorraine	Toutes	3	2	Ajoutée par une carte événement, non liée à une puissance spécifique.
Elisabeth d'Autriche	St-Empire	3	2	Si elle épouse un Royal Français ou Espagnol, cette puissance résout immédiatement une action Suppression d'hérésie.
Rodolphe II	St-Empire	4	2	Perd le bonus patronage de la carte d'origine s'il se marie (placez le marqueur sur la carte puissance St-Empire).
Louise de Coligny	Protestant	4	2	Si elle se marie avec un Royal Anglais ou Protestant, cette puissance a +1 Carte au prochain tour.
Duc d'Alençon	France	4	1	Mariage Valois +1 PV quand il se marie (il ne peut pas épouser une Royale Française autre que Mary Reine des Ecossais).
Isabella Clara Eugenia	Espagne	5	2	La puissance du mari gagne +1 sur chaque lancer de patronage si son mari est un dirigeant (placez le marqueur sur la carte puissance du mari).

Table Entrée des chefs

Chef	Tour	Type	Puissance	Chef	Tour	Type	Puissance
Don John	2	Les 2	Espagne	Santa Cruz	4	Naval	Espagne
Leicester	2	Armée	Angleterre	Parma	4	Armée	Espagne
Henri III	2	Armée	France	Norreys	4	Armée	Angleterre
Guillaume d'Orange	2	Armée	Protestant	Henri de Navarre	4	Armée	Protestant
				Maurice de Nassau	5	Armée	Protestant

Table Capitaines corsaires

Capitaine corsaire	Tour	Puissance	Bonus (et explication additionnelle)
Murat Reis	1	Ottoman	Ne meurt jamais lors d'un lancer de navigation. Si un résultat de navigation devait l'éliminer, placez-le sur la piste des tours pour revenir en jeu au prochain tour.
Hawkins	1	Angleterre	Crée des galions de course (Londres, Tour 3). A partir du Tour 3, chaque galion construit dans l'espace Londres est placé de son côté galion de course si Hawkins est présent dans cet espace.
le Testu	1	France	Peut être utilisé comme scientifique à la place. Voir 22.2 pour les détails.
Villegaignon	1	France	Colon libre. Si un marqueur colonie est disponible, ajoutez-le à son expédition sans payer le 1 PC supplémentaire habituel.
de Sores	1	France/Protestant	Les forteresses ne lancent pas contre lui. Sautez ces lancers quand vous résolvez la piraterie initiée par de Sores. Les forteresses protègent toujours 1 trésor contre une pioche aléatoire. Disponible au premier venu, premier servi entre la France et le Protestant.
le Clerc	1	France/Protestant	P2 aux Antilles. Disponible au premier venu, premier servi entre la France et le Protestant.
Henszlein	1	St-Empire	La construction d'expédition coûte 2 PC. Le St-Empire n'a aucune colonie ainsi aucune ne peut être ajoutée à ses expéditions.
Laudonnière	1	Protestant	Colon libre. Si un marqueur colonie est disponible, ajoutez-le à son expédition sans payer le 1 PC supplémentaire habituel.
Drake	3	Angleterre	Choisit la récompense de piraterie, peut se réparer. L'Angleterre choisit la récompense pour chaque dégât de piraterie quand Drake est présent au lieu de la puissance cible comme d'habitude. Drake peut choisir d'utiliser un dégât de piraterie pour réparer son expédition (repositionnez son marqueur endommagé du côté pleine force).
Frobisher	4	Angleterre	Effet spécial passage du Nord-Ouest. Si son expédition est la cible de l'événement PASSAGE DU NORD-OUEST, son expédition est automatiquement annulée mais il n'est jamais tué.
Raleigh	5	Angleterre	Colon libre. Si un marqueur colonie est disponible, ajoutez-le à son expédition sans payer le 1 PC supplémentaire habituel.
Cavendish	5	Angleterre	P2 dans la Côte Chilienne et la Côte Mexicaine.
van Noort	5	Protestant	P2 dans la Côte Chilienne et la Côte Mexicaine.

Table Bonus de science

Bonus	Description	Puissance éligible (et explication additionnelle)
Fortification côtière	L'Espagne peut construire 2 forteresses dans le reste du Monde par tour	Espagne seulement. 2 forteresses sont placées sur la carte puissance pendant la Phase Distribution des cartes
Cryptographie	Lancez 1 dé d'espionnage supplémentaire en attaque ou en défense	Toutes les puissances.
Cale sèche	Les pertes navales reviennent immédiatement dans la réserve de forces.	Toutes les puissances. Ne s'applique pas aux puissances mineures alliées.
Excavation	+2 aux lancers Canal de Suez	Ottoman seulement.
Projection cartographique	+1 aux lancers de navigation	Toutes les puissances sauf l'Espagne.
Observatoire	+2 aux lancers de science, renvoyez ce bonus à la réserve.	Toutes les puissances. Peut patronner un scientifique dans un prochain tour.
Plantation	Colonie gratuite pour chaque expédition; +1 aux lancers sur la Table Colonies	Ottoman, Angleterre, France ou Protestant.
Ravelin	Lancez 1 dé supplémentaire quand vous êtes le défenseur dans un assaut	Toutes les puissances. S'applique à la défense de tous les espaces fortifiés que vous contrôlez indépendamment des unités en défense.
Télescope	+1 aux lancers pour intercepter / éviter la bataille (terrestre et naval)	Toutes les puissances. Ne s'applique pas si toutes les unités sont des alliés mineurs et/ou des unités navales prêtées.



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