

PAX RENAISSANCE

Un jeu de cartes pour refaçonner le monde au temps de la Renaissance.

Version: 20 mars 2017

Copyright 2016 Sierra Madre Games.

Conception & Développement: Phil & Matt Eklund

2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans, durée 1 heure

Traduction française : [Nicolas Cadilhac \(Coludik\)](#)

Complétez votre lecture des règles par cette vidéo en français: [sur youtube](#).

RÉSUMÉ

A1. Introduction

En tant que banquier de la Renaissance, vous allez financer des rois et des républiques, patronner des voyages de découvertes, rejoindre des sociétés secrètes ou encore lancer des jihads et des inquisitions. Vos choix détermineront si l'Europe s'élève vers une ère brillante et moderne ou pourrit dans une sombre féodalité. Quatre victoires possibles s'offrent à vous pour sceller le sort de la société occidentale: l'impérialisme, la mondialisation du commerce, le totalitarisme religieux, ou bien l'art et la science éclairés.

- Termes. Un mot avec majuscule (par exemple Prestige) est défini dans le glossaire. Un mot est mis **en gras** lorsqu'il apparait dans sa propre définition.
- Échelle du temps. Chaque tour représente en gros 2 ans à l'intérieur de la période allant de 1460 à 1530.
- Mise en page. Les règles sont divisées en 2 parties: l'une est **séquentielle** et l'autre est **alphabétique**. Les règles séquentielles sont décrites dans l'ordre où elles apparaissent dans une partie type: composants (**B**), préparation (**C**), séquence de jeu (**D**), actions (**E**), Opérations (**F**), foires commerciales (**G**), one-shots (**H - K**), et victoire (**L**). Bien que ces règles soient utiles pour apprendre à jouer, elles ne sont pas exhaustives. D'autres détails sont listés par ordre alphabétique dans le glossaire et sont une bonne référence pendant une partie.

A2. Aperçu d'un tour de jeu

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, choisissez deux actions (**E1 - E6**) puis rafraîchissez le marché (**D2**).

- Actions. Vous pouvez acheter du marché une des cartes faces visibles pour l'ajouter à votre main, jouer une carte de votre main en la posant dans la rangée de cartes devant vous (votre Tableau), vendre une carte pour obtenir de l'argent, déclencher les Opérations figurant sur vos cartes du côté est ou ouest de votre Tableau, défausser l'une des deux cartes faces cachées du Marché pour stimuler l'économie par une foire commerciale, ou déclarer victoire. Notez que vous pouvez ne pas faire une action.

- Jouer une carte. Lors de la pose d'une carte, vous pouvez placer les Agents qui y sont désignés sur la Localisation indiquée. Si vous placez un Agent sur une ville ou sur la frontière d'une Carte Monde, cela entraîne la Répression (le remplacement) de tout pion qui s'y trouve déjà.
- One-Shots. Si la carte jouée possède une icône bombe, vous avez l'opportunité d'effectuer l'action one-shot indiquée à côté, allant du déplacement d'une Route de Commerce à l'affaiblissement puis la capture d'un Empire. Voyez les détails des actions one-shot aux sections couronnement (**I**), conspiration (**J1**), révolte paysanne (**J2**), Guerre de Religions (**K1**) et déplacement du commerce (**H1**).
- Foire commerciale. Organiser une foire commerciale permet de défausser la carte face cachée du Marché est ou ouest. Cela initie un voyage (**G2**), distribuant des profits (**G3**) et levant des Troupes (**G4**) le long de la Route de Commerce est ou ouest. S'il n'y a pas tant de profits que cela à distribuer, le voyage sera court (**G5**).

A3. Objectif du jeu

Deux cartes Comète, fonctionnant de la même façon, sont placées vers la fin de chaque paquet de cartes est et ouest. Si vous en achetez une du Marché, vous choisissez immédiatement une des 4 cartes victoire (religieuse, impériale, mondialisation et Renaissance) qui deviendra active. N'importe quel joueur, à son tour, peut dépenser une action pour déclarer victoire s'il remplit les conditions requises par la carte (**L**).

B. LES COMPOSANTS

B1. Contenu du jeu

- 120 cartes format 57x87 mm, 35 dans la pile du Marché de l'est, 57 dans celle du Marché de l'ouest, 10 cartes Empire, 10 Cartes Monde, 4 cartes Joueur, 4 cartes victoire.
- 2 parties en carton formant la boîte de taille 127x190x42 mm
- Un livret de règles de 44 pages: 115x178mm
- 40 Cubes. 10 Cubes (de 8mm) par joueur, déclinés en 4 couleurs (jaune, orange, vert et bleu).
- 15 Évêques (représentés par le fou du jeu d'échecs). 5 dans chacune des 3 Religions (blanc, noir, rouge).
- 24 Tours (pion en forme de cylindre). 10 blancs, 7 noirs et 7 rouges représentent des Tours (du jeu d'échecs).
- 24 Cavaliers. 10 blancs, 7 noirs et 7 rouges.
- 37 Florins représentés par 33 disques jaunes, valant 1 Florin chacun, et 4 disques rouges valant 5 Florins chacun.
- 3 disques, 1 blanc et 2 noirs, qui représentent des Emporia fermés.

*Une extension optionnelle de 64 cartes est disponible à l'achat sur le site www.sierra-madre-games.eu (**M**).*

B2. Cartes Joueur

Vous démarrez avec l'une des 4 cartes Joueur (**C2**) dans votre Tableau. Le dos de chaque carte est une aide de jeu.

B3. Empires

Dix cartes double-face forment la **pile des Empires**. Une face représente le Roi (sous forme de couronne) alors que l'autre représente une **République** (sous forme de rouleau de parchemin). Un Empire en jeu est soit un Roi soit une République, selon la face qui est visible. Chaque fois que vous recevez un Empire, que ce soit par un one-shot (**E2**), un vote (**F6**) ou une campagne (**F9**), placez-le dans votre Tableau, face Roi visible.

- Icônes Opération et Prestige. Parfois présentes sur les Empires, elles sont expliquées dans les sections **F** et **B4**.

B4. Cartes Tableau

Les **cartes Tableau** côté est et ouest représentent les personnalités qui ont peuplé l'Europe de 1460 à 1530. De haut en bas, voici les propriétés de ces cartes:

- Agents. Sont dessinés un certain nombre de pions Agent ainsi que leur couleur de religion. Ces pions sont parfois placés quand vous jouez la carte dans votre Tableau (**E2**). Si un Agent est un Cube multicolore, le Cube placé est celui de votre couleur.
- Pièces d'échecs. Cette icône indique si la carte est un Roi (**B3**), une Reine, un Cavalier, une Tour, Un Pirate, un Fou, un Cube (le pion des échecs) ou (dans l'extension seulement) un Homme de Vitruve (un polymathe).
- Prestige. Certaines cartes possèdent un ovale avec une icône de Prestige dans le coin supérieur droit, important pour la victoire.
- La Ligne des Opérations. Les Opérations possibles qu'une carte peut effectuer pendant une action Opérations sont dans cette ligne.
- Pouvoirs. Certaines cartes ont un Pouvoir. Contrairement aux Opérations, les Pouvoirs sont actifs même si les Opérations côté est ou côté ouest ne sont pas déclenchées.
- One-Shot. Une icône bombe indique que la mise en jeu de cette carte peut déclencher une action one-shot : déplacement du commerce, couronnement, conspiration, révolte paysanne, croisade, réforme ou jihad.
- Localisation. Les Agents sont placés à l'endroit indiqué, soit sur une Carte Monde pour les Cavaliers et les Tours, sur leurs frontières pour les Cubes et Pirates ou sur une carte Tableau pour les Fous. Voir **E2.2** pour le placement ainsi que le glossaire pour plus de détails sur les Localisations.
- Est/Ouest. Toutes les cartes comportent une indication pour connaître leur appartenance à la philosophie orientale ou occidentale. On trouve les cartes est seulement dans la rangée du marché de l'est et les cartes ouest dans celle de l'ouest.

B5. Cartes Monde

Il y a 10 Cartes Monde double-face qui forment une carte de l'Europe et du monde méditerranéen avec 10 Empires. Un côté montre le statut initial d'état médiéval, comportant souvent des Villes de différentes Religions. L'autre côté montre une Théocratie, comme indiqué par la grande icône de Religion. Notez que 2 Cartes Monde (Papal States et Mamluk) commencent en tant que Théocratie et, une fois retournées, deviennent une autre Théocratie.

- **Nom.** Le nom de l'Empire est au centre de la carte. Sur le côté initial, juste après le nom on trouve une petite icône ombrée en forme de crucifix, croix, ou croissant, indiquant ainsi à quelle Religion est affilié l'autre côté de la carte (Théocratie).
- **Villes & Routes de Commerce.** Les Villes sont des icônes en forme de Cavalier ou de Tour et sont d'une couleur qui indique leur Religion. Sur chaque carte, le nom de la capitale est écrit en lettres majuscules. Les lignes blanche et noire sont les Routes de Commerce, qui démarrent d'un Emporium (marqué par une étoile) et finissent par une flèche.
- **Concessions.** Ce sont des Cubes placés sur les Frontières, ces espaces laissés entre les Cartes Monde. Quatre Concessions, marquées de l'emblème d'un joueur à Lisbonne, Florence, Augsbourg et Alexandria, sont les Concessions de départ. Chaque joueur commence la partie avec l'un de ses Cubes placé sur son symbole.
- **Emporia.** Une Ville entourée par une étoile à 20 branches est appelée un Emporium. Deux d'entre eux (Trebizond et Spice Islands) sont blancs, tandis que les 3 autres (Tana, Novgorod et Timbuktu) sont noirs.
Important: seulement un Emporium blanc et un noir sont en jeu à un instant donné (c'est-à-dire non fermés par un disque). Tout Emporium couvert par un disque n'est pas en jeu, ne lève pas de Troupes et ne peut recevoir d'Agents. Tout pion déjà en place sur un Emporium qui devient couvert par un disque (par l'effet d'un déplacement du commerce) est immédiatement Réprimé.

B6. Comètes & cartes victoire

Pendant la préparation, les 4 cartes Comète sont mélangées aux 12 dernières cartes des piles du Marché (**C5**). Les 4 cartes victoire sont placées sur leur face inactive à portée de tous. L'une d'elle est retournée sur sa face active chaque fois qu'un joueur achète une carte Comète. Par la suite, si un joueur dépense une action de victoire (**E6**) et s'il a réuni les conditions de victoire qui y sont mentionnées, la partie prend fin et ce joueur gagne.

C. PRÉPARATION

C1. Assemblage de la carte

Positionnez les 10 Cartes Monde en une matrice de 2 rangées par 5 colonnes. Chacune de ces cartes représente un des 10 Empires sur la carte: England, France, Holy Roman Empire

(HRE), Hungary et Byzantium au nord, Portugal, Aragon, Papal States, Ottoman et Mamluk au sud. Huit de ces cartes commencent sur leur côté médiéval (non-théocratique). Les 2 exceptions sont Papal States et Mamluk qui commencent en tant que Théocraties catholique et islamique respectivement, mais qui montrent aussi une Théocratie opposée sur l'autre face.

- Laissez environ 1cm d'espacement entre chaque carte. Ce sont les Frontières qui servent à placer les Concessions et les Pirates.
- Emporia fermés. Placez un disque noir sur Timbuktu et Novgorod ainsi qu'un disque blanc sur Spice Islands. Un Emporium (**B5**) n'est pas en jeu et ne peut recevoir de pions à moins que le disque qui le recouvre ne soit déplacé vers un autre Emporium suite au one-shot déplacement du commerce (**H1**).

C2. Joueurs

Chaque joueur tire au hasard une **Carte Joueur**. La couleur qui le représente est visible sur le fond de la carte ainsi que dans son bouclier. On joue de 2 à 4.

- Fugger Bank: Cubes orange (Concession de départ: Augsburg, entre France et Holy Roman Empire).
- Medici Bank: Cubes jaunes (Concession de départ: Florence, entre Aragon et Papal States).
- Cœur Bank: Cubes bleus (Concession de départ: Alexandria, entre Ottoman et Mamluk).
- Marchionni Bank: Cubes verts (Concession de départ: Lisbon, entre England et Portugal).

C3. Tableaux des joueurs

Pour démarrer son **Tableau**, chaque joueur place sa Carte Joueur devant lui. Il jouera ensuite les cartes Tableau de l'est directement à droite de sa carte et les cartes Tableau de l'ouest à sa gauche.

- Cubes. Chaque joueur reçoit les 10 Cubes de sa couleur et les place près de sa Carte Joueur.
- Concession initiale. Chaque joueur place un de ses Cubes sur la Frontière appropriée marquée du bouclier du joueur (voyez le côté de la boîte et la Carte Joueur).

C4. Pions de départ

Placez sur la **capitale** de chaque Carte Monde un pion de la forme et de la couleur indiquées. Le nom de la capitale est écrit en lettres majuscules (par exemple PARIS). Les autres villes ne reçoivent aucun pion.

- Constantinople démarre avec 3 pions (2 Cavaliers noirs et une Tour noire).

C5. Préparation des piles de cartes est et ouest

Séparez les cartes Tableau en 2 piles, une pour l'est (cartes à dos noir) et une pour l'ouest (cartes à dos blanc).

- Pile de l'est. Prenez au hasard 12 cartes de l'est, faces cachées, et mélangez-y les 2 cartes Comète de l'est. Par-dessus ces 14 cartes, ajoutez 4 cartes de l'est, prises au hasard, pour chaque joueur présent (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, ajoutez 12 cartes, soit 26 au total).
- Pile de l'ouest. Faites de même pour la pile contenant les cartes de l'ouest et les 2 comètes de l'ouest. Placez-là à côté de la pile de l'est, juste en-dessous.
- Option **Astrologie**. Les piles de l'est et de l'ouest sont placées faces visibles. Cela permet aux joueurs de voir, pour chaque pile, la carte à venir.

C6. Le Marché, la pile d'Empires et les cartes victoire

- Le Marché. Piochez 6 cartes de la pile de l'est pour former une rangée de cartes faces visibles à gauche de la pile, puis retournez celle la plus à gauche face cachée. Faites de même avec la pile de l'ouest. Les 2 cartes faces cachées représentent les foires commerciales (**G**).
- La pile des Empires. Les 10 Empires sont placés en une pile accessible à tous près du Marché. Les joueurs sont libres de consulter ces cartes à tout moment.
- Les cartes victoire. Les 4 cartes victoire sont placées, face inactive, les unes à côté des autres à portée de tous.

C7. Florins de départ

Déterminez un premier joueur au hasard, sauf si Fugger Bank (orange) est en jeu, auquel cas c'est ce joueur qui l'est d'office. Le premier joueur reçoit 3 Florins (3 disques jaunes), le second joueur (dans le sens horaire) 4 Florins, le troisième joueur 5 Florins et le quatrième joueur 6 Florins.

- Les disques restants vont dans un tas appelé La Chine.
- Le premier joueur peut maintenant commencer la partie.

D. SÉQUENCE DE JEU

D1. Phase Action

À votre tour, vous effectuerez jusqu'à 2 **actions (E)**, à choisir dans la liste ci-dessous, et ce dans n'importe quel ordre. Les 3 premières peuvent être faites 2 fois dans un tour, les autres seulement une fois:

1. Acheter une carte du Marché (**E1**). En payant des Florins au Marché, prenez une des cartes face visible dans votre Main.

2. Jouer une carte de sa Main (**E2**). Cela vous permet de poser une de vos cartes en Main dans votre Tableau, et potentiellement de poser des Agents (Fous, Cavaliers, Tours ou Cubes) sur une Carte Monde ou sur votre Tableau. Si la carte jouée possède une icône one-shot bombe et que vous l'activez, lisez les sections **H, I, J, K**.
3. Vendre une carte (**E3**). Défaussez une carte de votre Main ou de votre Tableau et recevez 2 Florins de la Chine en échange.
4. Activer les opérations de l'est (**E4**). Vous pouvez effectuer une des actions imprimées sur chaque carte de votre tableau côté est. Cette activation ne peut avoir lieu qu'une fois par tour.
5. Activer les opérations de l'ouest (**E4**). Comme ci-dessus mais du côté ouest.
6. Organiser une foire commerciale à l'est (**E5**). En défaussant la carte face cachée du Marché de l'est, vous vous embarquez pour un voyage le long de la Route de Commerce de couleur noire. Tout en voyageant, les propriétaires de Concessions sont payés et les Empires lèvent des Troupes. Cette action ne peut être réalisée par un joueur qu'une fois par tour (**G**).
7. Organiser une foire commerciale à l'ouest (**E5**). Même chose qu'à l'est sauf que le voyage suit la Route de Commerce de couleur blanche.
8. Action de victoire (**E6**). Cette action termine le jeu et vous permet de gagner si vous remplissez les conditions de victoire (**L**).

D2. Phase de rafraichissement du marché

En partant de la carte la plus à gauche, déplacez chaque carte du Marché (avec les Florins qu'elles contiennent) vers l'emplacement vide le plus à gauche de la même rangée. Piochez ensuite, à l'est et à l'ouest, et placez autant de cartes que nécessaire pour remplir les espaces vides, de gauche à droite, et obtenir à nouveau 6 cartes dans chaque rangée. Si besoin, retournez faces cachées les 2 cartes de gauche pour les foires commerciales. Ces cartes ne peuvent plus être achetées, et les protagonistes qui s'y trouvent tombent dans les oubliettes de l'histoire sans soutien financier.

- Si une des pioches (est ou ouest) se vide, piochez dans l'autre à la place. Cela placera des cartes de l'ouest dans le marché de l'est et vice-versa.
- Le joueur suivant dans le sens horaire prend la main pour sa phase action.

E. ACTIONS

E1. Acheter une carte du Marché

Achetez une carte du Marché et placez-la dans votre Main.

- Taille de la Main. Vous ne pouvez acheter de carte si vous en avez déjà 2 en Main. Pour ce faire il vous faudra d'abord en défausser une. Prenez note que les Comètes et les foires commerciales sont défaussées et ne vont pas dans votre Main.
- Coût. Le prix d'achat d'une carte dépend de sa position dans sa rangée. La première carte face visible en partant de la gauche coûte 1 Florin, la suivante 2, puis 3, etc. Payez ce coût en plaçant 1 Florin sur chaque carte de la même rangée à gauche de la carte

achetée. Pour réclamer la carte face cachée gratuite de gauche (foire commerciale), lisez l'action **E5**.

- Si un espace du Marché est vide, payez dans l'espace correspondant de l'autre rangée (cette situation peut arriver si vous achetez 2 cartes dans le même tour).
- Prenez les Florins se trouvant sur la carte acquise (mais vous ne pouvez les dépenser pour l'achat en cours).
- Si vous placez un Florin sur une carte pour quelque raison que ce soit, vous ne pouvez acheter cette carte pendant ce tour (mais vous pouvez commencer une foire commerciale).
- Si vous achetez une Comète, elle est jouée immédiatement (**L1**).

Exemple: vous achetez la quatrième carte en partant de la gauche en payant 3 florins. Placez le premier florin sur la carte la plus à gauche, le second florin sur la carte à sa droite et le dernier florin sur la carte encore à sa droite. Bien qu'il y ait 2 florins sur la quatrième carte, vous ne pouvez les utiliser pour cet achat. Vous prenez la carte dans votre main et les 2 florins qui s'y trouvent.

E2. Jouer des cartes de sa Main et placer des Agents

Placez une carte de l'est depuis votre Main le plus à droite de votre Tableau, ou une carte de l'ouest le plus à gauche de votre Tableau. Si la carte jouée comporte une icône bombe, vous devez d'abord décider et annoncer si l'action one-shot correspondante est jouée ou non.

1. L'action one-shot a lieu. Si l'action est une Guerre Civile ou Religieuse, vous devez déployer les Agents (Tour, Cavalier ou Cube) comme attaquants dans une Bataille comme expliqué à la section **J** (pour les conspirations et révoltes paysannes) ou à la section **K** (pour les croisades, réformes et jihads). Si certains survivent, ils sont victorieux et causent un Changement de Régime. Pour les autres actions one-shots (déplacement du commerce et couronnement), il n'y a pas de Bataille et les Agents sont déployés comme indiqué dans les points ci-dessous plutôt que comme attaquants. Un Évêque ne se bat jamais dans une bataille et est placé, après celle-ci, sur une carte d'un Tableau comme expliqué ci-dessous.

Exemple (révolte paysanne): vous jouez *Flanders Guilds*, carte de France dont l'agent est un cube, et déclenchez sa révolte paysanne. L'agent cube sur la carte est le seul attaquant (**J2**). Il n'y a pas de classes dirigeantes pour défendre donc la révolte est victorieuse. L'empire France est encore dans la pioche des empires donc vous réclamez sa carte pour votre tableau de l'ouest. Ce changement de régime vous permet de placer un cube supplémentaire, pour un total de 2 concessions placées dans 2 frontières différentes de la France.

1. L'action one-shot n'a pas lieu. Si vous choisissez d'ignorer l'action one-shot (ou s'il n'y en a pas), le placement des Agents est optionnel. Vous pouvez les placer tous, quelques-uns seulement ou aucun. En respectant la forme et la couleur des pions :

- Placement d'un Évêque. Placez-le directement sur la carte Tableau jouée. Mais vous pouvez aussi le placer sur n'importe quelle carte Tableau (même celle d'un adversaire) qui représente la même Localisation que la carte jouée. Si vous le placez sur une carte contenant un pion, appliquez la règle Diet of Worms ou la règle Pacification (**F1**).
- Placement des Tours et des Cavaliers. Placez-les dans les Villes de votre choix de la Carte Monde spécifiée. Si vous choisissez une Ville occupée par un pion, vous devez le Réprimer et payer 1 Florin, et ce pour chaque pion remplacé. Un Agent placé peut même Réprimer un pion du même type et de la même couleur.
Important: l'icône sur la Ville (Tour ou Cavalier) n'a pas d'importance dans le cas de placement d'Agents ! Rappelez-vous aussi que Constantinople peut contenir jusqu'à 3 pions.
- Placement des Pirates. Prenez une Tour de la couleur indiquée et placez-la en tant que **Pirate** sur l'une des Frontières Maritimes entourant la Carte Monde spécifiée. Une **Frontière Maritime** est une frontière qui est coupée par une Route Commerciale active ou inactive. S'il y a déjà un pion à cet endroit (Concession ou Pirate), il est Tué sans coût.
- Placement des Agents Cube. Placez un Cube de votre couleur sur l'une des Frontières de la Carte Monde spécifiée. Si elle est déjà occupée par une Concession, vous devez payer 1 Florin pour la Réprimer. Vous ne pouvez placer de Cube sur une Frontière occupée par un Pirate. Vous pouvez placer un Cube sur une Frontière non-Maritime.
- Si vous manquez de pions, lisez la section Gestion des Pions dans le glossaire.
- Strawman. Vous pouvez toujours jouer une action one-shot ou une Opération contre vos propres cartes ou pions. Cela s'appelle un **strawman**. Cette technique est parfois utile pour amasser assez de Réprimés afin de remporter une Guerre Civile ou pour renverser votre propre Roi et ainsi créer une République.

Exemple (pas de one-shot): Vous jouez la carte *Flanders Guilds* comme dans l'exemple précédent mais ne déclenchez pas son action one-shot. À la place vous placez un de vos cubes sur une frontière pour créer une concession. La frontière à l'est est occupée par une concession ennemie et vous ne voulez pas dépenser un florin pour le réprimer. Vous installez plutôt votre concession sur une frontière vide. Les frontières à l'ouest et au sud sont disponibles mais celle est au sud n'est pas traversée par une route commerciale, ce qui ne sera pas profitable. Vous la placez donc à l'ouest.

E3. Vendre une carte

Défaussez une carte et recevez 2 Florins de la Chine. La carte vendue doit provenir de votre Main ou de votre Tableau. Dans le dernier cas, défaussez tous les Vassaux et les pions qui s'y trouvent. Des têtes couronnées (**I1**), Roi et Reine, doivent être vendues comme un tout pour 4 Florins au total. Lisez « Défausser » dans le glossaire.

E4. Effectuer des Opérations (est et ouest sont des actions distinctes)

Si vous décidez d'activer vos Opérations à l'est, vous pouvez en déclencher une sur chaque carte du côté est de votre Tableau. Il en va de même à l'ouest. Chaque carte peut être utilisée une fois, pour seulement une de ses icônes Opération. Voyez la section **F** pour la liste des Opérations possibles.

- **Ordre.** Les Opérations sont effectuées dans n'importe quel ordre. Si une carte est acquise grâce à une Opération (une campagne par exemple), vous pouvez déclencher une des actions qui s'y trouvent, tant qu'elle se trouve dans la bonne partie du Tableau (est ou ouest).
- **Cible de l'Opération.** Vous ne pouvez utiliser une Opération que contre les cibles désignées par son icône (consultez le dos des cartes Joueur). La cible peut être un Florin dans le Marché (Opération de commerce), une carte du Tableau (Opérations décapitation ou vote), un pion sur une carte du Tableau (Opération inquisiteur), ou un pion sur une Carte Monde (Opérations répression, taxe ou militaire).
- **Les Localisations est ou ouest.** Voir Localisation dans le glossaire.
- **Localisation de la cible.** Pour les Opérations de Répression, taxe, piraterie et siège, on se réfère à la Carte Monde correspondant à la Localisation indiquée sur la carte jouée. Les pions qui s'y trouvent sont la cible. Rappelez-vous que, pour une Concession et un Pirate, ce sont les 2 Cartes Monde qui les bordent qui constituent la Localisation à considérer. Pour l'opération Campagne, la cible doit être Adjacente à la Localisation de la carte en cours d'utilisation. Pour l'Opération décapitation, la cible doit être une carte Tableau dont la Localisation correspond à celle de la carte jouée. Pour les Opérations inquisiteur, commerce et vote, la Localisation n'a pas d'importance.
- **Cible d'un strawman.** Vous pouvez cibler vos propres pions ou cartes de votre Tableau (par exemple en réprimant un de vos pions pour gagner 1 Florin, éviter des taxes et/ou alimenter une Guerre Civile à venir). En cas de victoire, un vote (**F6**) contre votre propre Roi crée une République. Vous avez le droit d'utiliser l'Opération de cette toute nouvelle République.

Règle vite oubliée: cartes et pions sont indépendants les uns des autres. Si vous prenez pour cible une carte, les pions agent qui s'y trouvent ne sont pas affectés. Si vous ciblez des pions agent, la carte qui a généré ces agents à l'origine n'est pas affectée. Vous ne gardez pas trace de quelle carte a déployé quels pions.

Exemple: vous avez 2 cartes adjacentes dans votre tableau ouest qui comportent une opération commerce, mais l'une d'elle est réduite au silence par l'effet d'un évêque rouge. Vous possédez aussi une carte avec un évêque qui vous donne l'opération inquisiteur (**F1**) pour les évêques rouges. Lors d'une action, vous activez les opérations de votre tableau ouest. En premier, vous déclenchez l'opération commerce, puis l'opération inquisiteur pour bouger l'évêque sur la carte de commerce adjacente. Vous pouvez alors jouer l'opération de commerce de la carte qui vient de se libérer de l'évêque.

E5. Organiser une foire commerciale

Note: une foire à l'est et une foire à l'ouest sont des actions distinctes.

Utilisez cette action en défaussant la carte face cachée du marché de l'est ou de l'ouest pour lancer la foire commerciale de la zone correspondante (**G**). Rappelez-vous que cela ne vous rapporte pas les Florins qui sont sur la carte. Ceux-ci passent en *profits* généraux (**G1**).

- Vous ne pouvez jamais acheter les cartes faces cachées.

E6. Action Victoire

Utilisez cette action pour déclarer victoire (**L2**).

F. LES OPÉRATIONS DU TABLEAU

Les opérations sont activées par l'action **E4**. Il y a 4 couleurs d'opérations:

- Opération religieuse. L'icône correspondante (inquisiteur) est bleue. Cette action déplace un Évêque de la Religion indiquée. C'est la seule Opération qui n'est pas rendue inactive par la présence d'un Évêque (**F1**).
- Opération économique. L'icône correspondante (commerce) est orange. Cette action cible les Florins du Marché.
- Opérations politiques. Les icônes correspondantes sont violettes. Ces actions ciblent les Classes Dirigeantes ou les cartes indiquées sur l'icône. Elles décapitent (**F3**), taxent (**F4**), Répriment (**F5**), ou élisent (**F6**) leurs cibles.
- Opérations militaires. Les icônes correspondantes sont rouges. Elles ciblent les Classes Dirigeantes ou les Pirates désignés sur l'icône. Elles Tuent leurs cibles, voir corsaire (**F7**), siège (**F8**), et campagne (**F9**).

F1. Inquisiteur (Opération religieuse)

Utilisez cette Opération pour déplacer un Évêque, de la couleur indiquée sur l'icône, d'une carte Tableau vers une carte Adjacente du même Tableau, ou vers une autre carte de n'importe quel Tableau qui a la même Localisation que celle où il se trouve.

- La règle "Diet Of Worms". Si la carte ciblée contient un autre Évêque (de n'importe quelle couleur), les 2 Évêques sont Tués.
- La règle "Pacification". Autrement, si la carte ciblée contient des pions Réprimés, vous pouvez en Tuer un et un seul sans coût.
- Restrictions de mouvement. Vous ne pouvez déplacer un Évêque sur une carte Joueur. En règle générale, cela veut dire qu'il ne peut pas traverser de vos cartes est vers vos cartes ouest et vice-versa.
- Est et ouest. Si un Évêque démarre d'une carte ayant pour Localisation est, il peut se déplacer sur n'importe quelle carte du côté est de n'importe quel Tableau.

Réciproquement, il peut se déplacer d'une carte côté est d'un Tableau vers une carte dont la Localisation est est. Ces règles sont similaires pour l'ouest.

- Opérations réduites au silence. La présence d'un Évêque sur une carte empêche toutes les Opérations qui s'y trouvent d'être jouées, excepté les bleues (religieuses).
- Pouvoirs réduits au silence. Un Évêque empêche aussi d'utiliser le Pouvoir d'une carte, par exemple *Ransom* ou *Stadtwechsel*. Par contre, le Prestige n'est pas impacté.

Exemple: vous avez 3 cartes réformistes avec l'icône inquisiteur dans votre tableau. Chacune de ces cartes vous permet de déplacer un évêque rouge d'une carte ou de le faire aller vers une autre carte qui partage la même localisation. Si vous utilisez les 3 opérations inquisiteur sur le même Évêque, vous pouvez donc le déplacer potentiellement jusqu'à 3 cartes de distance. Vous pouvez tuer un pion réprimé sur chaque carte empire que vous visiterez. Sur chaque carte où l'évêque s'arrête, les opérations non-religieuses sont désactivées jusqu'à son départ.

F2. Commerce (Opération économique)

Utilisez cette Opération pour prendre 1 Florin d'une carte du Marché, à l'est ou à l'ouest (ceci inclut les cartes faces cachées des foires commerciales) selon ce qui est indiqué sur l'icône de l'Opération.

F3. Décapitation (Opération politique)

Utilisez cette Opération pour défausser une carte de n'importe quel Tableau. La Localisation de la carte défaussée doit correspondre à celle de la carte dont vous utilisez l'Opération. Notez qu'une carte ne peut pas se décapiter elle-même.

- Assassin. Si vous décapitez un Empire, la carte qui fait l'opération est elle-même Tuée.

Exemple: votre adversaire utilise sa carte *Qizibash* pour faire le siège de tous les empires à l'est à tel point qu'il peut y faire campagne. Pour l'arrêter, vous utilisez votre carte *Grim* pour décapiter sa carte *Qizibash*. *Grim* est située dans la région Ottomans alors que la localisation de *Qizibash* est est. *Grim* a donc la permission de cibler *Qizibash* (voir Localisation dans le glossaire).

F4. Taxe (Opération politique)

Utilisez cette Opération pour cibler une Concession bordant la Localisation de la carte utilisée pour taxer. Le propriétaire de la cible doit soit payer 1 Florin à la Chine soit Réprimer la Concession. Il doit en outre placer une Troupe dans l'Empire qui a lancé la taxe. Cette taxation ne peut avoir lieu si l'Empire ciblé est Saturé.

Exemple: vous avez la carte *Holy Land Crusade* dans votre tableau, ce qui permet la taxation de *Mamluk*. La ville du Caire est vide. Vous utilisez l'opération taxe et ciblez la concession de *Cœur*, située entre *Mamluk* et *Ottoman*. Son propriétaire paye 1 florin et

place une tour au Caire. Puisque l'icône sur le Caire représente une tour blanche, la troupe levée est une tour blanche.

F5. Répression (Opération politique)

Utilisez cette Opération pour retirer un pion (Cavalier, Tour ou Cube, comme indiqué sur l'icône de l'Opération) de la Carte Monde correspondant à la Localisation de la carte qui fait l'action. Le pion retiré est Réprimé sur la carte Empire correspondante en jeu.

- Si la carte Empire n'est pas en jeu (elle se trouve dans la pile des Empires), alors Tuez le pion à Réprimer au lieu de le placer sur la carte.
- Profit. Cette opération vous rapporte 1 Florin de la Chine.

Exemple: *vous activez votre tableau côté ouest, ce qui inclut Queen Isabella mariée au King of Aragon. Vous utilisez son opération de répression Alhambra Decree pour retirer une concession en Aragon qui devient ainsi un serf sur la carte d'empire Aragonese King. Vous gagnez 1 florin. Parce que l'icône montre à la fois un pion (donc un cube) et une tour, vous auriez pu retirer la tour à la place.*

F6. Vote (Opération politique)

Utilisez cette Opération pour causer un Changement de Régime dans un Empire, ce qui vous rapporte normalement un Roi et une Concession (voir Changement de Régime dans le glossaire). L'Empire peut se trouver dans n'importe quel Tableau, tout en respectant le côté est ou ouest indiqué sur l'icône de l'Opération. Il ne peut se trouver dans la pile des Empires.

- Coût. Payez à la Chine autant de Florins que le nombre de pions Réprimés sur l'Empire (Serfs, Cavaliers, Tours).
- Règle de majorité. Pour effectuer cette Opération, vous devez avoir plus de Concessions que n'importe quel autre joueur dans les Frontières qui bordent l'Empire.

Règle vite oubliée: *un vote réussi contre un Roi de votre Tableau le transforme en République.*

Exemple: *vous avez le roi français (Louis XI the spider) avec un vassal (The Papal States) contenant 3 serfs. Vous avez aussi 2 concessions sur les frontières italiennes, alors que votre adversaire n'en a qu'une. Vous possédez la carte Syndicat Remenca, vous donnant la possibilité d'un vote à l'ouest. Lors d'une activation des actions de l'ouest de votre tableau, vous utilisez cette carte pour un vote, payant au passage 3 florins, ce qui retourne la carte Pope sur sa face République et la place à l'extrémité gauche de votre tableau. Celle-ci conserve ses 3 serfs. Vous gagnez au passage une concession autour de la carte monde Papal States. Les 3 frontières étant occupées, si vous voulez ajouter une concession, il vous faut payer 1 florin pour réprimer d'abord une concession adverse.*

F7. Corsaire (Opération militaire)

Utilisez cette Opération pour déplacer un Pirate de la Frontière Maritime de la Localisation indiquée sur la carte vers une autre Frontière Maritime de cette même Localisation ou d'une Localisation Adjacente partageant une Frontière Maritime. Le Pirate doit être de la couleur indiquée sur l'**icône corsaire**, et ne peut se déplacer sur une Frontière occupée par un Pirate de même couleur.

- Bataille maritime. Le déplacement Tue automatiquement toute Concession ou Pirate Hérétique qui se trouve sur la frontière ciblée. Il n'y a aucun coût.

Règle vite oubliée. L'Opération corsaire déplace un pion sur la carte de la même façon que l'Opération inquisiteur (**F1**) déplace un pion dans un Tableau. Dans les 2 cas, seulement 1 pion est autorisé sur chaque Frontière/carte. Mais il y a cependant une grande différence. L'Opération corsaire ne peut être utilisée que relativement à la Localisation indiquée sur la carte, alors que l'inquisiteur peut être déplacé sans se soucier de la carte où il se trouve.

F8. Siège (Opération militaire)

Utilisez cette Opération pour Tuer une Tour, un Cavalier ou un Pirate, de n'importe quelle couleur sur la Localisation désignée par la carte qui fait l'action.

***Exemple:** vous avez la carte Conquistador située en Aragon qui possède l'opération siège. Il y a en Aragon un cavalier blanc, une tour noire, ainsi qu'un pirate noir sur la frontière avec le Portugal. Si vous effectuez un siège, vous pouvez tuer un de ces 3 pions.*

F9. Campagne (Opération militaire)

Cette Opération se trouve seulement sur les cartes Roi. Comme indiqué par l'**icône de Bataille**, utilisez cette Opération pour déclencher une Bataille dans une Carte Monde Adjacente à la Localisation du Roi (cela inclut les diagonales).

- Attaquants. Tous les Cavaliers (de toutes couleurs) dans la Localisation du Roi sont les **attaquants**.
- Coût. Cette opération coûte 1 Florin par attaquant, versé à la Chine. Pour mener une campagne, tous les Cavaliers doivent attaquer et tous doivent être payés.
- Défenseurs. Toutes les Classes Dirigeantes de la Carte Monde attaquée sont les **défenseurs**.
- Réprimés. Les pions Réprimés des 2 belligérants ne participent pas à la Bataille.
- Résolution de la campagne. Une Bataille est menée (voir dernière page). Si la campagne est réussie, l'Empire défenseur subit un Changement de Régime et est réclamé comme **Vassal** par l'Empire attaquant.
- Récupération d'un Vassal. Placez l'Empire vaincu, face Roi visible, sous la carte Roi victorieuse de votre Tableau (qui devient ainsi un **Suzerain**) afin de montrer son nouvel état de Vassal. Défaussez tous les Évêques, Reines et Vassaux de l'Empire vaincu. Les

pions Réprimés du Vassal le restent, à moins que vous décidiez de les Émanciper lors du Changement de Régime (voir le glossaire).

- **Mouvements.** Cette opération ne déplace aucun pion sur les Cartes Monde. Ainsi, un Vassal nouvellement conquis ne contient au plus que des pions Émancipés, des Pirates et des Concessions.
- **Strawman.** Si un Suzerain gagne une campagne contre son propre Vassal, ou si un Vassal fait une campagne contre un autre Vassal du même Suzerain, il n'y a pas de Changement de Régime, et donc pas de création de République.
- **Campagnes par des Vassaux.** Si un Vassal gagne une campagne, l'Empire conquis devient Vassal du même Suzerain. Notez qu'un Vassal ne peut pas engager de campagne contre son Suzerain.

***Exemple:** vous envahissez la France en utilisant l'opération campagne de Holy Roman Empire. HRE a 2 cavaliers (rouge et blanc, mais leur couleur ne compte pas dans une campagne), donc vous devez payer 2 florins. Notez que vous n'avez pas le droit d'utiliser seulement une partie des cavaliers pour économiser de l'argent. Puisque la France n'a pas de classes dirigeantes, il n'y a pas de défenseurs. HRE gagne et vous obtenez une concession en France. Vous réclamez la carte empire de France qui se trouvait dans le tableau de l'adversaire. Parce que HRE est un vassal des Ottomans, la France devient aussi son vassal. La France avait 2 pions réprimés, une tour et un serf de votre couleur. Vous décidez d'émanciper les 2, placez la tour à Lyon et le cube sur la frontière est. Sans cela, la France serait restée dépeuplée car les attaquants s'en sont retournés chez eux.*

G. FOIRES COMMERCIALES

Si vous utilisez une action (**E5**) pour Défausser l'une des cartes faces cachées à gauche du Marché (est ou ouest), vous organisez une foire Commerciale à l'est ou à l'ouest. Cela crée des profits (**G1**), trace un voyage (**G2**) le long de la Route de Commerce noire (est) ou blanche (ouest), distribue des profits (**G3**) entre vous (l'initiateur) et tous ceux possédant des Concessions sur la route (jusqu'à ce que les profits s'épuisent), et finalement lève des Troupes (**G4**) le long de la route.

G1. Profits

Prenez 1 Florin (dans une partie à 2 joueurs) ou 2 Florins (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) de la Chine, et ajoutez-les sur la carte face cachée du Marché est ou ouest. Ces Florins, ainsi que ceux qui s'y trouvaient déjà, constituent les **profits**.

- Défaussez la carte face cachée, laissant ainsi un espace vide.

G2. Voyage

Pour déterminer comment les profits et les Troupes sont distribués, tracez le voyage en démarrant de l'Emporium noir et en suivant la route noire (si est) ou en démarrant de l'Emporium blanc et en suivant la route blanche (si ouest).

- Embarquement. L'Emporium de départ doit être celui qui n'est pas fermé par un disque (C1).
- Profit à l'Emporium. Le joueur qui a organisé la foire commerciale reçoit 1 Florin depuis les profits. S'il s'agissait du seul Florin dans les profits, le voyage se termine avant même d'avoir commencé.

G3. Distribution des profits

Le voyage se poursuit d'une Carte Monde à la suivante le long de la Route de Commerce.

- Concession. Si une Concession se trouve sur la Frontière Maritime entre 2 Cartes Monde traversées, son propriétaire reçoit 1 Florin des profits.
- Piraterie. Si un Pirate (de n'importe quelle couleur) se trouve sur la Frontière Maritime entre 2 Cartes Monde traversées, 1 Florin est retiré des profits et rendu à la Chine.

G4. Troupes

La carte contenant l'Emporium de départ, ainsi que toutes les cartes traversées par le voyage, reçoivent un pion appelé **Troupe**. Une Troupe est placée sur une Ville inoccupée de la Carte Monde. Elle doit être de la couleur et de la forme indiquées. C'est le joueur qui a organisé la foire commerciale qui choisit la Ville.

- Constantinople. La Ville de Constantinople est considérée inoccupée si elle possède moins de 3 pions.
- Saturation. Si toutes les Villes d'une carte sont occupées, celle-ci est dite Saturée et ne peut accepter de Troupes.

G5. Fin du voyage

Le voyage finit quand on atteint la flèche au bout de la Route de Commerce, soit sur la carte Holy Roman Empire (route ouest) ou la carte Mamluk (route est). Cependant, si les profits sont vides avant cela, la dernière Concession ou le dernier Pirate à prendre un profit marque la fin du voyage et aucune Troupe n'est levée au-delà de ce point.

- Profits restants. S'il reste des Florins à l'issue du voyage, ils restent dans l'espace vide laissé par la carte foire commerciale et seront placés sur la carte qui viendra s'y mettre lors de la phase de rafraichissement du Marché (D2).

Exemple 1: vous organisez une foire commerciale à l'est, démarrant à Tana. Il y a une concession jaune entre Byzantium et Hungary, ainsi qu'une bleue entre Ottoman et Mamluk. Si la foire commerciale n'a que 2 profits, l'un vous revient (l'initiateur de la foire), et le 2^{ème} va au joueur jaune. Le voyage s'arrête là, privant le joueur bleu de tout profit, et seulement Byzantium pourra lever une troupe. Les villes Trebizond et Caffa sur Byzantium sont vides. Vous choisissez de placer un cavalier sur Caffa.

Exemple 2: dans l'exemple précédent, supposez qu'il y ait eu 3 profits. Cela permet à votre voyage d'atteindre Ottomans, s'arrêtant à la frontière où la concession bleue reçoit le dernier profit. Des troupes peuvent être levées sur Hungary, Ottomans et Byzantium. Cependant, la carte Hungary est saturée avec 2 pions. Sur la carte Ottomans, toutes les villes sont remplies sauf Constantinople qui a 2 cavaliers noirs. Vous n'avez d'autre choix que d'y placer une tour noire.

G6. Variante « Faillite »

Si vous organisez une foire commerciale, vous ne recevez pas 1 Florin des profits, contrairement à ce qui est indiqué en **G2**. Si, à un moment du jeu, vous êtes à cours de Florins, de cartes et de Concessions, vous êtes éliminé du jeu, simulant ainsi le fait que la banque peut faire faillite.

H. DÉPLACEMENT DU COMMERCE

H1. Effets du one-shot déplacement du commerce

Si vous déclenchez le one-shot déplacement du commerce, déplacez le disque (**C1**) qui couvre actuellement l'Emporium spécifié sur un Emporium de la même couleur, ce dernier devenant ainsi désactivé. Cette désactivation Réprime tout pion qui s'y trouve. Ce one-shot modifie le tracé de la Route de Commerce pour toute action foire commerciale ultérieure de cette couleur.

- La route Spice Islands. Vous devez avoir au moins un Prestige découverte dans votre Tableau (sans compter la carte que vous jouez) avant de pouvoir déclencher ce one-shot. Si c'est le cas, déplacez le disque blanc de Spice Island vers l'Emporium Trebizond. Ce déplacement est définitif et de futurs déplacements du commerce pour Spice Islands seront sans effet.
- La route Kremlin. Si vous jouez cette carte, déplacez le disque noir de Novgorod vers l'Emporium actif (Timbuktu ou Tana).
- La route Sonike Wangara. Si vous jouez cette carte, déplacez le disque noir de Timbuktu vers l'Emporium actif (Novgorod ou Tana).

I. COURONNEMENTS

Toutes les Reines ont le one-shot couronnement qui a le pouvoir de les marier à un Roi, ce dernier pouvant être choisi parmi les Empires qui sont listés sur l'**icône couronnement**, si tant est que l'Empire en question soit encore dans la pile des Empires (**C6**).

- Un couronnement entraîne un Changement de Régime. Par conséquent vous pouvez ajouter une Concession dans l'Empire.

Règle vite oubliée: un couronnement produit toujours un Roi. Il ne peut produire de République que l'on obtient seulement suite à un strawman (**E2.2**) sur un Roi déjà dans votre Tableau.

I1. Disposition en croix

Si vous décidez de faire une action one-shot couronnement, placez la carte de la Reine dans votre Tableau, attachée à l'Empire que vous avez reçu pour l'occasion. Placez l'Empire par-dessus la Reine de façon à former une croix où toutes les icônes Opérations et Prestige sont visibles.

- Localisation. La paire Roi/Reine est à placer du côté est ou ouest de votre Tableau en fonction de la Localisation de l'Empire. Une Reine couronnée a toujours la Localisation de son Empire attaché.
- Opérations. Le Roi et la Reine d'une paire couronnée sont traités comme 2 cartes différentes lors du déclenchement des Opérations est ou ouest (**E4**) ce qui permet de choisir une action sur chacune des 2 cartes. Mais ils sont traités comme une seule carte pour ce qui a trait au mouvement et à l'effet des Évêques (**F1**). Si le Roi est Défaussé, la Reine est aussi Tuée. Mais si la Reine est Défaussée (par exemple sous l'effet de l'apostasie), le Roi ne l'est pas.

I2. Reines vieilles filles

Si vous jouez une Reine sans la marier (vous ne jouez pas le couronnement), stockez sa carte sous votre carte Joueur. Elle ne fait pas partie de votre Tableau et ne peut effectuer ses actions ou Pouvoirs. Par contre, comptez son Prestige, s'il y a lieu, pour les conditions de victoire (**L2**).

J. GUERRES CIVILES

Il y a 2 types de **Guerres Civiles**: les conspirations et les révoltes paysannes. Si vous jouez une carte avec un one-shot conspiration ou révolte paysanne, vous devez de suite indiquer s'il y a une Guerre Civile ou non.

- Pas de Guerre Civile. Dans ce cas, il n'y a pas de Bataille. Vous pouvez placer les Agents de la carte comme expliqué en **E2.2**.
- Guerre Civile. Dans ce cas, il y a une Bataille.
Important: Dans une Guerre Civile ou une campagne, la couleur des attaquants et des défenseurs n'a pas d'importance.
- Succession. Si les attaquants ont au moins un survivant, la Guerre Civile réussit, causant un Changement de Régime.

J1. Conspiration

- Attaquants. Placez tous les Agents Cavaliers et Tours de la carte jouée à côté de la Carte Monde spécifiée. S'il y a des Cavaliers ou Tours Réprimés (mais pas les Serfs) dans cet Empire, placez-les aussi à côté de la carte. Bien qu'ils ne soient pas déplacés, les Pirates qui bordent la carte se joignent aussi à la Bataille en tant qu'attaquants.
- Défenseurs. Toutes les Classes Dirigeantes (c'est à dire les pions dans les Villes) sont les défenseurs dans la Bataille.
- Conspiration théocratique. Si vous conspirez dans une Théocratie et êtes victorieux, vous pouvez si vous le souhaitez retourner la Carte Monde sur son autre face.

Exemple: Vous jouez la carte *House of Borgia* et annoncez que sa conspiration va avoir lieu. La localisation de la carte est Ouest, et vous décidez que la cible est Aragon. L'agent est un évêque mais celui-ci ne se bat pas. Les attaquants sont constitués d'un cavalier rouge réprimé sur la carte empire Aragon et d'un pirate adjacent. Aragon se défend avec une classe dirigeante (une tour). Avec du deux contre un, la conspiration réussit avec un survivant. Vous choisissez dans ce rôle le cavalier et le placez sur Valencia. Le pirate meurt. Finalement, vous réclamez l'empire Aragon qui se trouve dans le tableau de votre adversaire. La France, un vassal d'Aragon, retourne dans la pile des empires. Vous placez une concession autour d'Aragon en raison du changement de régime, puis placez l'évêque sur une carte du côté ouest de n'importe quel tableau.

J2. Révolte paysanne

Les révoltes paysannes se déroulent comme les conspirations, excepté sur ces points:

- Attaquants. Les Agents placés par l'action one-shot (incluant les Cubes) et tous les Serfs sur la carte de l'Empire sont automatiquement attaquants. Toutes vos Concessions ainsi que les Pirates de n'importe quelle couleur situés sur les Frontières de la Carte Monde ciblée se joignent aux attaquants.
- Les Cavaliers et Tours réprimés ne participent pas.
- Les révoltes paysannes ne peuvent générer de conspiration théocratique (**J1**).

Exemple: vous jouez la carte *Flanders Guilds* pour lancer une révolte paysanne contre la France (actuellement vassal dans votre tableau). Les attaquants sont le cube dessiné sur la carte, ainsi qu'un pirate et votre concession tous deux présents sur les frontières de la France. Il y a 2 classes dirigeantes en défense donc vous gagnez avec 1 survivant (vous choisissez le cube que vous placez comme nouvelle concession). Grâce au changement de régime, vous gagnez aussi une autre concession. Retournez la carte empire France sur son côté république et déplacez-la à l'extrémité gauche de votre tableau.

K. GUERRES DE RELIGION

K1. One-shots croisade, réforme et Jihad

Si vous jouez une carte montrant un one-shot **croisade**, **réforme**, ou **jihad**, vous pouvez déclencher une Guerre de Religion dans sa Localisation, et donc une Bataille.

- **Attaquants.** Placez tous les Agents indiqués sur la carte jouée (sauf les Évêques) à côté de la Carte Monde spécifiée. Ces Agents, ainsi que les Cavaliers, Tours et Pirates sur ou bordant la carte, de la même couleur que les Agents, plus tous les Cavaliers de la même couleur dans des Empires Adjacents (ces pions ne bougent pas mais peuvent prendre ou infliger des blessures), sont les **attaquants**.
- **Défenseurs.** Les défenseurs sont les Hérétiques, c'est à dire tous les Cavaliers, Tours et Pirates de couleur autre que les attaquants, sur ou bordant la Localisation.
- **La règle du sang.** La Guerre de Religion ne peut pas être menée s'il n'y a pas d'Hérétiques à Tuer dans la Localisation ciblée (ni Classes Dirigeantes ni Pirates).
- **Pions Réprimés.** Les Réprimés ne se battent pas dans les Guerres de Religion (et ne sont donc pas pris en compte dans la règle du sang).

Règle vite oubliée: Les Classes Dirigeantes et les Pirates n'appartiennent à aucun joueur. Tout joueur peut les utiliser pour une Guerre de Religion, une victoire religieuse, etc., indépendamment de qui les a placés.

K2. Effets des croisade, réforme et jihad

- **Changement de la Carte Monde.** Une croisade réussie retourne la Carte Monde si l'autre côté est catholique. Un jihad réussi retourne la Carte Monde si l'autre côté est islamique. Une réforme réussie retourne la Carte Monde si l'autre côté est réformiste. Transférez toutes les Classes Dirigeantes vers les mêmes Villes sur l'autre côté.
- **Changement de Régime.** Une Guerre de Religion réussie entraîne un Changement de Régime.

Exemple: vous jouez la carte Jesuits et lancez une croisade en Aragon. Les attaquants sont une tour blanche sur Aragon, un cavalier blanc sur England voisin, ainsi qu'un pirate blanc sur la frontière est d'Aragon. Dans la bataille, le seul défenseur (une tour noire) meurt, et vous choisissez la tour sur Aragon comme perte. La croisade étant victorieuse, la carte Aragon est retournée sur son côté théocratie. Puisqu'Aragon est déjà un royaume dans votre tableau, cette victoire le retourne sur son côté république, et vous pouvez placer une nouvelle concession.

L. VICTOIRE

L1. Achat et défausse d'une carte Comète

Si vous achetez une des 4 cartes Comète, vous devez la Défausser immédiatement et activer (retourner) une des cartes victoire inactives de votre choix.

- Si une Comète atteint l'extrémité gauche du Marché, comme pour toute carte elle est retournée et n'est plus disponible à l'achat. Elle est Défaussée sans effet si elle est utilisée pour organiser une foire commerciale (**G1**).

L2. Fin de la partie

La partie prend fin quand un joueur utilise une action (**E6**) pour déclarer victoire relativement à une des cartes victoire activées. Il doit remplir les conditions de victoire qui sont énoncées sur cette carte (**L3-L6**).

- Victoire des mécènes. La partie se termine aussi lorsque les 2 pioches est et ouest du Marché sont vides lors de la phase de rafraichissement (**D2**). Dans ce cas, c'est le joueur qui a le plus de prestige en mécènes qui gagne. En cas d'égalité, celui qui a le plus de Florins l'emporte.

L3. Victoire religieuse (Torquemada)

Pour gagner, vous devez avoir plus de prestige dans la Religion suprême que vos adversaires. Une Religion atteint la suprématie si elle a:

1. plus d'évêques de sa couleur en jeu que les 2 autres Religions combinées, et
2. plus de pions (Cavaliers, Tours et Pirates) de sa couleur en jeu dans ses Théocraties que les 2 autres Religions combinées. Ne comptez pas les pions Réprimés.

Exemple: le seul évêque en jeu est un pion noir sur une carte tableau. Les seuls théocraties sont Mamluk (avec une tour noire) et Papal States (avec un cavalier blanc). Si la carte Ottoman Navy est jouée, le placement d'un pirate à la frontière de Mamluk entraîne la suprématie de l'Islam.

L4. Victoire impériale (Charles V)

Pour gagner, vous devez avoir au moins 2 cartes Empire (sur leur face Roi) de plus que celui de vos adversaires qui en possède le plus. Pour les Empires, être Vassal ou Suzerain ne change rien. Dans une partie à 2 joueurs, c'est 3 de plus.

L5. Victoire de la mondialisation (Columbus)

Pour gagner, vous devez avoir:

1. deux Concessions de plus que celui de vos adversaires qui en possède le plus, et
2. plus de Prestige découverte que celui de vos adversaires qui en possède le plus.

L6. Victoire de la Renaissance (Leonardo)

Pour gagner, vous devez avoir:

1. plus de Républiques que tout adversaire, et
2. au moins 2 Prestiges loi de plus que celui de vos adversaires qui en possède le plus.

M. RÈGLES DE L'EXTENSION

L'extension à Pax Renaissance ajoute 60 cartes ainsi que les règles suivantes:

M1. Polymath

L'extension ajoute une nouvelle classe de cartes Tableau appelées **Polymaths**, identifiés par une icône de l'Homme de Vitruve dans le coin supérieur gauche. Représentant des hommes de génie de la Renaissance, ces cartes n'ajoutent pas d'Agents et suivent les règles qui s'appliquent aux cartes Tableau.

M2. One-shot Apostasie (icône éclair)

Lorsqu'il est déclenché, ce one-shot affecte les Tableaux de tous les joueurs, qui mènent des procès pour s'occuper des Hérétiques. Chaque joueur ayant dans son Tableau des cartes avec icônes de Prestige des 2 Religions indiquées doit toutes les Défausser !

Exemple: vous jouez la carte *European Union* et déclenchez le one-shot apostasie. Cela rend les cartes avec prestige réformiste incompatible avec celles ayant un prestige islamique. Dans votre tableau, vous avez une carte réformiste (*Luther*) et 2 cartes islamiques (*The Grim* et *The Handsome*). *Luther* est à l'ouest, et les 2 autres sont à l'est, mais la notion d'est et ouest n'a aucune importance pour l'apostasie. Défaussez les 3 cartes. Votre adversaire a 3 cartes réformistes et une islamique qu'il doit toutes défausser. La carte islamique est le roi *Sultan Mehmed* qui possède un vassal. Lui aussi doit être défaussé. Un autre adversaire n'a que des cartes réformistes et il peut donc les conserver.

M3. One-shot Torche (icône torche)

Lorsqu'il est déclenché, ce one-shot désactive (retourne) la carte victoire indiquée, si celle-ci a été préalablement activée (**L1**).

- **Discrédit.** Si une torche, non réduite au silence par un Évêque, est dans un Tableau, alors tout joueur doit dépenser 2 actions pour déclarer la victoire du type indiqué (**E6**). Cet effet est non-cumulatif. Cela simule la diffusion d'une philosophie qui discréditerait cette victoire spécifique.

Glossaire

Traduction à venir. Merci de votre patience.