

Choix des Factions					
Joueurs	C	H	N	B	R
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Attribution des ressources et armées		
Joueurs	Jetons Ressource	Jeton Armées
2	40	6
3	58	8
4	40	6
5	32	6

Eléments du jeu	
<b>Marqueur du tour de jeu</b>	Sur l'emplacement « 0 » de la piste des tours de jeu
<b>Marqueurs de score</b>	Sur l'emplacement « Score » de la piste des scores
<b>Gueux de mer</b>	3 Dans le soutien des Gueux de mer (Water Beggars)
<b>Jetons Neutres Gris</b>	1 Dans chaque Ville inoccupée 2 Dans chaque Cité inoccupée

Faction des CATHOLIQUES [ Jaune ]	
<b>Jetons</b>	1 Arras 1 KÖLN 1 Leuven 1 Mons 1 LIEGE 1 Tournai 1 Trier 1 UTRECHT
<b>Monnaies</b>	4 Dans son trésor

Faction des HASBOURG [ Rouge ]	
<b>Jetons</b>	2 ANTWERPEN 2 Luxembourg 1 Duinkerken 1 Nijmegen 1 Valenciennes
<b>Armées</b>	2 Sur n'importe quelle case orange d'une section de commandement

Faction de la NOBLESSE [ Vert ]	
<b>Jetons</b>	1 AACHEN 1 AMSTERDAM 1 Breda 1 BRUXELLES 1 Cleve 1 Delft
<b>Soutiens</b>	2 Dans le soutien Français (French Support) 2 Dans le soutien de l'empereur (Support from the Emperor)

Faction des BOURGEOIS [ Bleu ]	
<b>Jetons</b>	1 Arnhem 1 Dordrecht 1 HAARLEM 1 Middelburg 1 Rotterdam
<b>Soutiens</b>	3 Dans le soutien des Marchands de Londres (London Merchants) 1 Dans le soutien des Huguenots

Faction des REFORMES [ Orange ]	
<b>Jetons</b>	1 Alkmaar 1 BRUGGE 1 GENT 1 LEIDEN
<b>Soutiens</b>	4 Dans le soutien des Calvinistes (Calvinists) sur les cases divisées en diagonale

## ORDRE DE JEU

Catholiques  
Habsbourg  
Noblesse  
Bourgeois  
Réformés

## PHASES

### 1. Mouvement de soutien

Facultatif pour la Noblesse, les Bourgeois et les Réformés, déplacement des jetons des cadres de soutien :

Cases non colorées ► plateau de jeu  
Cases totalement colorées ► trésor  
Cases à moitié colorées ► plateau de jeu ou trésor

### 2. Nouvelles unités

Ajout de nouveaux jetons dans les provinces (si faction déjà présente/pas plus du double des jetons déjà présents) ou dans les cadres de soutien :

Catholiques	7
Habsbourg	6
Noblesse	5
Bourgeois	4
Réformés	3

### 3. Conflit

Si la limite de province est dépassée et des jetons de plusieurs factions sont présents

Retrait des jetons excédentaires en commençant par la faction ayant le moins de jetons, en cas d'égalité, on procède à un retrait simultané

Jetons neutres (gris) = faction distincte

### 4. Unités neutres

Ajout de jetons neutres dans les provinces jusqu'à la limite de province moins 1

### 5. Excédent de population

Jeton d'une seule faction dépassant la limite de province (voir tours 1 à 5)

### 6. Mouvement à l'intérieur des provinces

1. La faction avec le plus de jetons dans la province se déplace en premier
2. Ajout et retrait de jetons des villes et des cités en respectant les positions de jetons des factions ayant déjà joué durant cette phase. Attention: un seul jeton par ville.
3. Après les déplacements des factions: ajout de **1 jeton neutre** (gris) dans chaque **ville inoccupée** et **2 jetons neutres** (gris) dans chaque **cité inoccupée**

### 7. Attribution

**Province:** majorité absolue (plus que toutes les autres factions présentes)

**Evêché :** faction contrôlant la **province** (possédant la carte/majorité absolue)

Tableau d'obédience avec marqueur (status) colorés :

si Catholiques: fortement catholique (strongly catholic)  
si Habsbourg ou Noblesse: catholique (catholic)  
si Réformés: fortement réformé (strongly reformed)  
si Bourgeois: réformé (reformed)

**Université :** faction contrôlant la **ville** ou la **cité** de l'université

Universités KÖLN et Leuven toujours catholiques sauf si contrôlées par Réformés ou Bourgeois  
Autres universités existent si contrôlées par les Réformés (PAS les Bourgeois)

### 8. Obédience des populations

Marqueurs d'obédience placés, de gauche à droite, dans les emplacements suivants de la piste d'obédience des populations (Allegiance of Citizens):

Cité	Emplacement
Aachen	3 <sup>ème</sup>
Amsterdam	2 <sup>ème</sup>
Antwerp	4 <sup>ème</sup>
Brugge	5 <sup>ème</sup>
Bruxelles	2 <sup>ème</sup>
Gent	5 <sup>ème</sup>
Haarlem	4 <sup>ème</sup>
Köln	2 <sup>ème</sup>
Leiden	5 <sup>ème</sup>
Liège	3 <sup>ème</sup>
Luxembourg	3 <sup>ème</sup>
Utrecht	4 <sup>ème</sup>

Couleur du marqueur (status) = faction qui contrôle la cité. Si cité non contrôlée = marqueur noir

### 9. Phase finale

Attribution des points de victoires : 1 PV/cité + PV/province + Objectif faction

Détermination de l'ordre de tour de jeu: le plus de PV = premier joueur pose sa carte de faction sur la table et ainsi de suite

Tour de jeu 1 à 5

Frédéric Frenay & LudiGaume  
http://www.ludigaume.net

**1. Collecte des taxes**

Province: voir carte - fraction décimale ignorée  
Cité : taux de 1 à 3 jetons de monnaie - même taux cités/faction

**2. Mouvement de soutien**

Jetons dans les cadres de soutien :

Cases non colorées ► plateau de jeu  
Cases totalement colorées ► trésor  
Cases à moitié colorées ► plateau de jeu ou trésor

Interception Trésor espagnol par Huguenots :  
1 jeton Trésor espagnol/1 jeton Huguenots/tour

Remarque: Cadre de soutien Huguenot : soit occupé par Réformés soit par Bourgeois (pas les deux à la fois)

**3. Entretien des armées**

Entretien et armée débandée= 1 jeton de monnaie, sauf Catholiques= 2 jetons de monnaie

Entretien : armée reste en place  
Débander : Armée retirée du plateau, *peut être levée à nouveau (phase suivante)*

Abandonner (aucun paiement) :

Soit armée abandonnée « pille une ville » : placer un jeton neutre dans la province où la ville est située

Soit armée abandonnée pille un jeton de ressource: remplacer un jeton de ressource quelconque par un jeton neutre

Dans les deux cas, le jeton d'armée est retourné (inutilisable) et sera retiré du plateau à la fin du tour et remplacé dans le stock de la faction.

**4. Levée de nouvelles armées**

3 maximum – placée dans section de commandement si région contient déjà jetons de ressource et/ou d'armée de la faction

	1 armée	2 armées	3 armées
Catholiques	3	7	11
Hasbourg	3	6	10
Noblesse	2	5	8
Bourgeois	2	4	7
Réformés	2	4	6

**5. Batailles entre armées**

Si plus de 2 armées de factions différentes.

Alignement: Catholiques-Habsbourg-Noblesse-Bourgeois-Réformés

Si 2 armées = se tiennent à distance

**6. Etablissement des sièges (cités)**

Pose du jeton armée sur la  **cité** . Si cité assiégée, pas d'ajout ni de retrait de jeton de ressource dans celle-ci.

Restriction :

une faction ne peut pas assiéger une cité qu'elle contrôle  
les armées qui se tiennent à distance ne peuvent pas assiéger  
on ne peut pas assiéger les villes

**7. Gueux de mer (Water Beggars)**

Uniquement pour les Bourgeois et les Réformés. 2 jetons de monnaie/Gueux de mer. 3 jetons maximum. Par tour, ne peuvent être utilisés que par UNE SEULE FACTION.

Possibilités d'utilisation :

Elimination d'armée :

Si Gueux de mer plus nombreux que armées dans la région: l'armée la plus catholique est éliminée. Ne s'attaque pas aux Bourgeois et aux Réformés.

Levée des sièges :

Si Gueux de mer sont en nombre supérieur ou égal aux armées dans la  **région** , les jetons d'armée qui assiègent sont remplacés dans leur section de commandement. Les jetons de ressources dans les cités assiégées restent en place.

Pillage d'une ville ou siège d'une cité :

**Si pas d'armée dans la région :**

**1 jeton**  de Gueux de mer pille une  **ville**  = placer un jeton de ressource neutre dans la province où est située la ville.

**2 jetons**  de Geux de mer assiège une  **cité**  = lors de la phase de résolution des sièges les jetons de ressource présents dans la cité sont remplacés par des jetons neutres (gris) si disponibles, sinon on retire les jetons de ressource de la cité.

Empêcher un mouvement d'armée/influence militaire

1 jeton Gueux de mer/ 1 jeton d'armée Catholiques-Habsbourg-Noblesse. Empêche un mouvement ou l'exercice de l'influence militaire.

Jetons de Gueux de mer replacer dans le cadre de soutien après une action ou à la fin de la phase de résolution des sièges.

**8. Mouvement d'armée**

Vers emplacement vide d'une section de commandement adjacente (flèches blanches). Même si se tient à distance.

Attention: Gueux de mer.

## Tour de jeu 1 à 5

Frédéric Frenay & LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>

### 9. Influence militaire

1 armée convertit 1 jeton de ressource (neutre aussi) dans la région. Uniquement jeton de ressource dans la province et dans les villes (PAS dans les cités).

Uniquement si armée est seule dans la section de commandement (PAS d'armée de faction adverse).

Attention: Gueux de mer.

### 10. Nouvelles unités

**Cité:** 1 jeton + 1 jeton par ville imprimée sur la carte de la cité et occupée par la faction.

**Ville :** 1 jeton

**Campagne :** 1 jeton par tranche de 5 jetons présents dans les provinces en dehors des villes et cités. Total arrondi à l'unité inférieure.

**Soutien:** 1 jeton par jeton de la faction présent dans ses cadres de soutien.

**MINIMUM:** 7 jetons

Nouvelles unités ajoutées dans les provinces où faction déjà présente ou dans les cadres de soutien.

Si faction contrôle la province: nombre illimité de nouvelles unités, sinon ajout du maximum du nombre de jetons déjà présents.

Les nouveaux jetons qui ne peuvent pas être ajoutés sont convertis en jetons de monnaie (trésor)

### 11. Conflit

Si limite de province dépassée et présence de plusieurs factions. Ne pas tenir compte des jetons des cités assiégées.

retrait de jetons excédentaires en commençant par la faction ayant le moins de jetons, si égalité = retrait simultané jetons neutres (gris) = faction distincte

### 12. Ajout de jetons neutres (gris)

Dans les provinces pour atteindre la limite de province

Si pas assez de jetons neutres, ajout un par un par province au choix du premier joueur.

### 13. Excédent de population

Si jetons de ressource d'une seule faction dépassent la limite de population (ne pas tenir compte des jetons des cités assiégées).

Déplacement dans les provinces adjacentes si limite de population de celles-ci pas atteinte (exception: si présence de jetons neutres).

Déplacement vers provinces adjacentes ou non adjacentes reliées par une rivière (pas au delà d'une ville ou d'une cité contrôlée par une faction adverse (autre que neutre).

Déplacement **facultatif**. Si pas de déplacement = jetons excédentaires retournent dans le stock de la faction.

### 14. Mouvement dans les provinces

Faction avec le plus de jetons dans la province se déplace en premier. Ne pas tenir compte des jetons neutres et des jetons des cités assiégées.

Ajout et retrait de jetons des villes et des cités (sauf si assiégées) en respectant les positions des jetons des factions ayant déjà joué durant cette phase. Attention : un seul jeton par ville, pas de limite pour les cités.

Après les déplacements des factions: ajout de **1 jeton neutre** (gris) dans chaque **ville inoccupée** et **2 jetons neutres** (gris) dans chaque **cité inoccupée**

### 15. Résolution des sièges

Maximum 2 jetons dans la cité sont convertis en jetons de la faction assiégeante.

Si plus de 2 jetons présents dans la cité, les jetons supplémentaires sont convertis en jetons neutres.

S'il n'y a pas assez de jetons pour convertir, les jetons de la cité sont retirés (stock).

Replacer l'armée assiégeante dans la section de commandement.

Attention : Gueux de mer, les jetons convertis sont remplacés par des jetons neutres, si disponibles, ou retirés de la cité (stock).

### 16. Influence (obédience des cités)

1 case/jeton de monnaie.

Catholiques et Habsbourg > extrémité catholique  
 Réformés et Bourgeois > extrémité réformée  
 Noblesse > case centrale

Marqueurs déplacés dans l'ordre de tour de jeu SAUF la Noblesse en dernier lieu.

Déplacement total marqueur d'obédience: 3 cases maximum par rapport à son emplacement initial.

Ajustement (voir tableau):

Bourgeois et Réformés = anti-catholics (on retire en premier lieu les jetons des Réformés)  
 Catholiques et Bourgeois = catholics (on retire en premier lieu les jetons des Catholiques)

Si pénuries: ajout de jetons neutres.

### 17. Attribution des provinces et des cités

**cité:** majorité absolue (plus que toutes les autres factions présentes)

**province:** majorité absolue (idem)

jetons neutres = une faction

Tour de jeu 1 à 5

**18. Attribution des évêchés**

**évêché** : faction contrôlant la **province** (possédant la carte/majorité absolue)

tableau d'obédience avec déplacement des marqueurs (status) colorés :

- si Catholiques: fortement catholique (strongly catholic)
- si Habsbourg ou Noblesse: catholique (catholic)
- si Réformés: fortement réformé (strongly reformed)
- si Bourgeois: réformé (reformed)

Attention: déplacement d'une seule case par tour de jeu.

Marqueur de la couleur de la faction. Marqueur noir si pas de majorité absolue ou si neutre.

**19. Attributions des universités**

**université** : faction contrôlant la **ville** ou la **cité** de l'université

Universités KÖLN et Leuven toujours catholiques sauf si contrôlées par Réformés > réformées. Si neutre = catholique.

Autres universités existent si contrôlées par les Réformés (PAS les Bourgeois). Si devient neutre après avoir été réformée = reste réformée.

Occupation par Noblesse ou Bourgeois ne modifie pas l'obédience.

**20. attribution des points de victoires**

1 PV/cité + PV/province + Objectif faction

détermination de l'ordre de tour de jeu: le plus de PV = premier joueur pose sa carte de faction sur la table et ainsi de suite.

Objectifs - Points de victoire	
Faction	PV
Toutes	1 Par cité
	x Par province (voir sur la carte)
Catholiques	1 Par Évêché non réformé
Habsbourg	1 Par région qui contient au moins une armée Habsbourg
Noblesse	1 Par 5 jetons de ressource (dans province et/ou ville, PAS cité) à 3 joueurs
	1 Par 3 jetons de ressource (dans province et/ou ville, PAS cité) à 5 joueurs.
Bourgeois	1 Par ville commerciale (imprimé en blanc) sous contrôle des Bourgeois
Réformés	1 Par université réformée