

REGLES EN FRANÇAIS

Introduction

Chaque joueur contrôle une puissante nation européenne qui va développer son économie coloniale et étendre ses conquêtes. Basé sur l'Histoire, un tour représentant approximativement 30 ans, Colonial couvre la période de la Renaissance à la Révolution industrielle.

But du jeu

Le Premier joueur à atteindre 10 Prestiges (sans avoir de dettes) remporte la partie.

1 | Contenu

Le plateau

La carte est divisée en Territoires (illustration en page 2). La plupart abritent au moins un emplacement Ressource (A), parfois plus.

Presque toujours, un Territoire arbore également un ou plusieurs symboles de Force indigène (Native Power) (B), qui indiquent la taille et la puissance des civilisations locales.

Chaque Territoire est également défini par un chiffre allant de 2 à 7, qui mesure la Difficulté (C) d'y mener une exploration.

Le Marché:

La case Marché (Market) du plateau accueille les Marchandises (Goods).

La case Emprunts:

La case Emprunts (Loans) peut accueillir un nombre illimités d'Emprunts. Chaque Emprunt doit former une pile de pièces indépendante.

L'Interface joueur

Chaque joueur dispose devant lui d'une Interface (Nation Board) qui lui servira à diriger son Empire.

La piste Prestige de l'Interface est utilisée pour stocker les pions Prestige acquis. La boîte Trésor (Treasury) est le point de passage de nombreuses actions. Vous gagnez du Trésor en ramenant des Marchandises (Goods) avec le Merchant pour les vendre ensuite avec le Trader. Vous pouvez aussi gagner du Trésor en réalisant un Emprunt. Il y a encore plus de moyens de dépenser son Trésor. L'Interface comprend également les boîtes Flotte marchande (Merchant Fleets) et Marine de guerre (Naval Forces). L'Interface peut également accueillir des pions Désordre (Unrest). Disposez ceux-ci où bon vous semble.

2 | Terminologie

Cases adjacentes :

Déterminer l'adjacence des Territoires est généralement élémentaire, à part dans quelques cas particuliers: le

Canada est considéré adjacent au Wild West ; le Japon à la Chine, l'Arabie à l'Égypte, à la Perse et au Levant ; les Indes occidentales (West Indies) à la Nouvelle-France, les Guyannes à la Nouvelle-Espagne ; les Indes orientales (East Indies) à l'Indochine et l'Australie ; la Nouvelle-Espagne à la Californie.

Dés :

Le jeu utilise un dé standard pour les Explorations et 5 dés Succès. Les dés Succès comportent 4 faces vierges et 2 faces portant un laurier, qui représentent un Succès.

Pions (counters), Trésors (Treasuries), Marchandises (Goods), Escadrons (Squadrons) :

Pion est le terme générique utilisé pour désigner les pièces en bois. Les gros jetons en carton de valeur 5/10 peuvent être utilisés librement pour remplacer la monnaie. Le terme pion qualifie un jeton dans la réserve ou sur le plateau, le terme Trésor se réfère aux pièces dans le Trésor et le terme Marchandise qualifie une pièce sur la case Marché. Finalement, un Escadron est une pièce dans la boîte Marine de guerre.

Marqueurs de Cités en plein essor :



Désordre/Mission :



Premier joueur :

Le Premier joueur est celui qui contrôle le marqueur Premier joueur.

Réserve :

La Réserve (the Pool) est l'endroit hors du jeu où un joueur conserve tous ses pions non utilisés ou perdus.

Territoire Exploré :

Un Territoire Exploré est un Territoire qui n'a plus de pion Prestige (parce qu'un Explorer l'a pris).

Territoire Inexploré :

Un Territoire Inexploré est un Territoire qui contient encore un pion Prestige.

3 | Mise en place du jeu

- La mise en place varie pour 2-3 joueurs. Voir les variantes à la fin des règles.
- Placez 1 Prestige sur chaque Territoire du plateau, mais 2 pions sur l'Australie et aucun sur Le Levant.
- Placez 2 Prestiges dans la boîte Circumnavigation et 1 dans la boîte Discovery of America.
- Chaque joueur constitue une Réserve hors du jeu avec les pions de sa couleur et se munit d'un jeu de 6 cartes Personnages.
- Chaque joueur se munit de son Interface, place 3 jetons de sa couleur dans l'espace Trésor, 2 dans la boîte Flotte marchande et 1 dans la boîte Marine de guerre.

- Chaque joueur dispose 1 pion de sa couleur sur la première case de chaque échelle de Progrès (Seafaring, Economy, Logistics, Naval) et la quatrième case depuis la gauche de l'échelle Diplomacy.
- Déterminez au hasard le Premier joueur. Il prend le marqueur Premier joueur et défaisse immédiatement 1 Trésor.

4 | Déroulement du tour de jeu

Un tour de jeu est composé de 6 phases :

1. **Entreprise**
2. **Flottes marchandes**
3. **Premier joueur**
4. **Marine de guerre**
5. **Corsaires**
6. **Intérêts**

1. **Entreprise :**

La phase Entreprise est la phase principale. Les actions du jeu sont effectuées par le biais des cartes Personnages. Il y a deux Personnages différents par carte et 6 cartes différentes.

Simultanément, les joueurs choisissent secrètement 4 cartes Personnages et les alignent devant eux, face cachée, dans une séquence de gauche à droite (l'ordre est important). Les cartes non sélectionnées sont mises de côté pour ce tour.



Quand chacun a sélectionné ses cartes, les joueurs révèlent simultanément la première carte, c'est-à-dire la plus à gauche. Le Premier joueur utilise un des deux Personnages, au choix, de sa carte actuellement révélée. Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à un tour de table complet. Ce processus s'appelle une ronde. On joue 4 de ces rondes.

La ronde de la dernière chance :

Ensuite, chaque joueur, l'un après l'autre dans l'ordre de jeu, peut jouer une carte de celles qu'il a mises de côté précédemment. Il peut choisir et utiliser 1 Personnage, comme précédemment.

2. **Flottes marchandes :**

Pendant cette phase, les joueurs peuvent transférer 1 Trésor vers leur boîte Flotte marchande pour chacun de leurs Monopoles. Un Monopole est le contrôle exclusif d'un type de Ressource.

3. **Premier joueur :**

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

Le Premier joueur commence toutes les phases et les rondes, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire.

4. **Marine de guerre :**

A cette phase, les joueurs peuvent déplacer du Trésor vers leur boîte Marine de guerre. Le nombre maximum de Trésors qu'il est possible de déplacer est égal à la valeur du joueur sur l'échelle Naval.

5. **Corsaires :**

Chaque joueur peut décider de déplacer 1 Trésor vers la boîte Flotte marchande d'un (et d'un seul) autre joueur. C'est un Corsaire (les Corsaires attaquent le joueur ciblé quand celui-ci utilise le Merchant ; voir ce personnage).

6. **Intérêts :**

Ajoutez 1 jeton de votre Réserve sur chacune de vos piles Emprunts pour chaque marqueur Désordre sur votre Interface.

Les Emprunts sont réalisés par le personnage du Financier. Vous n'avez pas de phase Intérêts si vous n'avez pas d'Emprunt ou pas de marqueur Désordre sur votre Interface.

5 | Contrôle des Ressources

Lisez attentivement cette partie-clé.

Sur la carte proprement dite, les pions doivent toujours être placés sur des emplacements Ressources.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions (de différents joueurs ou non) qui peuvent être empilés sur une Ressource.

Seul le pion directement sur une Ressource (le plus bas de la pile s'il y en a plus d'un) contrôle celle-ci. Les pions en excédent sont simplement empilés par-dessus, en respectant leur ordre d'arrivée.

Monopoles :

Vous avez un Monopole quand vous êtes le seul joueur qui contrôle une couleur de Ressource.

Vous n'avez pas besoin de contrôler toutes les Ressources d'une couleur pour avoir un Monopole, vous devez simplement être le seul joueur à en contrôler. Souvenez-vous que seule la couleur de la bordure des Ressources est prise en compte, pas l'illustration.

L'or



L'or est une exception :

Chaque Ressource à bord jaune contrôlée compte comme 1 Monopole. Plusieurs joueurs peuvent donc en bénéficier.

Attaque de Monopole

Quand un joueur défait le Monopole d'un autre en prenant le contrôle d'une Ressource libre du type dont un autre joueur avait le Monopole, il recule immédiatement d'une case vers la gauche sur l'échelle Diplomacy, si possible.

Bien sûr, un Monopole or ne peut pas être attaqué.

La pénalité d'attaque de Monopole n'a lieu que si le joueur prend une Ressource libre. Tout autre mouvement agressif sur une Ressource est géré par la règle ci-dessous « Prendre le contrôle à un autre joueur ». En d'autres termes, vous ne devez jamais reculer de deux cases sur l'échelle Diplomatique en prenant une seule Ressource.

Prendre le contrôle à un autre joueur

A tout moment du jeu, un joueur qui a plus de pions que chaque autre joueur sur une Ressource doit déplacer ses pions au bas de la pile et prendre le contrôle de la Ressource. Ensuite, on déplace son marqueur Diplomacy d'une case vers la gauche, si possible.

Exemple : *Rouge a 1 pion sur la Ressource du Brésil. Bleu utilise le Viceroy et place 2 pions sur le pion de Rouge. Comme il possède maintenant plus de pions, Bleu prend le contrôle de la Ressource : il bouge ses pions sous celui de Rouge, mais recule d'une case vers la gauche sur l'échelle Diplomatique.*

Changement de situation

Quand un pion au bas d'une pile est perdu, pour une raison ou une autre, le prochain pion prend sa place, mais les pions d'un joueur plus nombreux, s'il y en a un, passent avant (cette fois sans conséquences diplomatiques).

6 | Les Progrès

Les échelles de Progrès représentent la maîtrise et l'investissement d'une nation dans quatre domaines spécifiques : Seafaring (Navigation), Economie, Naval, Logistics (Logistique). Au début de la partie, vous commencez avec votre marqueur au premier degré de chaque échelle. Au fil du jeu, le Scientist (Scientifique) permet de progresser sur ces échelles, en payant le prix inscrit sur la case d'arrivée. Notez que le chiffre de chaque case a deux fonctions : c'est à la fois le prix de la case et l'amélioration qu'elle apporte.

Seafaring (Explorer)

L'échelle de Navigation diminue la Difficulté des Explorations (de 0 à 3).

Naval (Phase Marine de guerre)

L'échelle Naval détermine le nombre maximum d'Escadrons qu'il est possible d'ajouter à sa Marine de guerre à la phase Marine de guerre (1, 2, 3, 4).

Logistics (Viceroy)

L'échelle Logistique détermine le nombre maximum de pions qu'il est possible de placer sur un Territoire Exploré avec le Viceroy (1, 2, 3, 4).

Economy (Trader et Governor)

L'échelle Economique (2, 4, 6, 10) intervient pour vendre vos Marchandises avec le Trader et quand vous créez une Cité en plein essor avec le Governor.

Elle implique aussi des limitations économiques :

- le thé et l'opium (bords verts et violets) ne peuvent pas être contrôlés par un joueur avant que celui-ci n'atteigne Economy 6 (ainsi, vous ne pouvez pas coloniser la Chine ou l'Inde avant d'atteindre Economy 6).
- les Ressources à bord noir (esclaves) ne peuvent plus être convoyées par un Merchant dès que N'IMPORTE QUEL joueur a atteint le niveau 10 (abolition de l'esclavage), à moins que le joueur qui utilise le Merchant ne recule d'une case sur l'échelle Diplomatique.

7 | Le Prestige



Quand vous Explorez avec succès un Territoire avec l'Explorer vous retirez tous les pions Prestige de ce Territoire (normalement 1, Australie 2) et les ajoutez à votre piste Prestige.

Vous pouvez aussi gagner du Prestige par le biais du Conqueror ou du Governor. Ce Prestige est pris de la Réserve et ajouté à la piste Prestige du joueur.

A l'issue d'une guerre (voir Sovereign), un pion Prestige est volé au perdant.

Si vous dépassez 10 Prestiges mais ne pouvez pas gagner car il vous reste des Emprunts, empilez simplement les Prestiges en excès sur la piste Prestige.

8 | Colonies



Le Personnage du Conqueror peut fonder des Colonies. Une Colonie offre les avantages suivants à son propriétaire :

- Accès interdit: aucun autre joueur à part le propriétaire ne peut placer de pions sur une Colonie, bien que les pions d'autres joueurs présents avant la fondation de la Colonie restent en place.
- Débouchés commerciaux: lorsque le Merchant est utilisé, le total Economie du joueur est augmenté de 1 pour chaque point de Force indigène dans ses Colonies.

Perte d'une Colonie :

Une Colonie est immédiatement perdue quand son possesseur n'a plus aucun pion sur le Territoire. On retire le marqueur Colonie et tous les éventuels Désordres, et l'ex-propriétaire perd 1 Prestige. Ensuite, on place un marqueur Etat indépendant sur le Territoire.

Etat indépendant :

Un Etat indépendant voit sa Force indigène multipliée par 2, à tout moment et à tout égard. C'est le seul changement apporté par un Etat indépendant. A la fondation d'une nouvelle Colonie dans un Etat indépendant, retirez le marqueur Etat indépendant (et cessez de doubler la Force indigène).



9 | Désordres



1. Un Territoire qui contient au moins 1 marqueur Désordre et aucune Mission peut se révolter par le biais du Personnage du Rebel.
2. Quand un Territoire a 4 marqueurs Désordre, il entre en révolution et devient immédiatement un Etat indépendant (placez un marqueur de ce type) et perd tous ses marqueurs Désordre.
3. Chaque Désordre sur l'Interface d'un joueur pénalise les Emprunts du joueur d'un Intérêt par tour (voir phase Intérêts).
4. Quand un joueur a 4 marqueurs sur son Interface au début de la phase Entreprise, il est en Révolution. Il doit immédiatement défausser tout son Trésor, et est uniquement autorisé à jouer la Ronde de la dernière chance, pas les 4 avant.

10 | L'échelle Diplomatique

L'échelle Diplomatique (Diplomacy) fonctionne différemment des échelles de Progrès. Les cases ne coûtent rien et seul le Personnage de l'Ambassadeur peut faire progresser vers la droite sur cette échelle.

La case de départ de l'échelle Diplomatique est la quatrième depuis la gauche. On ne peut pas dépasser les limites gauche et droite.

L'échelle Diplomatique interdit à un joueur moins avancé qu'un autre de lui déclarer la guerre (voir Souverain). Un joueur « moins avancé » est un joueur plus à gauche sur l'échelle.

11 | La Circumnavigation

Pour tenter la première Circumnavigation, vous devez utiliser l'Explorer et tenter une Exploration avec une difficulté de 6 (diminuée normalement par le bonus Seafaring).

En cas de réussite, prenez les 2 pions Prestige de la boîte.

12 | La découverte de l'Amérique



Avant que l'Amérique ne soit découverte, c'est-à-dire avant qu'un Territoire américain n'ait été Exploré avec succès, la difficulté des Territoires américains est aug-

mentée de 2 (West Indies comprises) par rapport au chiffre imprimé.

Une fois qu'un Territoire de l'Amérique a été Exploré avec succès, cette pénalité disparaît.

Le Premier joueur à découvrir l'Amérique gagne 1 pion Prestige bonus (en plus du Prestige du Territoire), prélevé dans la boîte Discovery of America.

Exemple : aucun Territoire américain n'a été Exploré. Bleu tente les West Indies. Il a 1 sur l'échelle Seafaring, donc il doit obtenir 4 au moins avec le dé standard pour réussir.

13 | Transactions entre les joueurs

Les joueurs peuvent échanger du Trésor librement (mais seulement du Trésor) à n'importe quel moment du jeu.

Les Personnages, ou les actions possibles en détails

Quand vous utilisez une carte, vous choisissez un des deux Personnages de la carte. Vous devez toujours choisir l'un ou l'autre, vous ne pouvez pas utiliser les deux. Aucune des actions des Personnages n'est obligatoire: on peut toujours choisir de passer sans utiliser de Personnage. L'action de la ronde est alors perdue.

14 | Ambassador

1. L'Ambassadeur permet de faire progresser gratuitement le marqueur d'un joueur d'une case vers la droite sur l'échelle Diplomatique.

2. En plus, l'Ambassadeur vous permet de défausser un marqueur Désordre n'importe où sur la carte (mais pas sur une Interface).

15 | Conqueror

Le Conquéreur permet de fonder une Colonie (une seule par utilisation). Vous ne pouvez le faire que dans un Territoire dont vous contrôlez toutes les Ressources et dans lequel vous avez au moins 1 pion par point de Force indigène.

Si ces conditions sont réunies, placez un marqueur Colonie de votre couleur sur le Territoire et gagnez 1 Prestige.

Les pions d'autres joueurs éventuellement présents ne sont pas affectés. Il ne peut y avoir qu'une seule Colonie par Territoire. Une Colonie ne peut pas être fondée sur un Territoire sans Force indigène.

Voir « Colonies » (8) pour les effets permanents.

REGLES AVANCEES DE FONDATION DE COLONIES

Après votre première partie, vous pouvez choisir d'utiliser

cette règle avancée, qui offre des options supplémentaires à la fondation d'une Colonie.

A la fondation d'une Colonie, vous pouvez choisir une, plusieurs ou aucune des options ci-dessous, et obtenir des avantages supplémentaires à effet immédiat. Si vous choisissez plusieurs options, vous devez les résoudre dans l'ordre de leur numérotation.

0. Compagnie : transférez 1 de vos pions du Territoire vers votre boîte Flotte marchande. Gagnez autant de Trésor que la Force indigène. Vous n'avez pas le droit à d'autres options si vous choisissez celle-ci.

Ou Protectorat : défaussez 1 de vos Escadrons. Gagnez autant de Trésor que la Force indigène. Vous n'avez pas le droit à d'autres options si vous choisissez celle-ci.

1. Purge :

Défaussez 1 Désordre du Territoire et reculez d'une case sur l'échelle Diplomatique, si possible.

2. Pillage :

Gagnez autant de Trésor que la Force indigène et placez 1 Désordre sur le Territoire.

Si le Territoire contient une Ressource à bord jaune (or), doublez le Trésor ainsi acquis.

3. Colons parias :

Prenez 1 ou 2 Désordres de votre Interface et placez-le(s) sur le Territoire.

4. Gouverneurs pro-pirates :

Reculez d'une case sur l'échelle Diplomatique, si possible. Chaque joueur ayant un Merchant actuellement révélé dans cette ronde perd immédiatement une Flotte marchande.

5. Plantation :

Uniquement dans les Territoires contenant une Ressource à bord beige. Gagnez immédiatement 3 Trésors pour chaque Ressource à bord noir (esclaves) que vous contrôlez actuellement.

Exemple : Rouge a fondé la Colonie de New Spain. Il choisit : 1. Purge, retirant ainsi 1 Désordre du Territoire et reculant de 1 case sur l'échelle Diplomatique, et 2. Pillage, ce qui lui rapporte 8 Trésors, puis il décide de terminer son action.

16 | Explorer

1. Pour Explorer, choisissez un Territoire Inexploré et lancez le dé normal. Pour réussir, vous devez obtenir un chiffre supérieur ou égal à la Difficulté du Territoire.

Diminuez la Difficulté de votre bonus de navigation (Seafaring).

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

Si vous réussissez, prenez le Prestige présent sur le Ter-

ritoire et ajoutez-le à votre piste Prestige, puis passez à l'étape 2.

Exemple : Rouge utilise son Explorer. Il choisit l'Inde (difficulté 4). Son Seafaring est 1, il doit donc obtenir 3 ou plus. S'il a un pion sur la Perse adjacente, il doit obtenir un 2 ou plus.

2. Vous pouvez soit terminer votre action, soit choisir l'une des deux options suivantes :

a) Placer une de vos Flottes marchandes sur une Ressource de ce Territoire (établir un comptoir et prendre le contrôle de la Ressource).

b) Conquistadors/aventuriers : placez un Désordre sur le Territoire et 1 Trésor sur une Ressource de ce Territoire pour en prendre le contrôle.

Exemple : Rouge obtient 3 et réussit l'Exploration de l'Inde. Il prend le Prestige sur l'Inde et l'ajoute à sa piste Prestige. Ensuite, il décide d'établir un comptoir. Il choisit d'envoyer des aventuriers, il place donc 1 Trésor sur une Ressource indienne et ajoute un Désordre sur l'Inde.

17 | Financier

Prenez 10 pions de votre Réserve et formez une pile sur la case Emprunts (Loans) du plateau. Ajoutez autant de pions de votre Réserve à votre Trésor.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Emprunts que vous pouvez contracter.

À la phase Intérêts, vous devez ajouter 1 jeton de votre Réserve à chacune de vos piles Emprunts pour chaque marqueur Désordre sur votre Interface.

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

Rappel : tant que vous avez au moins 1 pion dans la case Emprunts, vous ne pouvez pas remporter la partie.

Exemple d'Intérêts : vous avez 2 piles Emprunts et 2 Désordres sur votre Interface. À la phase Intérêts, vous ajoutez 2 pions de votre réserve à chacune de vos piles Emprunts (pour un total de 4 ce tour).

18 | Governor

Le Gouverneur peut placer un marqueur Cité en plein essor dans l'une de vos Colonies, si la Colonie choisie n'en contient pas déjà une. Pour ce faire, vous devez défausser plus de Trésor que la valeur de la Cité en plein essor actuellement en jeu. S'il n'y en a pas encore une sur le plateau, vous devez payer au moins 1.

Néanmoins, vous ne pouvez pas payer plus que votre valeur en Economy.

Si les conditions sont réunies, placez un marqueur Cité en plein essor de la valeur adéquate (1-10) sur la Colonie et gagnez 1 Prestige.

Quand une Cité en plein essor est établie, retirez l'éventuelle Cité en plein essor précédente, car il ne peut y avoir qu'une seule Cité en plein essor en jeu à la fois.

Exemple : Rouge utilise le Governor. Il a une Colonie dans les West Indies et place la Cité en plein essor ici. Il n'y a pas encore de Cité en jeu. Il paye 1 Trésor et place un marqueur Cité en plein essor de valeur 1 sur le Territoire. Son Economy vaut 2, il aurait donc pu alternativement choisir une Cité de valeur 2. Au tour suivant, Bleu utilise le Governor pour créer une Cité dans sa Colonie de Nouvelle-Angleterre. Bleu est sur la case Economy 4, il doit donc payer 2, 3 ou 4 et placer le marqueur Cité de valeur équivalente sur la Nouvelle-Angleterre, gagner 1 Prestige et défausser la Cité de Rouge. Plus tard, Rouge pourra placer une nouvelle Cité en West Indies ou dans une autre de ses Colonies, s'il améliore son Economy.

Effets d'une Cité en plein essor :

- Toutes les Ressources de la Colonie produisent 2 Marchandises au lieu d'une (tout ou partie de cette production peut être ramenée par un Merchant).

Si la Colonie est perdue, vous perdez 1 Prestige pour la Colonie, comme d'habitude, plus 1 Prestige additionnel pour la Cité.

Un Cité en plein essor ne peut être retirée par aucun moyen sans qu'une nouvelle soit fondée (donc une Cité peut se retrouver dans un Etat indépendant).

19 | Missionary

Le Missionary vous permet de retourner un marqueur Désordre sur sa face Mission, ou de placer un marqueur Mission sur un Territoire Exploré s'il n'y a pas de Désordre dans ce Territoire.

Les Missions empêchent les Révoltes.



20 | Merchant

Le Merchant permet de transporter autant de Marchandises que vous avez de pions dans votre boîte Flotte marchande.

Chaque pion sur la carte qui contrôle une Ressource offre 1 Marchandise.

Chaque Ressource d'un Territoire contenant une Cité en plein essor produit 2 Marchandises.

1. Pour chaque Marchandise transportée par une de vos Flottes marchandes (provenant d'un de vos comptoirs ou de celui d'un autre joueur), ajoutez un jeton de votre Réserve à la case Marché.

2. Pour chaque Marchandise que vous prenez sur une Ressource qu'un adversaire contrôle, celui-ci ajoute 1 pièce de sa réserve à son Trésor. Les deux joueurs y gagnent. L'adversaire peut refuser ce genre d'échange.

Exemple : Bleu utilise ses 6 Flottes marchandes. Il peut donc ramener 6 Marchandises. Il prend toutes les siennes (4) et 2 chez le joueur Rouge, qui accepte. Bleu prend 6 jetons de sa réserve et les place sur le Marché. Rouge prend 2 jetons de sa réserve et les ajoute directement à son Trésor.

Corsaires :

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

21 | Rebel

Quand vous utilisez le Rebel, vous pouvez soit :

1. Déclencher une Révolte dans un Territoire contenant au moins 1 marqueur Désordre et aucune Mission ;
OU
2. Alternativement, placer 1 Désordre sur un Territoire Exploré et sur l'Interface d'un joueur qui a au moins 1 pion sur le Territoire, si possible ;
OU
3. Au lieu de placer un Désordre sur un Territoire, vous pouvez retourner un marqueur Mission sur son côté Désordre et placer 1 Désordre sur l'Interface d'un joueur qui a au moins 1 pion sur le Territoire, si possible.

Résoudre une Révolte :

Lancez 1 dé spécial par point de Force indigène (que ce soit une Colonie ou non ne change rien), multiplié par le nombre de Désordre sur le Territoire. Chaque Succès fait une perte parmi les pions sur le Territoire. Le joueur qui joue le Rebel choisit les pertes. Les pertes résultant d'une Révolte doivent être obligatoirement satisfaites, dans la mesure du possible, y compris en dernier recours sur le joueur qui a lancé la révolte, au cas où il aurait des pions présents.

Exemple : L'Afrique occidentale (West Africa) contient 2 Désordres, 1 pion Bleu et 2 pions Verts. Rouge joue le Rebel sur ce Territoire, il lance donc 6 dés spéciaux et enlève 1 pion Bleu ou Rouge pour chaque Succès.

22 | Scientist

Le Scientist vous permet d'avancer d'une case, sur une échelle de Progrès. Pour cela, vous devez payer de votre Trésor (défausser) le coût indiqué sur la case visée.

Exemple : votre marqueur est sur la case 0 de Seafaring.

Vous devez utiliser le Scientist et payer 1 pour avancer sur Seafaring 1.

23 | Sovereign

1. Répression: défaussez 1 Désordre de votre Interface, si possible.
2. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, déclarer la guerre à un joueur qui n'est pas plus avancé (plus à droite) que vous sur l'échelle Diplomacy. Si vous le faites, reculez votre marqueur d'une case (vers la gauche) si possible.

Résolution d'une année de guerre :

Une année de guerre se résout sur quatre théâtres de conflit: Terrestre, Commercial (Marché), Européen (Trésors) et Naval. La mécanique est la même pour chaque théâtre: les deux joueurs impliqués lancent simultanément autant de dés spéciaux que le nombre de Pions/Marchandises/Trésors/Escadrons qu'ils comptent, jusqu'à un maximum de 5 chacun. Chaque réussite inflige une perte. Les pertes sont retirées et la guerre passe à l'étape suivante.

Suivez cette séquence :

- a) **Guerre terrestre :** combattez comme expliqué ci-dessus dans chaque Territoire où les deux belligérants ont des pions présents. Les pertes sont les pions ennemis dans le Territoire (max 5 dés par Territoire et joueur).
- b) **Guerre commerciale :** combattez sur le Marché (max 5 dés). Les pertes sont les Marchandises ennemies.
- c) **Europe (Trésors) :** combattez avec les boîtes Trésors (max 5 dés). Les pertes sont les Trésors ennemis.
- d) **Guerre navale :** les Forces navales s'affrontent (max 5 dés). Les pertes sont d'abord les Escadrons ennemis, puis, quand ceux-ci sont anéantis, les Flottes marchandes puis les Corsaires ennemis dans votre boîte (dans cet ordre). (Notez que les Flottes marchandes et les Corsaires ne lancent pas de dés).
- e) **Capitulation (donner 1 Prestige) :** la guerre est terminée si un joueur décide de capituler (le défenseur doit décider en premier). Attention : si un belligérant ne sera pas capable de lancer 1 seul dé sur aucun théâtre l'année d'après, il est forcé de capituler maintenant (si les deux camps sont dans ce cas, la guerre se termine sans vainqueur). Si personne ne se rend et que la guerre n'est pas terminée, passez à une nouvelle année de guerre, et répétez le processus jusqu'à ce qu'un camp capitule.

24 | Trader

Le Trader permet de transformer des Marchandises du Marché en Trésor. Au maximum, vous pouvez transformer autant de Marchandises que votre valeur sur l'échelle Economy, plus les Forces indigènes cumulées

de vos Colonies.

Quand vous transformez une Marchandise du Marché de votre couleur, ajoutez-la simplement à votre Trésor.

Quand vous transformez une Marchandise du Marché appartenant à un autre joueur, celui-ci la récupère et l'ajoute à son Trésor et vous prenez 1 jeton de votre Réserve et l'ajoutez à votre Trésor. Les deux joueurs y gagnent. Le joueur peut refuser cette transaction.

25 | Viceroy

Le Viceroy permet de placer du Trésor librement sur les Ressources d'un (et d'un seul) Territoire Exploré (un Territoire qui n'a plus de marqueur Prestige).

Le maximum de Trésor que vous pouvez placer par utilisation du Viceroy est égal à votre valeur sur l'échelle Logistics.

Rappelez-vous des règles sur le contrôle des Ressources en jouant le Viceroy. Des conséquences diplomatiques peuvent avoir lieu.

26 | Variantes

Variante Nations

Après quelques parties, vous pouvez essayer cette variante non-équilibrée, pour 5 joueurs maximum, qui consiste à jouer une nation précise, plutôt qu'une couleur.



Au début du premier tour, le dernier joueur, c'est-à-dire celui à droite du premier, choisit une des 5 cartes Nations (Nation cards). Ensuite les autres joueurs font leur choix parmi les cartes restantes, tour à tour dans le sens horaire inverse. Les modifications inscrites sur les cartes sont appliquées à leur possesseur.

- Vous gagnez 1 Prestige avec le Conqueror uniquement quand vous fondez une Colonie sur un de vos objectifs historiques (historical goals).
- Espagne et Portugal: dès que l'Espagne atteint 6 Prestiges pour la première fois, elle ne gagne plus de Prestige en plaçant des Missions. Dès que le Portugal atteint 6 Prestiges pour la première fois, il ne peut plus jouer 2 fois l'Explorateur, mais plus qu'une fois.
- Tordesillas: le Portugal peut seulement Explorer ou placer des pions au Brésil, en Afrique, en Asie et en Océanie. L'Espagne peut seulement Explorer ou placer des pions en Amérique (sauf au Brésil) et dans ses objectifs historiques. Les deux nations peuvent Circumnaviguer et les deux nations ignorent ces restrictions dès qu'elles ont atteint 6 Prestige pour la première fois.
- Logistics 4=5, ou Navy 4=5 signifie que quand vous atteignez l'espace 4, votre valeur est 5.

- Logistics maximum 1 signifie que vous ne pouvez pas aller au-delà de cette valeur.
- +1 basic Monopoly (+1 Monopole de base) : la Hollande gagne 1 Monopole bonus permanent. Par exemple, si elle en a 2 sur la carte, on considère qu'elle en a 3. Si elle en a aucun, faites comme si elle en avait 1.

Pour 2 joueurs

La variante pour 2 joueurs, quoique peu intéressante, est un bon moyen d'apprendre à jouer. Cette variante se limite à un seul continent, la version standard offrant trop d'espace.

Dans la variante 2 joueurs Amérique, on ne considère que le continent américain (Nord, centre, Sud et West Indies). On ignore le reste du monde (on ne peut y placer aucun pion ni y tenter d'Exploration). La règle Découverte de l'Amérique ne s'applique pas.

Pour une expérience différente, vous pouvez décider de jouer avec les continents suivants : variante Afrique ou variante Asie-Océanie.

Ou encore, tirez la variante au dé :

1-2 : Amérique 3-4 : Afrique 5-6 : Asie-Océanie

A part cela, les règles restent inchangées. La Circumnavigation est possible dans toutes les variantes.

Pour 3 joueurs

A 3 joueurs, on ignore un continent. On ne peut pas y tenter d'Exploration ni y placer de pion. Décidez quel continent vous allez ignorer, ou tirez au dé sur la table ci-dessus.

Victoire

Le Premier joueur à atteindre 10 pions Prestige sans avoir de dettes remporte immédiatement la partie.

Pictures references

Box:

George Arnard, *The Destruction of 'L'Orient' at the Battle of the Nile, 1 August 1798*, 1825, National Maritime Museum, Greenwich, London.

Cards:

Explorer / **António Manuel da Fonseca**, *Vasco da Gama, circa 1460-1524*, 1838, National Maritime Museum, Greenwich, London. / Back / **Geoff Hunt**, *Nina and Pinta racing Home February 1493*. / Ambassador / **Hans Holbein the Younger**, *The Ambassadors*, 1533, National Gallery, London. / Trader / **Rembrandt van Rijn**, *Portrait of Nicolaes Ruts*, 1631, The Frick Collection, New York. / Back / **William Miller**, *Ayr Market Cross engraving*, 1840. / Financier / **Angelo Bronzino**, *Portrait of Lucrezia de' Medici*, ~1540. / Back / **F. MacKenzie**, *The Bank Parlor*. / Scientist / **Thomas Oldham Barlow**, *Portrait of Sir Isaac Newton*, Institute of Astro-

nom, Cambridge. / Back / **William Lewis**, *Commercium Philosophico-Technicum*, 1763. / Missionary / *Portrait of St-ignatius of Loyola*. / Back / **Caspar David Friedrich**, *The Cross Beside The Baltic*, 1815, Schloß Charlottenburg, Berlin. / Viceroy / *Portrait of Francisco Pizarro*. / Back / *Capture of the City of Mexico by Hernán Cortés*, Engraving. / Rebel / **Jesús Helguera**, *Portrait of Cuauhtémoc*. ~1950. / Back / *The sad night*, Jay I. Kislak Collection. / Merchant / **Anthony van Dyck**, *Portrait of Nicolaes van der Borgh, Merchant of Antwerp*, ~1630, Rijksmuseum, Amsterdam. / Back / **H. T. Dawson**, *the Woolwoch Dockyard*, Engraving. / Governor / **J. Gambardella**, *Portrait of Edward Cornwallis*, National Archives of Canada. / Back / *Belgian colonial administrator Major Lothaire listened to a dispute in Congo*. / Sovereign / **Antoine-Jean Gros**, *Bonaparte at the Bridge of Arcole*, 1801, Hermitage Museum, St Petersburg. / Back / **Thomas Luny**, *The Battle of The Saints, 12 April 1782*, National Maritime Museum, Greenwich, London. / Conqueror / **Richard Purcell aka Charles Corbutt**, *Portrait of William Howe*, 1777, Anne S. K. Brown, Military Collection. / Back / **E. Percy Moran**, *Battle of bunker hill*, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington.

Map:

Jacques-Nicolas Bellin, *Map*, 1755, BNF. / Logistics / **August Gottlieb Boche**, *Americae mappa generalis*, 1746, BNF. / Economy / **Jacques-Nicolas Bellin**, *Map*, 1766, BNF. / Seafaring / Gilles Robert de Vaugondy, *Map*, 1756, BNF. / Navy / **Jean-Baptiste Bourguignon d'Anville**, *Map*, 1700, BNF. / Loans / **Beurain fils**, *Map*, 1776, BNF. / Market / **Héritiers Homann**, *Insulae Corsicae*, 1732, BNF. / Europe / *Fontaine Des Innocents*, 1853, Engraving. / Illustration into Territories / The World Digital Library.

Nation Board:

Treasury / **William Miller**, *Tower of London*, 1832, Engraving after W. Turner. / Naval Forces / **Jacob van Meurs**, *America*. / Merchant Fleets / **Milcent**, *Le Havre*, Collection Brindeau, Le Havre.

Rules editing and 'Nation variant' consulting by:

Mark A. Solomon

Playtesters: Cedric Balma, Mortimer Baud, Philippe Cavin, Thomas Cornaz, Antoine Didisheim, Luis Fernandez, Patrice Gasser, Simon Godino, Alexandre Groppi, Christian Jankiewicz, Damien Monnier, Richard Mumenthaler, Sabine Peeters, Maurice Seydoux, Igor Tièche, Ismaël Van Trappen and Guillaume Zuber. Thanks for your patience.

Dedicated to: Adrienne Dapples

Send rules questions to: Stratagem, 54 rue des Bains, 1205 Geneva, Switzerland

In memory of the countless people who have suffered as a result of colonialism.

Although the game cannot, we do stand alongside you.

RULES SUMMARY

Explore

1. Roll the standard die. Your throw must equal or exceed the Difficulty of the Territory.

Reduce the Difficulty by your Seafaring bonus.

Also reduce the Difficulty by 1 if you have at least 1 counter on an adjacent Territory.

If successful :

2. place one of your Merchant Fleets on a Resource space in the Territory.
Or Conquistadors :
move 1 Treasury onto a Resource space in the Territory and place an Unrest marker on the Territory as well.

Unrest

1. A Territory which contains at least 1 Unrest marker but no Mission can revolt as a result of playing the Rebel Character (throw number of Success dice equal to Native Power multiplied by Unrest markers).
2. When a Territory has 4 Unrest markers on it, Revolution breaks out.
3. Each Unrest marker on a player's Nation board penalises the player's Loans by 1 Interest per turn.
4. Domestic Revolution : when a player has at least 4 Unrest markers on his Nation board at the start of the Endeavour phase.

A year of war

- a) War on land (in all shared Territories)
 - b) Trade War (Market)
 - c) War in Europe (Treasures)
 - d) Naval war (Naval Forces)
 - e) Surrender (give away 1 Prestige)



ADVANCED COLONY FOUNDING RULES

0. Company :

transfer 1 of your counters from the Territory to your Merchant fleet box. Gain as many Treasures as the Territory's Native Power. No other option is available if this one is chosen.

Or Protectorate :

discard 1 of your Squadrons. Gain as many Treasures as the Territory's Native Power. No other option available if this one is chosen.

1. Purge :

Discard 1 Unrest marker from the Territory and move back 1 space on the Diplomacy track, if you can.

2. Pillage :

Gain Treasury equal to the Territory's Native Power and

place an Unrest marker on it. If the Territory has a Gold Resource (yellow edge), gain twice as much Treasury as its Native Power (and still place an Unrest marker).

3. Pariah colonists :

Take 1 or 2 Unrest markers from your Nation board and move it/them to the Territory.

4. Pro-pirate governors :

Move backwards 1 space on the Diplomacy track. Each player with a Merchant Character currently revealed in this round immediately loses 1 Merchant Fleet.

5. Plantation :

Only in Territories featuring a beige edge Resource. Immediately gain 3 Treasures for each black edge Resource you currently control.