

Déroulement du jeu :

Le Jeu est composé de 3 guerres. Chaque guerre comporte 6 phases :

- Placement de 10 marqueurs de régions** (tirés au hasard).
- Détermination des alliances** et de l'ordre du tour aux enchères. Le premier joueur entame la première enchère, son voisin de gauche la deuxième...
- 6 rounds (seulement 5 rounds si 5+ joueurs)**. Lors d'un round, chaque joueur dans l'ordre du tour réalise 2 actions parmi :
 - 1 seule fois par round** : Prendre 1 tuile (en payant son coût éventuel).
 - Construire 1 unité militaire (coût 1 Population).
 - Déplacer 2 unités militaires (sauf les forts).
 - Lancer 1 attaque (coût 2 Or, interdit envers un joueur de son alliance).
 - 1 seule fois par round** : Coloniser (Marqueurs *Pop*, coût 1 Population) OU Réduire en Esclavage (Marqueurs *Slaves*, si au moins 1 navire du joueur en Afrique) : marqueur → jeton de contrôle du joueur.
 - Passer.

A son tour le joueur actif peut utiliser gratuitement ses tuiles ; elles sont tournées de 90° (« taped ») si elles ont un triangle noir (= une utilisation par guerre).

- Paiement des revenus et de l'entretien** : chaque joueur touche : +1 Or par Population, +1 Or par jeton de contrôle, -1 Or par unité militaire. Puis chaque joueur gagne 5 Populations (max. possible 9).
- Décompte des points de victoires** pour la guerre en cours, selon les majorités en jetons de contrôle dans les régions.
- Fin de la Guerre** : déplacement des marqueurs guerre et round, Tuiles utilisées redressées (« untaped »), tuiles d'alliance remises au stock. Le dernier joueur devient 1^{er} joueur pour la phase 2. de la guerre suivante.

A tout moment si un joueur atteint 20 points d'insatisfaction, il est éliminé immédiatement, seuls ses jetons de contrôle restent sur le plateau (comme des marqueurs neutre de force 0).

A la fin de la 3^{ème} guerre, celui qui totalise le plus d'insatisfaction perd 7 points de victoire. Celui qui a le second total le plus élevé en perd 4.

Celui qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur du jeu.

N.B. : Toute perte d'unité entraîne le gain d'un point d'insatisfaction.

N.B. : Si un joueur est à cours d'Or, il prend ce qui lui manque à la banque. La prise de 2 Or implique de prendre également 1 point d'insatisfaction.

Règles de déplacement / construction des unités :

Navires : vers n'importe quelle colonie, régions *Baltic* et *Mediterranean*.

Armées :

- Vers une colonie** si il s'y trouve un navire du joueur.
- Vers une région d'Europe** si l'une des conditions suivantes est réalisée :
 - Jeton de contrôle possédé dans la région.
 - Jeton de contrôle possédé dans une région adjacente.
 - Région adjacente au pays de départ du joueur.
 - Navire du joueur présent dans la région.
 - En *Ottoman Empire* si un navire du joueur présent en *Mediterranean*.

Jet de déplacement Maritime, si au moins une corde est traversée lors d'un déplacement : jet d'un dé.

Si le joueur obtient 1, jet d'un second dé :

- 1 ou 2 : Unité perdue.
- 3 ou 4 : Unité retourne au point de départ.
- 5 ou 6 : Déplacement sans encombre.

Egalités (en jetons de contrôles, valeur de combat ou points d'insatisfaction) : en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité bénéficient de la condition prévue pour le rang considéré (gain de points de victoires, perte d'unités ou perte de points de victoire). Cela n'affecte pas les rangs suivants (pas de décalage).

Un fort ou un marqueur Neutre ne sont jamais éliminés en cas d'égalité.

Une égalité ne permet jamais d'obtenir un soutien naval ou un jeton de contrôle.

Bonus en combats (à ajouter, pour chaque camp, à la différence de deux dés) :

- +1 par armée / navire du joueur ; +2 par fort du joueur (en défense terrestre seulement).
 - +1 par armée / navire allié engagé.
 - +1 en combat terrestre si soutien naval gagné (lors du combat naval précédent).
 - +1 par tuile d'alliance de la région.
 - +1 si majorité en tuiles *Army Training* / *Navy Training*.
- En cas de combat naval, l'attaquant puis le défenseur peuvent refuser le combat (le bonus de soutien revient alors à l'autre mais aucune unité navale n'est perdue).
- Le perdant perd une unité (s'il en a). Si l'attaquant gagne, un des jetons de contrôle du défenseur est transformé en l'un des siens (si le défenseur n'a pas de jeton l'attaquant ne peut pas en gagner).
- Si la somme des deux dés d'un joueur fait 7, il perd une unité supplémentaire (s'il en a une).
- En cas d'alliance, la seconde perte d'unité est subie par l'allié. La première également si le joueur n'a pas d'unité présente. S'il y a plusieurs alliés le joueur choisit lequel subit les pertes.

Statistiques sur les combats :

Bonus	Victoire	Egalité	Défaite	0 Perte	1 Perte	2 Pertes
+6	100 %	0 %	0 %	83 %	17 %	0 %
+5	99 %	1 %	0 %	82 %	18 %	0 %
+4	96 %	3 %	1 %	79 %	20 %	0 %
+3	89 %	7 %	4 %	73 %	26 %	1 %
+2	77 %	12 %	11 %	62 %	35 %	2 %
+1	60 %	17 %	23 %	48 %	48 %	4 %
0	40 %	20 %	40 %	31 %	62 %	7 %
-1	23 %	17 %	60 %	21 %	65 %	15 %
-2	11 %	12 %	77 %	10 %	74 %	16 %
-3	4 %	7 %	89 %	4 %	80 %	16 %

Tuiles de Commerce : permettent (une fois par guerre) de gagner 1 Or pour chaque jeton de contrôle possédé dans la (une des) région(s) correspondante(s).

Tuile de Commerce	Région(s)
Levant Company	Ottoman Empire OU Mediterranean
Tobacco	North America
Sugar	Caribbean
Gold Mines	South America
Salves	Africa
East Indies Company	India OU East India

Tuiles d'alliance : Confèrent un bonus de +1 lorsque le joueur est l'attaquant ou le défenseur dans un combat (terrestre ou éventuellement naval selon les symboles présents sur la tuile) ayant lieu dans la (les) région(s) correspondante(s). A la fin de chaque guerre toutes les tuiles d'alliance retournent au stock.

Tuile d'Alliance	Région(s)
Bavaria	German States
Saxony	German States
Cossacks	Central Europe
Naples	Mediterranean
Ottoman Empire *	Ottoman Empire, Mediterranean
Sweden *	Baltic
Denmark *	Baltic
Native Americans	North America
Gauchos	South America
Indian Nawab	India
Portugal *	India, South America, East Indies

* Ces tuiles donnent le choix entre un bonus au combat naval OU terrestre (un seul des deux). Pour les autres le bonus est forcément attribué à un combat terrestre.

Mercenaries	Symboles présents sur les tuiles	Militia
<p>Construisez une armée sans dépenser de Population.</p>	<p>Symboles présents sur les tuiles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coût en or ● Coût en points de Population. 2 Oblige à prendre 2 marqueurs d'insatisfaction ■ A ranger dans la boîte après utilisation ▲ Peut être utilisé une seule fois par Guerre. Action gratuite lorsque utilisée. * A utiliser immédiatement Ⓐ Tuile d'Alliance 	<p>Lorsque vous construisez une unité militaire quelconque, vous pouvez construire une armée en plus (en payant le point de Population associé). Cette tuile n'est pas cumulable avec <i>Mercenaries</i>, <i>Pressgangs</i> et <i>Trained Natives</i>.</p>
<p>Construisez un navire sans dépenser de Population.</p>		<p>Ajoutez un point de Population à votre total.</p>
<p>Prenez une tuile d'alliance, en payant son coût éventuel.</p>		<p>Une fois que les dés ont été lancés lors d'un combat, vous pouvez demander à ce qu'ils soient rejétés en totalité. Seul le nouveau lancer compte. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles de ce type utilisables lors d'un même combat. Vous devez être l'attaquant ou le défenseur pour vous en servir.</p>
<p>Construisez une armée sans dépenser de Population dans une colonie où vous avez un jeton de contrôle ou une unité militaire (pas de jet de déplacement maritime). L'armée placée peut faire un déplacement normal gratuit.</p>		<p>Retirez 2 points d'insatisfaction de votre total.</p>
<p>Attaque gratuite.</p>		<p>Gagnez immédiatement 3 points de victoire.</p>
<p>Lors d'un combat terrestre, celui qui a le plus de tuiles de ce type a un bonus de +1 (il faut pour cela avoir au moins une armée ou un fort dans la région).</p>		<p>Sélectionnez un jeton de contrôle de n'importe quelle couleur dans une colonie. Un combat naval classique a lieu entre la tuile (force de 1) et les navires de la couleur choisie (force de 0 si aucun navire, pas d'alliés possibles). Si les pirates gagnent, le jeton de contrôle ne compte plus et est placé sur la tuile, qui pourra être attaquée selon les mêmes règles pour l'obtention du jeton de contrôle. Quand les pirates perdent, la tuile retourne au stock.</p>
<p>Lors d'un combat naval, celui qui a le plus de tuiles de ce type a un bonus de +1 (il faut pour cela avoir au moins un navire dans la région).</p>		<p>Comme la tuile <i>Pirates</i>, mais en combat terrestre avec une force de 3 (soutien naval normalement pris en compte). Ne peut être utilisé que dans les trois colonies du continent américain.</p>
<p>Prendre 3 Or au lieu de 2 lorsque vous prenez un marqueur d'insatisfaction pour régler un dû. Les tuiles de ce type ne sont pas cumulables.</p>		<p>En cas de combat perdu en défense, évitez la perte d'une unité militaire (navire ou armée, éventuellement celle d'un allié). En revanche le jeton de contrôle est perdu normalement. S'utilise une fois les dés jetés, puis retourne au stock.</p>
<p>Lors d'un déplacement maritime, bonus de +2 sur le second dé (si 1 obtenu au premier). Les tuiles de ce type sont cumulables.</p>		<p>Si vous êtes attaquant, vous empêchez le défenseur de faire appel à ses alliés (mais il peut utiliser les tuiles d'alliances). Après utilisation cette tuile retourne au stock.</p>
<p>Lors d'une action « déplacement d'unités », déplacez-en une de plus. Les tuiles de ce type sont cumulables.</p>		<p>Deux utilisations possibles : a) En tant que joueur actif, placez cette tuile sous un de vos navires dans une colonie. Tout ennemi (non allié) doit avoir plus de navires que vous dans la région pour y déplacer des armées. Retourne dans le stock en fin de guerre (ou si plus de navires du joueur). b) Augmente un soutien naval acquis de +1 à +2, puis retourne au stock.</p>