

FAQ:

Actions

Construire

Q. Une fois que j'ai amélioré cette action, puis-je remplacer toutes les ressources de base nécessaires à la construction par d'autres, ou bien par une seule ?

R. Toutes les ressources sont remplaçables, sauf l'or et la science.

Recruter

Q. Avec **Alphonse Ier** ou **Napoléon**, puis-je déclarer l'action *Recruter* pour piocher une carte Combat afin de dépenser pour payer le coût de recrutement d'une unité ?

R. Non, c'est impossible : ce serait profiter du bonus de l'action pour réaliser l'action qui vous offre ce bonus. Vous pouvez par contre piocher une carte Combat pour l'utiliser plus tard.

Échanger

Q. Puisque l'or remplace n'importe quelle ressource, puis-je échanger 2 or (en lieu et place de 2 coton ou 2 café) contre 2 or + 1 carte Or, créant ainsi une boucle infinie qui briserait le continuum espace-temps ?

R. Non. Lorsque vous faites une action Échanger, vous devez échanger spécifiquement les ressources demandées (ici, 2 coton ou 2 café, ou 1 de chaque, contre 2 or et 1 carte Or).

Importer / Échanger : Bonus d'action

Q. Le bonus pour les actions importer et échanger, est d'avoir +1 en attaque et +2 en défense. Combien de temps reste valable ce bonus ?

R. Ce bonus est valable pour TOUTES vos unités tant que le pion action reste sur l'une de ces arches importer ou échanger de votre plateau individuel.

Action gratuite

Q. Si une carte Or m'offre une action gratuite, puis-je la jouer dès que je la pioche ? Y a-t-il une limite d'actions gratuites par tour ?

R. Vous pouvez utiliser une carte Or qui vous offre une action gratuite dès que vous la piochez. La seule limite d'actions gratuites par tour est le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main (3 max.).

Bâtiments

Q. Quel est le coût de construction d'une scierie ? La règle indique 1 sucre mais les plateaux Joueur indiquent 1 sucre ou 1 café.

R. Une scierie coûte 1 sucre ou 1 café.

Cartes Or

Q. Faut-il révéler les cartes Or une fois acquises en les plaçant visibles devant soi ?

R. Non, elles restent en main jusqu'à utilisation. Celles donnant des points de victoire sont révélées en fin de partie, si on ne les a pas utilisées.

Combat

Q. Puis-je attaquer deux fois lors du même tour : une fois avec mon déplacement gratuit, et une fois avec le déplacement supplémentaire ?

R. Oui, dans n'importe quel ordre.

Q. Quelle est la puissance de feu d'un bâtiment ou d'une ville non défendu(e) ?

R. Règle d'or : la puissance de feu d'une tuile est sa valeur actuelle en PV. Par défaut, c'est donc la valeur imprimée sur la tuile. Ainsi un bâtiment qui rapporte 2 PV a une PF de 2, même si aucune unité n'est dessus.

Note importante : certains pouvoirs, tableaux ou palais font augmenter cette valeur !

* Les 3 premiers comptoirs d'**Isabelle Ire** et les 3 premiers champs de **J-Maurice de Nassau** valent 3 PV, donc 3 PF.
Les 3 premières scieries de **Manuel Ier** valent 2 PV donc 2 PF.

* Tous les tableaux qui font augmenter la valeur en PV d'un bâtiment augmentent d'autant sa puissance de feu.

* Les palais III et IV augmentent la valeur (et donc la puissance de feu) de vos fonderies et plantations de +1.

Q. Si j'attaque avec un grenadier ou un canon depuis un bâtiment / une ville, dois-je ajouter la valeur du bâtiment / de la ville à ma puissance de feu ?

R. Oui.

Q. En utilisant la carte « Reddition » pour annuler le combat. Est-ce que l'attaquant remet ses unités sur sa case de départ d'où il venait ou sur sa capitale ou sur son plateau ? Puis-je le payer avec un Coton au lieu d'un or, si j'ai le tableau « Dragão do Mar » ?

R. Le joueur remet ses unités sur la case d'où il venait. Et oui, il peut être payé avec un coton.

Q. Comment résoudre un combat lancé depuis une case qui abrite à la fois des unités de contact (archer, templier, cavalier, monarque etc.) et des unités à distance (grenadier, canon) ?

R. Vous pouvez résoudre un combat classique (en déplaçant vos unités) ou attaquer à distance. Si vous attaquez à distance, faites la somme de la puissance de **toutes** vos unités (même celles de contact) pour déterminer votre puissance

de feu totale. Si vous êtes sur un bâtiment ou une ville, n'oubliez pas d'ajouter aussi sa valeur à votre puissance de feu. Attention : pour attaquer à distance, vous devez utiliser votre déplacement gratuit.

Q. Puis-je rénover un bâtiment ennemi que j'occupe avec mes unités, pour le retourner ou lancer une production ?

R. Non. S'il y a déjà des ressources dessus, vous pouvez les dépenser, mais vous ne pouvez pas en générer de nouvelles.

Q. Comment fonctionne le combat contre les *Bandeiras* ?

R. Lorsque vous entrez sur une tuile *Bandeiras*, observez sa puissance de feu (indiquée dans les lauriers grisés). Toutes vos unités présentes sur la tuile peuvent combattre. Si vous combattez, vous pouvez engager tous vos bonus pour **atteindre** la valeur de combat de la tuile *Bandeiras* (égaler ou dépasser). Si vous gagnez, vous remportez la récompense indiquée en bas de la tuile (attention : la puissance de feu de la tuile *Bandeiras* n'est PAS une récompense en PV). Si vous perdez, rien ne se passe. Si vous avez joué des cartes Combat, elles sont perdues. Si vous souhaitez rec combattre les *Bandeiras*, vous pourrez le faire au prochain tour en utilisant un déplacement gratuit.

Q. Puis-je attaquer un adversaire qui est sur une tuile *Bandeiras*, puis les *Bandeiras* eux-mêmes, dans le même tour ?

R. Non. Il vous faudrait deux déplacements, dont un vers une plaine, pour cela.

Décompte des points

Q. Est-ce que je marque tout de même les points de mes unités militaires vaincues ?

R. Oui. Une fois recrutée, une unité rapportera les PV qui lui sont associés, quoi qu'il arrive. Une unité vaincue regagne votre plateau mais vous ne devez pas la remettre sur son emplacement.

Q. Si mon palais m'offre des PV supplémentaires pour des fonderies (III) ou plantations (IV), est-ce que je gagne ces PV pour les fonderies ou plantations ennemies occupées par mes troupes ?

R. Non. Il s'agit uniquement des fonderies et/ou plantations que vous avez construites, et qui sont toujours sous votre contrôle. Notez aussi qu'en gagnant de la valeur en PV, vos fonderies et/ou plantations gagnent aussi +1 en puissance de feu.

Q. Durant la partie j'ai pioché 2 nouvelles cartes missions de l'ère 3. En fin de partie puis-je scorer les objectifs accomplis des 3 cartes ou d'une seule ?

R. Toutes les cartes sont décomptées

Déplacements

Q. Doit-on faire le déplacement gratuit avant le déplacement bonus de l'action ?

R. Non, ils sont optionnels chacun et peuvent être fait dans l'ordre de son choix. Ils sont toutefois réalisés après l'action.

Fin du jeu

Q. Qu'entend-on par "terminer la manche en cours" une fois qu'un joueur annonce qu'il a rempli sa mission de l'Ère III ?

R. On termine le tour de table jusqu'à revenir au premier joueur de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Ainsi, à 4 joueurs, si le 3e joueur annonce qu'il a rempli sa mission de l'Ère III, seul le 4e joueur a l'occasion de jouer son tour, puis la partie s'arrête. Si c'est le 4e joueur qui fait une telle annonce, la partie s'arrête immédiatement après son tour.

Missions

Q. Je ne peux plus accomplir ma mission de l'Ère I (par ex. par manque de terrains disponibles). Puis-je tout de même compléter celle de l'Ère II ou III ?

R. Oui.

Q. Si une mission me demande d'avoir une ville (ou tout autre bâtiment spécifique) et que je viens occuper une ville adverse (ou le bâtiment demandé), considère-t-on que la mission est remplie ?

R. Oui.

Monarques

Q. Comment compter les "trois premiers bâtiments" des monarques qui bénéficient d'avantages sur ceux-ci (Manuel Ier**, **Isabelle Ire** et **J-Maurice de Nassau**) ? Par ex. si **Manuel Ier** fait une scierie, la rénove en comptoir, puis le rénove en scierie, s'agit-il de sa 2e scierie ?**

R. Non. Vous devez considérer que le bonus s'applique aux **3 premières tuiles** de ce type de bâtiment. Notez aussi que ce bonus est permanent. La première scierie de **Manuel Ier** produit 2 bois + 1 or dès sa construction. S'il la rénove en comptoir, puis de nouveau en scierie, elle produira de nouveau 2 bois +1 or, et ainsi de suite. Il reste cependant plus intéressant d'essayer de construire plusieurs scieries car chacune vaudra 2 PV, alors qu'en rénovant trois fois de suite la même scierie, vous n'aurez qu'une seule scierie à 2 PV.

Astuce : placez 3 marqueurs sur votre Monarque au début de la partie (par ex. les marqueurs +1). À chaque fois que vous construisez le bâtiment associé à votre Monarque, déplacez 1 marqueur dessus. Ainsi, vous tiendrez facilement le compte des trois bâtiments auxquels vous avez droit, et vous vous souviendrez de leur bonus. Il reste de toute façon rare qu'un joueur construise plus de 3 bâtiments identiques.

Palais

Q. Doit-on construire les palais dans l'ordre ?

R. Non, on construit celui que l'on veut dès qu'on réalise une carte mission. Toutefois, il faut respecter les règles de pose.

Tableaux

Q. Certains tableaux n'ont pas de coût ?

R. Ils sont gratuits, il faut tout de même réaliser l'action pour les acquérir

Divers

Q. Une fois retournés, les jetons de l'Ère I et II fournissent un bonus (exploration et carte Combat). Quand ce bonus s'exerce-t-il ?

R. Lors de la phase de déplacement (et non pendant la phase d'action).

Q. Ai-je le droit de dépasser, même temporairement, ma limite de cartes et de ressources ?

R. Oui, vous pouvez rassembler plus de 5 ressources ou plus de cartes Or / Combat, mais alors vous devez immédiatement défausser l'excédent.

Q : Peut-on créer de nouvelles maps librement ?

R : Absolument ! Libre à vous de les disposer, d'en rajouter ou en enlever.