

Wallenstein

Une partie = 2 ans

1. Début d'année

4 cartes événements
RAZ des compteurs de blé

2. Printemps / Été / Automne

- a) Pose des cartes action
5 faces visibles + 5 faces cachées
- b) Planification des actions
- c) Ordre du tour
- d) Événement actuel
- e) Exécution des actions, une par une
Elles peuvent être jouées en simultané,
sauf les déplacements d'armées.
Les actions de levée de taxes et collecte de blé => +1 jeton révolte sur la province

3. Hiver

- a) Perte de blé (# sur la carte Événement)
- b) Révoltes
- c) Points de victoire :
1 par province contrôlée
1 par bâtiment contrôlé
Majorité dans chaque région :
3 pour les palais
2 pour les églises
1 pour les commerces
Egalité : Les 2 marquent PV-1
- d) Retrait de tous les jetons révolte

Combats

- Ils sont résolus en jetant dans la tour toutes les armées impliquées + celles déjà dans le bac de la tour.
- Le perdant perd toutes ses armées (mêmes celles laissées dans la province)
- Le vainqueur perd autant d'armées que le perdant.
- Une province vide => 1 armée de paysans.
- Les paysans comptent pour le défenseur s'il n'y a pas plus d'un jeton révolte sur la province attaquée.
- Si l'attaquant l'emporte il gagne immédiatement la carte province.

Révoltes

Elles sont gérées comme des combats où les paysans attaquent.

- Révoltes suite aux actions taxe/blé :
 - Il y a révolte s'il y a déjà un marqueur de révolte avant que l'action soit effectuée.
 - 1 armée/jeton révolte sur la province
 - +1 jeton révolte si la révolte est matée
 - RAZ de la province si la révolte l'emporte.
- Révoltes suite au manque de blé en hiver :
Le nombre d'armées de paysans est déterminé par le tableau figurant sur le plateau + 1 armée par jeton révolte sur la province.