



# Colonial

## RULES

*'See them big plantations burning  
Hear the cracking of the whips  
Smell that sweet magnolia blooming  
See the ghosts of slavery ships  
...  
Well, God is in his Heaven  
And we all want what's his  
But power and greed and corruptible seed  
Seem to be all that there is'*

– Bob Dylan, ‘Blind Willie McTell’

---

A game by:  
Christophe Pont

Artwork by:  
Maxime Estoppey

Additional development by:  
Maxence Dumontet

© Stratagem Ltd 2011, Geneva, Switzerland

---

### TABLE OF CONTENTS

1. Game components	p. 2	14. Ambassador	p. 7
2. Terminology	p. 3	15. Conqueror	p. 7
3. Set up	p. 3	16. Explorer	p. 8
4. Turn sequence	p. 3	17. Financier	p. 8
5. Controlling Resources	p. 4	18. Governor	p. 8
6. The Progress Tracks	p. 5	19. Missionary	p. 9
7. Prestige	p. 6	20. Merchant	p. 9
8. Colonies	p. 6	21. Rebel	p. 9
9. Unrest	p. 6	22. Scientist	p. 10
10. Diplomacy	p. 6	23. Sovereign	p. 10
11. Circumnavigation	p. 6	24. Trader	p. 10
12. Discovery of America	p. 7	25. Viceroy	p. 11
13. Exchanges between players	p. 7	26. Game variants	p. 11

## Introduction

Each player controls a mighty European nation which is trying to expand its conquests overseas. Based on history with game turns representing approximately 30 years, Colonial covers the period from the Renaissance to the Industrial Revolution.

## Object of the game

*The object of the game is to reach such a high level of Prestige that your nation becomes a stable and dominant empire.*

In game terms, the first player to reach 10 Prestige (without having any debt) wins the game.

## 1 | Game components

- One 86x55 cm world map
- One six-sided die
- 5 special six-sided dice
- 6 x 40 15mm wooden counters (value 1 each)
- 56 Prestige tokens
- 35 Unrest/Mission markers
- 7 x 7 Colony markers
- 24x5/10 value cardboard counters
- 5 Booming City markers
- 1 First player token
- 6 sets of 6 Character cards
- 5 Nation cards
- 6 players' Nation boards
- One rules booklet

## The Board

The board is a map divided into Territories.



Most of them feature at least one Resource indicator (**A**), sometimes more.

## Featured Resources:



Top left to bottom right: Salt, Rugs, China, Coffee, Cotton, Fine Fabrics, Agriculture, Tobacco, Sugar cane, American Cotton, Gold, Spices, Fur, Opium, Silk, Tea, Precious Metals and Slaves. (10 different types/colours).

Only the outside edge colour of Resources matters for game purposes.

Almost all Territories also have one or more Native Power symbols (**B**), which show the size and strength of local civilisations.



A Territory is also defined by a number ranging from 2 to 7, which measures the Difficulty (**C**) of discovering and exploring it.

## The Market place

The Market holds the Goods.



## The Loan display

The Loan display can hold an unlimited number of Loans. Each Loan must form a distinct and separate pile.



## A player's Nation board

Each player has a Nation board.



The Prestige track is used to accumulate Prestige. The Treasury is the focal point for many game actions. You mainly earn Treasury by selling Goods using the Merchant, or by taking out a Loan. There are many more ways to spend Treasury. The board also features the Merchant Fleet and Naval Forces boxes. When you must put Unrest markers on your Nation board, place them on it wherever you want. Wherever placed, they are Unrest markers and should be treated as such.

## 2 | Terminology

### Adjacent territories :

Determining if two territories are adjacent or not is obvious most of the time, but a few cases are tricky, so follow this guide: Canada is considered adjacent to the Wild West; Japan to China, Arabia to Egypt, Persia and Levant; the West Indies to New France, Guyanas and New Spain; the East Indies to Indochina and Australia; New Spain to California.

### Counters, Treasuries, Goods, Squadrons :



Counter is the generic term used to describe the wooden playing pieces. Treasuries are counters in your Treasury box. Goods are counters in the Market, whereas Squadrons are counters in your Naval Forces box. Counters in the Merchant fleet box are called Merchant fleets, but they are Privateers if they belong to another player. The larger sized cardboard counters are worth 5 on one side, 10 on the other; The wooden ones are worth 1 for all game purposes.

### Booming City markers :



### Dice :



The game features 1 standard die for Explorations and 5 special Success dice. Success dice are blank, except for two sides with laurels, which are Success results.

### Explored Territory :

An Explored Territory is a Territory which no longer has Prestige on it (because an Explorer has taken it).

### First player :

The First player is the one controlling the First player token.



### The Pool :

The Pool is a convenient place away from the game where a player keeps his unused, or lost, counters.

### Unexplored Territory :

An Unexplored Territory is a Territory that still contains a Prestige token (abbreviated to Prestige; tokens with laurels).



### Unrest / Mission markers :



## 3 | Setting up the game

- The set-up is different for 2 or 3 players. Check the variants at the end of these rules.*
- Place 1 Prestige in each Territory on the map, but 2 in Australia and none on the Levant.
- Place 2 Prestige in the Circumnavigation box and 1 in the Discovery of America box.
- Each player forms a Pool with all the counters of his colour and takes a set of 6 Character cards.
- Each player picks a Nation board and places 3 counters of his colour in the Treasury space, 2 in the Merchant Fleet box and 1 in the Naval Forces box.
- Each player places 1 counter of his colour on the first space on each of the 4 Progress tracks and on the fourth space from the left on the Diplomacy track.
- Randomly choose a first player. He takes the first player token and must discard 1 Treasury.

## 4 | Turn sequence

A game turn is divided into 6 phases:

- Endeavour
- Merchant Fleets
- First player
- Naval Forces
- Privateering
- Interest

## 1. Endeavour

The Endeavour phase is the main phase. Game actions are carried out by playing Character cards. There are 2 different Characters per card and 6 different cards.



During the Endeavour phase, players simultaneously and secretly choose 4 Character cards and line them up in front of them, face-down, in a sequence running from left to right (the order matters). Cards that have not been selected are set aside.



When everyone has selected their cards, they simultaneously reveal their first card, i.e. the one furthest to the left. The first player uses one of the two Characters on this now face-up card. The player to his left then does the same and so on, until all players have played one card. This process is called a round. Four of these rounds are played out.

### The last chance round

Then, each player, one after the other and in order of play, can play one more card from the two he had set aside earlier. He can choose and use a Character on it, as before.

## 2. Merchant Fleets

During this phase, players can transfer 1 Treasury to their Merchant Fleet box for each of their Monopolies. A Monopoly is exclusive control of a Resource type.

### 3. First player

On the first turn, the First player is chosen at random. At the First player phase, if a player controls more Monopolies than any other, he takes the First player token. In the case of a draw, the First player token goes to the player to the left of the former First player.

The First player starts every phase and round, followed by the other players in clockwise order.

### 4. Naval Forces

Each turn, players can move Treasury to their Naval Forces box. The maximum number of Treasuries allowed per turn is equal to the player's value on the Navy track.

## 5. Privateering

Each player can put up to 1 Treasury in one other player's Merchant Fleet box. This is a Privateer (Privateers attack when the target player uses the Merchant; see this Character).

## 6. Interest

Each player adds 1 counter from his Pool to each of his Loan piles for each Unrest marker on his Nation board.

Loans are taken out by the Financier Character, to help you out when you are in need. You do not have an Interest phase if you do not have any Loans or any Unrest markers on your Nation board.

## 5 | Controlling Resources

*Please read carefully, this section is a core concept.*

On the map itself, counters must always be placed on Resource spaces.

There is no limit to the number of counters (whether belonging to different players or not) that can be stacked on each Resource space.

Only a counter directly on a Resource (i.e. the lowest in the pile if there is more than one) controls it. Excess counters are placed on top, in accordance with their order of arrival.

### Monopolies

A Monopoly means having exclusive control of a Resource type. You have a Monopoly when you are the only one to control a Resource colour.

*You do not need to control all of a colour's Resources to have a Monopoly; you just need to be the only player to control one of them! Remember that only the edge colour of Resources matters, not the picture.*

**Example:** Blue controls the red edge Resource (Spices). There is only one of this type, so he has got an obvious Monopoly. He also has a counter on India's blue edge Resource (silk) and another on Indochina's silk and no other player is on the third Resource of this type, in China, so that makes a second Monopoly. What's more, he is the only player controlling a brown edge Resource (Furs), therefore he has got a third Monopoly, so he will be allowed to buy 0, 1, 2 or 3 Merchant Fleets during the Merchant Fleets phase.

### The Gold exception

Each Gold Resource (yellow edge) is considered 1 Monopoly on its own.



### Breaking Monopolies

When a player breaks the Monopoly of another by taking a free Resource space of a type that the other player had a Monopoly of, he immediately moves back 1 space on the

Diplomacy track, if he can.

*Of course, gold Monopolies cannot be broken !*

**Example:** Red controls West Indies' beige edge Resource. Brazil and New France are not yet discovered. Blue explores New France and takes control of its beige edge Resource. Blue then moves back 1 space on the Diplomacy track, because he has broken Red's Monopoly.

The penalty for breaking a Monopoly only takes place when taking a vacant Resource space. Other aggressive moves relating to Resources are dealt with in the 'Taking control from another player' rule below. In other words, you can never be forced to move back 2 spaces on the Diplomatic track when taking a single Resource space.

### Taking control from another player

At any point in the game, if a player is discovered to have more counters than any other player on a particular Resource space, he immediately takes control of it by moving his counters to the bottom of the pile. Then he must move his Diplomacy marker one space back (i.e. to the left), if possible (see Diplomacy track).



**Example:** Red has 1 counter on Brazil's Resource spot. Blue uses the Viceroy and places 2 counters on Red's counter. Because he is more numerous, Blue takes control of the Resource: he moves his counters under Red's, but moves back 1 space on the Diplomacy track.

### Changing situations

When the counter at the bottom of a pile is lost, for any reason, the next counter, if there is one, takes its place and controls the Resource. If, however, there are more counters belonging to another player in the stack, then this more numerous player takes the bottom position and control of the Resource, if there is one (this time without any diplomatic penalty).

## 6 | The Progress Tracks

Progress tracks represent your nation's mastery of and investment in four specific fields: Economy, Seafaring, Navy and Logistics. At the start of the game, you begin with one of your counters (markers) on the first space of each track (i.e. the one furthest to the left). During the game, the Scientist allows you to advance on these tracks,

one space at a time. Note that the number printed on a track's space indicates both the cost to be paid to reach it and the bonus gained when on it.

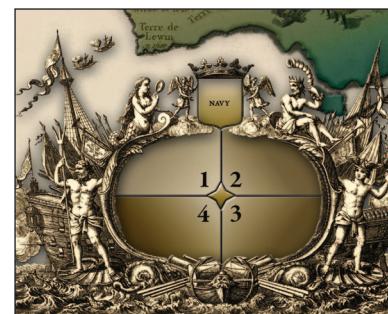
### Seafaring (Explorer)

The Seafaring track reduces the Difficulty of your Explorations (from 0 to 3).



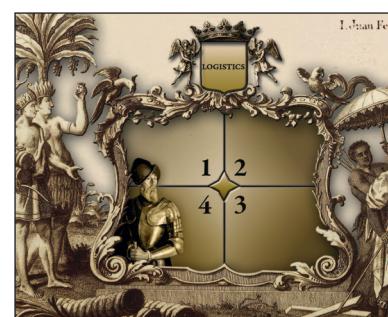
### Navy (Naval Forces phase)

The Navy track determines the maximum number of Squadrons you can buy in the Naval Forces phase (1, 2, 3, 4).



### Logistics (Viceroy)

The Logistics track shows the maximum number of Treasuries you are allowed to move to one Explored Territory when playing the Viceroy (1, 2, 3, 4).



### Economy (Trader and Governor)

The Economy track (2, 4, 6, 10) is used when selling Goods with the Trader and when creating a Booming City using the Governor.

It also notes economic restrictions:

- Tea and Opium (green and purple edges Resources) cannot be controlled by your counters (you can move onto them, but you do not control them) before you reach Economy level 6 (thus, you cannot colonise India or China if your Economy is not at 6 or higher).

- Black edge Resources (slaves) cannot be shipped by a Merchant, once ANY player reaches Economy level 10 (abolition of slavery), unless the player using the Merchant moves back 1 space on the Diplomacy track.



## 7 | Prestige



When you successfully explore a Territory with the Explorer, you take all the Prestige on the Territory (normally one, except for Australia, 2) and add it/them to your Prestige track.

You also gain Prestige for using the Conqueror and the Governor. This Prestige is taken from the Pool and added to your Prestige track.

At the conclusion of a war using the Sovereign, one Prestige is taken from the defeated player. When this type of Prestige transfer is due to take place, one Prestige is taken directly from the defeated player's track, if possible, and added to the victorious player's.

If you go above 10 Prestige but cannot win because you still have outstanding Loans, just add your excess Prestige to the track.

## 8 | Colonies



The Conqueror Character can found Colonies. A Colony offers the following benefits to its owner:

- Restricted access: no other player apart from the owner can place counters on a Colony, although if there were other players' counters there before the Colony was founded, they stay.
- Commercial outlets: when using the Trader, your Economy total is raised by 1 for each Native Power symbol in all of your Colonies.

### Loss of a Colony

A Colony is immediately lost when its owner no longer has a counter on it. Remove the Colony marker and all Unrest markers, and the former owner loses 1 Prestige. Then place an Independent State marker on the Territory.

## Independent States

Independent States double their Native Power at all times and for all purposes, as long as they are Independent States. This is the only change resulting from being an Independant state. When a new Colony is founded on an Independent State, remove the Independent State marker (and stop doubling Native Power).



## 9 | Unrest markers



1. A Territory which contains at least 1 Unrest marker but no Mission can revolt as a result of playing the Rebel Character.

2. When a Territory has 4 Unrest markers on it, revolution breaks out immediately and it becomes an Independent State. Place the relevant marker and remove all Unrest markers from the Territory (see 8, above).

3. Each Unrest marker on a player's Nation board penalises the player's Loans by 1 Interest per turn (see Interest phase).

4. Domestic Revolution: if a player has 4 or more Unrest markers on his Nation board at the start of the Endeavour phase, he must discard his entire Treasury, and is only allowed to play the Last Chance card.

## 10 | The Diplomacy track

The Diplomacy track works differently from the Progress tracks. Spaces don't cost anything and you can only make progress to the right along this track by using the Ambassador Character.

The starting space on the Diplomacy track is the fourth from the left. Of course, you cannot go further to the left and right than the printed limits.

The Diplomacy track prevents a player less advanced than another from waging war on him. A less advanced player is a player 'further to the left' on the track.



**Example:** Red cannot wage war on Blue, but Blue or Green can wage war on Red.

## 11 | Circumnavigation

To attempt the first Circumnavigation, you must use the Explorer with Difficulty 6 (reduced by Seafaring bonus as normal). If successful, take the 2 Prestige from the box.



## 12 | Discovery of America

Before the Americas have been discovered, i.e. before an American Territory has been successfully explored, the printed Difficulty of each American Territory is raised by 2.

Once a Territory in the Americas has been successfully explored, this penalty disappears.

The first player to successfully explore an American Territory gains 1 bonus Prestige (for a total of two, including the one from the Territory), taken from the Discovery of America box.



**Example:** no American Territory has yet been explored. Blue tries to discover the West Indies. His Seafaring bonus is 1, so he must roll a 4 or more with a standard die to succeed (see Explorer Character).

## 13 | Exchanges between players

Players can freely exchange Treasury (but only Treasury), at any time during the game. Well, they can exchange words too...!

### The Characters, or actions, in detail

When using a card you can choose which of the two Characters to use. You always have to choose to use one of them but you cannot use both. Note that no Character action is mandatory: you always have the right to pass without using any of them (your action for this round is then lost).

## 14 | Ambassador

1. The Ambassador can move any single player's marker 1 space to the right on the Diplomacy track.
2. Additionally, the Ambassador can remove an Unrest marker anywhere on the map (but not on a Nation board).

## 15 | Conqueror

The Conqueror can found a Colony (only one per play). You can do so in a Territory where you have at least as many counters as the Native Power and where you control all the Resources.

If these conditions are met, place a Colony marker of your colour on the Territory and gain 1 Prestige.

Other player's counters above yours in the stack, if any, are unaffected. There can only be one Colony per Territory. A Colony cannot be established if the Territory has no Native Power.

See 'Colonies' (8) for details on game effects.



**Example:** Red has 5 counters on New Spain's Resource and uses his Conqueror to found a Colony (Native Power is 4, so this is okay). Red places a Colony marker of his colour on the Territory and gains 1 Prestige.

### ADVANCED COLONY FOUNDING RULES

After your first game, it is recommended to include these advanced rules:

When founding a Colony, you can choose one or more (or none) of the following options and gain immediate further advantages. If you choose several options, you must perform them in numbered order.

#### 0. Company:

transfer 1 of your counters from the Territory to your Merchant fleet box. Gain as many Treasuries 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 Treasuries 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 Treasuries for each black edge Resource you currently control.

**Example:** Red has founded a Colony in New Spain. He chooses to: 1. Purge, thus removing an Unrest marker and moving back 1 space on the Diplomacy track, and 2. Pillage, earning 8 Treasuries (Gold); he then decides to end his action.

## 16 | Explorer

1. To explore, choose an Unexplored Territory and then roll the standard die. In order to succeed, 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 (for a maximum total reduction of 1).

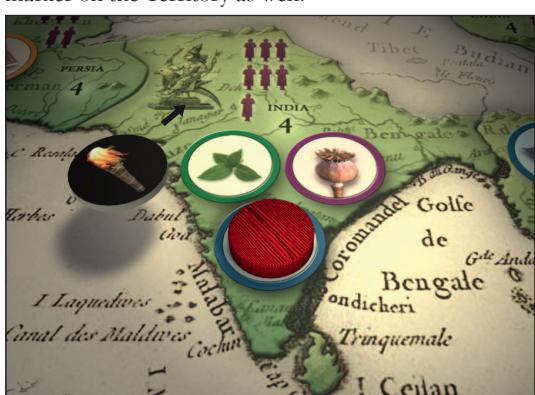
If successful, take the Prestige from the Territory and add it to your Prestige track, then proceed to stage 2.

**Example:** Red uses his Explorer. He chooses India (difficulty 4). He is on Seafaring 1, so he must roll a 3 or above. If he had a counter in adjacent Persia, he would need a 2.

2. You can either end your action or choose one of the following options:

a) Place one of your Merchant Fleets on a Resource space in the Territory (establishing a trading post and taking control of the Resource).

b) Conquistadors/adventurers : move 1 Treasury onto a Resource space in the Territory and place an Unrest marker on the Territory as well.



**Example:** Red rolls a 3 and successfully explores India. He takes India's Prestige and adds it to his Prestige track. Then, he decides to establish a trading post there. He chooses to send adventurers, so he places 1 Treasury on a Resource spot in India, and puts an Unrest marker on it as well.

## 17 | Financier

Take 10 counters from your Pool and form a pile on the Loan display of the board. Add the same number of counters from your Pool to your Treasury.

There is no limit to the number of Loans you can take out during the game.

At any time, you can interrupt play to pay back Loans, partially or completely. For each Treasury discarded, you can discard one counter from one of your Loans.

*Important reminder: as long as you have at least 1 counter on the Loan display, you cannot win the game.*



**Example of Interest:** you have two Loan piles and 2 Unrest markers on your Nation board. During the Interest phase, you add 2 counters from your Pool to both of your Loan piles (for a total of 4 added this turn).

## 18 | Governor

The Governor can place a Booming City in one of your Colonies, if the chosen Colony does not already have one. To do so, you must discard at least MORE Treasuries than the value of the current Booming City on the map. If there is no Booming City on the map yet, you must pay at least 1.

Notwithstanding, you cannot pay more than the level of your Economy.

If the conditions are met, place a Booming City marker with the relevant paid value (1-10) on the Colony and gain 1 Prestige.

When a new Booming City is successfully established, remove the former Booming City marker, because there can only be one Booming City in the game at a time.



**Example:** Red uses the Governor and wants to place a Booming City. He has a Colony in West Indies and wishes to place it there. There is no Booming City on the map yet. He pays 1 Treasury and places a value 1 Booming City marker on the Territory, then gains 1 Prestige. His Economy is 2, so he could have gone for a 2 value City. Next turn, Blue uses the Governor in order to create a Booming City in his New England Colony. Blue Economy is 4, thus, he can pay 2, 3 or 4, and place the equivalent value Booming City marker on New England, gain 1 Prestige and discard Red's former Booming City. Later, Red could place a new Booming City back in the West Indies, or in another of his Colonies, if he upgrades his Economy, removing Blue's marker if he does so.

#### Effects of a Booming City :

All the Colony's Resources produce 2 Goods instead of one. (All or part of this production can be shipped by any Merchant.)

If the Colony is lost, you lose 1 Prestige for the Colony as usual and 1 additional Prestige for losing control of the City.

A Booming City cannot be removed by any means until a new one is founded (so a Booming City can end up in an Independent state).

## 19 | Missionary

The Missionary permits the flipping of an Unrest marker on the map to its Mission side or, less effectively, but still usefully, to place a Mission marker on an explored Territory if there is no Unrest marker on it.

Missions prevent Rebellions.



## 20 | Merchant

The Merchant can ship Goods equal in number to the number of Merchant Fleets a player has in his Merchant Fleet box.

Any counter on the map Controlling a Resource normally produces 1 Goods.

Every Resource from a Territory containing the Booming City marker produces 2 Goods.

- For every Goods shipped by a Merchant Fleet (from

one of your controlled Resources or from another player's), add a counter from your Pool to the Market.

- For each Goods that you take from a Resource another player controls, this player adds 1 counter from his Pool to his Treasury. You still add a counter from your pool to the Market. Both players earn something. Any player is free to refuse to sell his Goods to you.

**Example:** Blue has 6 counters in his Merchant Fleet box. He can ship 6 Goods to the Market. He takes all of his own, on the 4 Resources he currently controls and asks Red for permission to ship 2 of his. Red accepts, so Blue takes 6 counters from his Pool and places them on the Market. Red adds 2 counters to his Treasury.

#### Privateers:

If other players have Privateers in your Merchant Fleet box, they can roll 1 special die for each of them before you ship anything. Every Success rolled allows them to destroy (discard) one of your Merchant fleets, before it can ship any Goods.

Following this attack, you can counterattack by rolling 1 special die, up to a maximum of 5 dice, for each of your Squadrons (Naval Forces), and destroy a Privateer of your choice for every Success roll.



**Example:** there are two Privateers in Green's Merchant Fleets box.

## 21 | Rebel

Using the Rebel, you can either:

- Spark a Rebellion in a Territory containing at least 1 Unrest marker and no Mission;  
Or
- Alternatively, place 1 Unrest marker on an explored Territory and another on the Nation board of a player that has at least one counter on that Territory, if possible;
- Instead of placing an Unrest marker on a Territory, you can flip a Mission marker to its Unrest marker side, and then place an Unrest marker on the Nation board of a player that has at least one counter on that Territory, if possible.

#### Resolving a Rebellion :

Roll 1 special die for each Native Power symbol, multiplied by the number of Unrest markers on the Territory.

Each Success causes the loss of one of the counters on that Territory.

The player who played the Rebel chooses casualties.

Note that whether the Territory is a Colony or not does not matter.

Casualties resulting from a Rebellion must be satisfied if at all possible, including, as a last resort, by the player who sparked the Rebellion, if he happens to have counters on the Territory.



**Example:** West Africa has 2 Unrest markers, 1 Blue counter and 2 Green counters. Red plays the Rebel there, so he rolls 6 special dice and must remove a Blue or Red counter for each Success, his choice.

## 22 | Scientist

The Scientist can advance you 1 space on one Progress track if you pay (discard) as many Treasuries as indicated by the number on the space being moved to.

**Example:** your marker is on Seafaring 0. You must use the Scientist and pay 1 to move to Seafaring 1.

## 23 | Sovereign

1. Repression: discard 1 Unrest marker from your Nation board, if possible.

2. Additionally, you can declare War on another player who is not more advanced (i.e. more to the right) than you on the Diplomacy track. Move your Diplomacy marker back 1 space (i.e. to the left), if possible, after declaring war.

**War overview:** to have a hope of winning a war, you should clearly outnumber your opponent either on land in shared Territories, in Treasury, and especially at sea, with your Naval Forces. The winner of a war takes one Prestige from the defeated player. A war lasts at least one year.

### Resolving a year of war:

A year of war is resolved in 4 theatres of conflict: Land, Trade, Treasuries (European front) and Naval. The mechanics are the same for each theatre: each warring player simultaneously rolls a number of special dice equivalent to the numbers of Counters/Goods/Treasuries/Squadrons they have, to a maximum of 5 dice. Then, casualties are removed and the war moves on to the next step.

Follow this sequence:

a) **War on land:** fight as explained above in every Ter-

ritory where both sides have counters. Casualties are enemy counters in that Territory (max 5 dice per Territory and player).

b) **Trade War:** fight in the Market (max 5 dice). Casualties are enemy Goods.

c) **Europe (Treasuries):** fight with Treasuries (max 5 dice). Casualties are opposing Treasuries.

d) **Naval war:** Naval Forces attack (max 5 dice). Casualties are enemy Naval Forces first, then enemy Merchant fleets and enemy Privateers once enemy Naval Forces are lost, in this order (note that Merchant Fleets and Privateers do not roll dice).

e) **Surrender (give away 1 Prestige):** the war is over if one player decides to surrender (defender chooses first). Please note: if one side is unable to throw any dice in any theatre next year where he was previously able to, he has to surrender now (if both cannot, the war is over without anyone surrendering). If no side surrenders and the war is not over, proceed to another year of war, and repeat the process until one side surrenders.

**Example:** Blue (Naval Forces 6) and Red (Naval Forces 3) are both on the third space of the Diplomacy track. If Blue had been on the 1st or 2nd space of the track, he would not have been allowed to declare war on Red, but in this case he can. Blue uses the Sovereign, discards an Unrest marker from his Nation board and declares war on Red, thus moving back 1 space on the Diplomacy track to the 2nd space. The war is resolved as follows: land war is fought first, Blue and Red share India, with 3 and 6 counters respectively. They roll 3 and 5 dice respectively and each of their Success rolls is a casualty on enemy counters there. Moving on to the trade war, there are no Goods in the Market, so they proceed to the European front. Blue has 7 Treasuries and Red 3, so Blue rolls 5 dice and Red 3. Concluding with the naval war, Blue rolls 5 dice and Red 3. Blue gets a lucky 4 Successes and Red none. Blue completely destroys Red's Naval Forces and 1 of Red's Merchant Fleets. During the surrender phase, Red gives up and hands one of his Prestige to Blue.

## 24 | Trader

The Trader can move Goods from the Market to your Treasury.

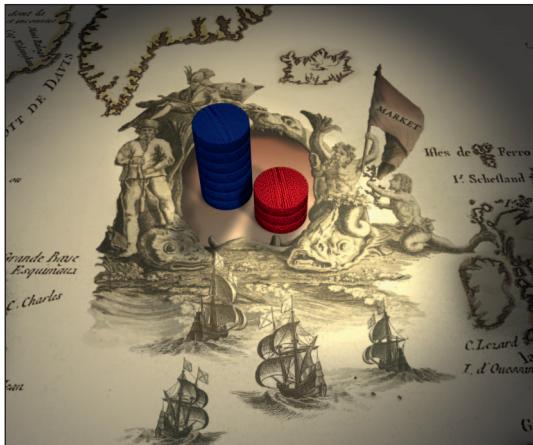
You can move as many Goods as your Economy level, plus the combined Native Power of all your Colonies.

*It is sometimes easier to do this by taking as many Goods as your Economy level and then dealing with your Colonial outlets one at a time.*

1. When you move Goods of your colour, simply add them to your Treasury.

2. When you move Goods belonging to another player, he takes them back, adding them to his Treasury and you take 1 counter for each one from your Pool and add it to

your Treasury. Thus, both players earn something. Any player is free to prevent you from moving their Goods.



**Example:** Blue uses the Trader. He has Economy 4 and 2 Colonies, one in West Africa and the other in New Spain. Combined native power of these Colonies being 7, the maximum number of Goods he can move equals 11. There are 7 Blue Goods in the Market and 3 Red. Blue takes the 7 Blue Goods, adds them to his Treasury and asks Red for his: Red accepts, so Blue takes 3 counters from his Pool and adds them to his Treasury, while Red adds his 3 Goods to his own Treasury.

## 25 | Viceroy

The Viceroy can place Treasury counters on the Resources of one single Explored Territory.

The maximum number of Treasury counters you can place equals your level on the Logistics track.

Remember the rules of Resource control when playing the Viceroy. Diplomatic consequences may occur.

**Example:** Red has 1 counter on New Spain's Resource and wants to reinforce it. He uses the Viceroy. He has Logistics 2, so he can place up to 2 counters (from his Treasury) on the Resource.

## 26 | Game variants

### The Nations variant

After a few games, you can try this non-balanced variant, where players take charge of a real colonial nation rather than a 'colour'. The Nations variant is for a maximum of 5 players. It can be combined with other variants.



At the start of the first turn, the last player, i.e. the one on the First Player's right, chooses one of the five Nation cards. Then, the other players make their choice from the remaining cards, one at a time in anti-clockwise order. Modifications on the cards apply to their owning player.

- You only gain 1 Prestige with the Conqueror when founding a Colony on one of your historical goal Territories.

- Spain and Portugal: as soon as Spain reaches 6 Prestige for the first time, it does not gain any more Prestige for placing Missions. As soon as Portugal reaches 6 Prestige for the first time, it cannot play 2 Explorers any more, only one.

- Tordesillas: Portugal can only place counters in or explore Brazil, Africa, Asia and Oceania. Spain can only place counters in or explore the Americas excluding Brazil and historical goal territories. Both can try to circumnavigate and both countries can ignore these restrictions as soon as they reach 6 Prestige for the first time.

- Logistics 4=5, or Navy 4=5 means that when you reach the 4 space, your value is 5

- Logistics maximum 1 means you cannot go beyond this value

- +1 basic Monopoly: Holland gets a free bonus Monopoly at all times. E.g. if it has 2 on the Map, it is considered to have 3. If it has 0, treat it as having 1.

Please consider this variant as a free bonus that comes with the basic game. It is not balanced, so be warned!

### The 2 player Variant

The 2 player game variant, although not as enjoyable, is a means of learning how to play the game. This game is restricted to only one continent, the full map being too large.

In the America 2 player variant, only the American continent is used (North, Central, South and West Indies). Ignore the rest of the world (you cannot place any counters or explore there). The Discovery of America rule does not apply.

For variation, you can choose to play the following areas instead: Africa or Asia-Oceania.

Alternatively, roll a die for the continent to be used:

1-2: America

3-4: Africa

5-6: Asia-Oceania

The rules are unchanged. Circumnavigation is possible in every variant.

### For 3 players

With 3 players, ignore one continent, and play on the rest of the map. Decide which continent you will ignore, or roll on the table above.

### Victory

The first player who has 10 Prestige without having any Loans on the Loan display immediately wins the game.



# 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'Egypte, 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 défausse 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-cléf.*

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 excéderont 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 dépassiez 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 propriétaire 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'Ambassador peut faire progresser vers la droite sur cette échelle.

La case de départ de l'échelle Diplomatie 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'ai 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'Ambassador vous permet de défausser un marqueur Désordre n'importe où sur la carte (mais pas sur une Interface).

## 15 | Conqueror

Le Conquérant 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 choisi : 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. A 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.

- 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.

- 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:

- Déclencher une Révolte dans un Territoire contenant au moins 1 marqueur Désordre et aucune Mission ; OU
- 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
- 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 résoud 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 ennemis.

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 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 Arnald**, *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. / Financer / **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-

nomy, Cambridge. / Back / **William Lewis**, *Commerciuum 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. Kislik 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 Corbitt**, *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 Boehme**, *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 / **Beaurain 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 Jankiewitz, 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 successfull:

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(Treasuries)
- 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 Treasuries 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 Treasuries 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 Treasuries for each black edge Resource you currently control.