

Tabella delle Mogli di Enrico	
<i>Tiro di Dado Modificato*</i>	<i>Risultato</i>
6 o Più	Successo: Edoardo VI diviene erede sano e longevo di Enrico VIII. Se Edoardo è nato con un precedente risultato di 5, questo risultato indica che ha recuperato la sua salute. Se non vi è stato un 5 in precedenza, Edoardo nasce sano e la regina diviene la consorte di Enrico sino alla fine dei suoi giorni. Non si tira più su questa tabella sino al termine del gioco. Rimuovete Maria I ed Elisabetta I dal gioco. Aggiungete Edoardo VI al mazzo nel turno 6 (o nel prossimo se si è già al turno 6 o dopo)
5	Parziale successo: nasce un bimbo malaticcio, la regina muore poco dopo il parto. Aggiungere Edoardo VI al mazzo nel turno 6 (o nel prossimo se si è già al turno 6 o dopo). Non vivrà a lungo. Si aggiunge Maria I nel primo turno nel quale Edoardo governa l'Inghilterra
4	Nasce un bimbo; ma, ahimè, è femmina. Si aggiunge Elisabetta I al mazzo nel primo turno nel quale Maria I governa l'Inghilterra. La regina non riesce a dare un erede maschio e viene in seguito decapitata per adulterio.
3	La giovane moglie di Enrico viene scoperta fornicare con un componente della corte. Viene rinchiusa nella Torre di Londra e decapitata immediatamente. Non appena l'Inghilterra passa (supponendo che Enrico sia ancora vivo, non catturato e non sotto assedio), spostate il segnalino dello Stato Matrimoniale di Enrico in avanti e ritirate su questa tabella per la nuova moglie.
2	La regina è una matrigna amorevole per i figli di Enrico e allevia le malattie di Enrico. Comunque, la coppia non è in grado di concepire un bimbo.
1	Dopo un matrimonio combinato, Enrico ripudia la moglie dopo averla vista. Il matrimonio non viene consumato e segue il divorzio in 6 mesi.

GUERRA: La casella dove si intersecano le tabelle diplomatiche di due potenze è il valore minimo della carta da giocare per dichiarare guerra all'altra (9.6). Ponete un segnalino In Guerra (At War) nella casella.

ALLEANZA: Quando potenze maggiori dichiarano una alleanza (9.2), ponete un segnalino di Alleati (Allied) nella casella che interseca le tabelle delle due Potenze.

ATTIVAZIONE: Una potenza minore può essere attivata (22.2) come alleato della potenza maggiore se: 1) la casella dove si incontrano le tabelle delle potenze è del colore della potenza maggiore e 2) la potenza maggiore interviene o gioca una carta specifica che ne consente l'attivazione. Ponete un segnalino Alleati nella casella.

DISATTIVAZIONE: Una potenza minore attivata può essere disattivata (22.4) da una potenza maggiore se questa gioca una carta specifica che consente la disattivazione. Rimuovete il segnalino Alleati