

Luttes impériales

Contexte historique

L'action de « Struggle of Empires » se déroule au XVIII^{ème} siècle et propose de revivre les rivalités militaires, économiques et politiques des puissances européennes majeures. Cette période de l'Histoire était essentiellement guerrière, avec en ligne de mire les colonies lointaines.

Le jeu

Une partie se compose de 3 grandes périodes, appelées « guerres ». Les alliances sont constituées au début de chaque nouvelle guerre. Une guerre se compose de 5 ou 6 rounds. Lors de chaque round, un joueur peut réaliser 2 actions. A la fin de chaque guerre, des Points de Victoire sont enregistrés en fonction du nombre de jetons de contrôle possédés par chaque joueur sur le plateau. Les unités militaires sont utilisées pour défendre ses positions ou s'emparer de jetons de contrôle adverses, mais ne contrôlent rien elles-mêmes. La variété des tuiles de Développement, d'Alliance et de Commerce génère des avantages économiques, politiques, scientifiques et militaires, sans lesquelles un joueur aura bien du mal à gagner la partie. Durant tout le jeu, l'argent est réellement le nerf de la guerre, mais il peut être obtenu à tout moment, sous réserve d'une insatisfaction populaire grandissante.

La carte

La carte représente l'Europe et 6 régions coloniales. Les trois colonies américaines, l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud et les Caraïbes, sont reliées entre elles sur la carte, en raison d'une accessibilité maritime immédiate. Pour les trois autres, l'Afrique, l'Inde et les Indes Orientales, elles sont isolées mais leur logique de fonctionnement est la même.

Il y a sept pays appartenant aux joueurs qui sont nommés mais qui ne rapportent aucun Point de Victoire. Il y a onze régions qui sont nommées également et qui sont susceptibles de rapporter des Points de Victoire. Ce sont ces régions-là pour lesquelles les joueurs vont se battre. Les six régions coloniales, ainsi que la Baltique et la Méditerranée, peuvent accueillir des marqueurs navals.

Rouge – Grande-Bretagne Bleu – France Jaune – Espagne Vert – Russie Blanc – Autriche Noir – Prusse Orange – Provinces Unies	Marqueurs des joueurs Armée – Fort – Marine	Jeton de contrôle	Marqueur d'insatisfaction - Marqueur de région	Les marqueurs de régions représentent les puissances et états mineurs. Ils sont utilisés pour déterminer les empires initiaux des joueurs et offrir des opportunités d'expansion durant la partie. Les marqueurs d'insatisfaction sont utilisés pour mesurer le niveau d'insatisfaction populaire d'un empire.
<u>Matériel de jeu</u> Une carte Un livret de règles Les marqueurs des joueurs (14 armées, 7 navires de la Marine, 2 forts, 23 jetons de contrôle par couleur) Des marqueurs d'insatisfaction (60) Des marqueurs de régions (65) Des tuiles de Développement (51) Des tuiles de Commerce (7) Des tuiles d'Alliance (11) Un marqueur de Guerre Un marqueur de Round Des pièces de monnaie (40 cuivre « 1s », 30 argent « 5s ») 2 cartes d'aide de jeu 4 dés à 6 faces		Symboles présents sur les tuiles Coût en or Coût en points de Population 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 Armée supplémentaire Navire de la Marine supplémentaire	Tuile de Développement – Tuile d'Alliance – Tuile de Commerce Les tuiles de Développement proposent un large éventail de possibilités (résumé sur la tuile et détaillé en fin de règles). Les tuiles d'Alliance portent le nom de la (ou des) région(s) où elles s'appliquent et montrent le type de soutien militaire qu'elles procurent. Les tuiles de Commerce sont associées à une région de la carte, en fonction de leur couleur, et rapportent un Or supplémentaire par jeton de contrôle placé dans cette région.

MISE EN PLACE DU JEU

Placer les pièces de monnaie d'un côté de la carte pour constituer la banque.

Placer tous les marqueurs de régions dans un sac ou un récipient quelconque.

Piocher 10 marqueurs de régions et les placer sur leurs emplacements respectifs, face visible.

Classer les tuiles de Développement, d'Alliance et de Commerce face visible, afin qu'elles soient clairement identifiables par tous les joueurs.

Placer les 2 marqueurs cylindriques noirs sur la première case de la piste des Guerres et des Rounds.

Désigner aléatoirement qui sera le premier joueur en jetant un dé.

Chaque joueur exécute alors les actions suivantes :

Choisir un ensemble de marqueurs et jetons d'une couleur (celle-ci détermine l'empire que le joueur incarne).

Placer un jeton de contrôle sur la case 5 de la piste de Population.

Prendre 10 Ors de la banque.

Placer un jeton de contrôle sur la case 0 de la piste des Points de Victoire (laquelle est placée autour de la carte).

Piocher au hasard 5 marqueurs de régions et placer un jeton de contrôle sur chacune des régions concernée sur la carte. Ignorer les symboles représentés sur les marqueurs. Retirer définitivement du jeu les marqueurs ainsi piochés (ne pas les remettre dans le sac ou récipient réservé à la pioche).

Placer 5 unités militaires sur la carte. Cette action se déroule à tour de rôle, en sens horaire à partir du premier joueur, à raison d'une unité à la fois. Les unités peuvent être placées dans n'importe lesquelles des onze régions qui rapportent des Points de Victoire. Un joueur n'est pas obligé d'avoir un jeton de contrôle dans la région pour pouvoir y placer une unité militaire. Aucune règle de déplacement ne s'applique durant cette phase de placement initial.

IMPORTANT A SAVOIR

L'OR – Bien qu'il y ait deux couleurs de pièces, nous utiliserons le terme Or pour parler de l'argent. Les pièces de cuivre valent 1 or, les pièces d'argent valent 5 Ors. Les joueurs ne peuvent jamais être à court d'argent, puisqu'ils peuvent toujours dépenser autant d'argent qu'ils le souhaitent. A n'importe quel moment de la partie, quand un joueur ne possède pas assez de liquidités pour payer son dû, il prend l'argent manquant à la banque (un multiple de 2). Pour chaque paire de pièces prise, il reçoit également un marqueur d'insatisfaction. Il est interdit de prendre plus d'argent que nécessaire de cette manière. On ne peut jamais rendre de marqueurs d'insatisfaction en « remboursant » l'Or emprunté préalablement.

L'INSATISFACTION – Les joueurs gardent une trace de leur niveau d'insatisfaction populaire avec les marqueurs d'insatisfaction collectés. Ceux-ci s'obtiennent en prenant de l'argent à la banque, en achetant une tuile Industrie, ou encore quand des unités sont perdues au combat. Une fois acquis, ces marqueurs sont conservés face cachée devant les joueurs, afin que leur valeur ne soit pas connue des adversaires.

DEROULEMENT D'UNE GUERRE

Une partie dure trois Guerres. Chaque Guerre est composée des phases suivantes :

- 1. Placement de dix marqueurs de régions (sauf lors de la première Guerre)**
- 2. Détermination des alliances et de l'ordre du tour de jeu**
- 3. Réalisation des actions des joueurs**
- 4. Paiement des revenus et de l'entretien**
- 5. Score des Points de Victoire**
- 6. Fin de la Guerre.**

A la fin de la troisième Guerre, la partie s'achève.

1. Placement de 10 marqueurs de régions

Dix marqueurs de région sont tirés aléatoirement et placés, face visible, sur leurs emplacements respectifs de la carte. Tous les marqueurs de régions encore présents sur la carte, provenant des Guerres précédentes, sont laissés à leur place. Ne pas exécuter cette phase durant la première Guerre, puisque dix marqueurs de régions ont déjà été placés pendant la mise en place de la partie.

2. Détermination des alliances et de l'ordre du tour de jeu

Les joueurs doivent à présent se répartir en 2 groupes d'empires alliés, ce qui se fera à l'aide d'une succession d'enchères. Pendant la première Guerre, l'ordre de mise de la première enchère se déroule en sens horaire en commençant par le premier joueur. L'enchère suivante commencera par le joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite.

Lors de la seconde et de la troisième Guerre, le premier joueur à miser est celui qui s'est déplacé en dernier au cours de la Guerre précédente. L'enchère suivante commencera par le joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite.

Les joueurs misent exclusivement de l'or. Un joueur peut soit améliorer la dernière mise, soit passer. Si un joueur choisit de passer, il aura toujours le droit de revenir miser plus tard lors de la même enchère. L'enchère se termine lorsque tous les joueurs sauf un passent dans le même tour. Le joueur qui a proposé la dernière mise remporte l'enchère. Un joueur a tout à fait le droit de formuler une mise de 0 or.

A chaque fois qu'un joueur annonce une mise, il doit montrer ce qui se passerait s'il gagnait l'enchère. Pour ce faire, il positionne un jeton de contrôle d'un joueur, non encore allié, dans la zone « Proposal A » et un jeton de contrôle d'un autre joueur, non encore allié, dans la zone « Proposal B ». Rien ne l'oblige à placer un jeton de sa propre couleur. La seule fois où un joueur peut être contraint de ne placer qu'un seul jeton de contrôle concerne les parties à nombre de joueurs impair, ce qui correspond au dernier jeton de contrôle non encore allié. Quand un autre joueur améliore une mise précédente, il a le droit de modifier à sa guise la couleur des jetons placés dans les zones « Proposal A » et « Proposal B », pour peu qu'il n'utilise que des jetons de contrôles non encore alliés. Bien entendu, les jetons de chaque zone doivent être de couleur différente.

Le joueur qui remporte l'enchère paie le montant de sa mise à la banque et transfère le jeton présent dans la zone « Proposal A » vers la première case libre en partant de la gauche de la ligne supérieure des Alliances (cases grises). Le jeton de la zone « Proposal B » est placé de la même manière sur la première case libre en partant de la gauche de la ligne inférieure des Alliances (cases blanches). S'il reste des joueurs qui ne sont pas encore répartis dans l'une ou l'autre des alliances, alors une nouvelle enchère débute. Tout joueur peut participer aux enchères suivantes, qu'il soit déjà allié à un groupe ou non. Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient l'un de leurs jetons de contrôle dans l'un ou l'autre des deux groupes alliés.

3. Réalisation des actions des joueurs

A deux, trois ou quatre joueurs, cette phase dure six rounds. A cinq joueurs et plus, cette phase dure cinq rounds.

L'ordre de jeu est établi selon la position de chaque jeton de contrôle des joueurs dans la zone Alliances.

A chaque round, chaque joueur peut réaliser jusqu'à deux actions. Un joueur peut exécuter n'importe quelle combinaison des actions suivantes :

Acheter une tuile (une seule fois par round)
Construire une unité militaire
Déplacer deux unités militaires
Lancer une attaque
Coloniser ou réduire en esclavage (une seule fois par round)
Passer

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs deux actions, le marqueur de Round est avancé d'une case et le round suivant débute. Après cinq ou six rounds, selon le nombre de joueurs, le tour de jeu reprend sa marche normale avec la phase de Paiement des revenus et de l'entretien.

ACHETER UNE TUILE

Le joueur actif choisit une tuile parmi celles qui sont proposées à l'achat. Il paie le coût indiqué sur la tuile, qui peut être de l'Or (un chiffre dans un cercle), de l'insatisfaction (un chiffre dans un carré gris), et/ou de la population (un symbole Population). Si la tuile n'indique aucun coût, elle peut être prise gratuitement (mais la prise de cette tuile compte bien sûr pour une action). Si une tuile indique un coût en Insatisfaction, le joueur prend autant de marqueurs d'Insatisfaction que requis.

Le plus souvent, une tuile est acquise pour toute la durée de la partie. Il y a quelques exceptions, cependant. Ainsi, les tuiles d'Alliance retournent dans le stock de tuiles disponibles à la fin de chaque Guerre. Les effets des tuiles Pirates et Révoltes des esclaves doivent être appliqués immédiatement. Les tuiles Attaque surprise, Blocus et Repli stratégique ne sont utilisables qu'une seule fois. Elles sont conservées devant soi jusqu'à utilisation, puis retournent dans le stock de tuiles disponibles une fois utilisées. Un joueur ne peut jamais utiliser une tuile de ce type, puis la racheter dans le même round.

Sauf indication contraire, une tuile a un effet permanent.

Si un triangle est présent sur la tuile, alors elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par Guerre. Elle est alors tournée de 90° afin d'indiquer qu'elle a déjà été utilisée durant cette Guerre. Utiliser une tuile est considérée comme une action gratuite, c'est à dire qu'elle se rajoute aux deux actions qu'un joueur a normalement le droit d'exécuter par round. Il n'y a aucune limite au nombre de tuiles qu'un joueur peut utiliser durant son round d'actions.

Si un carré est présent sur la tuile (*ndt* : pas celui symbolisant l'insatisfaction), alors elle devra être écartée définitivement du jeu une fois utilisée.

CONSTRUIRE UNE UNITE MILITAIRE

Le joueur actif place une unité d'Armée, de Marine ou de Fort sur la carte. Le joueur paie un point de Population. L'unité ainsi construite peut être placée dans n'importe quelle région légitimement accessible depuis le pays de départ du joueur. C'est la seule fois où un Fort est considéré comme déplaçable et comme unité proprement dite. Toutes les règles de déplacement maritime s'appliquent.

(ndt 1 : une région est « légitimement accessible » soit parce que vous avez un navire dans la colonie visée, soit parce que vous remplissez l'une des conditions listées dans le paragraphe suivant dans le cas où vous envisagez de placer l'unité en Europe).

(ndt 2 : cette action peut se traduire par le placement d'une unité militaire dans son pays de départ, suivi d'un déplacement gratuit vers une région accessible).

DEPLACER DEUX UNITES MILITAIRES

Seuls les armées et les navires se déplacent. Les forts restent à la place où ils ont été construits initialement. Cette action autorise le mouvement de deux unités au maximum. Chaque unité est déplacée de manière indépendante de l'autre et constitue un événement distinct (*ndt* : le second déplacement peut, par exemple, s'appuyer sur le premier, c'est à dire que si la première unité, un navire, s'est déplacée dans une colonie, une seconde unité de type armée peut utiliser la présence du navire pour être déplacée vers cette même colonie).

Il n'y aucune limite de distance lors du mouvement d'une unité. Les unités ne se déplacent pas physiquement région après région, mais atteignent directement la région visée par le déplacement.

DEPLACEMENT DES NAVIRES – Un navire peut être déplacé de n'importe quelle région vers n'importe quelle région où figure une zone partiellement maritime. Donc un navire peut se rendre dans n'importe laquelle des 6 colonies, la Baltique et la Méditerranée. Un navire ne peut jamais se rendre dans les Etats Allemands ni en Europe Centrale.

DEPLACEMENT DES ARMEES – Une armée peut être déplacée de n'importe quelle région vers n'importe quelle région pour peu que certaines conditions soient respectées.

Une armée ne peut se déplacer vers une région coloniale qu'à la condition que le joueur possède au moins un navire dans la région en question. Noter qu'il y a trois régions en Amérique et qu'un navire présent en Amérique du Nord n'autorise pas à déplacer une armée vers les Caraïbes ou l'Amérique du Sud, il permet seulement de réaliser des déplacements vers l'Amérique du Nord.

Une armée peut être déplacée vers une région européenne si au moins l'une des conditions suivantes est respectée :

1. Le joueur possède un jeton de contrôle dans la région visée
2. Le joueur possède un jeton de contrôle dans une région adjacente à la région visée
3. La région visée est adjacente au pays de départ du joueur (la Grande-Bretagne est considérée comme adjacente aux Etats Allemands)
4. Le joueur dispose d'un navire dans la région visée (en Baltique ou Méditerranée)
5. La région visée est l'Empire Ottoman et le joueur dispose d'un navire en Méditerranée.

Un joueur ne peut jamais déplacer l'une de ses unités vers le pays de départ d'un autre joueur. Une unité peut toujours être déplacée vers son propre pays de départ.

Déplacement maritime : Chaque armée ou navire se déplaçant vers une région coloniale, ou partant d'une région coloniale et se dirigeant vers l'Europe, doit lancer un dé de déplacement maritime, pour voir si la traversée s'opère sans problème. Sur un jet de 2 ou plus, l'unité réussit son déplacement sans problème. Sur un jet de 1, un second lancer de dé est requis. Sur un jet de 1 ou 2, l'unité est éliminée, alors que sur un jet de 3 ou 4, elle est contrainte de revenir à son point de départ, et sur un jet de 5 ou 6, elle réussit finalement sa traversée sans encombre. Aucun jet de dé de déplacement maritime n'est requis lorsque le déplacement s'opère exclusivement en Europe. De même, aucun jet de dé n'est requis lorsque des unités transitent entre les 3 colonies américaines, mais le joueur doit toujours posséder un navire dans la région visée.

LANCER UNE ATTAQUE

Une attaque coûte 2 Ors, qui doivent être payés par le joueur actif avant que les dés ne soient jetés. Le joueur actif indique la région cible de son attaque. Un joueur est toujours libre d'attaquer soit un autre joueur, soit un marqueur de région neutre (un marqueur avec une valeur numérique dessus). S'il y a plus d'un marqueur de région dans une région, le joueur actif choisit lequel il attaque.

Un joueur ne peut jamais attaquer un autre joueur du même groupe d'Alliance.

Si l'attaque se déroule dans une région coloniale ou en Baltique, Méditerranée ou Empire Ottoman, alors, avant que le combat terrestre n'ait lieu, un combat naval se produit. Celui-ci va déterminer quel joueur recevra un soutien naval dans le combat terrestre à venir. Aucun soutien naval n'est possible dans les Etats Allemands et en Europe Centrale. Si l'attaque se déroule dans l'Empire Ottoman, alors le combat naval a lieu en Méditerranée pour désigner le joueur qui bénéficiera d'un soutien naval.

Si un combat naval doit avoir lieu, alors l'attaquant commence par déclarer s'il souhaite se battre. S'il décline le combat, alors le défenseur obtient le bonus de soutien naval pour le combat terrestre à venir. Si l'attaquant décide de se battre, le défenseur peut lui aussi décliner le combat, ce qui procure le bonus de soutien naval à l'attaquant pour le combat terrestre à venir. Si aucun des deux joueurs ne décline le combat, alors le combat naval a effectivement lieu.

Les combats navals et terrestres se basent sur les mêmes règles. Chaque armée/navire est d'une valeur de 1. Les forts ont une valeur de 2 quand ils défendent, mais ne peuvent jamais être utilisés en attaque. Chaque joueur totalise la valeur des unités qui prennent part au combat, en attaque comme en défense. Lors des combats navals, le joueur qui possède plus de tuiles Formation Navale que son adversaire bénéficie d'un bonus de +1. Lors des combats terrestres, le joueur qui possède plus de tuiles Formation Militaire que son adversaire bénéficie d'un bonus de +1. Si l'un des joueurs dispose du soutien naval, lors d'un combat terrestre, il bénéficie d'un bonus de +1. L'attaquant lance alors 2 dés. Il additionne la différence entre ses 2 dés et son total de points d'attaque (par exemple, sur un jet de 4 et 6, il ajoute 2 à son total). Le défenseur procède de même. Le joueur dont le total est le plus élevé remporte le combat.

Le perdant du combat doit éliminer l'une de ses unités. Si le combat était naval, alors le gagnant bénéficiera du soutien naval dans le combat terrestre qui va suivre. Si le joueur actif remporte un combat terrestre, alors il retire un jeton de contrôle de son adversaire qu'il remplace par un de sa propre réserve. Noter que si le défenseur ne possédait aucun jeton de contrôle dans la région, l'attaquant, même en cas de victoire, ne peut pas en placer un à lui. Si le joueur actif remporte un combat contre une région neutre, alors le marqueur de région est retiré définitivement du jeu et remplacé par un jeton de contrôle du joueur actif.

Dans tous les cas, sur un jet de dé d'un 7 naturel, le joueur perd une unité supplémentaire dans la région concernée. Si le joueur perdant a lancé un 7 naturel et qu'il y a un joueur allié qui combattait à ses côtés dans la région, alors l'unité qui est éliminée doit appartenir à cet allié. Si plusieurs alliés le soutenaient dans la région, le joueur perdant choisit lequel perd une unité.

Dans le cas d'une égalité, les 2 joueurs perdent une unité chacun. Un fort n'est jamais éliminé en cas d'égalité, quelles que soient les circonstances. Si l'égalité survient lors d'un combat contre une région neutre, alors l'attaquant perd effectivement une unité, mais le marqueur de région n'est pas affecté et reste en place. Une égalité lors d'un combat naval implique qu'aucun des 2 joueurs ne bénéficiera d'un soutien naval.

Une région neutre possède une valeur de défense égale au chiffre inscrit sur le marqueur de région. L'un des joueurs se charge alors du jet de dé concernant la région neutre. Une région neutre ne se bat jamais dans les combats navals, ce qui implique qu'elle laisse toujours à l'attaquant le bénéfice du soutien naval, pour peu que celui-ci possède un navire dans la région. Une région neutre ne peut jamais recevoir le soutien d'autres joueurs en défense. Si le marqueur de région indique une valeur dans un cercle doré, alors le joueur victorieux prend la somme correspondante à la banque. Si le marqueur de région indique un « 1 » dans un carré alors le joueur victorieux gagne un Point de Victoire.

Les joueurs qui appartiennent au même groupe d'Alliance peuvent se soutenir mutuellement en attaque comme en défense. Tout ce qu'un allié peut faire est d'ajouter au total du joueur actif, son propre total d'unités, sans faire bénéficier celui-ci des éventuels avantages qu'il a sur ses tuiles de Développement ou d'Alliance. Le joueur allié peut, s'il le souhaite, préciser quelles unités interviendront dans le combat, c'est à dire qu'il peut par exemple soutenir le joueur actif avec ses navires mais pas avec ses unités terrestres. Un fort ne peut jamais être utilisé pour venir en aide à un allié. En cas de victoire, seul le joueur actif pourra placer un jeton de contrôle, les alliés ne gagnant aucun bénéfice. L'attaquant demande en premier qui est prêt à le soutenir dans son attaque, puis c'est au tour du défenseur de faire de même. Ces discussions interviennent après que l'attaque a été déclarée et payée, mais avant que les dés n'aient été jetés. Les joueurs peuvent toujours discuter avant de déclarer une attaque pour voir si une coopération semble envisageable, mais aucune tractation n'a alors obligation d'être tenue. Dans tous les cas, seul l'Or peut être proposé pour persuader un joueur d'en aider un autre. Aucun joueur ne peut s'allier avec une région neutre.

Les tuiles d'Alliance permettent d'ajouter une armée ou un navire au total d'un joueur, en fonction des symboles représentés sur la tuile et de la région où le combat se déroule. La tuile peut être utilisée uniquement dans la région inscrite dessus. Plusieurs régions peuvent être concernées dans le cas de l'Empire Ottoman et du Portugal. Ces tuiles peuvent être utilisées dans n'importe laquelle de ces régions. Si la tuile indique une armée et un navire, le joueur choisit quel type d'unité il améliore (*ndt* : *une seule amélioration par round de combat, c'est à dire soit naval, soit terrestre*). Il doit se décider après que les alliances entre joueurs ont eu lieu mais avant de jeter les dés. Une tuile d'Alliance a un effet permanent et le fait qu'elle soit utilisée durant un round pour renforcer une position ne veut pas dire qu'elle ne puisse pas être utilisée ailleurs lors d'un round futur. Aucune tuile d'Alliance ne peut servir après coup pour renverser le résultat d'un combat.

Chaque unité perdue par un joueur lui oblige à prendre un marqueur d'Insatisfaction de plus.

Si le défenseur ne possède aucune unité dans la région attaquée, sa valeur de défense est de 0. Il jette les dés normalement. Si l'attaquant gagne le combat, il remplace bien un jeton de contrôle par un des siens, mais le défenseur ne récolte pas de marqueur d'Insatisfaction supplémentaire, puisqu'il n'a perdu aucune unité militaire.

(ndt : une attaque, c'est un combat naval éventuel, suivi d'un combat terrestre ; si besoin, pour poursuivre l'attaque, il faut utiliser une seconde action et payer de nouveau 2 Ors).

COLONISER OU REDUIRE EN ESCLAVAGE

Le joueur actif peut remplacer un marqueur de région où figure « Pop » contre un jeton de contrôle à sa couleur, en dépensant un point de Population (sans aucune restriction).

Le joueur actif peut remplacer un marqueur de région où figure « Slaves » contre un jeton de contrôle à sa couleur, s'il possède un navire en Afrique (seule restriction). Cela ne coûte pas de point de Population.

Les deux actions ci-dessus sont considérées comme étant du même type. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par round, c'est à dire qu'un même joueur ne peut pas coloniser et réduire en esclavage dans le même round.

PASSER

Un joueur a toujours le choix de passer. Il pourra réaliser de nouvelles actions au prochain round.

4. Paiement des revenus et de l'entretien

Le revenu est calculé en premier, puis les frais d'entretien sont réglés.

Tous les joueurs gagnent 1 Or par point de Population leur appartenant.

Tous les joueurs gagnent 1 Or par jeton de contrôle à leur couleur sur la carte.

Tous les joueurs doivent payer des frais d'entretien à hauteur de 1 Or par unité militaire (armée, navire, fort) qu'ils ont sur le plateau. Un joueur ne peut jamais refuser de payer les frais d'entretien de certaines unités.

ACCROISSEMENT DE POPULATION – Chaque joueur augmente sa Population de 5 points. Aucun marqueur ne peut dépasser 9.

5. Score des Points de Victoire

Des Points de Victoire sont attribués pour chaque région, en fonction du nombre de jetons de contrôle présents dans la région. Une région indique toujours deux ou trois valeurs de Points de Victoire. Le joueur qui possède le plus de jetons de contrôle dans une région gagne la plus grande valeur indiquée en Points de Victoire. Le joueur classé second, gagne la seconde valeur indiquée, et de même s'il y a trois valeurs.

Dans le cas d'une égalité, tous les joueurs concernés marquent le même nombre de Points de Victoire, c'est à dire que si deux joueurs sont à égalité pour être premier dans une région, ils comptabilisent tous les deux le chiffre le plus élevé. Le (ou les) joueur(s) classé(s) second(s) gagnent la seconde valeur indiquée. Les Points de Victoire marqués par les joueurs sont enregistrés sur la piste de Points de Victoire.

6. Fin d'une guerre

Déplacer le marqueur de Guerre d'une case. Replacer le marqueur de Round sur la case 1 de la piste de Round. Les tuiles des joueurs qui avaient été tournées de 90° sont remises en position normale pour indiquer qu'elles peuvent être à nouveau utilisées. Toutes les tuiles d'Alliance retournent dans le stock de tuiles disponibles. Tous les jetons de contrôle placés dans la zone Alliance sont mis de côté, mais il faut se souvenir de l'identité du joueur qui a agi en dernier. Une nouvelle guerre commence alors.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après la troisième guerre. Tous les joueurs révèlent alors leurs marqueurs d'Insatisfaction collectés durant la partie. Tous les joueurs qui totalisent 20 points d'Insatisfaction ou plus réduisent leur score final à 0 point – leur pays a sombré dans la révolution ! Parmi les joueurs restants en course, celui qui totalise le plus haut niveau d'Insatisfaction perd 7 Points de Victoire. Le joueur avec le second niveau d'Insatisfaction perd 4 Points de Victoire. Dans le cas d'une égalité, tous les joueurs concernés perdent la même valeur. Le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire remporte la partie.

EXEMPLE DE PARTIE

Dans nos exemples, nous jouerons avec 5 puissances au départ – Grande-Bretagne, France, Prusse, Autriche et Espagne. Nous sommes au début de la phase Détermination des Alliances de la seconde Guerre.

ALLIANCES – Le joueur incarnant la Grande-Bretagne est le premier à miser, puisqu'il était dernier joueur lors de la guerre précédente. Il mise 0. Il décide de placer son propre jeton de contrôle dans la zone « Proposal A » et le jeton de la Prusse dans la zone « Proposal B », ce qui veut dire que la Grande-Bretagne envisage de déclarer la guerre à la Prusse. Cette proposition convient au joueur français qui décide de passer. Le joueur prussien n'est pas satisfait et mise 1 or. Il positionne alors le jeton de l'Autriche dans la zone « Proposal A » et le jeton de la France dans la zone « Proposal B ». Les joueurs autrichien, espagnol, britannique et français passent successivement. Comme tous les joueurs restants sont passés, la Prusse remporte l'enchère. Le jeton autrichien est placé sur la première case du groupe gris de la zone Alliances. Le jeton français est placé sur la première case du groupe blanc de la zone Alliances. Le prochain round d'enchères commence avec le joueur français, placé à la gauche du joueur britannique.

DEPLACEMENT – La joueuse britannique décide de choisir une action de Déplacement d'unités. Elle peut donc effectivement déplacer 2 unités militaires. Elle envisage d'envoyer une armée en Inde, mais elle n'a pas de navire là-bas, aussi la première unité qu'elle déplace est un navire qui provient d'Amérique du Nord. Comme nous sommes en présence d'un déplacement maritime, elle doit jeter un dé pour voir si la traversée se passe bien. Le lancer donne un « 2 », ce qui signifie que son navire arrive à bon port. A présent, elle peut y déplacer l'une de ses armées, par exemple une unité présente dans les Etats Allemands. Ce mouvement nécessite encore une fois un lancer de dé en raison du déplacement maritime. Elle jette un « 1 ». Elle doit donc lancer un second dé et elle obtient un « 3 ». Ce résultat contraint l'unité à rebrousser chemin et elle reste donc dans les Etats Allemands. Si la joueuse britannique dispose encore d'une action, rien ne l'empêche de réessayer un déplacement d'unités.

COMBAT – L'Espagne décide d'attaquer la Grande-Bretagne en Amérique du Nord. L'Espagne possède deux navires et deux armées en cet endroit. La Grande-Bretagne ne possède qu'un navire et une armée. L'Autriche possède également un navire et une armée. L'Espagne commence par payer 2 Ors à la banque pour lancer l'attaque. A présent, la Grande-Bretagne demande un soutien à son allié autrichien. L'Autriche décline son aide en ce qui concerne le combat naval, mais promet une assistance terrestre en défense. La Grande-Bretagne décide alors de refuser le combat naval, ce qui procure à l'Espagne le bonus de 1 point de soutien naval pour le combat terrestre à venir. Le combat terrestre peut maintenant se dérouler. L'Espagne jette un « 2 » et un « 5 », ce qui donne une différence de 3. Elle additionne à ce résultat deux points pour ses armées, un point pour le soutien naval, un point pour avoir plus de tuiles Formation Militaire que son opposant britannique (celles possédées par l'Autriche sont ignorées) et enfin un point grâce à sa détention de la tuile d'Alliance Amérique du Nord / Inde, ce qui lui donne un résultat final de 8. La Grande-Bretagne jette les dés et obtient un « 1 » et un « 6 », ce qui donne une différence de 5. A ce total, la joueuse britannique ajoute deux points pour les armées présentes (une armée britannique et une armée autrichienne), ce qui lui donne un total de 7. L'Espagne remporte donc le combat. La Grande-Bretagne perd donc une unité dans cette région, en raison de sa défaite. Comme l'Espagne a obtenu un « 7 » naturel avec ses dés (2+5), elle doit perdre une armée malgré tout. De même, la Grande-Bretagne a obtenu un « 7 » naturel avec ses dés (1+6), ce qui l'oblige à perdre une seconde unité. L'Autriche, alliée de la Grande-Bretagne lors du combat, perd cette unité supplémentaire à la place de la Grande-Bretagne (ce qui, d'ailleurs, élimine la dernière armée défenseur de la région). Au final, l'Espagne, la Grande-Bretagne et l'Autriche doivent chacune prendre un marqueur d'Insatisfaction. La Grande-Bretagne retire l'un de ses jetons de contrôle de la région et l'Espagne y place un des siens.

POINTS DE VICTOIRE – La Grande-Bretagne et la France possèdent chacune 3 jetons de contrôle dans les Etats Allemands. L'Autriche en possède 2 et l'Espagne 1 seul. La Grande-Bretagne et la France marquent chacune 8 Points de Victoire. L'Autriche marque 5 Points de Victoire et l'Espagne 3 Points de Victoire. Si l'Espagne avait été à égalité avec l'Autriche, avec 2 jetons de contrôle chacune, elle aurait marqué 5 points.

CREDITS

Jeu créé par Martin Wallace.
Illustrations de Peter Dennis.
Traduction allemande de Ferdinand Köther.
Traduction française de Ludovic Gimet.

Merci à Geoff Brown, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Jerry Elsmore, Matt Ellis, Andy Ogden, Martin Hair, Andy Bates, Martin Burroughs, Michele Minett, Rob Mulholland, Chris Boote, Julia Boote, Frank Rogers, Colin Jones, Christine Jones, Paul Heald, Nuala O'Rourke, toute la compagnie du club de jeux de Man o'War et l'ensemble de cobayes qui furent obligés de tester ce jeu lors des conventions les plus diverses, spécialement Baycon, Stabcon, Ramsdencon et la Convention des Wargamers.

Des remerciements particuliers pour James Hamilton, Geoff Brown et John Bohrer.

Si vous avez des questions sur ce jeu, n'hésitez pas à nous contacter à : warfrog.co.uk
ou par e-mail à : martinwallace@ntlworld.com.

Ces règles sont © Martin Wallace 2004.

Description des tuiles

Symboles présents sur les tuiles Coût en or Coût en points de Population 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 Armée supplémentaire Navire de la Marine supplémentaire
---	--

Tuiles de Commerce

Les tuiles de Commerce vous permettent de prendre 1 Or pour chaque jeton de contrôle à votre couleur présent dans la région indiquée sur la tuile. Si la tuile fait référence à 2 régions, libre à vous de choisir laquelle vous rapportera de l'argent.

Mines d'Or (Gold Mines) – Amérique du Sud Esclaves (Slaves) – Afrique Tabac (Tobacco) – Amérique du Nord Commerce avec la Baltique (Baltic Company) - Baltique	Commerce avec les Indes Orientales (East Indies Company) (2) – Inde OU Indes Orientales Commerce du Soleil Levant (Levant Company) (2) – Empire Ottoman OU Méditerranée Plantations de Sucre (Sugar Plantations) – Caraïbes
---	---

Tuiles d'Alliance

Les tuiles d'Alliance ajoutent des bonus à vos armées / navires présents dans la région indiquée sur la tuile. Vous ne pouvez jamais utiliser une tuile d'Alliance afin de soutenir un allié en attaque ou en défense. Elles ne comptent pas en tant qu'unité militaire propre en ce qui concerne le bonus lié à la Formation Militaire ou Navale. Si la tuile indique à la fois un symbole d'armée et de navire, vous devez choisir, avant le lancer des dés de combat, si le bonus sera accordé lors du combat naval ou lors du combat terrestre.

Indigènes Américains (Natives Americans) – Amérique du Nord Cipayes Indiens (Indian Nawab) – Inde Bavière (Bavaria) – Etats Allemands Saxons (Saxony) – Etats Allemands Naples (Naples) – Méditerranée Gauchos (Gauchos) – Amérique du Sud	Portugal (Portugal) – Inde ou Amérique du Sud ou Indes Orientales, armée ou navire Suède (Sweden) – Baltique, armée ou navire Danemark (Denmark) – Baltique, armée ou navire Empire Ottoman (Ottoman Empire) – Empire Ottoman ou Méditerranée, armée ou navire Cosaques (Cossacks) – Europe Centrale
---	---

Tuiles de Développement

Formation Militaire (Army Training) (6) – Durant un combat terrestre, si vous possédez plus de tuiles de ce type que votre adversaire, vous disposez d'un bonus de +1. Pour bénéficier de ce bonus, vous devez avoir au moins une armée ou un fort engagé dans le combat. Le bonus compte également s'il est utilisé contre des régions neutres.

Formation Navale (Naval Training) (3) – Les effets sont analogues à ceux des tuiles Formation Militaire, le bonus de +1 étant accordé lors de combats navals. Il faut avoir au moins un navire dans la région pour profiter du bonus.

Ménagement (Reserve) (4) – Une fois que les dés ont été lancés lors d'un combat, vous pouvez demander à ce qu'ils soient rejetés en totalité. Seul le second lancer comptera. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles de ce type utilisées lors d'un même combat. Vous devez être l'attaquant ou le défenseur pour vous en servir. (*ndt* : si un « 7 » naturel est obtenu et que la tuile est utilisée ensuite, le joueur qui aurait dû perdre une armée ne la perd pas).

Etat de Guerre (War Office) – Vous pouvez lancer une attaque gratuite par Guerre.

Mercenaires (Mercenaries) (2) – Vous pouvez construire une unité d'armée par Guerre sans payer de point de Population.

Enrôlement Naval Forcé (Pressgangs) – Vous pouvez construire un navire par Guerre sans payer de point de Population.

Indigènes Qualifiés (Trained Natives) – Vous pouvez construire une unité d'armée sans payer de point de Population et la placer directement dans une région coloniale, sans jeter de dé de déplacement maritime et sans avoir besoin d'un navire dans la région visée. Vous devez posséder un jeton de contrôle ou une unité militaire quelconque dans la région visée (qui peut être un navire mais ce n'est pas obligatoire). Une fois placée, l'unité d'armée peut se déplacer gratuitement vers une région légitimement accessible, en jetant le dé déplacement maritime si son mouvement le requiert.

Milice (Militia) (4) – Lorsque vous construisez une unité militaire quelconque, vous pouvez construire une seconde unité d'armée. Vous n'êtes pas dispensé de payer le deuxième point de Population associé. Vous ne pouvez pas utiliser cette tuile en combinaison avec Mercenaires, Enrôlement Naval Forcé et Indigènes Qualifiés.

Logistique (Logistics) (4) – Lorsque vous réalisez une action de Déplacement d'unités, vous pouvez en déplacer une de plus.

Banque (Banking) (2) – Vous prenez 3 Ors au lieu de 2 lorsque vous avez besoin d'un marqueur d'Insatisfaction pour régler un dû.

Navigation (Navigation) (2) – Lors d'un déplacement maritime, vous bénéficiez d'un bonus de 2 points sur le second dé, dans le cas où vous aviez obtenu un « 1 » au premier dé.

Service Diplomatique (Diplomatic Service) – Vous pouvez prendre une tuile d'Alliance une fois par Guerre (action supplémentaire). Vous devez néanmoins payer le coût éventuel de la tuile.

Progrès Agricoles (Improved Agriculture) (6) – Ajoutez un point de Population à votre total une fois par Guerre.

Réforme Gouvernementale (Government Reform) (10) – Ecartez de votre stock 2 points d'Insatisfaction lorsque vous utilisez cette tuile.

Industrie (Industry) (3) – Gagnez immédiatement 3 Points de Victoire.

Pirates (Pirates) – Peut être jouée dans n'importe quelle région coloniale. Dans la région visée, sélectionnez un jeton de contrôle de n'importe quelle couleur à attaquer (même d'un joueur allié). La tuile possède une force de 1 point et combat les unités navales de la même couleur que le jeton de contrôle choisi. Si le défenseur ne possède pas de navire, il défend avec une force de 0. Le combat se déroule de manière classique (mais le défenseur ne peut pas faire appel à ses alliés) . Si les pirates remportent le combat naval, alors le jeton de contrôle est placé sur la tuile, laquelle est positionnée dans la région concernée. Ce jeton de contrôle ne sera pas comptabilisé lors de la phase de Revenus et de Points de Victoire. Tout joueur peut s'approprier le jeton de contrôle des pirates, pour peu qu'il réussisse un combat naval contre les pirates. Le combat se déroule de la même manière que lors d'une attaque contre une région neutre. Si les pirates perdent, alors leur tuile retourne dans le stock de tuiles disponibles et pourra donc être choisie de nouveau. Si la tuile de Pirates perd le combat initial, elle retourne directement dans le stock de tuiles disponibles.

Soulèvement d'Esclaves (Slave Revolt) – Son fonctionnement est le même que la tuile des Pirates, mais elle attaque de manière terrestre un joueur avec une force de 3 points. Le soutien naval est pris en considération dans le combat. En défense, la tuile possède également une force de 3 points. Cette tuile ne peut être utilisée qu'en Amérique du Nord, Caraïbes et Amérique du Sud.

Repli Stratégique (Fighting Withdrawal) – Si vous êtes en défense et que vous perdez un combat, cette tuile vous évite de perdre une unité militaire (navire ou armée). Vous pouvez permettre à votre allié de ne pas perdre son unité. En revanche, vous perdez toujours un jeton de contrôle. Cette tuile s'utilise une fois les dés jetés. Elle retourne dans le stock de tuiles disponibles après utilisation.

Attaque Surprise (Surprise Attack) – Si vous êtes en attaque, vous pouvez utiliser cette tuile pour empêcher le défenseur de faire appel à ses alliés. Le défenseur peut toujours utiliser ses tuiles d'Alliance. Une fois utilisée, cette tuile est replacée dans le stock de tuiles disponibles, ce qui veut dire que les autres joueurs pourront l'acheter à leur tour. Un joueur n'a pas le droit d'utiliser cette tuile et de la racheter dans le même round.

Blocus (Blockade) – Cette tuile peut être utilisée de 2 manières distinctes :

a) si vous êtes le joueur actif, vous pouvez placer la tuile dans une région coloniale, sous l'un de vos propres navires. Tout adversaire ennemi (non-allié) qui souhaite déplacer des armées dans cette région devra posséder plus de navires que vous dans cette région. Cette tuile est retirée à la fin de la Guerre en cours et retourne dans le stock des tuiles disponibles, ou plus tôt, si vous perdez tous les navires que vous avez dans la région concernée.

b) vous pouvez utiliser cette tuile pour bénéficier d'un bonus de +2 au lieu de +1 en soutien naval lors d'un combat terrestre. Une fois encore, après utilisation cette tuile retourne dans le stock des tuiles disponibles. Un joueur n'a pas le droit d'utiliser cette tuile et de la racheter dans le même round.

Informations pratiques

Déroulement d'une Guerre

1. Placement de dix marqueurs de régions (sauf au premier tour)
2. Détermination des alliances et de l'ordre du tour de jeu
3. Réalisation des actions des joueurs – Chaque joueur dispose de 2 actions par round (6 rounds de 2 à 4 joueurs, 5 rounds à 5 joueurs et plus)
4. Paiement des revenus et de l'entretien
5. Score des Points de Victoire
6. Fin de la Guerre. Une partie dure 3 Guerres.

Actions des joueurs

- A - Acheter une tuile (une seule fois par round).
- B - Construire une unité. Coût de 1 Population. Placer l'armée dans n'importe quelle région accessible par déplacement (les forts sont assimilés à des armées)
- C - Déplacer deux unités. Un jet de dé de déplacement maritime est à faire en cas de mouvement vers ou depuis les colonies.
- D - Lancer une attaque. Coût de 2 Ors.
- E - Coloniser ou réduire en esclavage (une seule fois par round). Coloniser : perte d'un point de Population pour transformer un marqueur « Pop » en un jeton de contrôle. Réduire en esclavage : un navire en Afrique permet au joueur de transformer un marqueur « Slave » en un jeton de contrôle.
- F - Passer.

Déplacement

Les unités navales peuvent se rendre dans n'importe quelle région, à l'exception des Etats Allemands, de l'Europe Centrale et de l'Empire Ottoman.

Une unité d'armée peut se rendre dans une région européenne si l'une des conditions suivantes est vérifiée :

Le joueur possède un jeton de contrôle dans la région visée.

Le joueur possède un jeton de contrôle dans une région adjacente à la région visée.

La région visée est adjacente au pays de départ du joueur (la Grande-Bretagne est adjacente aux Etats Allemands).

La région visée contient un navire du joueur.

La région visée est l'Empire Ottoman et le joueur a un navire en Méditerranée.

DEPLACEMENT MARITIME – Un jet de dé de déplacement maritime doit avoir lieu pour chaque unité qui se rend vers ou qui part d'une région coloniale. Sur un lancer de « 1 », un autre dé doit être jeté. Un lancer de « 1 » ou « 2 » élimine alors l'unité. Un lancer de « 3 » ou « 4 » oblige l'unité à retourner à son point de départ. Sur un lancer de « 5 » ou « 6 », l'unité arrive à destination. Aucun lancer de dé n'est nécessaire lorsque les unités transitent entre l'Amérique du Nord, les Caraïbes et l'Amérique du Sud.

Combat

Un combat naval a lieu pour désigner le joueur qui bénéficiera d'un soutien naval, lorsque le combat se déroule dans les colonies, la Baltique, l'Empire Ottoman (les navires concernés sont ceux présents en Méditerranée) et la Méditerranée.

La force de combat est obtenue en additionnant la différence entre 2d6, le nombre d'unités engagées, les éventuels autres bonus (la majorité de tuiles Formation, les tuiles d'Alliance). Les Forts apportent un bonus de 2 mais uniquement en défense. Le joueur qui remporte le combat naval bénéficie d'un bonus de +1 dans le combat terrestre à venir. Sur tout lancer de dés d'un « 7 » naturel, le joueur perd une unité. Chaque unité perdue par un joueur lui fait prendre un marqueur d'Insatisfaction de plus. Si le vainqueur est l'attaquant, il remplace un jeton de contrôle du défenseur par un des siens. Dans le cas d'une égalité au combat, les deux joueurs perdent une unité chacun (à l'exception des Forts qui ne peuvent pas être perdus ainsi et des marqueurs de régions neutres qui restent en place).

Revenus et frais d'entretien

Chaque point de Population et chaque jeton de contrôle sur la carte rapporte 1 or.

Les joueurs DOIVENT payer 1 Or pour chaque unité militaire (armée, navire ou fort) qu'ils possèdent sur la carte.

ACCROISSEMENT DE POPULATION – Chaque pays augmente sa Population de 5 points.

Points de Victoire. Le joueur qui possède le plus de jetons de contrôle dans une région (pas les unités militaires), marque un nombre de Points de Victoire égal à la valeur la plus élevée inscrite dans la région. Le joueur avec le second plus grand total marque la valeur suivante, et ainsi de suite. En cas d'égalité, chaque joueur concerné marque le même nombre de points.

Fin d'une Guerre. Faire avancer d'une case le marqueur de Guerre. Replacer le marqueur de Round sur la première case. Les joueurs replacent leurs tuiles Alliance dans le stock. Une nouvelle Guerre commence. Le jeu s'arrête à la fin de la troisième Guerre. Une fois que les Points de Victoire de la troisième Guerre ont été comptabilisés, les marqueurs d'Insatisfaction de chaque joueur sont révélés. Tous les joueurs qui totalisent 20 marqueurs ou plus sont victimes d'une insurrection et leur score final est de 0 point. Parmi les joueurs restants, le joueur qui possède le plus de marqueurs d'Insatisfaction perd 7 Points de Victoire, le second joueur en perdant 4. En cas d'égalité, chaque joueur concerné perd le même nombre de points.