EUROPE IN TURMOIL

(L'Europe dans la tourmente)

PRELUDE A LA GRANDE GUERRE

Jeu conçu par Kris Van Beurden

Livret de règles

Mars 2019

Traduction française v1.0

Compass Games
New Directions in Gaming

TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction 2
2.0 Matériel 2
3.0 Mise en place du jeu 6
4.0 Séquence de jeu 6
5.0 Jeu des cartes 8
6.0 Opérations 9
7.0 Événements 10
8.0 Tension et Grande guerre 10
9.0 Stabilité 12
10.0 Marquer des points 13
11.0 Notes du concepteur 14
12.0 Notes sur les cartes 16
13.0 Exemple de jeu 24
14.0 Errata 33
15.0 Précisions 34

1.0 INTRODUCTION

À l'aube de 1900, l'Europe est au cœur de la Belle Époque. Tout le monde est plein d'enthousiasme pour l'avenir. La guerre en Europe est considérée comme obsolète, surtout par des écrivains comme Jan Block dans son livre "Is War Now Impossible ?

La science et le progrès, la prospérité économique et les innovations culturelles sont les mots du jour. Les arts s'épanouissent. Cependant, de sombres nuages s'amoncellent alors que l'empereur Guillaume II monte sur le trône de l'Allemagne impériale et "abandonne son pilote", l'expérimenté chancelier Otto von Bismarck. Désormais, l'Allemagne sera sur une trajectoire de collision avec la Grande-Bretagne, caractérisée principalement par la course aux armements navals, qui culminera finalement avec le cuirassé H.M.S. et ses successeurs.

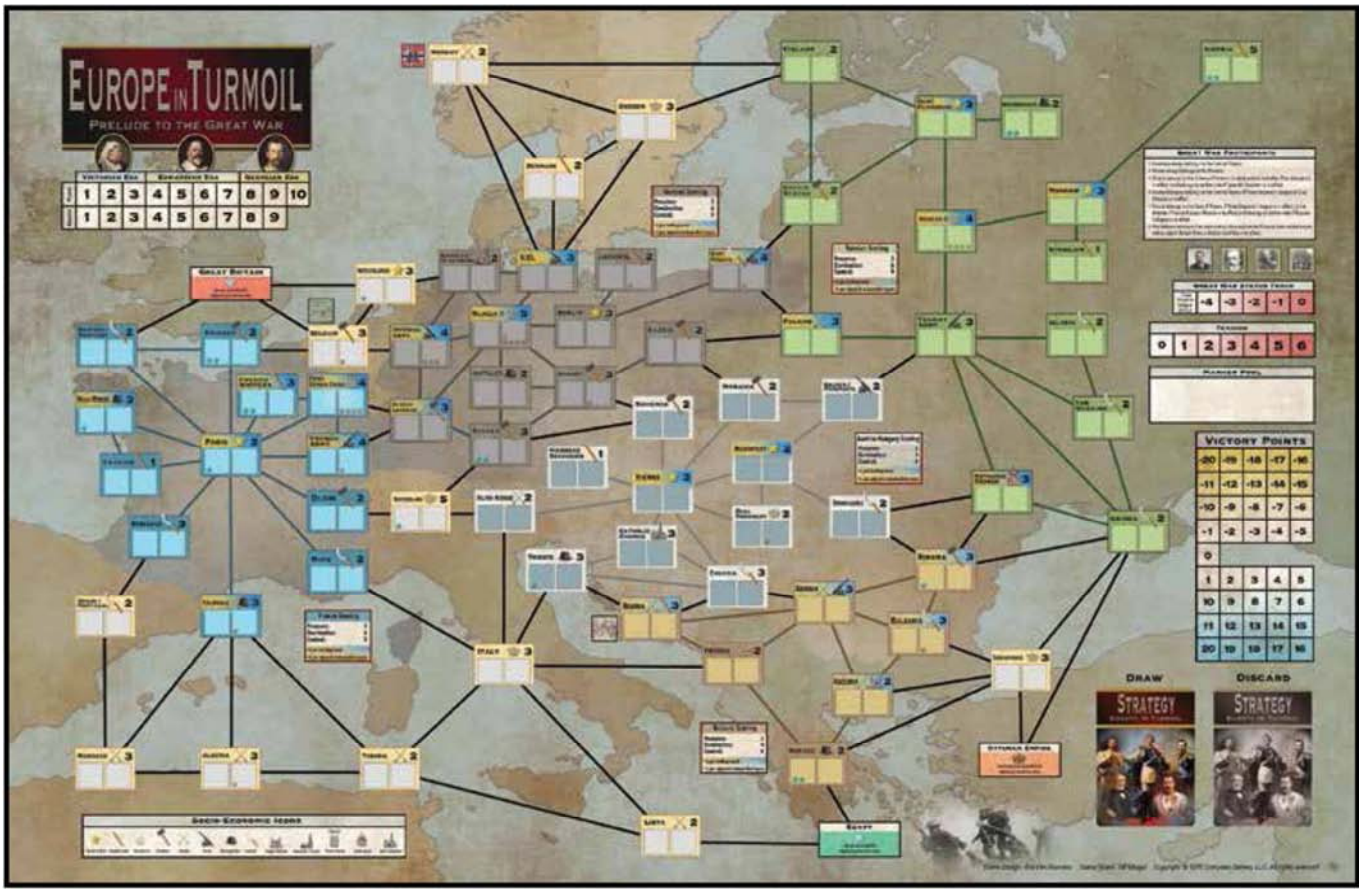
Dans Europe in Turmoil : Prélude à la Grande guerre, *les joueurs recréeront la dynamique de va-et-vient entre les tendances autoritaire et libérale de la politique européenne.*

En France, où la durée de vie moyenne d'un gouvernement est inférieure à un an pendant cette période, et en Russie, qui a un besoin urgent de réformes, d'énormes fluctuations du pouvoir politique peuvent survenir et surviendront. En fait, l'Allemagne impériale pourrait s'avérer le seul pays autoritaire stable - si Guillaume II ne cède pas aux exigences des libéraux. Et au bord du plateau de jeu, la région instable des Balkans fait face à Constantinople, la capitale de "l'homme malade d'Europe", le chancelant empire ottoman.

2.0 MATERIEL

Europe in Turmoil : Prélude à la Grande guerre contient ce qui suit :

- 2 planches de pions
- Ce livret de règles
- Carte de 56 x 86 cm
- 1 aide de jeu
- 1 tableau de la course aux armements navals
- 110 cartes de stratégie
- 20 cartes d'action de stabilité
- 35 cartes de mobilisation
- 4 disques transparents
- 1 dé bleu à six faces
- 1 dé jaune à six faces



2.1 Carte du jeu

2.1.1 La carte est divisée en 5 régions de pointage (France, Russie, Allemagne, Autriche-Hongrie et Balkans) et plusieurs pays indépendants qui ne font pas partie d'une région de pointage (ex. Belgique, Espagne/Portugal, Maroc, etc.). Les espaces qui appartiennent à une région de pointage partagent la même couleur de fond. Tous les espaces qui n'appartiennent pas à une région de pointage partagent la même couleur.

2.1.2 Chaque espace sur la carte représente soit un pays (par exemple la Belgique), soit une grande ville, soit un sous-groupe de personnes au sein d'un pays (par exemple l'Église catholique française, la bourgeoisie française, etc.

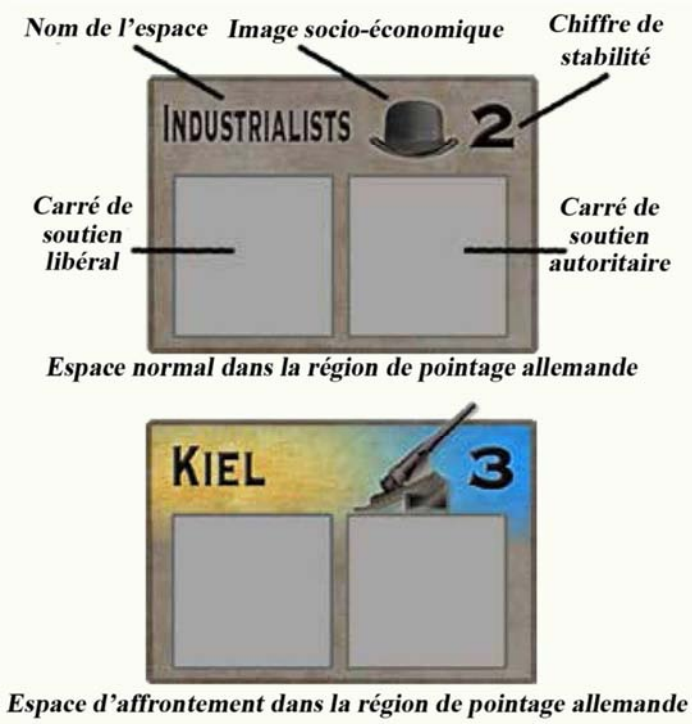
2.1.3 Chaque espace a un chiffre de stabilité qui représente la stabilité globale, l'indépendance et la puissance de cet espace. Ce chiffre détermine combien de soutien est nécessaire pour contrôler l'espace et représente également la résistance de l'espace aux tests de soutien (voir 6.2). Chaque espace sur la carte est soit non contrôlé, soit contrôlé par l'idéologie dont les points de soutien dépassent les points de soutien de son adversaire dans cet espace d'au moins le chiffre de stabilité de l'espace.

2.1.4 Lignes : Les espaces sont reliés entre eux par des lignes sur la carte ; un espace est considéré comme adjacent à tous les autres espaces auxquels il est relié.

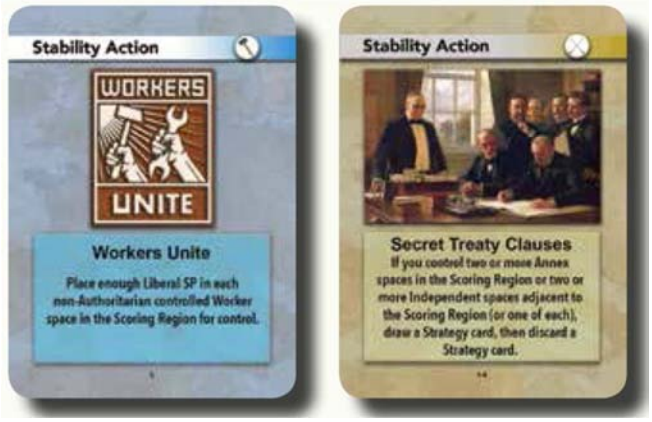
2.1.5 Icônes socio-économiques

Chaque espace comporte (au moins) une icône représentant divers segments socio-économiques de la société.

2.1.6 Les espaces d'affrontement ont une bande jaune/bleue en haut. Tous les autres espaces sont des espaces normaux.



© 2018 Compass Games, LLC



2.2 Cartes de stratégie

2.2.1 Il y a 110 cartes de stratégie utilisées dans le jeu. Chaque carte contient une valeur de point d'opération, un titre et une description d'événement. Certaines cartes sont étiquetées POINTAGE (SCORING), qui doivent être jouées pendant le tour où elles sont tirées. Il y a cinq cartes de pointage, une pour chaque région. Lorsqu'elles sont jouées, elles génèrent des points de victoire. Voir 10.0.

2.2.2.2 Les cartes de stratégie ont une bannière près du haut de la carte qui représente une période de temps. Il y a trois bannières d'époque : une bannière bleue pour l'ère victorienne, une bannière bleue et jaune pour l'ère édouardienne et une bannière jaune pour l'ère géorgienne.

2.2.3 Chaque carte a un symbole pour indiquer quelle idéologie est associée à son événement, comme suit :

- Les cartes avec une couronne jaune sont associées à l'idéologie autoritaire.
- Les cartes avec une étoile bleue sont associées à l'idéologie libérale.
- Les cartes avec un cercle ne sont associées à aucun des camps.

Voir 5.2 pour l'effet des cartes à jouer dont les événements sont associés à l'idéologie de votre adversaire.

2.2.4 Les cartes peuvent être jouées de deux façons, comme événement ou comme opérations.

2.2.5 De nombreuses cartes ont un astérisque * après le titre de leur événement. Lorsque ces cartes sont jouées comme événement, elles sont retirées définitivement de la partie.

2.2.6 Les cartes dont le titre de l'événement est souligné sont posées face visible sur le bord du plateau de jeu jusqu'à ce qu'elles soient annulées (ou que le jeu se termine). Le marqueur d'événement correspondant est placé sur le plateau comme indiqué par le texte de la carte.

2.2.7 Les cartes dont le titre de l'événement est écrit en rouge sont des cartes préalables pour d'autres cartes. Elles sont aussi toujours soulignées, afin de clarifier leur effet continu.

2.2.8 Les cartes qui sont défaussées (non définitivement retirées du jeu) sont placées dans une pile face visible adjacente à la pioche.

2.3 Cartes de stabilité

2.3.1 Il y a 2 talons de 10 cartes de stabilité chacun, utilisés dans le jeu. Ils sont utilisés lorsqu'une carte de pointage est jouée. Voir 9.0 Stabilité pour leur utilisation.

2.3.2 Les cartes de stabilité bleues sont utilisées par le joueur libéral. Les cartes de stabilité jaune foncé sont utilisées par le joueur autoritaire.

ICONES SOCIO-ECONOMIQUES

Gouvernement - les chanceliers, les ministres, les conseillers, etc. chargés des opérations quotidiennes.

Monarque - représentant les pays où le monarque était encore le chef du pays, plutôt qu'un chef d'État constitutionnel.

Église - représentant les institutions religieuses. L'Église en France a eu beaucoup d'influence sur la population (et l'élite), du moins jusqu'à la séparation de l'Église et de l'État. D'autre part, en Allemagne, l'église protestante avait été soumise à l'empire par Bismarck.

Ouvrier - la classe inférieure, employée dans les industries appartenant à la bourgeoisie

Bourgeoisie - une élite puissante, possédant la plupart des moyens de production

Agriculteur - zones rurales, qui font toujours partie du secteur primaire de l'économie. Traditionnellement plus conservateurs que leurs homologues urbains

Armée - les forces armées de chaque région de pointage ; les membres les plus militaristes de la société, qui soutiennent habituellement les régimes autoritaires.

Intellectuels - les écrivains, peintres, publicistes qui forment et suscitent l'opinion populaire.

Annexe - anciennes conquêtes ou colonies, pas entièrement intégrées à la société

2.4 Cartes de mobilisation

2.4.1 Il y a 35 cartes de mobilisation utilisées dans le jeu. Elles sont utilisées pour la règle facultative concernant la Grande guerre. Voir 8.4.4.

2.5 Marqueurs

2.5.1 Marqueurs de soutien : La lutte pour le pouvoir à tous les niveaux est suivie par des marqueurs de soutien. Le nombre sur un marqueur de soutien indique le nombre de points de soutien (PS) qu'il représente.

- Les marqueurs de soutien sont traités comme de l'argent, en ce sens que les joueurs peuvent à tout moment " casser " une grande dénomination en petites dénominations. De plus, le nombre de marqueurs de soutien dans le jeu n'est pas une limite absolue. De petits jetons de poker, des pièces de monnaie ou des blocs de bois peuvent être utilisés pour les remplacer en cas de pénurie de marqueurs.
- Si un joueur contrôle un espace, ses marqueurs de soutien doivent être placés du côté foncé visible pour l'indiquer. Si ce n'est pas le cas, placez le côté plus clair visible.

2.5.2 Le jeu comprend divers autres marqueurs pour faciliter le jeu :

Le marqueur de round d'action est utilisé pour suivre le round en cours dans le tour et le marqueur de tour est utilisé pour suivre le tour en cours.

Le marqueur de PV est utilisé pour suivre le total de PV actuel. Le marqueur de tension est utilisé pour suivre la tension actuelle.

Les marqueurs de course aux armements navals sont utilisés pour suivre la progression de chaque joueur sur la piste de la course aux armements navals.

Les marqueurs de statut de guerre sont utilisés pour suivre les alliances actuelles et d'autres effets qui influencent la résolution de la Grande guerre. À côté de la piste du statut de guerre se trouve une légende pour indiquer les participants à la Grande guerre.

Les marqueurs d'événements sont placés sur le plateau comme indiqué par le texte de l'événement de la carte de stratégie.

MARQUEURS : CARTON CONTRE PLASTIQUE

Des planches de pions et des disques en plastique transparents ont été fournis pour garder la trace des informations sur la piste de tour, la piste d'action, la piste de tension et la piste des points de victoire. L'un ou l'autre peut être utilisé en fonction des préférences des joueurs.

Lors de l'utilisation des disques, placez simplement le disque sur l'espace applicable de la piste.

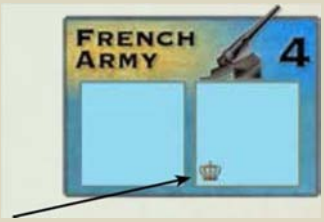
Lors de l'utilisation des marqueurs, il suffit de couvrir l'espace applicable avec le marqueur. Le marqueur de tension est une exception. Lors de l'utilisation du marqueur de tension, le marqueur doit être placé de telle sorte que le triangle noir sur le marqueur pointe vers l'espace de la piste de tension correspondant.

© 2018 Compass Games, LLC

3.0 MISE EN PLACE DU JEU

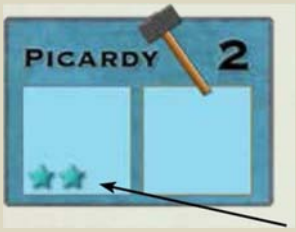
3.1 Mélangez les cartes de l'ère victorienne et distribuez 8 cartes à chaque joueur. Les joueurs sont autorisés à examiner leurs cartes avant de déployer leurs points de soutien de façon discrétionnaire (voir 3.4). Si l'un ou l'autre des joueurs détient actuellement deux ou plusieurs cartes de "Pointage", il **peut** les révéler (voir note ci-dessous).

3.2 L'autoritaire place les points de soutien dans les espaces suivants : 4 sur Église catholique française, 1 sur Forces armées françaises, 1 sur Ttroupes coloniales, 1 sur la Belgique, 1 sur la Prusse, 5 sur Guillaume II, 3 sur Armée impériale, 1 sur Jugendstil, 4 sur Nicolas II, 1 sur Double monarchie, 1 sur la Bulgarie, 1 sur l'Algérie et 1 sur la Saxe.



Les cases de soutien autoritaires sur le plateau de jeu qui commencent avec des points de soutien ont des icônes en forme de couronne.

3.3 Le joueur libéral place des points de soutien dans les espaces suivants : 1 sur les Pays-Bas, 2 sur la Grèce, 1 sur Trieste, 2 sur Bourgeoisie russe, 2 sur la Sibérie, 2 sur la Bavière, 2 sur Écrivains français, 1 sur Beau-Monde, 2 sur la Picardie, 1 sur la Suisse, 1 sur la Roumanie et 1 sur Paris.



Les cases de soutien libérales sur le plateau de jeu qui commencent avec des points de soutien ont des icônes en forme d'étoile.

3.4 Chaque joueur place ensuite 6 points de soutien supplémentaires dans l'ordre suivant :

1. Autoritaire en place 2
2. Libéral en place 2
3. Autoritaire en place 3
4. Libéral en place 3
5. Autoritaire en place 1
6. Libéral en place 1

ÉQUILIBRE : Règle optionnelle pour 3.2 / 3.3

Pour équilibrer le jeu (en cas de différences de compétences ou d'expérience), ajouter un soutien de départ pour chaque camp en Suisse est une bonne mesure. Faire commencer la Suisse avec par exemple 3 (au lieu de 1) soutiens libéraux permet d'équilibrer une partie contre un joueur autoritaire plus expérimenté.

REMARQUE : Ces points de soutien peuvent être placés dans n'importe quels espaces qui n'ont pas de PS adverse au moment du placement.

Si un joueur a révélé deux cartes de pointage ou plus en 3.1, à chaque fois qu'ils reçoivent les points de soutien dans le tableau ci-dessus, il obtient un point de soutien supplémentaire.

3.5 Placez les marqueurs de Marine britannique et de Marine allemande sur l'espace de Flotte pré-cuirassé de la piste de course aux armements navals. Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste d'enregistrement des tours. Placez le marqueur Round d'action sur la première case de la piste des rounds d'action. Placez le marqueur de tension sur la case "0" de la piste de tension. Placez le marqueur "Ligue des trois empereurs" sur sa case sur la piste de la Grande guerre, puis placez tous les autres marqueurs d'événements et de la Grande guerre dans le stock des pions sur le plateau. Placez la marque des hautes eaux de la marine allemande dans le stock de pions. Enfin, placez le marqueur de PV sur la piste des points de victoire sur la case zéro.

4.0 SEQUENCE DE JEU

4.1 *Europe in Turmoil* se joue en dix tours. Chaque tour représente entre un et deux ans, et impliquera sept cartes jouées par chaque joueur (à partir du tour 4, chaque joueur jouera huit cartes). Au début du jeu, chaque joueur reçoit huit cartes de l'ère victorienne. Au début du tour 4, le talon de l'ère édouardienne est mélangé à la pioche et les joueurs reçoivent neuf cartes à partir de maintenant. Au début du tour 8, le talon de l'ère géorgienne est mélangé à la pioche.

4.2 Le joueur en phase est le joueur dont le round d'action est en cours.

4.3 Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, re-mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche. Notez que les cartes jouées comme événement avec un astérisque (*) sont retirées du jeu lorsqu'elles sont jouées, et ne sont pas mélangées dans la nouvelle pioche.

4.3.1 Distribuer toutes les cartes qui restent dans la pioche avant de mélanger, sauf lors des tours 4 et 7. Voir 4.4.

4.4 Lorsque vous passez de l'ère victorienne à l'ère édouardienne, ou de l'ère édouardienne à l'ère géorgienne, n'ajoutez pas la défausse à la pioche – au lieu de cela, ajoutez les cartes de l'ère édouardienne ou de l'ère géorgienne (selon le cas) à la pioche existante et mélangez-les. La défausse ignorée reste telle quelle pour l'instant, mais elle sera mélangée à nouveau à la pioche lors du prochain mélange.

4.5 La séquence de tour

Un tour dans *Europe in Turmoil* suit cette séquence :

1. Distribuer les cartes de stratégie
2. Jouer les rounds d'action
3. Vérifier les cartes gardées
4. La Grande guerre (si elle est déclenchée pendant la phase 2)
5. Avancer le marqueur de tour
6. Calculer le pointage final (après le tour 10)

4.5.1 Distribuer les cartes de stratégie : Les joueurs reçoivent suffisamment de cartes de stratégie pour porter la taille totale de leur main à huit. La première carte est distribuée au joueur autoritaire, puis la distribution se fait de manière alternée entre les joueurs jusqu'à ce que tous deux aient reçu leur main complète. À partir de l'époque édouardienne (tour 4), les joueurs tirent jusqu'à neuf cartes par tour.

4.5.2 Rounds d'action : C'est la phase principale du tour. Chaque joueur reçoit sept rounds d'action. Les joueurs alternent les rounds d'action, en jouant une carte de stratégie par round. Le joueur autoritaire joue toujours le premier round d'action, suivi du joueur libéral. À partir du tour 4, chaque joueur reçoit huit rounds d'action.

Toutes les actions requises par chaque carte doivent être résolues avant que le joueur suivant ne commence son round d'action en jouant une carte.

Le joueur qui fait son round d'action est appelé le "joueur en phase".

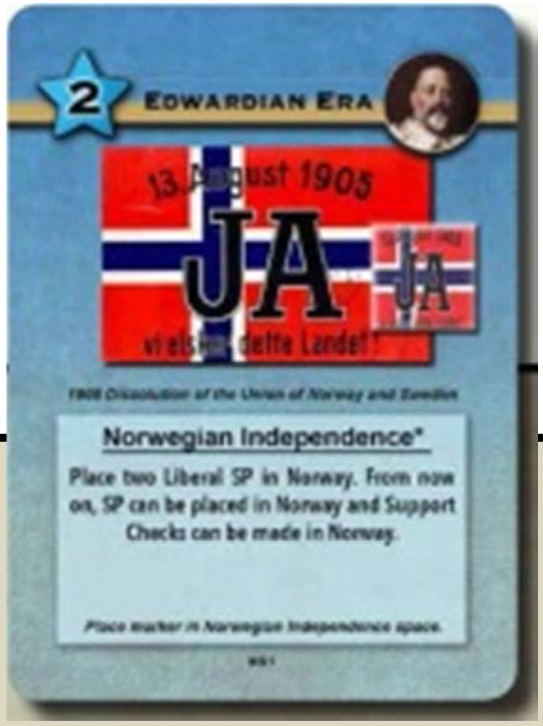
- Normalement, un joueur aura une carte en main après avoir terminé tous les rounds d'action. Cette carte est considérée comme "gardée" et peut être jouée lors des tours suivants. Les cartes de pointage ne peuvent jamais être gardées.
- Si pour une raison quelconque un joueur n'a pas de cartes en main pour jouer au début d'un round d'action, il doit renoncer à ce round d'action et ne fait aucune action.

4.5.3 Vérifier les cartes gardées : Les cartes de pointage ne peuvent jamais être gardées d'un tour à l'autre. Si un joueur détient une carte de pointage à ce stade du tour, il perd la partie. Les cartes de pointage sont uniques et codées par couleur selon leur pays, de sorte que les cartes qui ne sont pas des cartes de pointage peuvent être identifiées en révélant seulement le bord de la carte.

4.5.4 La Grande guerre : Si une crise a déclenché une guerre, la partie est terminée et un gagnant est déterminé. Voir 8.4.

4.5.5.5 Avancer le marqueur de tour : Déplacez le marqueur de tour au tour suivant. Si c'est la fin du tour 3, mélangez les cartes édouardiennes à la pioche. Si c'est la fin du Tour 7, mélangez les cartes géorgiennes à la pioche. Voir 4.4.

4.5.6 Pointage final : Si c'est la fin du tour 10 et que le vainqueur du jeu n'a pas encore été déterminé, effectuez le pointage final comme décrit dans les règles de pointage. Voir 10.4.2.



INDEPENDANCE NORVEGIENNE

Quand *Europe in Turmoil* commence, la Norvège et la Suède sont connues sous le nom des royaumes unis de Suède et de Norvège. La Norvège a accédé à l'indépendance le 13 août 1905.

Tant que l'événement sur la carte n°51 "Indépendance de la Norvège" ne se produit pas, les points de soutien ne peuvent pas être placés dans l'espace Norvège.

© 2018 Compass Games, LLC

Carte de stratégie libérale

- La carte de stratégie libérale a une étoile et un fond bleus.

- La carte de stratégie autoritaire avec une couronne sur fond jaune

- Les cartes qui ne sont ni libérales ni autoritaires ont un cercle divisé et un fond mixte jaune et bleu.

Points d'opération

Photo de l'événement

Texte de l'image

Titre de l'événement

- Un astérisque indique que la carte est retirée du jeu lorsque l'événement se termine.

- Les titres soulignés indiquent un événement dont les effets durent.

- Les titres en rouge indiquent que la carte est une condition préalable pour une autre carte.

Texte de l'événement

Bannière d'époque

S'il y a un marqueur associé à la carte événement, il apparaîtra ici.

Le texte expliquant comment le marqueur est placé apparaît

Numéro de la carte

5.0 JEU DES CARTES

REMARQUE : Le jeu des cartes de pointage est couvert par la section 9.0 et le pointage lui-même est couvert par la section 10.0.

5.1 Les cartes peuvent être jouées de deux façons : comme opérations (voir 6.0) ou comme événement (voir 7.0). Typiquement, les joueurs tiennent une carte dans leur main à la fin du tour. Toutes les autres cartes seront utilisées pour des événements ou des opérations. Les joueurs ne peuvent pas renoncer à leur tour en refusant de jouer une carte, ou en se défaussant d'une carte de leur main.

5.2 Événements associés à l'adversaire : Si un joueur joue une carte comme opération, et que l'événement de la carte n'est associé qu'à son adversaire, l'événement se produit toujours (et la carte, si elle a un astérisque après son titre, est retirée). Exception : les cartes utilisées pour les tentatives de course aux armements navals. Voir 6.3.

REMARQUE : Lorsque vous jouez une carte pour les opérations et que cela déclenche l'événement de votre adversaire, votre adversaire implémente le texte de l'événement comme s'il avait joué la carte lui-même.

- Le joueur en phase décide toujours si l'événement doit avoir lieu avant ou après la réalisation des opérations.
- Si un jeu de cartes déclenche l'événement d'un adversaire, mais que cet événement ne peut pas se produire parce qu'une carte préalable n'a pas été jouée ou qu'une condition exprimée dans l'événement n'a pas été remplie, l'événement ne se produit pas. Dans ce cas, les cartes avec un événement marqué d'un astérisque (marqué d'un astérisque *) sont remises dans la défausse, et ne sont pas retirées du jeu.
- Si un jeu de cartes déclenche l'événement d'un adversaire, mais que le jeu de cet événement a été interdit par une carte événement le supplantant, alors l'événement ne se produit pas, et la carte reste en jeu pour les opérations uniquement.
- Si un jeu de cartes déclenche l'événement d'un adversaire, mais que l'événement n'a aucun effet, l'événement est toujours considéré comme joué, et sera quand même retiré s'il a un astérisque.

5.3 Lorsqu'une carte jouée comme événement nécessite le jeu ou l'élimination d'une autre carte d'une valeur spécifique, une carte de valeur supérieure satisfera toujours à cette exigence.

5.4 Lorsqu'un événement force un joueur à défausser une carte, l'événement sur la carte défaussée n'est pas implémenté. Cette règle s'applique également aux cartes de pointage.

5.5 Le texte de la carte qui contredit les règles écrites remplace les règles écrites.

6.0 OPERATIONS

Lorsqu'une carte qui n'est pas une carte de pointage est jouée comme une carte d'opérations, le joueur doit choisir d'utiliser tous les points d'opérations de la carte parmi l'une des options suivantes : Placement d'un point de soutien, d'un test de soutien ou d'une tentative d'armement naval.

6.1 Placement des marqueurs de soutien

6.1.1 Les règles de cette section ne s'appliquent qu'aux points de soutien (PS) qui sont placés avec des points d'opérations (OPS). Les points de soutien placés par les événements peuvent être placés n'importe où (sans tenir compte de la proximité et du contrôle).

6.1.2 Les PS sont placés un seul à la fois. Cependant, tous les marqueurs de PS doivent être placés avec, ou adjacents aux marqueurs de PS amis qui étaient en place avant que le premier PS ne soit placé.

6.1.3 Il en coûte un OP pour placer un PS dans un espace sous contrôle ami ou non. Cela coûte deux OPs pour placer un PS dans un espace contrôlé par l'adversaire. Si le statut de contrôle d'un espace change pendant le placement des PS, les points supplémentaires placés pendant ce round d'action sont placés au coût le plus bas.

6.2 Tests de soutien

6.2.1 Les tests de soutien sont utilisés pour réduire le soutien de l'adversaire dans un pays, et éventuellement pour ajouter un soutien ami si le test de soutien est suffisamment réussi.

6.2.2 Chaque carte de stratégie jouée pour les tests de soutien donne deux tests de soutien au joueur en phase, quelle que soit la valeur des opérations de la carte. Les tests de soutien effectués à l'aide des opérations doivent être effectués dans des espaces **différents** (c'est-à-dire qu'il n'y a pas deux tests de soutien consécutifs dans le même espace ; cette restriction ne s'applique pas aux tests de soutien effectués par le biais des événements).

6.2.3 Pour tenter un test de soutien dans un espace, l'espace doit avoir au moins un PS adverse. Le joueur doit résoudre le premier test de soutien avant de déclarer la cible suivante.

6.2.4 Pour résoudre un test de soutien, multiplier le chiffre de stabilité de l'espace cible par deux (x2). Puis lancer un dé, et ajouter la valeur d'OPS de la carte jouée au jet de dé. Modifier encore le jet de dé par :

- +1 pour chaque espace adjacent sous contrôle ami (en comptant le Royaume-Uni et l'Égypte comme étant sous contrôle libéral et l'Empire Ottoman comme étant sous contrôle autoritaire).

- -1 pour chaque espace adjacent contrôlé par l'adversaire (en comptant le Royaume-Uni et l'Égypte comme étant sous contrôle libéral et l'Empire Ottoman comme étant sous contrôle autoritaire).

- Les PS dans l'espace cible lui-même ne modifient en aucune façon le jet de dé.

6.2.5 Si le jet de dé modifié est supérieur au double du chiffre de stabilité, le test de soutien réussit, et le joueur en phase retire de l'espace cible les PS adverses égaux à la différence. S'il n'y a pas assez de PS adverses à retirer, il ajoute des PS amis pour combler la différence (mais **jamais** plus que nécessaire pour le contrôle).

6.3 Course aux armements navals

6.3.1 La piste de course aux armements navals contient deux marqueurs de Marine (un par joueur, Marine britannique appartenant au joueur libéral et Marine allemande appartenant au joueur autoritaire). Ceux-ci sont d'abord placés dans l'espace pré-cuirassé. Les points d'opérations peuvent être dépensés pour tenter d'avancer le marqueur d'un joueur sur la case suivante de la piste. Pour ce faire, lancez un dé et ajoutez la valeur d'opérations de la carte au total.

Modifiez ce total en :

- +1 si la carte jouée est l'événement du joueur.
- +1 s'il s'agit de la deuxième tentative ou d'une tentative ultérieure d'avancer dans la case (c'est-à-dire que le marqueur "*Navy*" est sur sa face +1)
- +1 si c'est le joueur libéral et que "*Amiral Fisher*" est en vigueur.

6.3.2 Si le total est égal ou supérieur au nombre requis pour avancer sur la case suivante (imprimé sur la case), le joueur avance son marqueur "*Navy*" sur la nouvelle case (à moins que le joueur autoritaire n'ait fait une tentative et que les deux marqueurs "*Navy*" soient toujours dans l'espace pré-cuirassé) en le retournant de sa face "+1" si nécessaire. Sinon **(si ce n'est pas déjà fait)** retournez le marqueur "*Navy*" sur sa face "+1" pour indiquer le modificateur de +1 (voir 6.3.1, 2ème point).

REMARQUE : Si un événement déplace un marqueur de Marine, il reste sur sa face courante.

6.3.3 Un joueur ne peut faire qu'une seule tentative régulière de course aux armements navals par tour, bien qu'il puisse se voir accorder des tentatives supplémentaires (en raison de l'espace "C*lasse Helgoland*" sur la piste de course aux armements navals, des cartes stratégiques "*Modèle des deux puissances*" ou

© 2018 Compass Games, LLC

"Bethmann-Hollweg" ou de la carte de stabilité *"Modification du droit maritime"*). Lorsque, selon l'événement *"Modèle des deux puissances"*, un joueur doit faire plusieurs tentatives consécutives, ce sera lors des tours suivants s'il ne reste pas assez de rounds d'action dans ce tour, cependant les tentatives faites par *"Modèle des deux puissances"* comptent dans la limite afin de décider si une tentative ultérieure peut être faite (c'est-à-dire après toutes les tentatives successives obligatoires, aucune autre tentative régulière ne peut être faite pendant ce tour).

6.3.4 Plusieurs événements sur les cartes de stratégie ("*Obligations navales / Loi sur les flottes*", "*Amiral Tirpitz*", "*Lord Fisher*", "*Coopération navale franco-britannique*") permettent à un joueur d'avancer son marqueur "*Navy*" sur la piste de course aux armements navals. De telles cartes peuvent être jouées pour l'événement en plus de toute tentative de course aux armements navals d'un tour donné.

6.3.5 Quand le marqueur "*Navy*" d'un joueur avance sur la case suivante sur la piste de course aux armements navals, le joueur suit les instructions sur la case "Classe de navire" où il vient d'entrer (exception 6.3.8).

6.3.6 Quel que soit le texte sur la carte, l'événement d'une carte jouée comme une tentative de course aux armements navals n'est pas mis en œuvre. La carte est placée dans la défausse.

6.3.7 Si un marqueur "*Navy*" atteint la dernière case de la piste de course aux armements navals, ce joueur ne peut plus faire de tentative de course aux armements navals.

6.3.8 Certaines cartes stratégiques ("*Copenhaguénisation*" et "*Mittel Europa*") peuvent reculer le marqueur de marine allemande sur la piste de course aux armements navals. Si cela se produit et que la "Marque des hautes eaux de la marine allemande" n'est pas encore sur la piste de course aux armements navals, mettez-la sur la piste dans l'espace de la marine allemande occupé avant l'événement.

Remettez la marque des hautes eaux de la marine allemande dans le stock de pions lorsque le marqueur de marine allemand avance au-delà de celui-ci sur la piste de course aux armements navals. Tant que la marque des hautes eaux de la marine allemande se trouve sur la piste de course aux armements navals, traitez-la comme le marqueur de marine allemand dans le but d'attribuer les effets des espaces (par exemple, si le marqueur de marine allemand entre dans un espace qui accorde des PV, le joueur autoritaire ne recevra pas ces PV). Si la marine britannique entre dans un espace sans PV, le joueur libéral ne recevra pas sa capacité spéciale si le marqueur de la marque des hautes eaux de la marine allemande est dans cet espace ou au-delà.

6.3.9 La réduction/augmentation des OPs des cartes de stratégie telles que "*Absolutisme*", "*La marche de l'Histoire*" ou "*Entravé*" se produit avant toute réduction des OPs depuis les cases de la piste de course aux armements navals.

7.0 ÉVENEMENTS

7.1 Règle générale : Si une carte a un événement jouable associé au joueur en phase ou aux deux joueurs, elle peut être jouée comme événement au lieu des opérations. Si c'est le cas, l'événement de la carte prend effet comme indiqué dans le texte de la carte.

7.2 Événements durables : Certaines cartes événement restent en vigueur jusqu'à ce qu'elles soient annulées par un événement ultérieur. Certains événements durent pendant toute la durée de la partie. Lorsque de telles cartes sont jouées comme événements, placez-les sur le bord de la carte, et déplacez leurs marqueurs du stock de pions à l'endroit approprié sur la carte, pour rappeler leurs effets actuels. Les événements durables ont leur titre souligné.

7.3 Événements qui modifient les valeurs d'OPs

7.3.1 Certaines cartes événements modifient la valeur d'opérations des cartes qui suivent. Ces modificateurs doivent être appliqués globalement.

7.3.2 Indépendamment des modificateurs, une carte hors pointage a toujours une valeur minimale d'opération de 1.

7.3.3 Les événements modifiant la valeur d'opérations d'une carte ne s'appliquent qu'à un seul joueur, et ce à toutes fins utiles.

7.4 Événements qui se jouent comme des cartes d'OPs : Si un événement spécifie qu'un joueur peut effectuer des opérations, placer des points de soutien ou effectuer des tests de soutien comme s'il avait joué une carte d'une certaine valeur d'opérations, ces opérations supplémentaires sont traitées comme si une carte avait été jouée pour sa valeur de points d'opérations. Par conséquent, ces opérations sont soumises à toutes les règles de placement des marqueurs de soutien (voir 6.1) et autres événements limitant leur valeur ou leur utilisation.

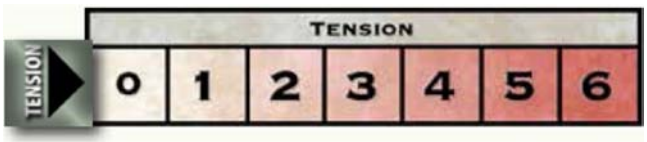
7.5 Événements non jouables : Si un événement devient non-jouable en raison de son annulation ou d'une restriction par une autre carte événement, la carte événement non-jouable peut toujours être utilisée pour sa valeur d'opérations.

8.0 TENSION ET GRANDE GUERRE

"Les lampes s'éteignent dans toute l'Europe, nous ne les reverrons pas allumées de notre vivant"

- Sir Edward Grey

8.1 Piste de tension



8.1.1 La tension mesure la volonté des pays européens d'aller en guerre. Le niveau de tension commence le jeu à son minimum de 0, il peut monter et redescendre en fonction des événements.

8.1.2 La tension ne peut jamais être inférieure à 0, ni supérieure à 6 (supérieure à 3 si "*François Ferdinand*" est en vigueur et que Vienne et Budapest sont sous contrôle autoritaire). Chaque fois qu'un effet de carte le fait passer en dessous de 0 ou au-dessus de 6 (3 si "*François*

Ferdinand" est en vigueur), le joueur dont l'événement a modifié la tension gagne ou perd respectivement 1 PV par point de tension non résolu.

8.2 Piste du statut de la Grande guerre

8.2.1 Le statut de la Grande guerre mesure les différentes alliances formées au cours de cette période, ce qui entraînera finalement l'assassinat de François-Ferdinand et l'escalade du conflit local entre l'Autriche-Hongrie et la Serbie en Première Guerre mondiale.

8.2.2 Au début de la partie, le marqueur "Ligue des trois empereurs" est sur la piste de statut de la Grande guerre. Placez-le dans la case la plus à gauche de la piste.

8.2.3 Chaque fois qu'un nouveau marqueur doit être placé sur la piste de la Grande guerre, placez-le sur la position libre la plus à gauche.

8.2.4 Le modificateur de statut de la Grande guerre est le nombre sur la position la plus à gauche de la piste de la Grande guerre (si toutes les cases sont remplies, il est de 0), potentiellement modifié par -2 si le marqueur "Ligue des trois empereurs" n'a pas été retourné du côté franco-russe ou par +1 si le marqueur "Guerre des Balkans" a été placé sur cette piste.

8.3 Crise

8.3.1 Chaque fois qu'un joueur reçoit l'instruction de faire un jet de "crise", la procédure suivante doit être exécutée avant d'exécuter le reste de l'événement et/ou la dépense des OPs. Toujours exécuter tout le texte précédant l'instruction du jet de crise avant de faire le jet de crise.

Lancez un dé, avec les modificateurs suivants :

- +1 pour chaque point de tension.
- +X pour le modificateur total du statut de la Grande guerre (généralement négatif).

Si le résultat est supérieur à 6, la Grande guerre éclate. Terminez immédiatement la phase d'action, sautez la phase de vérification des cartes gardées et passez à la phase de la Grande guerre (8.4). Sinon, continuez l'exécution de l'événement et le jeu se déroule normalement.

8.3.2 A la fin de chaque pointage (tel qu'indiqué sur les cartes de pointage), faire un jet de crise (tel que défini en 8.3.1).

8.4 La Grande guerre

La Grande guerre sera toujours un conflit entre deux camps, l'**Entente** et les **Puissances centrales**. Si des décisions doivent être prises pour l'un ou l'autre de ces camps, elles sont prises respectivement par le joueur libéral et le joueur autoritaire.

8.4.1 Déterminer les participants : selon les marqueurs d'alliance sur la piste de la Grande guerre (et d'autres événements), certaines puissances participent à la Grande guerre en appartenant à un camp donné :

- L'Allemagne appartient toujours aux puissances centrales.
- La France appartient toujours à l'Entente.
- La Grande-Bretagne fait partie de l'Entente si "*Entente cordiale"* et/ou "*Adoption du plan Schlieffen"* est en vigueur, et elle n'appartient à aucun des camps si "*Splendide isolement"* est en vigueur.
- L'Autriche-Hongrie appartient aux puissances centrales si "*Ligue des trois empereurs"* ou "*Double alliance"* est en vigueur.
- La Russie appartient aux puissances centrales si "*Ligue des trois empereurs"* est en vigueur, à l'Entente si l'alliance franco-russe est en vigueur et n'appartient à aucun des camps si "*Effondrement russe"* est en vigueur.
- Les Balkans appartiennent au même camp que la Russie (Entente si la Russie n'appartient à aucun des deux camps) si *"Guerres des Balkans"* ou *"Guerre civile des Balkans"* sont en vigueur.

8.4.2 Résolution des conflits

Le 'vainqueur' de la Grande guerre (pas le jeu) est résolu.

Déterminez le modificateur de résolution de guerre de chaque joueur. Pour ce faire, vérifiez les marqueurs de la piste de statut de la Grande guerre et tous les marqueurs des quatre cases d'événement situées au-dessus de la piste. Les marqueurs avec un cercle noir dans leur coin supérieur gauche contiennent un nombre qui est un **modificateur de résolution de guerre** pour le joueur autoritaire (nombre jaune) ou le joueur libéral (nombre bleu).

Chaque joueur calcule son modificateur de résolution de guerre (le joueur autoritaire additionne les nombres jaunes, le joueur libéral additionne les nombres bleus).

Chaque joueur lance un dé en appliquant les modificateurs suivants :

- + Modificateur de résolution de guerre du joueur
- +1 si actuellement en tête sur la piste de course aux armements navals.
- +1 si contrôle actuellement l'espace ou les espaces de Constantinople et/ou d'Italie.

Le plus haut résultat gagne la Grande guerre et gagne 4 PV. En cas d'égalité, traitez les deux joueurs comme perdants la Grande guerre.

8.4.3 Pertes de guerre

Si l'Entente a perdu la Grande guerre, suivez la procédure suivante pour chaque région de pointage appartenant à l'un ou l'autre des camps participants :

- Si la région de pointage appartenait à l'Entente, le joueur libéral jette 1d6, puis retire autant de PS des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la région de pointage) que le résultat du dé. Par la suite, le joueur autoritaire lance 1d6 et fait de même. Enfin, le joueur libéral lance 1d6 et fait de même.
- Si la région de pointage appartenait aux puissances centrales, le joueur autoritaire jette 1d6 et gagne autant d'OPs pour placer des PS dans des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la

© 2018 Compass Games, LLC

région de pointage). Par la suite, le joueur libéral jette un 1d6, puis retire autant de PS des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la région de pointage) que le résultat du dé.

- Placez suffisamment de soutien dans les espaces de Constantinople et d'Italie pour un contrôle autoritaire.

Si les puissances centrales ont perdu la Grande guerre, suivez la procédure suivante pour chaque région de pointage appartenant à l'un des camps participants :

- Si la région de pointage appartenait aux puissances centrales, le joueur autoritaire jette 1d6, puis retire autant de PS des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la région de pointage) que le résultat du dé. Par la suite, le libéral, puis le joueur autoritaire, répètent une fois cette procédure.
- Si la région de pointage appartenait à l'Entente, le joueur libéral jette un 1d6 et gagne autant d'OPS pour placer des PS dans des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la région de pointage) que le résultat du dé. Par la suite, le joueur autoritaire jette 1d6, puis retire autant de PS des espaces de la région de pointage (ou des espaces indépendants adjacents à la région de pointage) que le résultat du dé.
- Placez suffisamment de soutien dans les espaces de Constantinople et d'Italie pour un contrôle libéral.

Si les deux camps ont perdu la Grande guerre, n'exécutez que le premier point des deux paragraphes ci-dessus. **Une fois les pertes de guerre résolues, passez au pointage final (8.4.5).**

L'ordre dans lequel les régions sont classées est déterminé par le vainqueur de la Grande guerre. Si les deux camps perdent, l'Entente choisit la première région affectée, puis les joueurs choisissent alternativement.

8.4.4 Mobilisation de guerre (optionnel)

Au lieu d'exécuter les étapes 8.4.2 et 8.4.3, les joueurs peuvent décider au début du jeu d'utiliser les règles optionnelles de "Mobilisation de guerre".

REMARQUE : il s'agit d'un "mini-jeu" supplémentaire en plus des règles normales, et il est conseillé de ne pas utiliser ces règles sauf si les deux joueurs sont à l'aise avec les règles générales.

Participants supplémentaires :

- Si la Russie participe à la guerre, l'Empire ottoman participe également (en appartenant au camp adverse).
- Si "*Triple alliance*" ou "*Perfide Italie*" est en vigueur, l'Italie fait partie respectivement des puissances centrales ou de l'Entente.

Chaque joueur choisit simultanément une carte de mobilisation (à l'exception de *"Guerre sous-marine"*) pour chaque nation participant de son camp.

Dans l'ordre de priorité ascendant (de 0 à 8), révéler les cartes de mobilisation et exécuter tous les effets de mobilisation valides, en vérifiant la validité au moment de l'exécution (par exemple, une carte de mobilisation sélectionnée peut devenir invalide par l'exécution d'une carte de mobilisation de priorité inférieure). Les cartes de priorité égale sont exécutées simultanément.

Une fois que toutes les cartes de mobilisation sont exécutées, passez au pointage final (8.4.5).

EXEMPLE : *Les joueurs ont décidé d'utiliser les règles de mobilisation de guerre pour déterminer le résultat de la Grande guerre. Les pays suivants participent : L'Allemagne et l'Autriche-Hongrie du côté des puissances centrales et la France, les Balkans et l'Italie du côté de l'Entente. "Adoption du plan Schlieffen" est en vigueur. Le joueur autoritaire choisit les cartes de mobilisation pour l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie et le joueur libéral fait de même pour la France, les Balkans et l'Italie. Le joueur autoritaire choisit* "Canons d'août" [3] *et* "Campagne de l'Isonzo" [6]. *Le joueur libéral choisit* "Plan XV" [1], "Guerre de libération (Autriche-Hongrie)" [3] *et* "Neutralité" [1]. *Quand il est prêt, le joueur libéral révèle* "Plan XV" *et* "Neutralité", *en exécutant leurs effets. Par la suite, après avoir sauté [2] puisque les deux joueurs confirment qu'ils n'ont pas de carte de priorité 2, les joueurs révèlent respectivement* "Canons d'août" *et* "Guerre de libération (Autriche-Hongrie)", en *exécutant leurs effets. Enfin, le joueur autoritaire révèle* "Campagne de l'Isonzo" *et résout son effet.*

8.4.5 Pointage final

Comptez toutes les régions qui ont participé à la Grande guerre, puis terminez la partie et déterminez le vainqueur en vous basant sur le côté de la piste de victoire sur lequel se trouve actuellement le marqueur de PV. En cas d'égalité, le joueur dont le camp a gagné la Grande guerre gagne. S'il y a toujours égalité, les deux joueurs perdent. Lorsque vous utilisez les règles optionnelles de Mobilisation de guerre (8.4.4), il n'y a pas de détermination du vainqueur de guerre. Les joueurs utilisant 8.4.4 qui sont à égalité après le pointage final (8.4.5) perdent tous les deux.

9.0 STABILITÉ

Chaque fois que la carte de pointage d'un pays est jouée, un test de stabilité est immédiatement effectué dans ce pays.

Important : Les cartes de pointage doivent être jouées au tour où elles sont distribuées. Si un joueur se retrouve avec une carte de pointage en main à la fin du dernier round d'action d'un tour, il perd la partie.

Chaque joueur a son propre jeu de dix cartes de stabilité. Ces cartes sont ouvertement connues et chaque joueur peut à tout moment (sauf pendant la séquence suivante) inspecter le jeu de stabilité de l'autre joueur.

Un test de stabilité est résolu en suivant cette séquence :

1. Sélection des cartes : chaque joueur choisit une carte parmi les cartes de stabilité disponibles. Certaines cartes et certains effets permettent de choisir des cartes supplémentaires. Cela peut se produire lors d'un test de stabilité si un joueur est autorisé à sélectionner plusieurs cartes. Une fois qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte de stabilité, toutes les cartes de stabilité indisponibles de ce joueur sont à nouveau disponibles.

2. Jouer des cartes : le joueur inactif révèle d'abord sa carte de stabilité et exécute son effet. Par la suite, le joueur actif révèle sa carte de stabilité et exécute son effet. Si l'un des joueurs a sélectionné plus d'une carte de stabilité à l'étape 1, les joueurs jouent à tour de rôle les cartes de stabilité jusqu'à ce que toutes les cartes sélectionnées aient été jouées. Une fois qu'une carte de stabilité a été jouée, elle ne peut plus être utilisée tant que les cartes de stabilité de ce joueur n'ont pas été rafraîchies (par semi-épuisement de la pioche, voir étape 1, ou par le jeu des cartes stratégiques "*Interventionnisme américain*" ou "*Non-interventionnisme américain*").

3. Marquer des points : Enfin, le pays est pointé selon les règles de la section 10, et le marqueur de PV se déplace en conséquence.

4. Faire un jet de crise. Voir 8.3.

REMARQUE : toutes les étapes d'un pointage doivent être terminées avant de vérifier le marqueur de PV pour la victoire automatique.

10.0 MARQUER DES POINTS

Le but du jeu est de marquer des points de victoire (PV). Les points de victoire régionaux sont marqués grâce au soutien des cinq régions de pointage, de leur périphérie et de leurs colonies. Les PV peuvent également être reçus par le biais de certains événements. Chaque région possède sa propre "carte de pointage". Jouer une carte de pointage permet de marquer des points de victoire, en fonction à la fois du niveau de soutien de votre idéologie dans cette région et de sa périphérie et de la stabilité de cette région au moment où la carte est jouée.

Le pointage a lieu dans une région aux moments suivants :

1. Au cours de la dernière étape d'un test de stabilité dans une région
2. Pendant la victoire de fin de partie (10.4.2) pour TOUTES les régions
3. Pendant la "Grande guerre" (8.4.5) pour toutes les régions PARTICIPANTES

10.1 Cartes de pointage

10.1.1 Les termes suivants sont utilisés lors du pointage régional :

PRESENCE : Une idéologie a une présence dans une région si elle contrôle au moins un espace dans cette région.

DOMINATION : Une idéologie obtient la domination d'une région si elle contrôle plus d'espaces dans cette région que son adversaire, et si elle contrôle plus d'espaces d'affrontement dans cette région que son adversaire. Une idéologie doit contrôler au moins un espace de non-affrontement et un espace d'affrontement dans une région afin d'obtenir la domination de cette région.

CONTROLE : Une idéologie a le contrôle d'une région si elle contrôle plus d'espaces dans cette région que son adversaire, et qu'elle contrôle tous les espaces d'affrontement dans cette région.

10.1.2 Si un joueur a atteint la présence, la domination ou le contrôle, il obtient un nombre de PV égal au nombre indiqué sur la carte de pointage du pays pour le **plus haut** des trois niveaux qu'il a atteint.

10.1.3 Chaque joueur marque 1 PV supplémentaire pour chaque espace d'affrontement qu'il contrôle dans la région.

10.1.4 Chaque joueur marque 1 PV supplémentaire pour chaque pays indépendant qu'il contrôle et qui est adjacent à la région.

10.1.5 Chaque joueur fait le total de ses PV, et la différence nette entre les deux scores est indiquée sur la piste des points de victoire.

10.2 Cartes d'événement sans pointage

En jouant certains événements de carte, des points de victoire peuvent être marqués.

10.3 La piste de points de victoire

10.3.1 La piste de points de victoire montre une amplitude de possibilités de score allant de Liberal 20 (Victoire automatique libérale) à Autoritaire -20 (Victoire automatique autoritaire). Au début de la partie, placez le marqueur de PV au centre de la piste, sur la case marquée 0, qui représente le point zéro ou l'équilibre total des deux camps. Cette case doit être comptée comme un espace lorsque les scores des joueurs sont ajustés.

VICTORY POINTS				
-20	-19	-18	-17	-16
-11	-12	-13	-14	-15
-10	-9	-8	-7	-6
-1	-2	-3	-4	-5
0				
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16

© 2018 Compass Games, LLC

10.3.2 Lorsqu'une carte indique que le joueur "gagne" un point de victoire, cela signifie que le marqueur de PV est déplacé d'autant de cases en faveur de ce joueur, c'est-à-dire que si le marqueur de PV est sur la case 10 (victoire libérale) et que le joueur autoritaire gagne 2 PV, il est déplacé sur la case 8 de la piste des PV.

10.3.3 Si les deux joueurs gagnent des points de victoire à partir de la même carte ou du même jeu d'événement, appliquer uniquement la différence de points de victoire attribués.

10.3.4 A la fin du pointage, faire un jet de crise (8.3)

10.4 VICTOIRE

10.4.1 Victoire automatique. Il y a plusieurs façons d'obtenir une victoire automatique dans *Europe in Turmoil* :

- Dès qu'un joueur atteint un score de 20 PV, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur. REMARQUE : Tous les gains de PV (pour les deux joueurs) qui sont marqués pendant un événement ou une carte de pointage doivent être appliqués avant de déterminer la victoire automatique.

- Si le joueur libéral contrôle l'Allemagne, il gagne lorsque la carte de pointage de l'Allemagne est jouée.

- La Grande guerre. (Voir 8.4)

- Carte gardée non-autorisée : si un joueur a une carte de pointage dans sa main à l'étape de vérification des cartes gardées d'un tour, ce joueur perd et son adversaire est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs détiennent des cartes de pointage, la partie est considérée comme nulle.

10.4.2 Victoire de fin de partie. Si aucun des deux camps n'a remporté de victoire d'aucune sorte à la fin du tour 10, alors chaque région est notée comme si sa carte de pointage régionale venait d'être jouée (ces nouveaux PV sont ajoutés au score actuel). Aucun test de stabilité n'est effectué ni aucun jet de crise. Le pointage de chaque région doit être calculé avant de déterminer la victoire finale. Atteindre 20 PV n'entraîne pas de victoire automatique pendant le pointage à la fin du tour 10 ; Cependant, le contrôle de l'Allemagne accorde la victoire automatique au libéral, quel que soit le score obtenu par ailleurs. Une fois que toutes les régions ont été pointées, la victoire revient au joueur qui a accumulé le plus de PV. Si le marqueur de PV est sur un chiffre positif, le libéral gagne ; si le marqueur de PV est sur un chiffre négatif, l'autoritaire gagne. Si le marqueur de PV est sur zéro, la partie se termine par un match nul.

11.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Europe in Turmoil doit sa genèse à mon épouse. Après avoir terminé une autre partie de *1989 : L'aube de la liberté*, elle me dit : "J'ai bien aimé, mais y-a-t-il d'autres jeux comme ça ?". J'ai dû lui avouer que je ne connaissais pas vraiment d'autre jeu comme celui-ci en dehors de *1960* et *Twilight Struggle*. J'ai pris l'initiative de concevoir "un jeu comme ça".

Je me suis mis à penser à des périodes comme celles-ci - non pas à un conflit militaire en soi, mais à une accumulation de conflits à l'horizon. J'ai brièvement envisagé de faire un jeu sur la guerre du Péloponnèse lorsque j'ai découvert la *Belle Époque*, plus précisément les quinze premières années du XXe siècle.

Une date de départ approximative de la période historique simulée dans ce jeu est environ 1900, bien qu'il s'agisse d'une date "flexible". Le jeu commence à la fin de l'époque victorienne. La reine Victoria est déjà morte ou le sera bientôt. La guerre des Boers est terminée (ou du moins a déjà commencé). Guillaume II est kaiser et a "abandonné le pilote". Si, techniquement, la ligue des trois empereurs n'est plus en vigueur, l'alliance franco-russe (et certainement l'entente cordiale) n'est pas encore une alliance militaire fonctionnelle, même si les tensions franco-britanniques concernant l'Afrique du nord (et l'incident de Fashoda) sont déjà derrière nous. La Russie sera bientôt en guerre contre le Japon. Les principaux événements de cette époque sont l'*entente cordiale, la révolution de 1905, la guerre russo-japonaise, l'amiral Fisher,* etc. Au-delà de ça, le jeu entrera dans deux autres époques, chacune portant le nom d'un autre monarque britannique. L'époque édouardienne se déroule à peu près au cours de la première décennie du XXe siècle et comprend des cartes telles que le *vicomte Grey, Winston Churchill, Enver Pasha, Deuxième Douma dissoute, Adoption du plan Schlieffen,* etc. L'époque finale, celle géorgienne, n'est souvent pas atteinte (lors des parties où la Grande guerre éclate tôt) et contient des événements de la deuxième décennie du XXe siècle, mais aussi des événements "historiques alternatifs" au cas où aucune (ou une fin) Grande guerre n'éclaterait. Les cartes historiques de l'époque géorgienne sont des cartes telles que *Gavrilo Princip, les guerres des Balkans, l'expansion de l'armée allemande, la réforme agraire de Stolypin*, tandis que les cartes anhistoriques sont des cartes comme *Yougoslavie, Effondrement russe, Guerre préventive,* etc. Bien que ces monarques britanniques n'aient pas *incarné l*'époque où ils régnaient, à mon avis, ils *marquent* certainement trois périodes différentes. Évidemment, leur mort n'a pas eu une signification énorme, mais leur mort correspond à la fin d'époques significatives de cette période. Les dernières années de l'ère victorienne marquent le début du règne wilhelmite sur l'Allemagne et la fin de la *Realpolitik* bismarckienne. L'ère édouardienne marque le début de la course aux cuirassés et une détérioration des relations entre l'Allemagne et la Grande-Bretagne et un certain "rapprochement" entre l'Angleterre, la France et la Russie (la Russie subissant entre-temps une révolution et une certaine démocratisation du régime tsariste). Et avec le décès d'Édouard VII (non sans raison le sujet du premier chapitre des *Canons d'août de* Barbara Tuchman*)* le rythme semble s'accélérer un peu en Europe avec les guerres des Balkans, les crises marocaines, ...

Que ces périodes de temps correspondent bien à 3-4-3 tours dans le cadre de mon jeu est évidemment soit une belle coïncidence, soit le résultat d'un peu de planification de ma part, mais il y a *quelques* raisons historiques derrière ce choix.

En jouant à *Europe in Turmoil*, les joueurs incarnent des idéologies, pas des états-nations, et le jeu se concentre sur les divisions au sein des nations elles-mêmes. J'ai souvent entendu dire : "C'est un jeu à sept joueurs. On ne peut pas faire un jeu à deux joueurs sur cette époque de la politique européenne, c'était trop divisé." Et ils ont raison - en fait, même ces sept factions ne sont pas assez monolithiques. Il est difficile de mettre les officiers de l'armée catholique française qui ont sauté des promotions à cause de l'*affaire des fiches* dans la même faction que le ministre de la guerre anticlérical qui les a fait passer, ou de mettre l'archiduc François-Ferdinand dans la même faction que les officiers régimentaires qu'il avait censurés pour parler hongrois entre eux, alors que c'était la langue régimentaire officielle. Suivant cette logique, il faudrait sûrement plus de 40 joueurs pour un bon jeu politique sur l'Europe d'avant la Première Guerre mondiale si vous voulez représenter fidèlement tous ces groupes. Au lieu de cela, dans *Europe in Turmoil*, j'ai essayé de concevoir un jeu à deux joueurs où l'événement de l'époque se déroule fidèlement, même si les joueurs eux-mêmes ne représentent pas un seul acteur.

Une critique souvent entendue à propos des wargames est qu'il est souvent difficile de savoir QUI sont les joueurs. Dans un jeu de la Seconde Guerre mondiale, êtes-vous Hitler ? OKW ? OKH ? le commandement d'un groupe d'armées ? le commandement de l'armée ? du corps ? Souvent, il s'agit d'un mélange de tout ce qui précède, sans que le jeu (essaie) de le communiquer aux joueurs. Ce n'est pas le cas dans *Europe in Turmoil*. Ce que vous êtes est clair - les acteurs représentent des idéologies. A QUI, la carte de ces idéologies peut parfois être confuse et, bien sûr, les joueurs ne sont pas monolithiques. Ce n'est pas nécessaire. L'action de VOUS, le joueur, fera en sorte que les événements se déroulent d'une manière plus ou moins historique. VOUS, le joueur, représentez des factions et des divisions dans chacune des nations d'Europe, des failles qui s'étendent directement au milieu des pays sur la carte.

En France, vous représentez le clivage entre clérical et anticlérical, monarchiste et républicain, bonapartiste et pacifiste, colonial et anticolonial, antisémite et dreyfusard.

En Allemagne, vous représentez le militarisme, le prussianisme, le pangermanisme contre le libéralisme, le parlementarisme, ...

En Autriche-Hongrie, le fossé est plus physique : vous représentez le centre des Habsbourg contre le nationalisme, en particulier la Hongrie, mais aussi les Slaves dans les terres de la couronne méridionale.

Dans les Balkans, il s'agit des forces centrifuges contre les forces centripètes, YOUGO-slavie contre l'indépendance contre le pouvoir ottoman, orthodoxes contre catholiques contre musulmans.

En Russie, c'est le tsarisme contre les sociaux-révolutionnaires, l'empire contre le nationalisme.

S'il est vrai que les sociaux-révolutionnaires en Russie n'ont pas grand-chose à voir avec les bosniaques d'Autriche-Hongrie en quête d'indépendance, le fait que leurs actions soient contrôlées par le même acteur permet un compte rendu historique de l'époque (ou au moins une simulation historique de l'époque).

Comment ça se passe dans le jeu ? Les joueurs tentent de contrôler les cinq régions de pointage (France, Allemagne, Autriche-Hongrie, Russie et Balkans) avec leur idéologie. Le jeu des cartes de pointage affectera le score, ce qui, en fin de compte, donne une idée de l'idéologie qui a le mieux réussi à "passer le mot" dans toute l'Europe.

Lorsque la Grande guerre éclatera, cependant, il s'avérera que ces idéologies ne sont pas les facteurs décisifs pour savoir qui combat pour quel camp (comme elles ne l'ont pas fait historiquement, à la grande surprise des travailleurs qui s'attendaient à ce que les grèves générales paneuropéennes envisagées par la deuxième internationale éclatent et arrêtent les opérations de mobilisation). Ce problème (comment avoir deux camps de joueurs dans chaque pays tout en ayant une fin de partie opposant des pays les uns contre les autres) a été un casse-tête majeur lors de la conception, mais je pense que la fin est une approche réaliste et historique. Le plateau lui-même reflète le fait que les joueurs sont des idéologies en utilisant un système hybride de connexions point à point. Alors que la plupart des espaces du plateau ont une connexion géographique, le système utilisé est plus philosophique et politique qu'un système "d'hommes sur la carte". La proximité sur la carte indique que les espaces concernés étaient des "compagnons de voyage" ou du moins qu'il y avait une influence entre les deux espaces. La proximité a deux effets dans le jeu, d'abord votre influence ne peut augmenter qu'aux endroits adjacents à ceux où vous êtes déjà présent et ensuite lorsque vous essayez de faire un "test de soutien" (par exemple une grande protestation, peut-être une petite guerre dans les Balkans, ou un grand événement comme l'affaire Dreyfus), un espace est affecté mais le contrôle sur ses espaces adjacents est utilisé comme modificateur. À titre d'exemple, jetons un coup d'œil à la région de pointage française sur le plateau. Alors que de nombreux espaces français sont des lieux géographiques, les trois espaces interconnectés appelés "Écrivains français", "Forces armées françaises" et "Église catholique française" font partie des cases les moins géographiques et les plus sociologiquement présentes. Le fait que l'espace de l'Église soit relié aux deux autres espaces nommés signifie l'influence significative de l'Église catholique sur l'intelligentsia (par la censure ou les mœurs sociales) et sur l'armée. Quelque chose qui arrive à l'Église catholique française (par exemple, la laïcité telle qu'exprimée dans la loi française de 1905 sur la séparation de l'Église et de l'État) supprimera cette influence, et donc ces espaces deviennent un peu plus faciles à influencer pour le joueur libéral. Un exemple similaire est celui de la région de pointage de la Russie, où le lien principal avec la région de pointage des Balkans passe par l'espace de l'Église orthodoxe. Des systèmes de croyances similaires, en plus de l'espoir tsariste de conquérir Constantinople et de fonder une "troisième Rome", sont exprimés par des liens entre ces régions de pointage. Bien sûr, de simples connexions géographiques ont également été pensées. L'espace "Forces armées françaises" se connecte à "Armée impériale allemande" parce que c'est ce à quoi ont abouti quarante ans de traumatisme après la guerre franco-prussienne et la perte de l'Alsace-Lorraine. Les "Colonies françaises" se situent quelque part autour de Marseille car c'est ce qui a le plus de sens lorsqu'il s'agit de la Tunisie, du Maroc, de l'Algérie, etc. On peut supposer que les niçois (avant l'unification italienne, une partie du Piémont-Sardaigne) étaient plus

© 2018 Compass Games, LLC

"connectés" à l'Italie que les parisiens. La France étant devenue extrêmement centralisée sous la IIIe République, chaque espace français est relié à Paris, cela n'a de sens que d'un point de vue politique. Il en va de même pour Guillaume II en Allemagne (et de l'isolement du tsar en Russie, qui n'est accessible que par les espaces gouvernementaux et militaires).

La course aux armements navals, bien que basée sur la course spatiale de *Twilight Struggle*, est tout à fait différente par l'espace central qu'elle occupe dans le jeu. C'est une vraie course dans la mesure où les joueurs ne peuvent pas vraiment se permettre de prendre du retard, avec notamment l'espace *Nassau* et *Colossus* sur la piste qui donne des avantages éreintants au joueur qui le détient. Historiquement, la course aux armements navals était le plus grand fossé entre le Royaume-Uni et l'Allemagne et un symbole de la volonté de l'Allemagne wilhelmite de prendre à la Grande-Bretagne sa place au soleil. Tout en servant mécaniquement encore de moyen pour se débarrasser des cartes de stratégie ennemies, c'est plus qu'une soupape d'échappement - parfois vous devrez faire de vrais sacrifices pour assurer la parité navale.

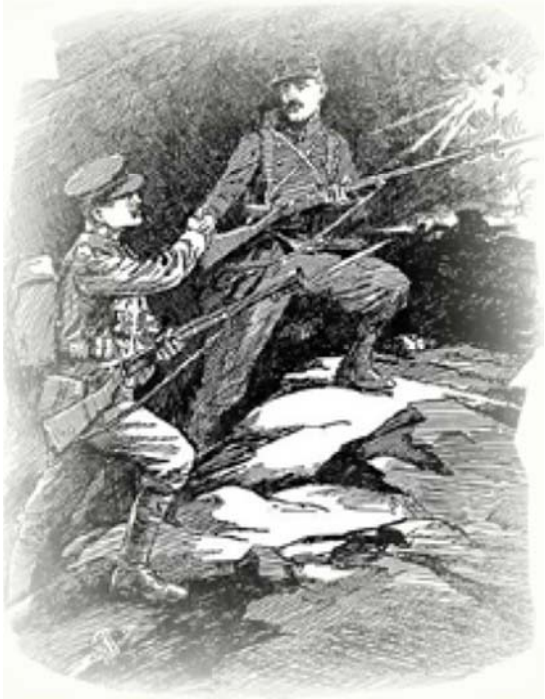
La mécanique de la Grande guerre est en quelque sorte basée sur la carte *Wargames* de *Twilight Struggle*, une carte avec laquelle j'ai une relation d'amour-haine. J'aime l'idée d'un coupe-circuit dans le jeu et je préfère certainement les fins de partie incertaines plutôt que le jeu apocalyptique du "dernier tour". La carte *Wargames* elle-même est bien trop déterministe à mon goût, cependant. Compte tenu du climat politique de l'époque, j'ai préféré une mécanique axée sur les nombreuses crises de l'époque, permettant à la Grande guerre d'éclater aussi bien au Maroc que dans les Balkans, au travers des luttes internes en Russie ou encore par la course aux armements navals.

Les troubles (tant à l'intérieur des nations qu'entre les nations) étant limités et les empires d'Europe centrale alliés les uns aux autres, les chances que la Grande guerre éclate au début du jeu sont limitées. Plus l'Europe se divise en deux "blocs", plus les acteurs doivent décider s'il est dans leur intérêt d'accroître les troubles ou de forcer les jets de crise. Une fois que la Grande guerre éclate, l'attention passe des "idéologies" aux blocs d'alliance. Le nationalisme finit par l'emporter sur les idéologies ; alors que l'Internationale socialiste avait planifié des grèves massives et paneuropéennes à l'occasion de l'éclatement d'une guerre, ces plans ont échoué une fois que les ouvriers patriotiques se sont mobilisés plutôt que de protester.

J'espère que vous apprécierez cette simulation et que vous vous souviendrez de ce qu'a dit Bismarck : "La *prochaine grande guerre européenne sortira probablement d'une foutue bêtise dans les Balkans.*"

Kris

Louvain, Belgique, Mars 2018



12.0 NOTES SUR LES CARTES

AMIRAL VON TIRPITZ (N°1) : L'architecte de la flotte allemande de cuirassés, Alfred von Tirpitz a été la force motrice derrière l'expansion navale allemande à la fin du XIXe et au début du XXe siècle. Concentré sur la création d'une "flotte vivante" pour mettre l'Allemagne sur la scène internationale, von Tirpitz s'attendait à ce que la Royal Navy britannique refuse de prendre le risque d'une domination navale pour arrêter la flotte allemande en pleine expansion. Bien que les plans d'expansion navale aient été conçus pour plaire au Kaiser Guillaume, plutôt que de forcer les britanniques à coopérer contre leur gré, ils les ont plutôt retournés contre l'Allemagne, forçant l'amirauté britannique à augmenter sa flotte à un coût auparavant jugé inacceptable par le gouvernement et obligeant le *Foreign Office* britannique à étendre ses réseaux auprès des autres grandes puissances pour des alliances, mettant ainsi fin à l'isolement que les plans d'expansion navale étaient supposés exploiter au niveau mondial.

LAÏCITE DE L'ÉTAT EN FRANCE (N°2) : La loi française sur la séparation de l'Église et de l'État (1905) promulguée par le gouvernement de gauche de Combes a établi la laïcité de l'État en France, assuré la neutralité de l'État, la liberté de l'exercice religieux et supprimé les pouvoirs publics liés à l'Église, brisant le pouvoir de l'Église catholique sur une grande partie de la société française.

DEUXIEME INTERNATIONALE (N°3) : Une organisation de partis socialistes et travaillistes dédiée à la lutte mondiale de la classe ouvrière. Basée à Bruxelles, certaines de ses réalisations et legs durables sont la journée internationale des travailleurs (célébrée le 1er mai) et la journée internationale de la femme (célébrée le 8 mars). Dans l'espoir d'empêcher la guerre entre les nations par des grèves ouvrières internationales, la *deuxième internationale* se dissout en 1916 lorsque le ***patriotisme/ nationalisme (n° 85)*** et le militarisme s'avèrent les plus forts.

FRANZ FERDINAND (N°4) : L'héritier présumé du trône austro-hongrois après le suicide de son cousin Rodolphe et membre dirigeant du parti autrichien pour la paix. Tout en s'opposant au nationalisme hongrois, il prônait une plus grande autonomie pour les peuples slaves du sud de l'Autriche-Hongrie et mettait en garde contre un conflit dans les Balkans, craignant que la Maison des Habsbourg ne se dresse contre l'Empire russe au gré des deux empires. Son assassinat par ***Gavrilo Princip (n° 83)*** a précipité la déclaration de guerre de l'Autriche-Hongrie contre la Serbie et déclenché la Grande guerre.

L'AFFAIRE DREYFUS (N°5) : Ce scandale politique a divisé la Troisième République française au cours de la dernière décennie du XIXe siècle et de la première décennie du XXe siècle en "dreyfusards" anticléricaux, républicains et "antidreyfusards" pro-armée, catholiques, antisémites et conservateurs. Un officier français de l'armée juive, Alfred Dreyfus, a été accusé et reconnu coupable de trahison et condamné à la prison à vie pour avoir partagé des secrets militaires français avec l'Allemagne. Les preuves de son innocence et de la culpabilité de ***Ferdinand Esterházy (n° 37)*** ont d'abord été supprimées par des militaires de haut rang, mais elles ont finalement abouti au procès de ce commandant français, l'acquittant à l'unanimité au moyen de faux documents et incitant l'armée française à porter de nouvelles charges contre Dreyfus. L'activisme ultérieur d'une partie de l'***Intelligentsia*** française ***(Stabilité n°5)*** comme Émile Zola dans sa lettre ouverte "J'accuse" a conduit le gouvernement français à rouvrir l'affaire et à renvoyer Dreyfus de l'île du diable en France pour un nouveau procès, qui a abouti à une autre condamnation, mais Dreyfus a été par la suite gracié et ***réhabilité (n°41)***.

POINTAGE FRANCE (N°6) : Isolée en Europe après la chute du second empire, la troisième république française a retrouvé sa position internationale après la destitution de von Bismarck comme chancelier de Prusse. Bien que l'affaire de Fashoda montre une certaine rivalité entre la France et le Royaume-Uni pour les colonies africaines, la France finira par être au cœur de l'Entente, le bloc militaire composé en outre du Royaume-Uni et de la Russie.

POINTAGE AUTRICHE-HONGRIE (N°7) : Au tournant du siècle, la double monarchie d'Autriche et de Hongrie était désespérément divisée. Régis par deux gouvernements différents et conservant deux parlements distincts, seules certaines responsabilités telles que les finances, l'armée et la politique étrangère étaient exercées conjointement. Les relations entre les deux parties de la double monarchie se détérioraient tous les dix ans lors de la renégociation du compromis austro-hongrois qui réglait les arrangements tarifaires extérieurs et les contributions financières au trésor public. De plus, les questions linguistiques liées à l'éducation, au processus en cours de ***Magyarisation (n°12)*** et à la langue utilisée pour commander les unités militaires hongroises ont conduit à l'avènement des nationalistes hongrois au pouvoir en 1906.

POINTAGE RUSSIE (N°8) : Après la mort d'Alexandre III, la Russie est dirigée par Nicolas II, dont la seule ambition est de préserver intacte la monarchie absolue qu'il a héritée de son père. Incapable de gouverner et sans instruction politique, Nicolas n'a pas su relever les défis intérieurs et extérieurs qui se posaient à la Russie et qui allaient finalement conduire aux révolutions de 1917.

GUERRE RUSSO-JAPONAISE (N°9) : Combattue entre les empires russe et japonais entre 1904 et 1905 pour la domination de la Mandchourie et du Liaodong, cette guerre a mené à une défaite russe, transformant l'équilibre du pouvoir en Asie orientale. Comme le Tsar Nicolas II avait soutenu l'aventure, ce fut une grande perte de prestige pour la maison impériale des Romanov, l'armée russe et son gouvernement, attisant les étincelles de dissidence de la ***Révolution de 1905 (n°78)***.

ENTENTE CORDIALE (N°10) : La France, se sentant menacée par la puissance militaire allemande, pleine du désir de venger 1870 et de réparer la perte de l'Alsace-Lorraine et la Grande-Bretagne, se sentant menacée par la puissance navale allemande, s'unissent en une alliance franco-britannique, enterrant les souvenirs de mille ans de rivalités.

INVESTISSEMENTS ETRANGERS (N°11) : À la fin du XIXe siècle, les pays d'Europe centrale et orientale ont facilité les investissements étrangers - principalement de la France, de l'Allemagne et de la Grande-Bretagne - dans des entreprises industrielles, des travaux publics et des programmes d'infrastructure en éliminant les obstacles existants et en offrant des incitations aux investissements.

MAGYARISATION (N°12) : Malgré la loi sur les nationalités hongroises de 1868 qui garantissait à tous les citoyens hongrois qu'il n'y aurait pas de différence entre eux puisqu'ils constituaient une nation hongroise "unique... indivisible", au début du XXe siècle, l'appareil d'État, les affaires et la vie sociale étaient entièrement en langue hongroise. L'urbanisation et l'industrialisation, en particulier dans le centre de la Hongrie, ont conduit à cette magyarisation, processus par lequel les non-hongrois ont adopté la culture et la langue hongroises, sous la contrainte du nationalisme qui se manifeste par l'assimilation linguistique et culturelle.

TRADITIONALISME (N°13) : Les droits de vote universels obtenus grâce aux mouvements urbains libéraux et sociaux progressistes permettent ironiquement aux populations rurales traditionalistes d'utiliser leurs votes pour maintenir le ***statu quo (n°31)*** de la bourgeoisie et permettre aux ***traditionalistes de prendre le pouvoir (n°54)***.

FONDATION DU PARTI RADICAL (N°14) : Aujourd'hui encore, le parti radical est le plus ancien parti politique actif en France. Fondés à l'origine en 1901 sur la gauche de l'échiquier politique, les radicaux se sont déplacés vers le centre politique après la fondation de l'Internationale des travailleurs (SFIO) en 1905. Dans les premières années, associés au sein d'une coalition de "bloc de gauche", ils ont soutenu Émile Combes dans son anticléricalisme, qui a culminé avec la ***laïcité de l'État en France (n°2)***. ***Georges Clemenceau (n°76),*** membre du parti radical, dirigea le cabinet qui introduisit l'impôt sur le revenu et les pensions

© 2018 Compass Games, LLC

des travailleurs, et dirigea finalement celui qui gagna la Grande guerre et représenta la France lors des pourparlers de paix qui suivirent.

LORD FISHER (N°15) : Principal innovateur de la marine royale britannique au cours des premières décennies du XXe siècle, Lord Fisher, dans son rôle de premier lord de la marine, ordonna la construction du cuirassé HMS, donnant ainsi le coup d'envoi de la course aux armements navals avec l'Allemagne. Retiré de l'Amirauté en 1911, il reviendra comme premier lord de la marine en novembre 1914.

ENTRAVE (N°16) : Lorsque les partis divisés s'arrachent de leur parti mère pour des raisons de principe, les élections donneront de plus en plus de résultats ingouvernables et entraveront le processus politique.

ALLIANCE DES HUIT NATIONS (N°17) Bien que de plus en plus divisée en Europe sur diverses questions européennes et africaines, les grandes puissances mondiales ont réussi à coopérer assez longtemps pour réprimer la révolte des boxers à Qing, en Chine, lorsque les légations internationales à Beijing ont été mises en danger. Les huit pays concernés étaient le Japon, la Russie, la Grande-Bretagne, la France, les États-Unis, l'Allemagne, l'Italie et l'Autriche-Hongrie.

BERNHARD VON BÜLOW (N°18) : Chancelier de l'empire allemand et premier ministre de Prusse de 1900 à 1909. Il défend la politique étrangère allemande et combat ce qu'il appelle "l'encerclement" de l'Allemagne. Démissionné après avoir échoué à obtenir des fonds pour la construction navale, il prit sa retraite dans sa villa à Rome. Il fut remplacé comme chancelier par Theobald ***Von Bethmann-Hollweg (n°74)***, dont les tentatives pour parvenir à un accord avec la Grande-Bretagne furent paralysées par l'opposition de l'amiral Von Tirpitz. Il resta chancelier jusqu'en 1917, bien qu'alors au pouvoir largement éclipsé par le duumvirat militaire de Hindenburg-Ludendorff.

UNION DE LIBERATION (N°19) : Le premier grand groupe politique libéral en Russie. Fondée à Saint-Pétersbourg en 1904 pour transformer la Russie en une monarchie constitutionnelle, la classe moyenne a rapidement éclipsé sa noble composition initiale. Si l'Union n'a jamais réalisé sa stratégie en trois points, son exemple a rapidement été suivi par d'autres groupes politiques libéraux qui réclamaient une constitution, leurs revendications ouvrant la voie à la Constitution de 1906.

BONAPARTISME/MONARCHISME (N°20) : Les deux terreurs de la troisième république. La république de plus en plus faible craignit toujours un coup d'état militaire de la part de généraux populaires comme le revanchiste Boulanger ou un retour de la monarchie, sous la forme du prétendant orléaniste Philippe, duc d'Orléans.

REGLE OPTIONNELLE :

RESTAURATION DE LA MONARCHIE FRANÇAISE

Si à cause du test de soutien causé par le texte de l'événement de la carte de stratégie Bonapartisme/Monarchisme ci-dessus, l'espace de Paris passe sous contrôle autoritaire, pour le reste du jeu, traitez Paris comme un espace de monarque (au lieu d'un espace de gouvernement, pas en plus de ce type). Placez le marqueur "Monarchie Restaurée" pour couvrir l'icône du gouvernement sur l'espace de Paris. Lorsque vous utilisez cette règle, la carte de stabilité "Dirigeant absolutiste" ne compte pas Paris sauf si c'est un espace de monarque.

ESPRIT PRUSSIEN (N°. 21) : La plus grande et la plus puissante des nombreuses principautés et royaumes formant l'empire allemand fondé en 1870, la Prusse dominait l'État allemand et son premier ministre était également chancelier de l'empire.

MOUVEMENTS SOCIALISTES (N° 22) : Avec l'enracinement des idées de Marx et d'Engels, des mouvements socialistes surgissent dans toute l'Europe et aux États-Unis, tels que les anarchistes bakounistes, les syndicalistes proudhonistes, la société anglaise Fabian et les réformistes en Allemagne, ce qui aboutit finalement à des tentatives de mondialisation de leur influence dans des projets comme la première et la deuxième Internationales. Sur la photo, Karl Liebknecht, l'un des dirigeants du soulèvement spartakiste raté de 1919 en Allemagne.

TROISIEME MINISTERE /OKHRANA (N°23) : La police secrète de la Russie tsariste et le précurseur du NKVD, du KGB et du FSB. Après l'assassinat du tsar Alexandre II en 1881, l'un de leurs principaux objectifs était de prévenir une autre calamité de ce genre en poursuivant sans relâche des anarchistes tels que Pjotr Kropotkin, Vera Figner, German Lopatin, etc.

REPRESSION TSARISTE (N° 24) : Souverain autocratique convaincu de son devoir divin de régner sur son peuple, Nicolas II n'a pas hésité à exiler un grand nombre de ses sujets vers des avant-postes éloignés de son immense royaume.

HERITAGE DE BISMARCK (N°25) : Après avoir assuré la création d'un empire allemand après la guerre franco-prussienne de 1870, le chancelier von Bismarck a créé un système d'alliances pour empêcher une guerre future, d'isoler la France et de prévenir le revanchisme envers les provinces perdues d'***Alsace-Lorraine (n°77)***. La première de ces alliances fut la ***Double alliance (n°27)***, une alliance défensive entre l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie, négociée à l'origine comme sécurité contre une agression russe. Pour éviter que les enchevêtrements balkaniques ne provoquent une guerre en Europe centrale, Bismarck négocie l'adhésion de la Russie aux deux empires, formant le Dreikaiserbund (Ligue des trois empereurs). En 1882, après avoir échoué à sécuriser une colonie tunisienne, l'Italie rejoint la double alliance, ce qui conduit à la formation de la ***Triple alliance (n°68)***. Quand, en 1887, la ligue s'effondra en raison d'intérêts concurrents dans les Balkans entre l'Autriche et la

Russie, von Bismarck négocia un traité de réassurance pour préserver les relations germano-russes. Après que le gouvernement allemand de Guillaume II laissa expirer le renouvellement de ce traité, la Russie n'eut pas d'autre choix que de rechercher un rapprochement avec la France, ce qui aboutit à l'***alliance franco-russe (n°26)***. Quand la guerre éclate en 1914, La ***perfide Italie (n°94)*** refusera de rejoindre les puissances centrales et finira par se ranger du côté de l'entente.

ALLIANCE FRANCO-RUSSE (N° 26) : Voir la carte n°25.

LA DOUBLE ALLIANCE (N°27) : Voir la carte n°25.

LUTTE POUR L'AFRIQUE (N°28) : Pendant la période du nouvel impérialisme (1881-1914), les puissances européennes se sont divisées les parties de l'Afrique qui n'étaient pas encore colonisées, au début de la Grande guerre ne laissant que l'Abyssinie, l'État derviche et le Libéria indépendants.

MODELE DES DEUX PUISSANCES (N°29) : Après 1815 et jusqu'aux dernières décennies du XIXe siècle, aucune grande puissance n'a vraiment contesté la domination navale britannique sur les océans du globe. Une fois que la France, ancienne rivale, et que l'Allemagne impériale et le Japon, nouveaux venus, ont commencé à augmenter leurs effectifs navals, le Royaume-Uni a réagi en adoptant formellement le "modèle des deux puissances". Le *Naval Defense Act* de 1889 a lancé un vaste programme de construction navale pour créer une marine royale aussi forte que les deux plus grandes marines du monde réunies.

TRADITION MILITAIRE (N° 30) : Alors que la fonction politique ou l'emploi privé l'emportait sur le service militaire pour les élites des démocraties occidentales de l'Angleterre et de la France, les traditions militaires des élites prussiennes, autrichiennes et russes étaient toujours valables au début du XXe siècle.

STATU QUO (N°31) : Voir carte n°13.

COPENHAGUENISATION (N°32) : Craignant le développement de la marine allemande et ses capacités croissantes à contester la supériorité de la Royal Navy, l'amiral Fisher proposa à plusieurs reprises de détruire la flotte de Kiel par une attaque surprise. Du nom de l'attaque préventive lancée par l'amiral Gambier contre la marine danoise en 1807.

MODERNISME (N°33) : Les artistes ont commencé l'art expérimental en opposition au soutien du Kaiser Guillaume à l'art traditionnel, ***art parrainé par le gouvernement (n° 34)***, ce qui incita Guillaume à répondre que "l'art qui transgresse les lois et les limites fixées par moi ne peut plus être appelé art".

ART PARRAINE PAR LE GOUVERNEMENT (N°34) : Voir la carte n°33.

ABSOLUTISME (N°35) : Au tournant du siècle, trois des plus grandes puissances européennes vivaient encore sous la domination absolutiste : L'Allemagne, la double monarchie d'Autriche-Hongrie et la Russie tsariste. L'***Autorité centrale (n° 73)***, concentrée sous le monarque de ces pays et sur Paris sous la troisième république française, assura le contrôle du gouvernement y compris sur des territoires éloignés.

MARCHE DE L'HISTOIRE (N°36) : Alors que Marx lui-même affirmait que ses théories sur le matérialisme historique n'étaient pas des outils pour prédire l'avenir, mais plutôt des études concrètes de l'Europe contemporaine, beaucoup de ses disciples y voyaient encore une prophétie pour la victoire finale du communisme sur le capitalisme et agissaient en conséquence.

FERDINAND ESTERHAZY (N°37) : Voir carte n°5.

KULTURKAMPF (N°38) : Alors que le libéralisme à venir s'opposait à l'Église catholique réactionnaire sur la place de la religion dans la politique moderne, les campagnes de sécularisation et la politisation de la religion conduisent à la fondation de partis démocrates chrétiens conservateurs qui finiront par dominer la politique européenne pendant une bonne partie du XXe siècle.

SPIRITISME ET MYSTICISME (N°39) : En tant que mécanisme de défense contre la rationalisation croissante de la société européenne, les spiritualistes et les mystiques étaient les bienvenus dans les grands salons de la haute société. Après les atrocités de la Grande guerre, l'obsession européenne pour le mysticisme s'estompera. Sur la photo, Grigori Raspoutine, qui exerça beaucoup de pouvoir à la cour de Russie grâce à son influence auprès de la tsarine et du tsarévitch.

INDECISION (N°40) : Sous la domination absolutiste, la décision sur la guerre et la paix semble appartenir à une seule personne - le monarque - dont l'indécision pourrait modifier le cours de l'histoire. En réalité, le cauchemar du calendrier et la bureaucratie de la mobilisation ferroviaire pourraient prévenir la décision d'un monarque, comme l'illustrent les protestations réussies du chef d'état-major général allemand von Moltke contre la demande du Kaiser de limiter l'attaque d'août 1914 à la Russie sur la base des offres britanniques garantissant la neutralité française.

REHABILITATION DE DREYFUS (N°41) *:* Voir carte n°5.

LE KAISER INTERVIENT (N°42) : L'empereur Guillaume II était l'un des hommes les plus puissants de l'Europe de son temps, ayant carte blanche pour gouverner dans une Allemagne peuplée de généraux loyaux et de politiciens soumis. Les interventions du kaiser dans la politique étrangère, vantardes et faibles, ont cependant eu tendance à porter atteinte à la position internationale de l'Allemagne, comme en témoignent l'affaire du "*Daily Telegraph*" et les lettres de "cousin Willie" à "cousin Nicky" (surnom donné par Guillaume à son cousin et monarque, le tsar Nicolas II), dont on n'a jamais su comment elles furent accueillies.

POINTAGE BALKANS (N°43) : S'étant extirpé de la domination ottomane d'une manière ou d'une autre au cours du siècle précédent, les pays des Balkans, tous hétéroclites, cherchèrent à se positionner dans la région, surtout au centre où la Serbie espérait devenir le ***centre de la Yougoslavie (n°96)***. À la fin du XVIIe siècle, le concept visionnaire d'un état pour tous les slaves du sud (ou Yougo) fut mentionné pour la première fois, l'unification en un état unique et fort permettant de regagner les libertés perdues et de les protéger des empires voisins. Finalement, lorsque certains états slaves des Balkans se sont libérés de l'empire ottoman, ce rêve s'est rapproché de la réalité, ne trouvant que l'empire austro-hongrois pour empêcher la formation d'un grand état yougoslave autour du royaume de Serbie.

© 2018 Compass Games, LLC

Après la Grande guerre, un royaume yougoslave sera créé ; après la Seconde Guerre mondiale il deviendra une république (fédéraliste) et finira par s'effondrer dans une guerre brutale dans les années 1990.

DEUXIEME CONFERENCE DE LA HAYE (N°44) : Tant en 1899 (sur proposition de Nicolas II) qu'en 1907 (à la demande de Theodore Roosevelt, alors président des États-Unis), des conférences internationales pour la paix ont eu lieu à La Haye. Alors que de nombreuses conventions ont été discutées et signées lors des conférences, de nombreuses délégations ont participé de manière cynique en essayant d'empêcher d'autres nations d'atteindre la parité dans certains domaines et, finalement, beaucoup des règles établies dans les conventions ont été violées pendant la Grande guerre. Une troisième fut prévue pour 1914 mais n'elle a jamais eu lieu, bien que les conférences de La Haye furent une source d'inspiration qui mena au protocole de Genève de 1925.

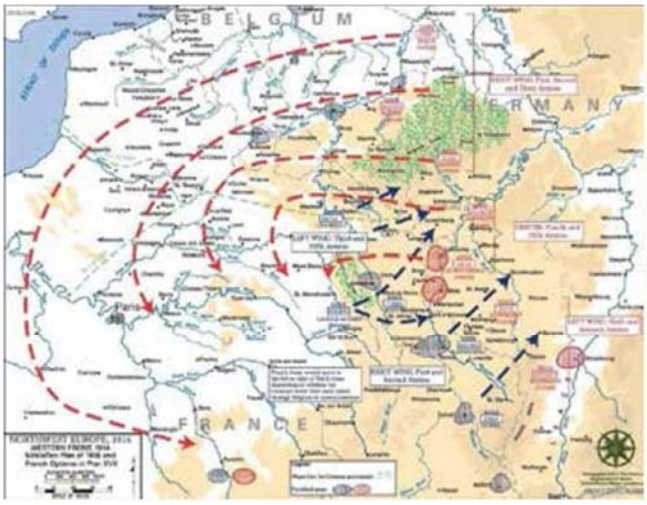
LA DOMINATION BELGE AU CONGO (N°45) : Le roi Léopold II des belges avait, lors de la conférence de Berlin, pris le contrôle d'une grande partie du bassin du fleuve Congo, alors non déclaré, pour s'organiser en état libre du Congo. Après la dénonciation de l'exploitation impitoyable de la population indigène, le parlement belge vota en 1908 l'annexion du Congo en tant que colonie belge, avec une majorité de socialistes et de radicaux opposés à cet acte colonialiste.

LES LIBERAUX PRENNENT LE POUVOIR AU ROYAUME-UNI (N°46) : L'élection générale de 1906 au Royaume-Uni mena à une ***victoire électorale écrasante (n°67)*** pour les libéraux dirigés par Campbell-Bannerman à la suite d'une scission au sein du parti conservateur au sujet du libre-échange. Alors que le ministère C-B sera dissous en 1908, son successeur, dirigé par Asquith, sera au pouvoir jusqu'aux premiers moments de la Grande guerre.

LA REVOLUTION DES JEUNES TURCS (N°47) : Elle restaura la constitution ottomane de 1876, mettant fin à la monarchie constitutionnelle établie par le sultan Abdul Hamid II et inaugurant une politique multipartite. Parmi les partis établis se trouvaient le ***Parti de la liberté et de l'accord (n° 92)*** et le "Comité de l'union et du progrès". Parmi les membres de ce dernier se trouvait ***Enver Pacha (n°48)***, qui allait devenir l'un des principaux chefs militaires de l'empire ottoman et l'un des instigateurs du ***raid sur la sublime porte (n°93)***, le coup d'état ottoman de 1913.

ENVER PACHA (N°48) : Voir carte n°47.

L'AUTRICHE ANNEXE LA BOSNIE (N°49) : En septembre 1908, les ministres des affaires étrangères de Russie et d'Autriche-Hongrie se sont réunis à Buchlau pour discuter des changements réciproques au traité de Berlin de 1878, principalement en ce qui concerne l'ouverture du détroit de Constantinople aux navires de guerre russes et l'annexion de la Bosnie-Herzégovine par l'empire autrichien. Le ministre austro-hongrois des affaires étrangères Aehrenthal quitta la réunion, convaincu que la Russie ne protesterait pas contre une telle annexion. L'annexion, qui devait coïncider avec la ***déclaration d'indépendance (n° 59)*** bulgare, a toutefois été accueillie avec une indignation paneuropéenne face à la violation du traité. Des compensations ont été demandées, également par la Russie, qui resta les mains vides après l'opposition du Royaume-Uni pour amender le traité en ce qui concerne le détroit. Bien que la Russie et la Serbie aient fini par reculer, elles étaient déterminées à ne pas laisser l'Autriche-Hongrie s'en tirer avec une autre victoire diplomatique comme celle-ci, durcissant leur position pendant la crise de juillet 1914 tout en modernisant leurs armées.



ADOPTION DU PLAN SCHLIEFFEN (N°50) : avec l'alliance franco-russe et l'entente cordiale en vigueur, les dirigeants civils et militaires allemands ont réalisé à contrecœur que toute guerre européenne future entraînerait une guerre sur deux fronts. Le plan Schlieffen a été conçu pour sortir de l'impasse sur les deux fronts en faisant un effort majeur pour sortir la France d'une telle guerre rapidement.

INDEPENDANCE DE LA NORVEGE (N°51) : Après un plébiscite, en 1905, le parlement norvégien dissout l'union entre la Suède et la Norvège, établissant ainsi l'indépendance de la Norvège.

CONRAD VON HOTZENDORF (N°52) : Chef d'état-major général de l'armée austro-hongroise au début du XXe siècle. Il plaida pour une guerre préventive contre la Serbie afin d'arrêter les mouvements d'indépendance slaves au sein de l'empire qu'il servait. Parrainé à l'origine et plus tard rappelé au poste après la mort de son successeur par l'héritier du trône Franz Ferdinand, il fut le premier partisan de la guerre contre la Serbie après l'assassinat de l'archiduc.

POINTAGE ALLEMAGNE (N°53) : L'Allemagne au tournant du siècle est la plus jeune des grandes puissances et la plus belliqueuse depuis le renvoi du chancelier Bismarck par Guillaume II. Sa chance vers un cours plus libéral disparue avec la mort prématurée du deuxième empereur allemand Hohenzollern, Frederick, Guillaume refusa de se comporter comme une figure de proue constitutionnelle. La politique étrangère et intérieure allemande était confuse, l'armée, la marine et le gouvernement étant souvent en désaccord et les nouveaux chanceliers ayant des difficultés à remplir leurs multiples rôles, en particulier celui de premier ministre de

Prusse qui leur était également assigné par la constitution allemande.

LES TRADITIONALISTES PRENNENT LE POUVOIR (N°54) : Voir carte n°13.

VICOMTE GREY (N°55) : Un adepte du "nouveau libéralisme" qui fut ministre des affaires étrangères du Royaume-Uni de 1905 à 1916. L'un des principaux soutiens de l'entente anglo-russe de 1907. Célèbre pour la remarque suivante exprimée à la veille de l'entrée des britanniques dans la première guerre mondiale : "Les lampes s'éteignent dans toute l'Europe, nous ne les reverrons pas allumées de notre vivant".

CONTROLE DE LA MANCHE (N°56) : Alors que l'objectif général de la course aux armements navals était soit de contester la domination mondiale de la marine britannique, soit de la conserver, le premier objectif était de prendre le contrôle de la Manche. L'élargissement du canal de Kiel en Allemagne a été contré par le passage de la grande flotte à Scapa Flow, ce qui a permis à cette flotte de contrôler les entrées de la mer du Nord.

OBLIGATIONS NAVALES/ LOI SUR LES FLOTTES (N°57) : L'élargissement de la marine impériale allemande à l'époque de Tirpitz a été réalisé par les lois complémentaires de 1906 et 1908. Le programme de construction navale britannique concurrent a reçu un soutien public massif, comme en témoigne le slogan "Nous en voulons huit et nous n'attendrons pas", qui fait référence au nombre de cuirassés jugés nécessaires pour contrer l'expansion navale allemande.

INTERVENTIONNISME AMERICAIN (N° 58) ET NON-INTERVENTIONNISME AMERICAIN (N° 88) : Bien qu'ils soient encore un géant endormi, les États-Unis ont constitué un atout majeur pour la faction européenne qui a réussi à séduire cette grande puissance américaine. Les administrations américaines qui se sont succédées ont été soit internationalistes, soit isolationnistes par nature, projetant leurs ombres sur les calculs européens.

DECLARATION D'INDEPENDANCE (N°59) *:* Voir carte n°49.

HERITAGE DE 1848 (N°60) : En 1848, une série de bouleversements politiques secouèrent l'Europe, visant à supprimer les structures féodales et à créer des états-nations. S'étendant de la Sicile à l'Allemagne en passant par la France et d'autres pays, plus de cinquante pays ont fini par être touchés par des révolutions non coordonnées, qui ont servi d'inspiration aux potentiels révolutionnaires de la génération montante.

EFFONDREMENT RUSSE (N° 61) : Après l'arrivée de la révolution en Russie et le renversement de l'état tsariste en février 1917, le gouvernement Kerensky fut affaibli de l'intérieur et de l'extérieur et finalement remplacé par les bolcheviks, le front s'effondrant (menant au traité de Brest-Litovsk) tout comme la stabilité interne avec la guerre civile entre blancs et rouges. Cette carte explore la possibilité qu'un effondrement similaire se soit produit même en temps de paix et que l'état tsariste absolutiste ait été remplacé par un gouvernement démocratique modéré.

JOZEF PILSUDSKI (N°62) : Chef du parti socialiste polonais et conducteur du mouvement indépendantiste polonais, il a formé les légions polonaises et combattu du côté autrichien contre la Russie pendant la Première Guerre mondiale. Après la Grande guerre et l'indépendance polonaise, il devint le chef d'État de la Pologne et le commandant de ses armées dans six guerres frontalières, dont la guerre Polono-soviétique de 1920.

MANIFESTE D'OCTOBRE (N° 63) : Document promettant des droits civils fondamentaux et la création de la Douma, un parlement élu. Publié à contrecœur par Nicolas II en réponse à la révolution russe de 1905 pour servir de précurseur à la première constitution de l'Empire.

POLITIQUE DE LA DIAGONALE (N°64) : La politique de la diagonale de Bethmann-Hollweg s'efforça de manœuvrer entre la gauche socialiste et libérale et la droite nationaliste, mais il ne réussit qu'à s'aliéner l'ensemble de la classe politique allemande.

LA DEUXIEME DOUMA EST DISSOUTE (N°65) : Après la dissolution de la première douma et l'arrestation de nombreux membres du parti très modéré Kadet pour leur libéralisme, la deuxième élection à la douma vit revenir des représentants encore plus radicaux des partis socialistes qui avaient décidé de ne plus boycotter les élections. Finalement, après que les demandes d'exclusion de certains de ses membres par la douma et même de levée de leur immunité eurent été refusées, la deuxième douma fut dissoute par décret impérial. Les difficultés de croissance de la Russie à s'adapter à la monarchie constitutionnelle étaient évidentes.

HENRY WILSON (N°66) : Général francophile qui a entamé des pourparlers informels entre les forces armées françaises et britanniques sans l'accord préalable de son gouvernement, ce qui suscita des attentes dans les milieux politiques et militaires français quant à une intervention militaire britannique en cas d'agression allemande.

RAZ-DE-MAREE ELECTORAL (N°67) : Voir la carte nº 48.

TRIPLE ALLIANCE (N°68) : Voir la carte n°25.

PRINCE HEINRICH (N°69) : Le frère cadet du kaiser. Carrière d'officier de marine, puis commandant de la Hochseeflotte entre 1906 et 1909, grade de grand amiral et commandant de la flotte baltique en temps de guerre.

WINSTON CHURCHILL (N°70) : Député qui avait connu l'action en Inde et les guerres anglo-soudanaise et des Boers, il est devenu premier lord de l'Amirauté en 1911 jusqu'à sa démission après le fiasco de Gallipoli. Il a mis l'accent sur la modernisation et a présidé au remplacement des navires alimentés au charbon par des navires alimentés au pétrole. Lorsqu'au cours de son mandat de ministre de l'Intérieur, le grand public réclama une augmentation des dépenses pour les cuirassés à la suite de la course aux armements navals avec l'Allemagne, il déclara : "L'analyse de l'amirauté a dit six ; le trésor quatre ; nous en avons choisi huit."

SOULEVEMENT LOCAL (N°71) : Malgré la propagande en faveur d'une colonisation humanitaire sur le front intérieur, le "fardeau de l'homme blanc" était plutôt un fardeau pour la population indigène. Lorsqu'on leur en donnait l'occasion, les habitants mécontents se soulevaient pour combattre les oppresseurs européens. Les populations opprimées telles que les polonais, les finlandais et les slaves vivant respectivement en Russie et en Autriche-Hongrie n'étaient pas moins insatisfaites de leur sort.

© 2018 Compass Games, LLC

DEFILE MILITAIRE (N°72) : L'armée étant au cœur de l'État, elle doit être déployée régulièrement pour inspirer la population et dissuader les dissidents.

AUTORITE CENTRALE (N°73) : Voir carte n°35.

VON BETHMANN-HOLLWEG (N°74) : Voir la carte n°18.

JEAN JAURES (N°75) : Dreyfusard et figure de proue de la gauche politique en France, Jaurès était un antimilitariste qui privilégiait les moyens diplomatiques pour désamorcer les tensions entre la France et l'Allemagne sur les provinces perdues d'Alsace-Lorraine. Assassiné par le nationaliste ***Raoul Villain (n°81)*** pendant la crise de juillet tout en tentant d'organiser des pourparlers de paix internationaux et des grèves générales pour empêcher la mobilisation.

CLEMENCEAU (N°76) : Voir carte n°101.

ALSACE-LORRAINE (N°77) : Voir la carte n°25.

REVOLUTION DE 1905 (N°78) : Voir carte n°9.

VICTOR CHERNOV (N°79) : Radicalisé alors qu'il était étudiant à Saratov, Chernov s'est engagé dans une activité révolutionnaire à la fin des années 1880. Cofondateur du parti socialiste-révolutionnaire pendant son exil à Zurich, il a été élu à la deuxième douma après son retour en Russie après la Révolution de 1905. Il a été ministre de l'Agriculture dans le gouvernement Kerensky.

CRISE DE TANGER (N°80) : L'empereur Guillaume II se rendit à Tanger au Maroc en 1905, déclarant son soutien à la souveraineté du sultan, un défi à l'influence française, ce qui conduisit le sultan à rejeter les empiétements français. Lors de la conférence d'Algésiras suivante, convoquée pour désamorcer les tensions franco-allemandes, la France a été soutenue par la majorité des nations participantes, forçant l'Allemagne à accepter un compromis qui lui a permis de sauver la face et d'assurer le contrôle français des affaires politiques marocaines. Plutôt que de nuire à la France, elle a prouvé la force de l'entente cordiale et ouvert la voie à l'entente anglo-russe. En 1911, à la suite du déploiement de troupes françaises dans l'intérieur du Maroc pour réprimer une rébellion contre le sultan, l'Allemagne envoie la canonnière *Panther* à Agadir dans l'espoir d'obtenir une compensation, provoquant la ***crise d'Agadir (n°82)***. Alors que la France et l'Allemagne ont rapidement trouver un compromis sur des concessions territoriales pour l'Allemagne au Congo, la menace de la transformation d'Agadir en base navale allemande a poussé le Royaume-Uni plus loin dans les bras de l'entente cordiale, compromettant ainsi les perspectives d'avenir de l'Allemagne et menant à la ***coopération navale franco-britannique (n°99)***. Le renforcement de la coopération navale entre les alliés de l'entente a permis une concentration des forces de la Royal Navy en mer du Nord (également gardienne des ports français de l'Atlantique) tout en regroupant les flottes de Brest et de Toulon sur la base française de Toulon pour protéger les intérêts alliés en Méditerranée.

RAOUL VILLAIN (N°81) : Voir carte n°75.

CRISE D'AGADIR (N°82) : Voir la carte nº 80.

GAVRILO PRINCIP (N° 83) : Voir carte n°4.

FEDERATION DES BALKANS (N°84) : En réponse à l'effondrement ottoman dans les Balkans au début du XXe siècle et comme alternative aux états-nations, le concept d'une fédération balkanique a été abordé par la gauche balkanique, unifiant la péninsule balkanique en une république fédérale fondée sur le socialisme et l'égalité économique. Sur la photo, Christian Rakoversusky, le dirigeant en 1915 de la fédération révolutionnaire sociale-démocrate du travail des Balkans.

PATRIOTISME / NATIONALISME (N°85) : Voir carte n°3.

LOI SUR LE PARLEMENT DE 1911 (N° 86) : À la suite de deux veto subséquents de la chambre des lords à leurs propositions budgétaires, la chambre des communes, avec l'appui du monarque menaçant de créer suffisamment de pairs libéraux pour créer une majorité libérale, a réussi à limiter les droits de veto des lords, brisant ainsi définitivement le pouvoir de la chambre des lords.

GUERRE DANS LES BALKANS (N°87) : Après l'annexion de la Bosnie par l'Autriche-Hongrie, les pays des Balkans ont cherché à s'étendre vers le Sud. En 1912, la Ligue des Balkans, composée des anciens territoires ottomans de Bulgarie, de Grèce, du Monténégro et de Serbie, attaque l'Empire ottoman et conquiert la plupart des possessions ottomanes restantes en Europe. Insatisfaite du partage du butin, la Bulgarie fit la guerre à ses anciens alliés dans ce qu'on pourrait appeler une ***guerre civile des Balkans (n°90),*** dans laquelle elle fut finalement vaincue une fois que la Roumanie et l'Empire ottoman rejoignirent les combats, coûtant à la Bulgarie la plupart de ses acquis de la première guerre des Balkans.

NON-INTERVENTIONNISME AMERICAIN (N°88) : Voir carte n°58.

REFORME AGRAIRE DE STOLYPIN (N°89) : Dans une tentative de réduire les troubles sociaux au sein de la paysannerie russe, le premier ministre Stolypin a introduit une réforme agraire axée sur la propriété foncière individuelle et l'esprit d'entreprise plutôt que sur l'approche "commune" existante de l'agriculture.

GUERRE CIVILE DANS LES BALKANS (N°90) : Voir la carte n°87.

FUNERAILLES D'ÉDOUARD VII (N°91) : "*Le spectacle du matin de mai 1910, lorsque neuf rois assistèrent aux funérailles d'Édouard VII d'Angleterre, fut si beau que la foule, qui attendait dans une admiration feutrée et vêtue de noir, ne put retenir un souffle d'admiration. En écarlate et bleu, en bleu et vert et en violet, trois par trois, les souverains passèrent les portes du palais, avec des casques à plumes, des écharpes pourpres et des ordres ornés de bijoux qui brillaient au soleil. Apparurent ensuite cinq héritiers, quarante autres altesses impériales ou royales, sept reines - quatre douairières et trois régnantes - et une poignée d'ambassadeurs spéciaux de pays non couronnés. Ensemble, ils représentaient soixante-dix nations dans le plus grand rassemblement de rois et de hauts-dignitaires jamais réuni en un seul lieu et, dans son genre, le dernier. La langue feutrée de Big Ben sonnait neuf heures à l'horloge lorsque le cortège quitta le palais, mais sur l'horloge de l'histoire, c'était le coucher du soleil, et le soleil de l'ancien monde se coucha dans un éclat de splendeur mourant qu'on ne reverra jamais.*" Barbara Tuchman, *Canons d'août.*

PARTI DE LA LIBERTE ET DE L'ACCORD (N°92) : Voir la carte n° 47.

RAID SUR LA SUBLIME PORTE (N°93) : Voir la carte n° 47.

PERFIDE ITALIE (N°94) : Voir la carte n°25.

SPLENDIDE ISOLEMENT (N°95) : Tout au long du XIXe siècle (et sans doute avant), la politique étrangère du Royaume-Uni a été de maintenir l'"équilibre des forces" de l'Europe continentale tout en protégeant ses dominations outre-mer. Pour ce faire, le Royaume-Uni était réticent à conclure des alliances avec d'autres grandes puissances. C'est un politicien canadien, George E. Foster, qui inventa le terme dans son propos "le grand empire patrie est splendidement isolé en Europe ". Cette politique a été abandonnée au tournant du siècle lorsque l'Europe s'est transformée en deux blocs de pouvoir, forçant la Grande-Bretagne soit à rejoindre l'une des alliances, soit à rester seule. Une collaboration plus étroite avec les États-Unis et le Japon a été suivie d'un engagement accru en Europe, ce qui a abouti à l'entente cordiale. Tous ne furent pas unanime : les appels au retour à l'isolement furent légion, beaucoup hésitaient à promettre une aide militaire alors que la petite armée professionnelle britannique est déjà engagée sur l'ensemble de l'empire. Cette carte explore la possibilité anhistorique que le Royaume-Uni n'ait jamais adhéré à l'entente ou qu'il ait décidé de retourner sur la touche.

CŒUR DE LA YOUGOSLAVIE (N°96) : Voir carte n°43.

ÉVASION / RETOUR DE L'EXIL (N°97) : Plutôt que les condamnations à vie à l'exil ou au travail forcé sibérien prononcées par ses prédécesseurs, les victimes de la répression tsariste sous Nicolas II étaient souvent libres de retourner à leurs vies antérieures après avoir purgé leur peine, généralement avec une idéologie intacte et une double résolution pour mettre fin à son règne autocratique sur la Russie.

REINHOLD VON SYDOW (N°98) : Chancelier du Trésor du Reich allemand qui (entre autres) a permis l'expansion de la marine allemande en fournissant le budget nécessaire.

COOPERATION NAVALE FRANCO-BRITANNIQUE (N°99) : Voir la carte nº80.

MARCHANDS / INDUSTRIE D'ARMES (N°100) : Avec le réarmement et la modernisation de leurs armées par les grandes puissances et les petites nations, le début du XXe siècle a été un âge d'or pour les vendeurs d'armes et les profiteurs de guerre. Sur la photo, on voit Basil Zaharoff, simplement le plus célèbre des vendeurs d'armes de cette époque, célèbre pour son apparition dans *Tintin* sous le nom de *Basil Bazarov*.

ARISTIDE BRIAND (N°101) : Socialiste français et onze fois premier ministre de France qui a été ministre de la justice sous ***Clemenceau (n°76)*** avant de lui succéder comme premier ministre en 1909. Auteur principal de la loi sur la ***séparation de l'Église et de l'État (n° 2)***, sous sa direction, des projets de loi sur l'assurance maladie et l'assurance vieillesse obligatoire ont été présentés pour les travailleurs ruraux et urbains.

EXPANSION DE L'ARMEE ALLEMANDE (N°102) : Les planificateurs français de l'état-major général, habitués à ne compter que les divisions régulières comme troupes de première ligne dans leurs propres plans, furent presque fatalement surpris par l'utilisation allemande des divisions de réserve en première ligne avec les divisions régulières, une exigence allemande pour générer la masse critique nécessaire au plan Schlieffen et la prise de flanc de l'armée française déployée près de la Lorraine.

MAIN NOIRE (N°103) : une société secrète serbe également connue sous le nom de "L'unification ou la mort", visant à unir tous les territoires à prédominance slave au sein du royaume de Serbie (ou "Yougoslavie"). Dirigés par "Apis", capitaine Dragutin Dimitrijevic, les membres de la société sont responsables de l'assassinat en 1903 du couple royal serbe et sont liés aux membres du mouvement "Jeune Bosnie" qui assassinent l'archiduc Franz Ferdinand.

TENTATIVE DE NEUTRALITE (N°104) : Alors que les grandes puissances européennes formaient des "blocs d'alliance" au cours des premières décennies du XXe siècle, les petites puissances ont soit cherché à se protéger sous les ailes de leurs grands voisins, soit tenté frénétiquement de défendre leur neutralité. Des pays comme les Pays-Bas et l'Espagne ont réussi à conserver leur neutralité, tandis que d'autres, comme le Portugal, ont fini par participer à la guerre aux côtés d'anciens alliés. D'autres encore, comme le Luxembourg et la Belgique, découvriront bientôt qu'il suffit d'un seul camp pour déclencher une guerre. Cette carte a un événement aligné sur les libéraux et aurait dû être imprimée avec un fond bleu et une étoile plutôt qu'une couronne et un fond bleu.

ROSA LUXEMBURG (N°105) : Polonaise socialiste, révolutionnaire et militante anti-guerre. Elle s'installe en Allemagne où elle enseigne le marxisme et devient la représentante socialiste au congrès socialiste européen de 1912 où elle discute avec ***Jean Jaurès (n°75)*** de grèves coordonnées au niveau international pour saboter les mobilisations de guerre. Co-fondateur du Spartakusbund anti-guerre pendant la guerre mondiale. L'un des dirigeants du soulèvement spartakiste raté de 1919. Capturé et exécuté par le corps paramilitaire Freikorps.

GUERRE PREVENTIVE (N°106) : Au début du XXe siècle, les grandes nations d'Europe étaient plusieurs fois prêtes à déclencher des guerres, s'en éloignant souvent une fois au bord du précipice. Cette carte simule ce qui se serait passé si une guerre d'une telle ampleur avait éclaté sans que le système d'alliance n'en fasse une guerre mondiale, ce qui aurait atténué certaines tensions sans devenir un Gotterdämmerung apocalyptique. Des exemples de ces guerres de moindre envergure auraient pu être une courte guerre franco-allemande à l'égard du Maroc, une guerre russo-allemande à la suite de la réticence de la Grande-Bretagne à soutenir la Russie ou une guerre austro-serbe mettant fin aux efforts des slaves pour saper le pouvoir autrichien en Croatie et en Bosnie.

MITTELEUROPA (N°107) : Politique rivalisant avec l'expansion coloniale nécessitant une expansion navale, le concept de Mitteleuropa se concentrait sur l'exploitation économique de l'Europe centrale par l'Allemagne, combinée à une politique locale de domination, l'annexion de régions économiquement intéressantes, la colonisation par des allemands et l'expulsion des non allemands. Cette focalisation sur l'influence européenne au détriment d'un empire colonial était déjà l'objectif de Bismarck, comme en

© 2018 Compass Games, LLC

témoigne son propos : La carte de l'Afrique se trouve en Europe. Adoptée pendant la guerre, l'influence de cette politique se reflète dans les objectifs de guerre de l'Allemagne et dans les termes du traité de Brest-Litovsk.

WELTPOLITIK (N°108) : Rompant avec la Realpolitik telle qu'employée par von Bismarck, la Weltpolitik est le nom de la politique étrangère adoptée sous le règne de Guillaume II, visant à transformer l'Allemagne d'une puissance continentale en une puissance mondiale par une diplomatie agressive, l'acquisition de colonies et l'expansion navale nécessaire aux deux.

LEOPOLD VON BERCHTOLD (N°109) : Ministre des affaires étrangères de l'Autriche-Hongrie après la mort d'Aehrenthal, von Berchtold n'a pas réussi à empêcher l'expansion de l'influence russe dans les Balkans pendant les guerres des Balkans. Déterminé à faire preuve de plus de force dans une nouvelle crise, von Berchtold a été l'un des partisans de la ligne dure pendant la crise de juillet, forçant le déclenchement d'une guerre contre la Serbie quand il élabora un ultimatum si dur que pour la Serbie, l'accepter aurait été de sacrifier son indépendance.

ISTVAN TISZA (N°110) : Homme politique hongrois qui en était à son deuxième mandat de premier ministre au début de la Grande guerre. Tout au long de sa carrière, il s'est opposé aux réformes foncières et au suffrage, tout en soutenant le partenariat hongrois avec l'Autriche. Il mit en garde contre une guerre contre la Serbie à la fois d'un point de vue militaire et parce qu'il craignait, qu'en cas de victoire, de nouveaux slaves arrivent dans l'empire ne perturbe son équilibre ethnique.

CARTES DE MOBILISATION : Le jeu de cartes de mobilisation, utilisé dans la règle facultative de mobilisation pour résoudre le déclenchement de la Grande guerre, représente les ordres de mobilisation possibles qui auraient pu être donnés dans "une" Première Guerre mondiale, selon les constellations exactes de l'alliance et les décisions de l'état-major général / chef du gouvernement. Évidemment, certaines sont plus ésotériques que d'autres, mais j'invite tout le monde à expérimenter avec certaines des options les plus anhistoriques.

13.0 EXEMPLE DE JEU

NOTATION UTILISEE DANS L'EXEMPLE DE JEU

Le texte jaune est utilisé pour le nom des cartes autoritaires.

Le texte bleu est utilisé pour le nom des cartes libérales.

Le texte vert est utilisé pour les cartes neutres et de pointage.

Les rounds sont indiqués comme étant le **round n°** où le numéro de gauche est le tour et le numéro de droite est le round.

Le montant du soutien dans un espace est indiqué par (n°, n°) où le chiffre de gauche est la valeur des PS libéraux dans l'espace et le chiffre de droite est la valeur des PS autoritaires dans l'espace.

Si un joueur contrôle l'espace, le nombre de PS apparaît suivi d'un astérisque (*).

Voici un exemple des deux premiers tours d'un jeu de Europe in Turmoil *joué par Kris (le joueur autoritaire) et Tâm (le joueur libéral).*

OUVERTURE DE LA MAIN

Après l'installation initiale (voir 3.2 et 3.3), les deux joueurs tirent leur première main de huit cartes d'époque victorienne.

Kris, le joueur autoritaire, tire les cartes suivantes :

- N°07 Pointage Autriche-Hongrie

- N°02 Deuxième Internationale

- N°14 Fondation du parti radical

- N°15 Lord Fisher

- N°23 Troisième ministère / Okhrana

- N°25 Héritage de Bismarck

- N°31 Statu quo

- N°38 Kulturkampf

*Kris a plusieurs événements libéraux forts. Si le joueur libéral n'ouvre pas la course aux armements navals (rappelez-vous que le marqueur de marine allemande ne peut pas quitter sa position de départ avant que le marqueur de marine britannique ne le fasse), il sera probablement préférable de jouer **Lord Fisher** et de le suivre par une tentative de course aux armements navals en défaussant soit la **Fondation du parti radical** soit la **Deuxième Internationale**. En raison de la carte de **pointage A-H**, un effort devrait être fait pour contrôler la région de pointage en prenant le contrôle de Vienne, Budapest et au moins un espace hors affrontement.*

Tâm, le joueur libéral, tire les cartes suivantes :

- N°06 Pointage France

- N°16 Entravé

- N°09 Guerre russo-japonaise

- N°33 Modernisme

- N°01 Amiral von Tirpitz

- N°04 Franz Ferdinand

- N°24 Répression tsariste

- N°28 Lutte pour l'Afrique

*Tâm a aussi des choix à faire. L'**amiral Von Tirpitz** finira probablement par devenir une carte de la course aux armements navals, mais l'attention des libéraux devra encore être partagée entre la France, la Russie et l'Autriche-Hongrie.*

PLACEMENT DE PS AU CHOIX DU JOUEUR (voir 3.3)

- Kris place 1 PS à Vienne (0,1) et 1 PS à Budapest (0,1), verrouillant pour l'instant les deux espaces d'affrontement austro-hongrois (lors de la mise en place, le soutien ne peut être placé que dans des espaces ne contenant pas déjà de soutien adverse).
- Tâm contre en plaçant 1 PS en Pologne (1,0) et 1 PS à Saint-Pétersbourg (1,0).
- Kris place 1 PS à Moscou (0,1), 1 PS en Alsace-Lorraine (0,1), et 1 PS sur l'église orthodoxe russe (0,1).
- Tâm place 1 PS en Italie (1,0), 1 PS à Nice (1,0) et 1 PS à Kiel (1,0).
- Kris place 1 PS à Budapest (0,2*).
- Tâm place 1 PS dans la catégorie des écrivains français (3*,0).

Une configuration assez standard de la part du joueur autoritaire empêche le joueur libéral d'accéder facilement aux espaces d'affrontement A-H. Dans la configuration suivante, les joueurs se partagent les espaces d'affrontement libres restants en Russie et d'autres espaces importants tels que l'Italie et les espaces d'affrontement allemands (l'Allemagne n'est pas pointée dans la première époque, mais il est imprudent de l'ignorer complètement).

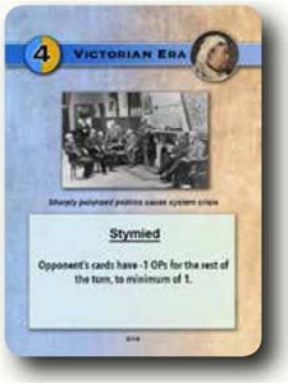
Tâm pose un soutien à Trieste pour tenter d'atteindre un niveau de présence dans la région de pointage A-H.

© 2018 Compass Games, LLC

TOUR 1

Les deux joueurs joueront en alternance pendant les sept tours jusqu'à ce que chacun ait eu sept occasions de jouer une carte.

Round 1.1



- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Troisième ministère / Okhrana** pour 3 OPS, plaçant 2 PS à Vienne (0,3*) et 1 PS sur la Double monarchie (0,2*).

Libéral : Tâm joue **Entravé** pour 4 OPS, plaçant 1 PS à Trieste (2,0), 1 PS à Paris (2*,0), et 2 PS dans l'espace Beau-Monde (3*,0).

Round 1.2

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Plutôt que de jouer la carte de **pointage Autriche-Hongrie** qui pourrait être contrée en douceur par la carte de stabilité **Union des travailleurs**, Kris joue **Kulturkampf**, choisissant d'avoir l'événement en premier.

À cause de l'événement déclenché, Tâm peut faire 2 **tests de soutien** dans des espaces intellectuels ou religieux - et comme elle les gagne par un texte d'événement plutôt que par des OPS, ils peuvent potentiellement être dans le même espace.

Les seuls espaces éligibles sont l'église catholique française et l'église orthodoxe de Russie.

Elle choisit de faire faire le premier test dans l'espace de l'église orthodoxe, en obtenant un 3 modifié de +3 (3 OPS de **Kulturkampf**) et en soustrayant 6 (deux fois la stabilité de l'espace de l'église) pour obtenir 0 sans résultat de changement.

Le second test qu'elle décide de faire est dans l'espace Église catholique française, en obtenant un 4 modifié de +2 (pour le contrôle adjacent de Paris et des écrivains français), +3 (carte de 3 OPS), et en soustrayant 8 (4 OPS de l'espace Église catholique française) donnant un résultat de +1 qui se traduit en une perte de 1 PS autoritaire. L'Église catholique française est maintenant (0,3). Kris a perdu le contrôle de l'espace.

Par la suite, Kris reçoit 3 OPS, dont il utilise 1 OPS pour placer un soutien dans l'espace de l'Église catholique française (0,4*) en reprenant le contrôle et en annulant le dernier test de soutien de Tâm, 1 OPS pour prendre le contrôle de la sécession viennoise (0,1*), et 1 OPS en Algérie (0,2).

Libéral : Ayant un plan pour contrer ce qu'elle pense être le jeu de carte de stabilité autoritaire probable, Tâm décide de jouer **Pointage France**.

La stabilité doit être vérifiée (voir 9.0, étapes 1 et 2) dans la région de pointage française. Les deux joueurs choisissent une seule carte de stabilité parmi les dix cartes de stabilité disponibles.

Test de stabilité

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Kris vérifie ses cartes et remarque qu'il pourrait jouer **Nation la plus favorisée** (ce qui lui permettrait de prendre le contrôle de l'Algérie, qui en tant qu'espace indépendant adjacent à la France lui rapporterait un PV pour ce pointage) ou **Influence ecclésiastique** (qu'il peut utiliser en Picardie pour briser le contrôle libéral dans le seul espace libéral de non-affrontement et ainsi rompre la domination actuelle de Tâm dans la région française). Il choisit de jouer **Influence ecclésiastique**, doutant de sa capacité à contrôler de nombreux espaces de l'église pendant le jeu et donc de l'utiliser maintenant qu'il le peut.

Tâm regarde parmi ses cartes de stabilité jouables. Elle pourrait jouer **Union des travailleurs**, ce qui pourrait contrer l'effet de **Influence ecclésiastique** en Picardie et gagner le contrôle libéral sur Dijon. Cependant, elle préférerait utiliser cette carte forte en Autriche ou en Allemagne plus tard dans la partie. De même, elle aimerait garder **Attaque anarchiste** pour la jouer pendant le pointage de la Russie, de l'Autriche ou de l'Allemagne. Elle refuse également de jouer **Gouvernements de gauche** ou **Majorité silencieuse**, une autre forte carte, mais pour

l'instant, la domination de la France doit être assurée sur les effets bénéfiques dans les autres régions qui pointent. Bien que **Nation la plus favorisée** soit un jeu valable, elle n'est pas en mesure d'en tirer profit. **Intelligentsia** n'est pas un bon jeu car il n'y a actuellement aucune carte de 2 OPS dans la défausse. Au lieu de cela, elle choisit de jouer **Collectifs agricoles**, une carte qui devrait assurer la domination en France.

Les deux joueurs dévoilent leurs sélections. Tam sourit. C'est exactement le jeu qu'elle attendait de Kris lorsqu'elle a décidé de jouer **Pointage France**.

Kris utilise **Influence ecclésiastique** pour ajouter 2 PS en Picardie (2,2). Par la suite, Tâm révèle et utilise **Collectifs agricoles** pour placer 1 PS à Nice (2,0) et 1 PS à Bordeaux (1,0). Les deux cartes de stabilité sont mises de côté et ne sont actuellement plus disponibles pour être utilisées lors d'un pointage ultérieur.

Maintenant, les joueurs réalisent le pointage : Tâm domine la France tandis que Kris est simplement présent, ce qui donne un net de 3 PV (en faveur du joueur libéral). De plus, Tâm contrôle 2 espaces d'affrontement supplémentaires (2 autres PV). Aucune nation indépendante adjacente à la France n'est contrôlée, donc aucun gain ou perte de PV supplémentaire. Le marqueur de PV est déplacé sur +5 (voir 9.0, étape 3 et 10.1).

Un jet de crise doit être effectué, modifié par -6 (à cause de la piste d'état de la Grande guerre) et +0 (à cause de la piste de tension). Un 5 est obtenu, ce qui donne un total de -1 (qui n'est pas supérieur à 6). Aucune Grande guerre n'éclate (voir 9.0, étape 4 et 8.3).

Round 1.3

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Sans aucun jeu de cartes de stabilité possible de la part du libéral capable d'empêcher un pointage profitable de l'Autriche, Kris joue **Pointage Autriche-Hongrie.**

Kris choisit de jouer la carte de stabilité **Régime absolutiste** tandis que Tâm a le choix entre **Nation la plus favorisée** (investir en Italie et en Suisse pour les tours futurs) ou **Union des travailleurs** pour faire pression sur Vienne. Elle choisit cette dernière option, prenant le contrôle de la Bohême (2*,0) et de la Moravie (2*,0) tandis que Kris gagne 2 PV pour **Régime absolutiste**. Le marqueur de PV est déplacé vers le bas sur +3.

Le score est de -6 VP pour Kris (-6 VP pour le contrôle autoritaire, -2 VP supplémentaires pour 2 espaces d'affrontement de plus que Tâm, et +2 pour la présence libérale), sans espace indépendant contrôlé. Le marqueur de PV passe à -3. Le jet de crise est de nouveau inefficace.

Test de stabilité

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

*Avec A-H et France pointées, seul **Pointage Russie** est encore en jeu jusqu'au mélange du tour 3.*

Libéral : Tâm joue **Franz Ferdinand** et choisit de jouer en premier, plaçant 1 PS à Saint-Pétersbourg (2,0) et 1 PS en Croatie (1,0). Ensuite, Kris place 1 PS en Croatie (1,1), en Transylvanie (0,1) et à Budapest (0,3*) grâce à l'événement **Franz Ferdinand.** Comme c'est la première carte avec un astérisque à côté de son nom qui est jouée pour son événement, c'est la première carte retirée du jeu plutôt que d'être placée dans la défausse, elle reste devant le joueur autoritaire pour rappeler à Kris le texte spécial alors que Budapest et Vienne sont toutes deux sous contrôle autoritaire (voir 2.2.5 et 2.2.6).

Round 1.4

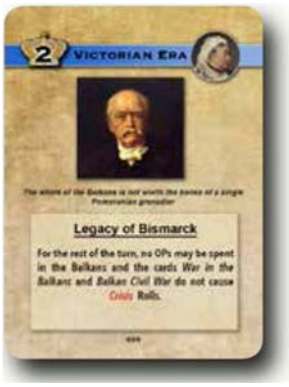
- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Statu quo** pour 2 PS dans l'espace Église orthodoxe russe (0,3*).

Libéral : Tâm joue **Lutte pour l'Afrique** pour 1 PS à Saint-Pétersbourg (3*,0). Grâce à l'événement, Kris place 1 PS autoritaire en Algérie (0,3*) et 2 PS en Tunisie (0,2*).

© 2018 Compass Games, LLC

Round 1.5

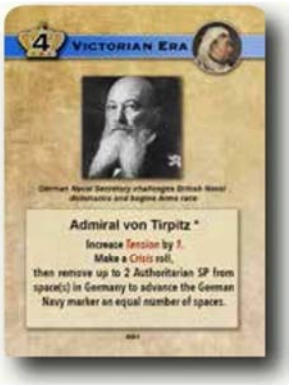


- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Avec 3 cartes libérales en main, Kris commence à transpirer un peu. Il aimerait conserver son jeu de **Lord Fisher** suivi d'une tentative de course aux armements navals pour ses deux derniers rounds d'action (pour limiter les possibilités de Tâm de profiter des effets de **Lord Fischer**) et doit maintenant décider entre **Deuxième Internationale** ou **Héritage de Bismarck** pour son dernier déplacement non planifié. Il décide de jouer **Héritage de Bismarck**, en l'utilisant pour placer 2 PS à Moscou (0,3*). Cela signifie qu'il "reporte" le jeu d'une carte libérale au tour suivant (voir 4.5.1).

Libéral : Tâm joue **Guerre russo-japonaise** pour les OPS. Puisqu'elle n'a pas utilisé l'événement, la carte est défaussée. Alors qu'il serait bien de la jouer pour l'événement, forçant Kris à perdre 2 PS des espaces Moscou et Nicolas II, garder la carte dans le jeu vaut plus à long terme. Elle utilise les 3 OPS pour placer 3 PS à Constantinople (3*,0).

Round 1.6



- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Lord Fisher**, déplaçant le marqueur de marine britannique vers la case "cuirassé HMS" sur la piste de course aux armements navals. Tâm utilise le texte de cette case pour placer 1 soutien en Suède (1,0) et 1 soutien en Italie (2,0). Kris utilise les 3 OPS pour placer 3 PS dans l'espace Armée tsariste (0,3*). La carte **Lord Fisher** est placée devant Tâm, le joueur libéral, pour rappeler son effet permanent.

Libéral : Tâm utilise **Amiral von Tirpitz** comme tentative de course aux armements navals, obtenant un 3 modifié par +1 (pour **Lord Fisher**) et +4 (OPS de la carte) pour un total de 8, battant facilement les 5 nécessaires pour se déplacer dans la case "Classe Nassau". Pour l'instant, jusqu'à ce que la marine allemande atteigne la case "Classe Nassau", toutes les cartes de 3+ OPS de l'autoritaire valent -1 OPS. La carte **Amiral von Tirpitz** est mise dans la défausse et n'est pas retirée du jeu puisqu'elle l'a été dans le cadre de la course aux armements navals.

Round 1.7

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Avec deux cartes en main valant effectivement 2 OPS (à cause de la case "Classe Nassau" qui réduit **Fondation du parti radical** à 2 OPS), Kris choisit de jouer **Deuxième Internationale** sur la piste de la course aux armements navals (espérant atteindre la case "Classe Nassau" à temps pour transformer **Fondation du parti radical** en carte de 3 OPS). Il obtient un 4 modifié par 2 (OPS de la carte) pour un total de 6, suffisant pour atteindre la première case (ne recevant ni récompense ni fin d'une récompense déjà gagnée par le joueur libéral).

Libéral : Pour sa dernière action, Tâm joue **Modernisme**, plaçant 1 PS dans l'espace des écrivains français (4*,0), 2 PS en Bosnie (2,0) et 1 PS dans l'espace Symbolisme (1*,0).

Après avoir vérifié que ni l'une ni l'autre des cartes restantes n'était une carte de pointage, le jeu continue au Tour 2 (voir 4.5.3 et 4.5.5).

TOUR 2

Les joueurs alternent les cartes à tirer et le joueur autoritaire tire en premier. Puisque les restes du **Parti Radical Fondé** proviennent du Tour 1, Kris tirera sept cartes, ce qui portera la taille de sa main à 8. Les cartes dans sa main sont :

- **N°05 L'affaire Dreyfus**
- **N°17 Alliance des huit nations**
- **N°11 Investissements étrangers**
- **N°14 Fondation du parti radical (à partir du tour 1)**
- **N°19 Union de libération**
- **N°26 Alliance franco-russe**
- **N°18 Bernhard von Bülow**
- **N°30 Tradition militaire**

Le joueur libéral doit réapprovisionner ses cartes. Puisque **Répression tsariste** reste du tour 1, Tâm tirera sept cartes, ramenant sa main à 8. Les cartes dans sa main sont :

- **N°10 Entente Cordiale**
- **N°22 Mouvements socialistes**
- **N°20 Bonapartisme / Monarchisme**
- **N°21 L'esprit prussien**
- **N°24 Répression tsariste (à partir du tour 1)**
- **N°27 Double alliance**
- **N°29 Modèle des deux puissances**
- **N°35 Absolutisme**

Round 2.1

- Le jeu de Kris -

- Le jeu de Tâm -

Autoritaire : Sans la carte **Pointage Russie** en main, Kris se rend compte que les chances sont assez élevées que Tâm l'ait actuellement. À ce titre, il estime qu'il est impératif de consolider le contrôle russe. Cependant, une chose est plus importante : le statut naval. Avec les -1 OPS actuels sur toutes les cartes de 3+ OPS, se battre pour la Russie semble désespéré. Par conséquent, Kris joue **Bernhard von Bulow** pour son événement (en comptant Nicolas II, Guillaume II et Double monarchie comme 3 espaces monarques sous contrôle autoritaire) pour jouer **Amiral von Tirpitz** depuis la défausse. La **tension augmente à 1**. Le jet de crise est un 5 mais toujours modifié en 0 ce qui signifie que la Grande guerre n'a pas encore lieu.

Kris enlève 2 soutiens de l'espace Guillaume II (0,3) pour avancer de 2 cases sur la piste de la course aux armements navals, se déplaçant au-delà de la case "Classe Nassau" (mettant ainsi fin à son effet) et gagnant ensuite -2 PV en atteignant la case "Classe Bellerophon", déplaçant le marqueur de PV sur -5.

Libéral : La main de Tâm est horrible, avec pas moins de 6 cartes autoritaires. Avec la Russie dans les mains du joueur autoritaire, Tâm soupçonne que Kris aurait utilisé la Russie pour marquer s'il l'avait dans sa main. Il est probablement encore dans la pioche, alors elle décide de "faire une pause" ce tour-ci et de se débarrasser de quelques cartes dangereuses. Elle joue **Modèle des deux puissances**, ce qui lui donne maintenant 3 OPS mais lui assure que ses trois prochaines actions seront des tentatives de course navale. Avec les 3 OPS, elle place 2 soutiens en Pologne (3*,0) et 1 en Italie (3*,0).

Round 2.2

- Le jeu de Kris -

- Le jeu de Tâm -

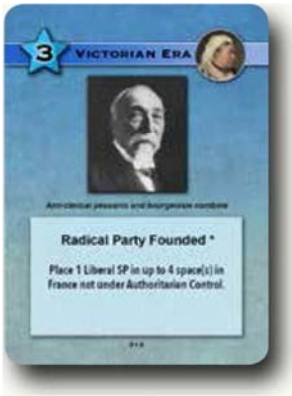
*A cause de **Modèle des deux puissances,** Tâm ne fera rien de constructif pendant ses 3 prochaines actions. Il est temps pour Kris d'en profiter.*

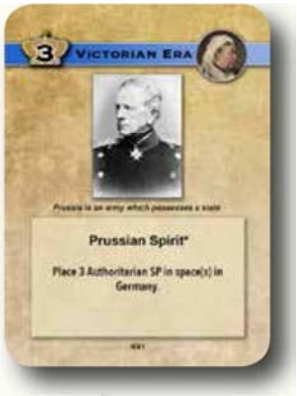
Autoritaire : Kris joue **Union de libération** et, en outre, joue immédiatement **Alliance des huit nations** (pour empêcher l'effet de **Union de libération**). Avec les 3 OPS, il place 3 soutiens dans l'espace de Kiel (1,3). Les deux cartes sont placées dans la défausse. Même si **Union de libération** a un astérisque après son nom, le jeu de **Alliance des huit nations** l'a empêché d'être retiré du jeu, comme pour tous les événements dont les conditions de jeu n'étaient pas remplies (voir 5.2).

Libéral : Pour la première tentative de course navale obligatoire de Tâm, elle décide de se défaire de **Répression tsariste**. Tâm obtient un 1 modifié par +1 (**Lord Fisher**) et +3 (OPS de carte) ce qui n'est pas suffisant pour atteindre l'espace suivant sur la piste de course aux armements navals. Le pion de la marine britannique est retourné sur sa face +1, fournissant un modificateur de +1 pour la (les) prochaine(s) tentative(s) de course navale libérale.

© 2018 Compass Games, LLC

Round 2.3





- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris utilise **Fondation du parti radical** pour 3 OPS, plaçant 1 PS à Kiel (1,4*) et 2 PS en Alsace-Lorraine (0,3*). Tâm place 1 PS en Picardie (3,2), 1 PS à Paris (3*,0), 1 PS au Fauvisme (1*,0), et 1 PS à Bordeaux (1,0) grâce au texte de l'événement de la carte stratégique.

Libéral : La deuxième tentative de course navale obligatoire de Tâm la voit défausser **Esprit prussien** et un autre 1 est obtenu, ce qui est suffisant grâce au +1 sur le marqueur de Marine britannique. Tâm gagne 1 PV (le marqueur de PV est déplacé à -4) après que le marqueur de Marine britannique ait été déplacé sur la case "Classe Bellerophon" et retourné sur son recto.

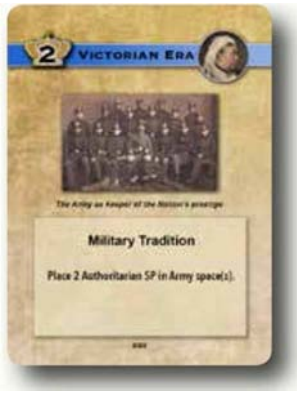
Round 2.4

- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Investissements étrangers** pour 2 OPS et décide que l'événement aura lieu en premier. Tâm décide de déplacer 3 PS libéraux de Picardie (0,2*) en 2 PS à Vienne (2,3) et 1 PS sur l'église orthodoxe (1,3). Kris utilise ensuite les 2 OPS pour placer du soutien à Vienne (2,5*).

Libéral : Enfin, la dernière tentative obligatoire de Tâm pour la course navale voit **Bonapartisme/ Monarchisme** défaussé. Tâm obtient un cinq modifié par +1 (**Lord Fisher**) et +3 (OPS) pour un total de 9, plus qu'assez pour avancer sur la case "Classe Helgoland".

Round 2.5

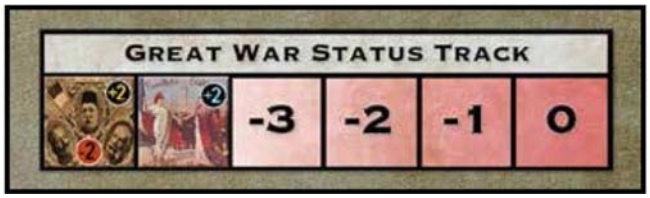


- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Tradition militaire** pour 2 OPS, plaçant 1 PS sur Église orthodoxe (1,4*) et 1 PS en Crimée (0,1).

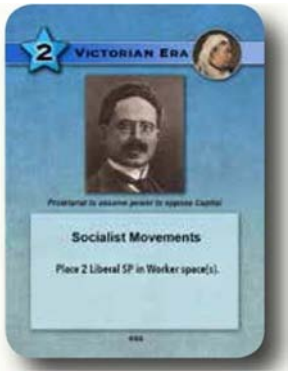
Finalement, après toutes ces tentatives de course navale, Tâm peut à nouveau réagir à la nouvelle position du plateau.

Libéral : Tâm joue **Entente cordiale**, en plaçant son marqueur sur l'espace le plus à gauche de la piste du statut de la Grande guerre (l'espace -4), puis place 2 PS dans les colonies (2,1) et 2 PS dans les forces armées françaises (2,1).



La piste du statut de la Grande guerre après le jeu de Entente cordiale

Round 2.6



- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **L'affaire Dreyfus** pour son texte d'événement plaçant 2 PS sur les Forces armées françaises (2,3) et doublant le coût pour Tâm pour placer du soutien en France pour le reste du tour.

Libéral : **Mouvements socialistes** est jouée et ses OPS sont utilisés pour placer 2 soutiens en Prusse orientale (2,1).

Round 2.7

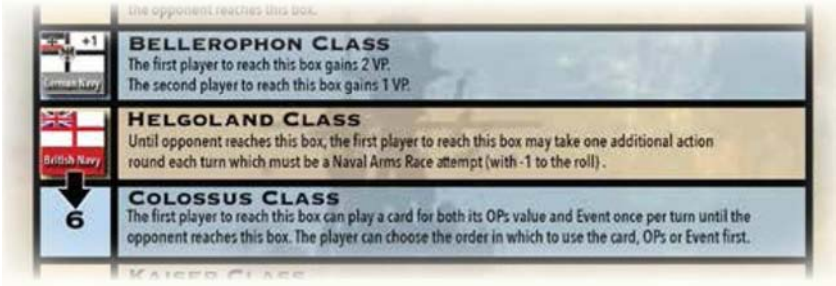
- Le jeu de Kris - *- Le jeu de Tâm -* *- La tentative de course aux armements navals de Tâm -*

Autoritaire : Kris joue **Alliance franco-russe** comme une tentative de course aux armements navals, en obtenant un 3 modifié de 2 (pour les OPS) pour un 5, ce qui n'est pas suffisant pour atteindre la case suivante, et le marqueur de marine allemande est retourné à sa face +1.

Libéral : Tâm joue **Absolutisme**, gagnant 3 OPS qu'elle utilise pour placer 3 soutiens en Prusse Orientale (5*.1). L'événement entre en vigueur (et la carte est retirée du jeu) mais en vain car Kris n'a plus de cartes à jouer.

Grâce à la présence de la marine britannique sur la case "Classe Helgoland ", Tâm peut faire une tentative supplémentaire de course aux armements navals.

Elle défausse sa dernière carte **Double alliance** et obtient un 4, qui est modifié par +1 (**Lord Fisher**), -1 (case "Classe Helgoland") et +3 (OPS) pour un total de 7, faisant avancer le marqueur de marine britannique dans la case "Classe Colossus".



Tour 3

Les deux joueurs ont épuisé toutes leurs mains et vont tirer 8 nouvelles cartes.

*Une fois que chaque joueur a reçu 4 cartes, la pioche est épuisée et elle est re-mélangée avec la défausse (moins les cartes retirées du jeu). Cela signifie qu'en plus de la carte **Pointage Russie** (qui est définitivement dans la main de l'un ou l'autre joueur), les cartes **Pointage France** et **A-H** pourraient être tirées à nouveau ce tour-ci.*

La main autoritaire est :

- **N°07 Pointage Autriche-Hongrie**
- **N°40 Indécision**
- **N°02 Laïcité de l'État en France**
- **N°03 Deuxième Internationale**
- **N°38 Kulturkampf**
- **N°25 L'héritage de Bismarck**
- **N°34 Art parrainé par le gouvernement**
- **N°37 Ferdinand Esterhazy**

La main libérale est :

- **N°06 Pointage France**
- **N°08 Pointage Russie**
- **N°09 Guerre russo-japonaise**
- **N°33 Modernisme**
- **N°36 Marche de l'histoire**
- **N°78 Révolution de 1905**
- **N°13 Traditionalisme**
- **N°31 Statu quo**

A ce stade, la position du joueur autoritaire est assez forte, car Kris est clairement en tête en Russie, en Allemagne et en Autriche-Hongrie tout en n'étant pas à la traîne dans les Balkans et seulement très faible en France (où la laïcité d'Etat dans sa main plutôt que dans celle des libéraux est un atout fort).

Tâm a clairement besoin de se concentrer sur les Balkans et devrait faire bon usage de la case "Classe Colossus " pour reprendre l'initiative, probablement en commençant le tour en jouant soit la guerre russo-japonaise soit la révolution de 1905 pour son texte et ses OPS. Le jeu est lancé !

© 2018 Compass Games, LLC

LA GRANDE GUERRE

Nous rejoignons le jeu de Kris et de Tâm après que plusieurs autres tours aient été joués. Au cours de ces tours, les cartes **N°26 Alliance franco-russe**, **N°27 Double alliance** (ajout et retournement de marqueurs sur la piste de statut de la grande guerre), et la carte **N°50 Adoption du plan Schlieffen** (ajout d'un marqueur d'événement près de la piste de statut de la grande guerre) ont été jouées. Entre-temps, la tension est montée à 3.

Tâm, qui est toujours en tête sur la piste de la course aux armements navals, vient de jouer l'événement **N°57 Obligations navales / Loi sur les flottes** lors de son impulsion. Elle augmente la tension à 4, puis fait un jet de crise. Elle obtient un 5, modifié par 4 (Tension) et -2 (valeur actuelle de la position libre la plus à gauche sur la piste de statut de la grande guerre). Le modificateur -2 de la Ligue des trois empereurs n'est plus en vigueur car ce marqueur avait été précédemment retourné sur sa face Alliance franco-russe. Le total du jet de crise est 7, ce qui dépasse le 6 nécessaire pour commencer la grande guerre. Le tour de jeu se termine immédiatement (et le texte restant sur la carte **Obligations navales / Loi sur les flottes** est ignoré) et la partie continue vers la grande guerre (voir 8.4).

Premièrement, ils doivent déterminer qui participe à la grande guerre et dans quel camp (cf. 8.4.1).

- Kris, champion des puissances centrales, combattra aux côtés de l'Allemagne et de l'Autriche-Hongrie (grâce à la double alliance).
- Tâm, commandant l'Entente, contrôlera la France, la Russie (grâce à l'Alliance franco-russe) et la Grande-Bretagne (grâce à l'Entente cordiale et Adoption du plan Schlieffen).
- La Région de pointage des Balkans ne participera pas car le marqueur de Guerres des Balkans n'est pas sur la piste du Statut de la grande guerre.

Les deux joueurs déterminent maintenant leur total de modificateurs de résolution de la guerre (voir 8.4.2).

- Kris recevra un +2 au jet de dé de la grande guerre à cause du marqueur Double alliance, et un +1 supplémentaire pour Adoption du plan Schlieffen et +1 pour le contrôle de Constantinople.

- Tâm recevra un +4 au jet de dé de la grande guerre grâce à ses deux marqueurs alliance sur la piste de statut de la grande guerre, et un +1 supplémentaire pour la marine britannique qui est en tête sur la piste de la course aux armements navals.

Les deux joueurs lancent le dé.

- Kris obtient un 5 modifié par +4 pour un total de 9.
- Le Tâm obtient un 2 modifié par +5 pour un total de 7.

Les Puissances centrales gagnent la grande guerre et gagnent 4 PV.

Lorsque les Puissances centrales gagnent la grande guerre, les pertes de guerre (cf. 8.4.3) sont déterminées comme suit :

- Dans les régions qui ont participé du côté de l'entente (c'est-à-dire la Russie et la France), Tâm jettera 1d6, puis retirera les PS des cases de la région de pointage (ou des cases indépendantes adjacentes à la région de pointage) correspondant au résultat, après quoi Kris fera de même. Enfin, Tâm va répéter ce processus une dernière fois.
- Dans les régions de pointage qui ont participé du côté des puissances centrales (càd Autriche-Hongrie et Allemagne), Kris jettera un 1d6 et gagnera autant d'OPS pour placer des PS dans les cases de la région de pointage (ou les cases indépendantes adjacentes à la région de pointage), puis Tâm jettera un 1d6 et retirera les PS des cases dans la région de pointage (ou des cases indépendantes adjacentes à la région de pointage) correspondant au résultat.
- Constantinople était déjà sous contrôle autoritaire, mais l'Italie n'était pas contrôlée. À la suite des pertes de guerre, suffisamment de PS autoritaires sont placés en Italie pour la contrôler.

Comme les puissances centrales ont gagné la guerre, Kris choisit l'ordre des régions de pointage pour ce processus.

Enfin, une fois que toutes les pertes de guerre ont été éliminées, toutes les régions participantes (à l'exception des Balkans) sont à nouveau pointées (sans utiliser les cartes de stabilité, qui ne sont utilisées que pour jouer une carte de pointage). À ce stade, le joueur ayant le plus de PV gagnera la partie. En cas d'égalité, Kris, dont le camp a gagné la Grande guerre, gagnerait.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : Kris Van Beurden

CONCEPTION GRAPHIQUE : Bill Morgal

BANNIERE DU LOGO COMPASS : Brien Miller

RELECTEUR DES REGLES : Rich Jennings

TESTEURS DU JEU : Tâm Dang Vu, Severijn De Wilde, Eddy Sterckx, Bart Van Beurden

PRODUCTION : Ken Dingley et Bill Thomas pour Compass Games, LLC.

TRADUCTION FRANÇAISE : Franck Aguggiaro (atoutthasard_at_gmail.com)

14.0 ERRATA

Le livret de règles a été mis à jour avec les errata. En lisant les règles, les mots apparaissant en rouge représentent les changements qui ont été apportés aux règles d'origine. Vous trouverez ci-dessous une liste des errata.

Règles

3.2 (page 6)

Le joueur autoritaire doit également placer 1 point de soutien en Saxe (comme indiqué sur le plateau).

3.3 (page 6)

Le joueur libéral ne doit ajouter qu'un seul point de soutien en Suisse (comme indiqué sur le plateau), pas deux.

4.3.1 (page 6)

Les exceptions sont les tours 4 et 8, et non les tours 3 et 7.

4.5.1 (page 7)

La ligne finale devrait être "A partir de l'époque édouardienne (tour 4), les joueurs tirent jusqu'à neuf cartes par tour".

6.3.2 (page 9)

Cette section mentionne les tentatives autoritaires qui échouent alors que le marqueur de marine britannique n'a pas quitté l'espace pré-cuirassé. Cela contredit l'aide de jeu de la course aux armements navals, qui déclare que ces tentatives échouent alors que les deux marqueurs de marine n'ont pas quitté l'espace pré-cuirassé.

8.4.3 (page 11)

La procédure suivie lorsque les puissances centrales ont perdu la grande guerre est erronée. La deuxième puce, deuxième phrase devrait se lire comme suit : " Par la suite, le joueur autoritaire lance 1d6. Finalement, le joueur libéral lance 1d6 et fait de même. Cinquième puce, remplacer la deuxième occurrence de libéral par autoritaire.

8.4.5 (page 12)

Ajouter : Lorsque vous utilisez les règles optionnelles de mobilisation de guerre (8.4.4), il n'y a pas de détermination du vainqueur de guerre.

Les joueurs utilisant 8.4.4 qui sont à égalité après le pointage final (8.4.5) perdent tous les deux.

10.0 (page 13)

Point 2 - Remplacer 8.4.5 par la référence 10.4.2.

Point 3 - Ajouter une référence au point 8.4.5 après "Grande guerre".

Mars 2019 Modifications

Carte de stratégie

Tentative de neutralité N°104

Cette carte a un événement aligné sur le libéral et aurait dû être imprimée avec un fond bleu et une étoile plutôt qu'une couronne et un fond bleu.

Interventionnisme américain N°58

Cette carte indique qu'elle ne fournit un +2 aux jets de grande guerre de l'entente que si Entente cordiale est en vigueur. Elle donne cet effet chaque fois que le Royaume-Uni est un participant (c'est-à-dire que Entente cordiale ou Adoption du plan Schlieffen est en vigueur).

Erratum de la carte

L'espace Suisse devrait être un espace Bourgeoisie au lieu d'un espace Monarchie. Cela signifie qu'il devrait être affecté par le **statu quo** et ne peut être la cible de **Bernhard Von Bulow**, **Deuxième conférence de La Haye,** et de **Funérailles d'Édouard VII**.

Erratum des pions

Sur l'une des faces du marqueur de Guerres des Balkans, il y a un faible -1 dans le coin supérieur droit. Il n'a AUCUN effet sur le jeu.

© 2018 Compass Games, LLC

15.0 PRECISIONS

Course aux armements navals

Les deux flottes doivent avancer leurs marqueurs le long de la piste le long des deux couleurs, les marqueurs de marine britannique et de marine allemande passant le long de la piste à travers les classes de navires britanniques et les classes de navires allemands. La piste simule non seulement la conception et la construction de ces navires, mais aussi l'adaptation de la composition et des tactiques de la flotte aux capacités de "l'ennemi".

Alors que les tentatives de course aux armements navals du joueur autoritaire échouent automatiquement tant que les deux marqueurs de Marine sont à l'ère pré-cuirassé (6.3.2 et l'aide de jeu de la course aux armements navals), ceci ne concerne que les tentatives faites avec les OPS. Les événements qui permettent au marqueur de Marine allemande d'être avancé (càd Amiral von Tirpitz) ne sont pas affectés par cette règle.

Les cartes de pointage ne peuvent pas être utilisées pour les tentatives de course aux armements navals (car ce ne sont pas des cartes d'OPS).

Marque des hautes eaux de la marine allemande (6.3.8)

Si un joueur est le premier en classe Kaiser sur la course aux armements navals, il reçoit deux PV. Si, lors du jeu de cartes, il redescendait sur une case plus basse sur la course aux armements navals et devenait ensuite aussi le deuxième à atteindre la case, il ne recevrait pas la récompense de deuxième joueur. Comme expliqué en 6.3.8, le marqueur des hautes eaux de la marine allemande est utilisé pour indiquer la position la plus élevée jamais atteinte par la marine allemande, et le joueur autoritaire ne reçoit aucune récompense pour les espaces entrés en dessous de la position du marqueur des hautes eaux. La récompense de 2 PV ne sera plus donnée si la marine allemande y est déjà entrée, et la récompense de 1 PV est réservée à la marine britannique (appartenant au "second joueur") si jamais elle atteint cette position.

Case "Classe Helgoland"

L'action supplémentaire permise par la case "Classe Helgoland" s'ajoute au jeu naval autorisé pour un tour (ou plus, dans le cas de von Bethmann-Holwegg ou Modèle des deux puissances). Toutes les cartes ou autres effets qui donnent des courses aux armements navals supplémentaires s'ajoutent à la limite autorisée par les règles de UNE seule par tour. Une carte est toujours nécessaire pour utiliser cette action supplémentaire (par exemple, après le jeu de Alliance des huit nations ou de Ferdinand Esterhazy, un joueur peut ne plus avoir en main de cartes pendant ce round d'action supplémentaire) et ne pourra plus utiliser l'effet de cette case. Ce doit être le DERNIER round d'action d'un tour (c'est-à-dire que vous n'avez pas le choix du round au cours duquel vous faites cette tentative supplémentaire de course aux armements navals).

Case "Classe Nassau"

Les cartes de l'adversaire telles qu'elles sont utilisées dans le texte de cette case font référence aux cartes jouées par un joueur pendant son round d'action, et non aux cartes appartenant à l'idéologie d'un joueur. Par exemple, si le joueur libéral atteint cette case en premier, toute carte de 3+ OPS jouée par le joueur autoritaire recevra la pénalité quelle que soit l'idéologie à laquelle les événements sont associés.

Espaces indépendants et pointage

Pour les cartes de pointage, seuls les espaces indépendants (colorés en jaune, par exemple Constantinople ou la Belgique) comptent, pas les cases (Egypte, Royaume-Uni et Empire ottoman). L'Algérie, la Tunisie et le Maroc comptent comme "nations indépendantes" pour le pointage des PV de la France.

Le contrôle de la Libye ne donne JAMAIS de PV.

La tension et la grande guerre

8.4.3 Pertes de guerre (page 11)

Les premières puces qui disent "Par la suite, l'autoritaire, puis le joueur libéral répètent une fois" et "Par la suite, le libéral, puis le joueur autoritaire répètent une fois" - cela signifie : "Les jets libéraux, enlèvent les pertes (de ses propres PS dans cette région de pointage). L'autoritaire lance, et enlève les pertes. Le libéral lance à nouveau et enlève les pertes."

Clarification sur la tension et PV

Augmenter la tension au-dessus du maximum COÛTE des PV, tandis que réduire la tension en dessous de 0 DONNE DES PV.

Les cas suivants peuvent être identifiés :

- ÉVÉNEMENT libéral qui réduit la tension en dessous de 0 : Joueur libéral +1 PV
- ÉVÉNEMENT Libéral qui augmente la tension au-dessus du maximum actuel (6 normalement, tension actuelle si 3 ou plus ET si Franz Ferdinand est en vigueur) : Joueur libéral -1 PV

- ÉVÉNEMENT autoritaire qui réduit la tension en dessous de 0 : Joueur autoritaire +1 PV
- ÉVÉNEMENT autoritaire qui augmente la tension au-dessus du maximum actuel (6 normalement, tension actuelle si 3 ou plus ET si Franz Ferdinand est en vigueur) : Joueur autoritaire -1 PV
- EVENEMENT NEUTRE se produit, ce qui réduit la tension en dessous de 0 : JOUEUR DE LA CARTE +1 PV
- EVENEMENT NEUTRE se produit, ce qui augmente la tension au-dessus du maximum actuel : JOUEUR DE LA CARTE -1 PV.

Participants à la Grande guerre

Si aucun des événements suivants n'est en vigueur (Entente cordiale, Adoption du plan Schlieffen ou Splendide isolement), le Royaume-Uni ne participe pas à la grande guerre.

Clarification sur les cartes de stratégie

Modèle des deux puissances

Deux précisions importantes :

L'événement de cette carte de stratégie ne se termine pas à la fin du tour mais peut durer deux tours. Par exemple, si le marqueur de marine britannique était en retard lorsque cette carte a été jouée (c.-à-d. trois tours d'action obligatoires que le libéral doit dépenser pour des tentatives consécutives de course aux armements navals) mais qu'il ne reste que deux rounds d'action au tour, le premier round du tour suivant sera toujours une tentative obligatoire pour le joueur libéral.

Les cartes de pointage sont considérées comme "davantage obligatoires" qu'une tentative obligatoire de course aux armements navals de Modèles des deux puissances. Par exemple, s'il reste deux rounds d'action lorsque cette carte est jouée et que le joueur libéral détient au moins une carte de pointage, la partie ne sera pas perdue mais le joueur libéral devra passer le premier des rounds d'action restants sur une tentative de course aux armements navals et devra ensuite jouer sa carte de pointage sur le dernier round du tour (effectuant ses dernières tentatives obligatoires pour la course aux armements navals au début du tour suivant).

Franz Ferdinand

Le cas de base de Franz Ferdinand est facile - si le joueur autoritaire contrôle Budapest et Vienne alors que la tension est de 3 ou moins, la tension ne peut pas dépasser 3 (et tout événement qui tente de l'augmenter au-dessus de 3 entraînera une pénalité de 1 PV pour l'idéologie de l'événement). Cependant, que se passe-t-il dans les cas limites où Franz Ferdinand est joué lorsque la tension est supérieure à 3, ou si la tension augmente au-delà de 3 alors que les conditions (contrôle autoritaire sur Budapest et Vienne) ne sont pas remplies et qu'elles le sont lors d’un round d'action ultérieur ? La carte se réfère UNIQUEMENT aux rounds d'action futurs - la tension ne peut pas augmenter au-dessus de 3, si elle est déjà plus élevée, alors c'est la nouvelle limite supérieure actuelle et la tension ne peut que baisser. Par exemple, si la tension est à 5 lorsque Franz Ferdinand entre en jeu, alors la tension ne peut que diminuer ; si la tension augmente, le joueur dont l'effet est à l'origine de cette augmentation recevra la pénalité normale de PV. Une fois que la tension diminue, le nouveau niveau est la nouvelle limite la plus élevée tant que FF est inefficace. Par exemple, si la tension descend à 4, elle ne peut pas remonter (et les pénalités de PV sont à nouveau en vigueur). Ce n'est que lorsque la tension descend en dessous de 3 qu'elle peut remonter (ou que l'effet de FF est suspendu en raison d'un changement de contrôle de Budapest ou de Vienne).

Alliance des huit nations (N°17)

Vous ne pouvez pas jouer cette carte pendant le round d'action d'un adversaire. Cette carte est jouée pendant votre PROPRE impulsion, en même temps qu'un événement aligné avec l'idéologie de votre adversaire pour empêcher son effet de se produire, en contournant 7.1, page 10.

Par exemple, en tant que joueur libéral, vous pouvez jouer cette carte + Amiral von Tirpitz en un seul jeu de carte pendant votre round d'action pour recevoir les OPS de Amiral von Tirpitz sans que le texte de l'événement de la carte de stratégie ne se produise, plaçant après les deux cartes dans la défausse.

Le 1 PV n'est attribué que lorsque cette carte est jouée pour ses OPS (seulement), jamais lorsqu'elle est utilisée pour son événement (en même temps qu’une autre carte pour annuler l'événement de cette carte).

Bernhard von Bulow (N°18), Contrôle de la Manche (N°56), Rosa Luxemburg (N°105)

Les cartes avec un astérisque qui ont déjà été jouées une fois ne vont pas dans la défausse mais sont entièrement retirées du jeu. Ces cartes ne permettent pas aux cartes avec astérisque (qui ont été jouées pour l'événement) de se reproduire.

Absolutisme (N° 35) et Marche de l'histoire (N° 36)

Ces cartes s'ajoutent à d'autres jeux d’OPS, elles ne comptent pas elles-mêmes. La règle 7.4 ne s'applique pas.

Dreyfus réhabilité (N°41)

Le PS retiré par le joueur libéral doit être un PS autoritaire.

© 2018 Compass Games, LLC

Enver Pacha (N°48)

Cette carte n'augmente le nombre de cartes de stabilité jouées pour les Balkans que si le joueur est déjà éligible pour jouer des cartes de stabilité (c'est-à-dire après avoir joué la carte de stabilité des Balkans, et non pendant le pointage final).

Cartes bleu/or

Les cartes communes ne peuvent être jouées que pour l'événement OU les OPS, elles ne sont jamais utilisées pour les deux.

L'affaire Dreyfus (n°5)

Le doublement des coûts de placement des PS NE s'applique QU'aux OPS, et non aux événements (ex. : Alliance franco-russe).

Deuxième Internationale (N°3) et autres événements de cartes tels que Winston Churchill (N°70), etc.

La phrase "ne peut pas être joué" indique que l'événement est impossible à jouer. Les OPS de la carte sont disponibles normalement (et si elle est jouée pour les OPS en tant que joueur autoritaire lorsque la tension est supérieure à 2, le joueur libéral ne gagne rien).

Enver Pacha (N°48)

L'effet à long terme (jeu de cartes de stabilité supplémentaire lors du prochain pointage des Balkans) prend fin même si le pointage lui-même est annulé (en raison de la carte de stabilité Émeute populaire). Lorsque le pointage est rejoué ce tour (selon l'effet de la carte Émeute populaire), le joueur autoritaire sera à nouveau limité à UNE seule carte de stabilité.

Von Tirpitz (N°1)

Le joueur autoritaire reçoit l'avantage des deux cases où il a avancé (pas seulement le dernier).

Ferdinand Esterhazy (N°37)

(Lors de la sélection d'une carte de pointage) elle entraînera l'élimination de la carte de pointage sans effet.

Vicomte Grey (N°55)

L'événement de cette carte donne des OPS et en tant que tel, ses effets suivent tous les règles normales d'utilisation des OPS. Ainsi, vous pourrez faire DEUX tests de soutien avec ces OPS (dans des espaces différents).

Laïcité de l'État en France (N°2)

Lorsque cette carte indique l'espace FCC et que toutes les connexions vers lui sont absentes pour le reste de la partie, cela signifie que seules les CONNEXIONS sont supprimées, et non les espaces qui y sont connectés (par ex. Paris, écrivains français, etc). Ces espaces subsistent, ils ne sont tout simplement plus reliés à l'espace (supprimé) de l'Église catholique française.

Résolution de la Grande guerre (8.4.2, page 11)

Le troisième modificateur de la résolution de la grande guerre est le modificateur de Puissance majeure mineure. Le modificateur maximum de Puissance majeure mineure est de +1, même si un joueur contrôle les deux espaces, et il peut aussi être de 0 (si aucun joueur ne contrôle une Puissance majeure mineure ou si chaque joueur en contrôle une, pour un modificateur net de 0).

Le contrôle de l'Italie donne à un joueur +1 au jet de résolution de la guerre (bien que ce +1 puisse être annulé par le contrôle par l'autre idéologie de Constantinople). De plus, si elles sont alignées par le jeu de Triple alliance, les puissances centrales obtiennent un autre +2 au jet de résolution de guerre.

Voici tous les cas possibles de soutien italien

Tableau des bonus NET au jet central de résolution de guerre	Triple alliance en vigueur	Triple Alliance non en vigueur (c'est-à-dire jamais jouée ou puissances annulées par Perfide Italie)
Italie sous contrôlée libéral	+1	-1
Italie sous contrôle autoritaire	+3	+1
Italie non contrôlée	+2	+0

Ces cas simulent la variété des options stratégiques qui s'offraient à l'Italie au début d'une guerre européenne. Si Triple alliance est en vigueur et que l'Italie est sous contrôle autoritaire, vous verriez une Italie très active coordonner sa stratégie avec les puissances centrales, probablement en joignant des flottes avec l'Autriche-Hongrie pour contester le contrôle de l'Entente sur la Méditerranée basé sur les flottes françaises combinées à Brest et à Toulon tout en envahissant l'Égypte depuis la colonie libyenne. Si elle est sous contrôle libéral tout en adhérant au traité, l'armée italienne se limiterait probablement à un déploiement de l'armée dans les Balkans pour leurs propres désirs stratégiques, tout en ouvrant des voies diplomatiques avec le Royaume-Uni. Si l'Italie décide de laisser la triple alliance expirer mais que l'espace est toujours sous contrôle autoritaire, vous obtiendrez probablement un effet similaire à celui de la précédente (d'où le même bonus). L'option historique, où ils se

déclaraient non liés par la triple alliance (qui était après tout un traité défensif) et où l'Italie est sous contrôle libéral, l'Italie resterait d'abord neutre mais finirait par rejoindre l'Entente au milieu de la guerre.

Si un camp contrôle à la fois Constantinople et l'Italie, le modificateur n'est toujours que de +1.

Jeu de cartes de stabilité (9.0, page 12)

Au cours de l'étape 1 du test de stabilité, les joueurs sélectionnent la ou les cartes de stabilité. Ils sont toujours autorisés à choisir une carte de stabilité qui n'aurait aucun effet. Notez que les règles stipulent que vous choisissez une carte de stabilité (n'importe quelle carte) et ne vérifiez si elle est valable qu'après (en tant que joueur en phase, même après les effets de la carte de stabilité du joueur non en phase qui peut invalider votre carte !).

Ajout de PS d'événement

Si une carte événement dit d'ajouter (par exemple) 2 PS à un espace, 2 PS sont ajoutés indépendamment du fait que l'espace est contrôlé par l'adversaire. C'est un très bon moyen d'entrer dans un "territoire" ennemi. Par exemple, les investissements étrangers sont un bon moyen d'entrer dans des espaces tels que Nicolas II, Moscou, Vienne s'ils sont sous contrôle autoritaire.

Clarification sur les pertes de guerre

Lorsque le vainqueur de guerre reçoit un 1d6 d'OPS à placer dans les régions de pointage de son "camp", ces OPS suivent les règles habituelles de placement (double si l'adversaire contrôle l'espace, adjacent à un autre PS de la même idéologie).

Clarification sur la fin de tour

À la fin du tour, vous gardez TOUTES les cartes qui vous restent encore en main (en tirant une carte de moins pendant le tour suivant pour chaque carte que vous gardez, jusqu'à une taille maximale de 8 ou 9 cartes). Révélez le fond de toutes les cartes en main.

Clarification sur le test de soutien

Pour qu'un espace soit éligible à un test de soutien par un joueur, la SEULE exigence est qu'il contienne du soutien de l'adversaire.

Clarification sur la mise en place au choix

Lorsque vous révélez deux cartes de pointage dans la mise en place, vous recevez un PS supplémentaire à CHAQUE étape de la mise en place au choix, c'est-à-dire que vous placerez 3, puis 4, puis 2 PS (alors que votre adversaire en placera 2, puis 3, puis 1 PS).

De tels PS peuvent être placés dans n'importe quel espace sur le plateau, à moins qu'il ne contienne déjà un PS de l'adversaire. Vous avez le droit de renforcer vos propres espaces, ou de les placer dans n'importe quel espace vide (aucun lien avec un PS existant de votre idéologie n'est nécessaire). Lorsque vous placez ces PS, vous pouvez placer plus de 1 PS par espace par placement (par exemple, lorsque vous placez 3 PS, ils peuvent tous être placés dans le même espace).

Clarification sur les cartes de mobilisation - Offensive sous-marine

- le marqueur allemand est avancé au même endroit que le marqueur de marine britannique, mais AUCUN PV (ou autre effet) n'est accordé pour les espaces où il est entré ! Les espaces dans lesquels il est entré doivent avoir été entré pendant la partie, et non pendant la phase de grande guerre, pour générer des PV ou des effets.

Attaque du jour 15 - cette carte de stabilité fait référence à Tannenberg /Plan du kaiser Guillaume. Cette carte de stabilité (G6) a par la suite été rebaptisée simplement Plan du kaiser Guillaume.

"France d'abord" - Certaines cartes de mobilisation font référence à "France d'abord", etc. Il s'agit du petit texte sous l'image de la carte. Si elle contient exactement les mots "France d'abord", il s'agit d'une carte "France d'abord".

Clarification sur les cartes de stabilité

Lorsqu'on défausse une carte avec la carte de stabilité Clauses secrètes du traité, cette carte PEUT être une carte de pointage.

Exemple de jeu

Round 1.2 (page 25)

Dans le dernier paragraphe de Round 1.2, un jet de crise est effectué, avec la piste de statut de la grande guerre qui donne un DRM de -6. Ce DRM de -6 est atteint par le -4 (position libre la plus à gauche sur la piste) augmenté par le modificateur -2 supplémentaire du marqueur "Ligue des trois empereurs" qui est en place au début du jeu.

© 2018 Compass Games, LLC

Course aux armements navals

	Epoque pré-cuirassé Placer les deux marqueurs navals ici au début du jeu. Tant que les deux marqueurs sont ici, toute tentative autoritaire échoue automatiquement.
4	**Cuirassé H.M.S.** Le premier joueur à atteindre cette case peut placer 1 PS dans au maximum deux espaces indépendants non-contrôlés
5	**Classe Nassau** Une fois que le premier joueur atteint cette case, toutes les cartes de 3+ OPs de son adversaire valent -1 OPs jusqu'à ce que son adversaire atteigne cette case.
6	**Classe Bellerophon** Le premier joueur à atteindre cette case gagne 2 PV. Le second joueur à atteindre cette case gagne 1 PV.
6	**Classe Helgoland** Jusqu'à ce que l'adversaire atteigne cette case, le premier joueur à l'atteindre peut faire un round d'action supplémentaire à chaque tour qui doit être une tentative de course aux armements navals (avec -1 au dé).
6	**Classe Colossus** Le premier joueur à atteindre cette case peut joueur une carte pour les OPs ET l'événement, une fois par tour jusqu'à ce que l'adversaire atteigne cete case. Le joueur peut choisir l'ordre dans lequel il utilise la carte, OPs ou événement en premier.
7	**Classe Kaiser** Le premier joueur à atteindre cette case gagne 2 PV. Le second joueur à atteindre cette case gagne 1 PV.
7	**Classe Orion** Le premier joueur à atteindre cette case peut à la fin de son deuxième round d'action de chaque tour regarder la main de son adversaire jusqu'à ce dernier atteigne cette case.
7	**Classe Moltke** Le premier joueur à atteindre cette case peut jouer 1 carte de stabilité supplémentaire pendant le pointage jusqu'à ce son adversaire atteigne cette case.
8	**Classe King George V** Le premier joueur à atteindre cette case gagne 2 PV. Le second joueur à atteindre cette case gagne 1 PV.
8	**Classe König** Le premier joueur à atteindre cette case peut relancer un dé à chaque tour pendant son round d'action jusqu'à ce que son adversaire atteigne cette case.
9	**Classe Queen Elizabeth** Le premier joueur à atteindre cette case gagne 2 PV. Le second joueur à atteindre cette case gagne 1 PV.
9	**Classe Bayern** Le premier joueur à atteindre cette case peut immédiatement défausser deux cartes de stratégie de sa main et tirer 3 cartes de remplaccement.
10	**Classe Revenge** Le premier joueur à atteindre cette case gagne 4 PV.

EUROPE IN TURMOIL
PRELUDE TO THE GREAT WAR

Les cartes peuvent être jouées de trois manières :

- Jouer la carte pour sa valeur d'OPs (si la carte est alignée avec l'idéologie de l'adversaire, l'événement se produit)
- Jouer la carte pour son événement, si la carte est alignée avec votre idéologie ou s'il est neutre
- Jouer la carte dans une tentative de course aux armements navals (quelle que soit l'idéologie, l'événement n'a pas lieu) - une seule fois par tour sauf cas contraire spécifié (par exemple Modèle des deux puissances, Modification du droit maritime ...)

Placement de soutien (6.1)

- Les OPs peuvent être utilisées pour placer du soutien,sur la base d'1 OP pour 1 soutien. Le soutien placé de cette manière peut seulement être placé dans ou adjacent à un espace où vous avez une influence au début du round d'action (mais voir Grande-Bretagne, Egypte et Empire Ottoman).
- Tant qu'un espace est contrôlé par l'adversaire, chaque soutien coûte 2 OPs.
- Le soutien peut être placé par des événements ou d'autres effets de jeu. Sauf cas contraire spécifié, le soutien placé de cette façon n'est pas soumis aux règles mentionnées ci-dessus.

Test de soutien (6.2)

- Les cartes jouées pour les OPs peuvent être utilisées pour faire (deux) tests de soutien, jamais dans le même espace consécutivement. Un test de soutien peut seulement être fait dans un espace contenant du soutien adverse.
- Lancer 1d6, en ajoutant la valeur d'OPs de la carte jouée plus 1 pour chaque espace adjacent contrôlé par vous, et en soustrayant le double du nombre de stabilité de l'espace plus 1 pour chaque espace adjacent contrôlé par l'adversaire.
- Si le résultat est positif, retirer autant de soutien adverse de l'espace que le résultat (en ajoutant votre propre soutien si le soutien adverse atteint zéro, mais jamais au-delà de la stabilité de l'espace. Dans le cas contraire, c'est sans effet.
- Les tests de soutien peuvent être faits par des événements ou d'autres effets du jeu. Sauf cas contraire spécifié, n'importe quel nombre de tests de soutien peut être fait dans le même espace.

Course aux armements navals (6.3)

- Chaque fois qu'une carte est jouée comme tentative de course aux armements navals, lancer un dé, en ajoutant la valeur d'OPs de la carte, plus 1 si la carte est alignée sur votre idéologie et plus 1 si votre marqueur de marine est retourné sur sa face +1.
- Si le résultat modifié est égal ou supérieur à la valeur de la case suivante sur la piste de la course aux armements navals, déplacez votre marqueur de marine d'une case (en le retournant sur son recto si nécessaire).
- Sinon, retournez votre marqueur sur sa face +1 (si nécessaire).
- Obtenez immédiatement le résultat de l'espace entré (ou arrêtez l'effet de l'adversaire).

Jets de crise (8.3)

- Chaque fois qu'est jouée une carte nécessitant un jet de crise, lancez 1d6, en soustrayant le nombre de la PREMIÈRE CASE LIBRE sur la piste de la Grande guerre (et un 2 supplémentaire si le marqueur de la ligue des trois empereurs est sur la piste) et en ajoutant la valeur de la case contenant actuellement le marqueur de tension (+1 si le marqueur Balkans est sur la piste de la Grande guerre).
- Si ce résultat est supérieur à 6, la Grande guerre éclate.

Grande guerre (8.4)

- Déterminez les participants (8.4.1)
- Déterminez le résultat de la guerre (8.4.2) et les pertes de guerre (8.4.3) ou (facultatif) utilisez la mobilisation de guerre (8.4.4)
- Pointage final (8.4.5, seulement celui des participants)

Copyright © 2018 Compass Games, LLC. All rights reserved